363.147
ว256ก

รายงานการวิจัย

เรื่อง

การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน กับความสัมพันธ์ในครอบครัว

30 ก.ค. 2552

โดย

อาจารย์ ดร.วรรณรัตน์ รัตนวรางค์
ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
(เงินรายได้คณะสังคมศาสตร์) ประจำปี 2548
มกราคม 2549

S 350003

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยเรื่อง การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีโดยความสนับสนุนจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้ทำการวิจัยจึงขอขอบคุณ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่อนุมัติเงินทุนงบประมาณรายได้คณะสังคมศาสตร์เพื่อใช้ในการวิจัย ขอบคุณเจ้าที่ฝ่ายวิจัยทุกท่านที่อำนวยความสะดวกในการให้คำแนะนำด้านต่างๆ แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบคุณนิสิตเอกการพัฒนาชุมชนเมือง ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ ที่ช่วยเก็บข้อมูล ขอบคุณภาควิชาสังคมวิทยาที่ให้เวลาทำงานกับผู้วิจัยอย่างเต็มที่ ตลอดจนแรงสนับสนุนต่างๆ ที่มอบให้ด้วยมิตรไมตรี และความเอื้ออาทรต่างๆ คณะผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งอย่างยิ่ง และขอขอบคุณผู้ช่วยวิจัยทั้ง 3 คน คุณทรงชัย ธรรมาภิมุขกุล คุณวรรธนันท์ พรหมอัคภาคย์ และคุณศุจิกานต์ วทาทิยาภรณ์ ที่ช่วยงานวิจัยด้วยความตั้งใจและอดทน ท่ามกลางข้อจำกัดและอุปสรรคต่างๆ มากมาย

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณโรงเรียนที่เกี่ยวข้องที่ได้ให้ข้อมูล และอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลโดยตลอดรวมทั้งบุคคลอีกหลายฝ่ายที่มิได้เอ่ยนามข้างต้นที่มีส่วนช่วยให้งานบรรลุวัตถุประสงค์อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาความคิดต่อไป

วรรณรัตน์ รัตนวรางค์

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน ศึกษาปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและผู้ปกครองผ่านการสื่อสาร โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในกรุงเทพมหานครจำนวน 3,396 คน และผู้ปกครอง 2,361 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และใช้แนวคิดทฤษฎีเรื่อง การพัฒนา สังคมวิทยาครอบครัว และการสื่อสาร ในการอธิบาย

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มีจำนวนมากกว่านักเรียนที่ไม่เล่น และผู้ชายเล่นมากกว่าผู้หญิง ส่วนใหญ่ค่าใช้ในการเล่นต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน นักเรียนที่ถูกผู้ปกครองดุมีมากที่สุด เวลาที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ การถูกลงโทษ เวลาทำกิจกรรมกับครอบครัวและปัญหาสุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนผู้ปกครองที่ให้ข้อมูล เป็นหญิงมากกว่าชาย ส่วนใหญ่เป็นผู้ปกครองที่ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ ผู้ปกครองเห็นว่าบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาด้านการเรียนมากที่สุด ผู้ปกครองส่วนใหญ่เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองดูได้จากการมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกันและการช่วยแก้ปัญหาให้กับนักเรียนของผู้ปกครอง

Abstract

The study of online game in school child and family relationship is a quantitative research. The objectives are to study student behavior of playing online game, to clarify the problems occur from online game and to analyze the relationship between students and parents. Two series of questionnaires are used to collect data from 3,396 students and 2,361 parents. Concepts of development, sociology and communication were employed to explain.

It is found that the percentage of students played online game is higher than those who do not play. Most online game student players are male. Most students spend less than 200 Baht per month for online game. Nagging by parents was mostly found. The duration of time playing online game relates to problems such as punishment, time spent with family and health significantly at level .01. For parents, the number of female is higher than male. Most parents know that their children play online game. Problem associate with studying is frequently found. Most parents use to prohibit their children playing online game. The relationship between students and parents is observed by the time spent together and problem solving.

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ ก

บทคัดย่อไทย (ไทย) ข

บทคัดย่อ (อังกฤษ) ค

สารบัญตาราง จ

บทที่ 1 บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย 2

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 2

นิยามศัพท์เฉพาะ 3

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ครอบครัว 4

การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม 26

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 36

การสื่อสาร 54

ปัญหาสังคม 75

กรอบแนวคิด 92

สมมติฐานการวิจัย 94

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย 95

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลจากนักเรียน 100

ข้อมูลจากผู้ปกครอง 136

การทดสอบสมมติฐาน 159

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ 162

บรรณานุกรม 167

ภาคผนวก 177

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	จำนวนนักเรียนจำแนกตามเพศและอายุ	100
ตารางที่ 2	จำนวนนักเรียนจำแนกตามชั้นเรียนและรายได้ต่อเดือน	102
ตารางที่ 3	จำนวนนักเรียนจำแนกตามเพศและผู้ที่อยู่อาศัยด้วย	103
ตารางที่ 4	จำนวนนักเรียนจำแนกตามจำนวนสมาชิกที่อาศัยด้วยกันในบ้าน	104
ตารางที่ 5	จำนวนนักเรียนจำแนกตามชั้นเรียนและคะแนนเฉลี่ยสะสมล่าสุด	104
ตารางที่ 6	จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และเพศ	106
ตารางที่ 7	จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และชั้นเรียน	107
ตารางที่ 8	จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และคะแนนเฉลี่ย	108
ตารางที่ 9	จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และรายได้	109
ตารางที่ 10	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามลักษณะการเล่นเกมออนไลน์และชั้นเรียน	110
ตารางที่ 11	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาต่างๆ	110
ตารางที่ 12	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ	114
ตารางที่ 13	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และชั้นเรียน	116
ตารางที่ 14	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามรายได้และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์	117
ตารางที่ 15	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และสถานที่เล่น	119
ตารางที่ 16	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมและปัญหาจากการเล่นเกม	121
ตารางที่ 17	ร้อยละของนักเรียนที่ระบุเหตุการณ์ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์	121
ตารางที่ 18	จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และปัญหาด้านสุขภาพ	122
ตารางที่ 19	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ และปัญหาด้านสุขภาพ	123
ตารางที่ 20	จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และเวลาในการออกกำลังกาย	124
ตารางที่ 21	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ และเวลาในการออกกำลังกาย	125
ตารางที่ 22	จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัว	126
ตารางที่ 23	จำนวนนักเรียนที่ใช้เวลาพูดคุยกับพ่อแม่ผู้ปกครอง จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	127
ตารางที่ 24	จำนวนนักเรียนที่ได้พบกับพ่อแม่ผู้ปกครองจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	127
ตารางที่ 25	ร้อยละของนักเรียนที่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวจำแนกตามลักษณะของกิจกรรมและเวลาในการทำกิจกรรม	128

ตารางที่ 26	จำนวนนักเรียนจำแนกตามเวลาพูดคุยกับผู้ปกครองและการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน	130
ตารางที่ 27	ร้อยละของนักเรียนที่ระบุการสื่อสารกับผู้ปกครองเรื่องการเล่นเกมออนไลน์	131
ตารางที่ 28	จำนวนนักเรียนจำแนกตามเวลาพบผู้ปกครองการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน	132
ตารางที่ 29	ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยต่างๆ	134
ตารางที่ 30	ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยต่างๆ	135
ตารางที่ 31	จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามอายุและเพศ	136
ตารางที่ 32	จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามระดับการศึกษาและเพศ	137
ตารางที่ 33	จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามอาชีพและเพศ	138
ตารางที่ 34	ร้อยละของผู้ปกครองจำแนกตามรายได้ครัวเรือน อายุและเพศ	139
ตารางที่ 35	ร้อยละของผู้ปกครองจำแนกตามจำนวนสมาชิกที่อาศัยในบ้านและจำนวนบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์	142
ตารางที่ 36	จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามการรับรู้การเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน	143
ตารางที่ 37	จำนวนของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับช่วงเวลาที่บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์	143
ตารางที่ 38	จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามพฤติกรรมของบุตรหลานเมื่ออยากเล่นเกม	145
ตารางที่ 39	จำนวนผู้ปกครองที่สามารถระบุค่าใช้จ่ายการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานได้	145
ตารางที่ 40	จำนวนของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลสถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน	146
ตารางที่ 41	จำนวนผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลด้านปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์	146
ตารางที่ 42	จำนวนผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลเรื่องการใช้จ่ายเงินเล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อเดือนและการขอเงินเพื่อเล่นเกม	147
ตารางที่ 43	ร้อยละของผู้ปกครองที่ระบุผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน	148
ตารางที่ 44	ร้อยละของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลเรื่องสุขภาพของบุตรหลาน	149
ตารางที่ 45	ร้อยละของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลการออกกำลังกายของบุตรหลาน	149
ตารางที่ 46	จำนวนของผู้ปกครองที่ใช้เวลากับครอบครัว จำแนกตามเพศของผู้ปกครอง	150
ตารางที่ 47	จำนวนผู้ปกครองที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลาน จำแนกตามเพศของผู้ปกครอง	151
ตารางที่ 48	ร้อยละของผู้ปกครองที่ได้พบกับบุตรหลานจำแนกตามเพศของผู้ปกครอง	152
ตารางที่ 49	ร้อยละของผู้ปกครองที่ใช้เวลาทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับบุตรหลาน	153
ตารางที่ 50	ร้อยละของผู้ปกครองที่ช่วยแก้ปัญหาให้บุตรหลาน	154
ตารางที่ 51	ร้อยละของผู้ปกครองจำแนกตามลักษณะทางการสื่อสารเรื่องเกมออนไลน์	155
ตารางที่ 52	การเปรียบเทียบเวลาที่ใช้กับครอบครัวที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน	155
ตารางที่ 53	การเปรียบเทียบกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัวใน 1 สัปดาห์ ที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน	157

สารบัญภาพ

ภาพที่	1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	92
ภาพที่	2	กราฟแสดงจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาต่างๆ	111
ภาพที่	3	กราฟแท่งแสดงจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ	115
ภาพที่	4	จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน	116
ภาพที่	5	แผนภูมิแท่งแสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และสถานที่เล่น	119
ภาพที่	6	กราฟแท่งเปรียบเทียบเวลาที่ใช้กับครอบครัวที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน	156
ภาพที่	7	กราฟแท่งเปรียบเทียบกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัวใน 1 สัปดาห์ ที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน	158

บทที่ 1
บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนมากขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้ว่าในโรงเรียนเอง ระบบการเรียนการสอนก็เริ่มให้คอมพิวเตอร์มามีบทบาทเพิ่มขึ้น ความแพร่หลายด้านการใช้คอมพิวเตอร์ของผู้คนทำให้เด็กและเยาวชนรุ่นใหม่มีความตื่นตัวต่อการใช้คอมพิวเตอร์ และด้วยความพร้อมทางการรับรู้และการเรียนรู้โดยวัย ประกอบกับการออกแบบมาให้ง่ายกับการใช้งาน เด็กจึงรับการใช้คอมพิวเตอร์ได้ง่าย

การพัฒนาทางเทคโนโลยี ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์เป็นที่แพร่หลายมากขึ้นในทุกสังคมรวมทั้งสังคมไทย นอกจากคอมพิวเตอร์แล้ว อินเทอร์เนต (Internet) ก็เข้ามามีบทบาทสำคัญด้านการสื่อสารร่วมกับคอมพิวเตอร์เช่นกัน อินเทอร์เนต เป็นการสื่อสารที่ลดข้อจำกัดเรื่องระยะทางของการสื่อสารลง แม้ความคาดหวังในการใช้ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เนตจะมุ่งเน้นเพื่อให้เกิดการพัฒนา แต่สิ่งหนึ่งที่ตามมากับเทคโนโลยีคือความบันเทิง และรูปแบบหนึ่งของความบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายนั้นคือ เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ (Online game) หรือเกมที่เล่นบนอินเทอร์เนตเป็นที่นิยมมากในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย แม้ว่าในปัจจุบันมีผู้เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละกว่า 300,000 ราย กว่าร้อยละ 80 ของจำนวนนี้เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งเมื่อเล่นเกมออนไลน์แล้วก็มักจะใช้เวลานานจนส่งผลกระทบหลายด้าน ทั้งการเรียน การใช้เวลาว่าง สุขภาพร่างกาย การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และความสัมพันธ์ในครอบครัว

การใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียนก็เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่เปิดให้เด็กนักเรียนเข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้อย่างสะดวก การใช้คอมพิวเตอร์ในกลุ่มนักเรียนนี้เอง จึงเป็นหนทางให้เด็กเกิดความคุ้นเคย และมีความใกล้ชิดกับนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีชนิดนี้ อย่างไรก็ตาม เด็กนักเรียนในสังคมไทยในปัจจุบันก็ยังไม่มีวุฒิภาวะพอที่จะใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างรู้เท่าทัน ทั้งนี้เพราะการใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน เปรียบเสมือนสื่อมากกว่าจะเป็นเพียงแค่เครื่องมือ ดังนั้นเมื่อคอมพิวเตอร์เป็นสื่อ ก็ย่อมเกิดการสื่อสารได้ และสื่อทางอินเทอร์เนตที่ทำให้เกิดการกล่าวถึงมากที่สุดในสังคมไทยในปัจจุบันคือ การเล่นเกมทางอินเทอร์เนต หรือเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นพัฒนาการของการใช้คอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งเพื่อความบันเทิง แต่พัฒนาการนี้ก็ดูเหมือนจะเหมาะสมกับกลุ่มคนที่มีเวลาว่าง และมีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะเล่น เพราะการเล่นเกมออนไลน์นั้นหากเล่นด้วยความมีสติยั้งคิด (เช่น ไม่โลภจนเกินไป รู้จักประมาณตน) และมีวินัยต่อตนเองแล้ว (เช่น รู้จักเวลา ไม่หมกมุ่นจนลืมภาระที่มีอยู่) การเล่นเกมออนไลน์จะมีคุณค่าไม่น้อย หากแต่เป็นการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็ก โดยเฉพาะเด็กนักเรียน ที่มีวัยวุฒิน้อย และอ่อนประสบการณ์ ก็อาจตกเป็นเหยื่อของความบันเทิงรูปแบบใหม่นี้จากการ “ติดเกม” ซึ่งทำให้ขาดความรับผิดชอบในวิถีชีวิตของตนเอง และนำมาซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นหลายด้าน ได้แก่ 1) ปัญหาที่เกิดกับตนเอง 2) ปัญหาที่เกิดระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง 3) ปัญหาของครอบครัว 4) ปัญหาระหว่างเด็กกับครูอาจารย์ และ 5) ปัญหาสังคม

อย่างไรก็ตามก็ยังไม่สามารถสรุปได้ว่าปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนนั้น เกิดขึ้นจากความไม่พร้อมของเด็ก ความไม่พร้อมของผู้ปกครอง หรือความไม่พร้อมของสังคมที่จะรองรับต่อพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่นับวันจะก้าวหน้า และมีสิ่งใหม่ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา การศึกษาเรื่อง “การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว” จะทำให้ทราบพฤติกรรมการเล่นเกมจากนักเรียน ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยอาศัยแนวคิดในเรื่องครอบครัว การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ การสื่อสาร และ ปัญหาสังคม มาใช้ในการอธิบายสภาพการณ์

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน
2. เพื่อศึกษาลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน
3. เพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน
4. เพื่ออธิบายผลกระทบของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน

ประโยชน์ของการวิจัย

1. การวิจัยนี้จะทำให้เห็นสภาพการที่แท้จริงของการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียน เพื่อตระหนักถึงการขยายตัวของเหตุการณ์ อันจะนำไปสู่การหาแนวทางในการแก้ไข อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

2. ผลที่ได้รับจะช่วยนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการรับเทคโนโลยีมาใช้อย่างรู้เท่าทัน และสร้างวิธีการในการป้องกันการติดเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนได้อย่างทันการณ์

3. ผลการศึกษาวิจัยนี้จะทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ในครอบครัว ของกลุ่มเด็กนักเรียน

นิยาม

เกมออนไลน์	หมายถึง	เกมคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ที่ต้องอาศัยการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เนตในการเล่น และสามารถเล่นพร้อมกันได้อย่างไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น
เด็กนักเรียน	หมายถึง	นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนเขตกรุงเทพมหานคร
ปัญหา	หมายถึง	สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วมีผลด้านลบต่อการดำรงชีวิตประจำวัน หรือมีผลต่อวิถีชีวิตของบุคคล
ผลกระทบ	หมายถึง	สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วส่งผลอันไม่พึงประสงค์ต่อบุคคล หรือสถาบันทางสังคม
ความสัมพันธ์	หมายถึง	ความผูกพันใกล้ชิดระหว่างผู้ปกครองกับนักเรียน

บทที่ 2
ทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัวนี้ ได้แบ่งการทบทวนวรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวข้องเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย แนวคิดทฤษฎีด้าน 1) ครอบครัว 2) การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม 3) เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 4) การสื่อสาร และ 5) ปัญหาสังคม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ครอบครัว

ในการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวนี้ได้แบ่งแนวคิดเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) บทบาทหน้าที่และความสำคัญของครอบครัว 2) วัยรุ่น และ 3) ปัญหาครอบครัว การศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังกล่าวนี้จะทำให้เห็นภาพรวมของบริบทสังคมโดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่เป็นหลักในการศึกษาวิจัยนี้ สาระของมุมมองต่างๆ อธิบายได้ดังต่อไปนี้

1.1 บทบาทหน้าที่และความสำคัญของครอบครัว

สุพัตรา สุภาพ (2536) ได้ให้ความหมายของครอบครัวว่า ครอบครัวเป็นสถาบันสังคมที่สำคัญที่สุด เป็นหน่วยของสังคมที่มีความสัมพันธ์และความร่วมมืออย่างใกล้ชิดเป็นสถาบันที่มีความคงทนที่สุด และยังไม่เคยปรากฏว่าสังคมมนุษย์ใดไม่มีสถาบันครอบครัวปรากฏอยู่ เพราะมนุษย์ทุกคนต้องอยู่ในสถาบันนี้ เนื่องจากเป็นสังคมกลุ่มแรกที่เราจะต้องเผชิญตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโตในครอบครัว ครอบครัวจะให้ตำแหน่ง ชื่อ-สกุล ซึ่งเป็นเครื่องบอกสถานภาพและบทบาทในสังคมที่เรามีส่วนร่วมด้วย ตลอดจนกำหนดสิทธิและหน้าที่ที่สมาชิกมีต่อกันในสังคม

ความสำคัญของครอบครัว

ครอบครัวเป็นหน่วยย่อยของสังคม ซึ่งทำหน้าที่ต่างๆ ให้กับสังคมรวมทั้งยังต้องทำหน้าที่สร้างสรรค์สมาชิกสังคมอีกด้วย ดังนั้นครอบครัวจึงมีความสำคัญต่อสังคมในรูปแบบและวิธีการต่างๆ

ครอบครัวเข้ามามีอิทธิพลต่อความเป็นอยู่ของเรามาก ครอบครัวเป็นกลุ่มทางสังคมกลุ่มแรกที่เราได้มีประสบการณ์ซึ่งจะสัมพันธ์อยู่ตลอดมา ครอบครัวจึงเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญต่อเรามากกว่ากลุ่มใดๆ กลุ่มอื่นๆ นั้นเราอาจเข้าไปร่วมด้วยชั่วระยะหนึ่ง แต่ครอบครัวนั้นเราร่วมอยู่ชั่วชีวิตเรา

ครอบครัวเป็นหน่วยการปกครองที่เล็กที่สุดในสังคม และเป็นหน่วยพื้นฐานการปกครองในระดับต่างๆ ของประเทศ ทั้งนี้เพราะครอบครัวเป็นแหล่งที่ให้กำเนิดแก่มนุษย์ และทำหน้าที่สั่งสอนและฝึกอบรมชั้นต้นของสังคมมนุษย์

เด็กที่เจริญเติบโตมาจากครอบครัว ย่อมได้รับการถ่ายทอดแนวความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรมต่างๆ จากครอบครัวเดิมของตน และนำมาใช้ปฏิบัติต่อในสังคม

การศึกษาลักษณะและหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานี้

หน้าที่ของครอบครัวที่เกี่ยวข้องมี 5 แนว ได้แก่ 1) แนวมานุษยวิทยา 2) แนวสังคมวิทยา 3) แนวจิตวิยา 4) แนวเศรษฐศาสตร์ และ 5) แนวรัฐศาสตร์

1. แนวมานุษยวิทยา ถือว่าครอบครัวมีเฉพาะสังคมมนุษย์เท่านั้น โดยที่วิวัฒนาการตามสภาพแห่งสังคมมนุษย์มาตามลำดับของมันเอง อันเป็นวิวัฒนาการในรูปต่างๆ ดังนั้น ครอบครัวจึงเป็นเรื่องเฉพาะของสังคมมนุษย์เท่านั้น ซึ่งเราอาจพิจารณาครอบครัวในแง่ของมานุษยวิทยา ดังนี้

1.1 มานุษยวิทยากายภาพ (Physical Anthropology) ถือว่ามนุษย์เป็นสัตว์ประเภทที่เลี้ยงลูกด้วยนม (Man is a mammal) นั่นก็คือการแสดงความแตกต่างด้านกายภาพของมนุษย์กับสัตว์

1.2 มานุษยวิทยาเชิงจิตวิทยา (Psychology Anthropology) ถือว่ามนุษย์เป็นสัตว์ที่มีสำนึก (Man is a sentiment being) โดยมีความรู้สึกในด้านความรับผิดชอบ ด้านมโนธรรม รวมทั้งความรู้สึกเป็นมนุษย์ด้วย

1.3 มานุษยวิทยาสังคม (Social Anthropology) ถือว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคม (Man is a social being) โดยการเรียนรู้วิธีการที่จะดำรงชีพในสังคมการปรับตัวให้เข้ากับสังคม เพื่อที่จะอยู่กับสังคมนั้นๆ ได้

1.4 มานุษยวิทยาทางวัฒนธรรม (Cultural Anthropology) ถือว่ามนุษย์เป็นสัตว์ที่อยู่กันด้วยความมีระเบียบแบบแผน ตามแบบฉบับของตนเอง (Man is a being who lives by nature)

2. แนวสังคมวิทยา ระบบครอบครัวจัดเป็นสถาบันทางสังคมสถาบันหนึ่ง เป็นสถาบันที่เก่าแก่ที่สุดที่มนุษย์ทุกคนรู้จัก และมีความสัมพันธ์กันมากกว่าสถาบันอื่นใดทั้งสิ้นของบรรดาสถาบันทางสังคมทั้งมวล เนื่องจากครอบครัวมีความสัมพันธ์กับสังคมตามความหมายของสังคมวิทยา ได้มีนักสังคมวิทยาหลายท่าน ได้ให้ความเห็นไปในแนวเดียวกัน โดยถือว่าครอบครัว

2.1 ครอบครัวเป็นศาสตร์ทางสังคม (Science of Society) อันเป็นเรื่องที่ต้องศึกษาในฐานะที่เป็นสถาบันทางสังคมสถาบันหนึ่ง

2.2 ครอบครัวเป็นการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ต่างๆ หรือกิจกรรมต่างๆ ทางสังคมตามความเป็นจริง (Scientific study of social relationships or activities) ซึ่งเป็นเรื่องต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์กับสถาบันอื่นๆ รวมทั้งสาขาของศาสตร์อื่นๆ ที่ครอบครัวได้เข้าไปร่วมมีบทบาทด้วย

2.3 ครอบครัวเป็นการศึกษาเกี่ยวกับชีวิต การกระทำ พฤติกรรม และอุบัติการทางสังคม (To be a study of social life, actions, behaviors and incidents) ซึ่งหมายถึงการที่ต้องศึกษาการดำเนินบทบาทต่างๆ ของครอบครัวในสังคม

2.4 ครอบครัวเป็นเรื่องที่ควรศึกษาในแง่ของสังคมวิทยาเพราะเป็นศาสตร์ทางสังคมที่มนุษย์จะต้องรู้ต้องเข้าใจ และกำหนดฐานะและบทบาทของตน เพื่อให้อยู่ร่วมในสังคมนั้นๆ ได้

3. แนวจิตวิทยา เป็นการศึกษาเพื่อให้รู้สภาพความเป็นไปต่างๆ ของคู่ครองที่อยู่ร่วมกัน สำหรับครอบครัวจิตวิทยาเข้ามาสัมพันธ์ในรูป

3.1 อารมณ์ ความรับรู้ต่างๆ ที่เกิดกับอารมณ์ เช่น การโกรธ ความรัก การมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากระทบจิตใจ ทำให้มีการแสดงการตอบสนองในรูปต่างๆ เป็นต้น รวมทั้งการขัดใจ การตามใจด้วย

3.2 วิวัฒนาการทางอารมณ์ เป็นการศึกษาด้วยเปรียบเทียบความรู้สึกอันเกิดจากการรับรู้ตามวัยต่างๆ ของบุคคล เช่น คนที่อยู่ในวัยรุ่นมักมีอารมณ์รุนแรง คนที่มีอายุมักมีใจเยือกเย็น เป็นต้น

3.3 สุภาพจิต ศึกษาทำความเข้าใจสภาวะจิตใจของสมาชิกในครอบครัวเดียวกัน เพื่อปรับสภาพความเป็นอยู่ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม เป็นต้น

4. แนวเศรษฐศาสตร์ ศึกษาถึงวิธีการดำรงชีพของสมาชิกในครอบครัวอันได้แก่

4.1 การผลิต (Production) เป็นการศึกษาการผลิต และการแสวงหาผลิตผลมาบำบัดความต้องการของสมาชิก ทั้งนี้รวมทั้งวิธีการผลิตด้วย

4.2 การบริโภค (Consumption) เป็นการใช้โภคทรัพย์อันเกิดจากผลิตผล ให้เหมาะสมกับสภาพครอบครัว รวมทั้งรู้จักวิธีบริโภคผลิตผล ว่าจะทำอย่างไรจึงจะได้รับประโยชน์จากสิ่งนั้นมากที่สุด

5. แนวรัฐศาสตร์ เป็นการศึกษาวิธีการที่ว่าจะอยู่ร่วมกันในครอบครัวอย่างสงบเรียบร้อยได้อย่างไร มีกฎเกณฑ์อะไรเป็นเครื่องกำหนดการอยู่ร่วมกัน เป็นต้น

ดังนั้นจึงถือว่าครอบครัวเป็นแหล่งปลูกฝังอากัปกิริยาต่างๆ ของสมาชิกในครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งบิดามารดาผู้เป็นหัวหน้าครอบครัว และสิ่งแวดล้อมต่างๆ เป็นผู้ให้การปลูกฝังคุณสมบัติทั้งกาย วาจา และจิตใจ ที่จัดว่าดีงามและสมควรให้แก่บุตรซึ่งอยู่ร่วมกันในครอบครัว เพื่อจะได้นำไปบำเพ็ญ ปฏิบัติ และรับผิดชอบในการดำเนินชีวิตในโอกาสต่อไป ครอบครัวจึงเป็นผู้ให้คุณสมบัติทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยการเสริมสร้างนิสัย อัธยาศัย ความฉลาด อดทน อ่อนแอต่างๆ เหล่านี้ ล้วนได้รับการอบรมมาจากครอบครัวทั้งสิ้น ซึ่งการอบรมในเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องของครอบครัว ผู้ใหญ่จะเป็นผู้ปลูกฝังเด็ก และอีกอย่างหนึ่ง ไม่มีความรักของใครจะเท่าพ่อแม่ ครอบครัวจึงเป็นหน่วยที่สำคัญมาตลอด

ครอบครัวทำหน้าที่ที่สำคัญมากประการหนึ่งได้แก่ หน้าที่ทางจิตวิทยา (Psychological Function) หน้าที่นี้ได้ผนวกเอาหน้าที่ให้ความรักแก่สมาชิกครอบครัว โดยถือว่าเป็นการผูกพันจิตใจของสมาชิกในครอบครัวให้มีความผูกพัน ครอบครัวที่ควรจะหาโอกาสสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนฝูง และเชื่อว่าการให้ความรักต่อกันและกันนั้นถือเป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่จำเป็นสำหรับการสมรสและครอบครัว สิ่งนี้เองที่ก่อให้เกิดความสนิทสนมความประทับใจ ความรัก และความปลอดภัยด้านจิตในครอบครัว จะอย่างไรก็ตามความผูกพันทางใจที่มีต่อกันนั้น ถือว่ามีความสำคัญมากสำหรับครอบครัว

คุณสมบัติสำคัญของระบบครอบครัว ระบุว่า (1) ครอบครัวเป็นระบบเปิดทางสังคมและวัฒนธรรม มีการแลกเปลี่ยนข่าวสารและติดต่อสื่อสารกับระบบภายนอกอยู่เสมอ และได้รับผลกระทบจากระบบภายนอกตลอดเวลา เช่น จากชุมชนท้องถิ่น จากเพื่อนบ้าน จากที่ทำงาน จากระบบเศรษฐกิจและสังคม (2) ครอบครัวมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและจะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านวงจรชีวิตช่วงหนึ่งสู่อีกช่วงหนึ่ง (3) ครอบครัวมีระบบการจัดการภายในและมีความต่อเนื่องในการจัดการ (4) ครอบครัวมีการปฏิสัมพันธ์โดยการสื่อสารระหว่างเครือข่ายภายในครอบครัวและมีปฏิสัมพันธ์กับระบบเครือข่ายที่อยู่ภายนอกครอบครัว (5) สมาชิกของครอบครัวอยู่ร่วมกันภายใต้กฎกติกาที่ทุกคนจะต้องถือปฏิบัติ กฎกติกาจะทำหน้าที่ควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกและการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัวให้มีประสิทธิภาพเพื่อให้ครอบครัวดำรงอยู่ ด้วยระบบการจัดการภายในครอบครัว กฎกติกาจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเหมาะสมกับวงจรชีวิตแต่ละช่วง และ (6) ขอบเขตของครอบครัว ครอบคลุมภายในครอบครัว ระหว่างครอบครัว และระบบเครือข่ายภายนอก ครอบครัวที่มีขอบเขตไม่ชัดเจนก็จะส่งผลกระทบต่อความมั่นคงและพัฒนาการของครอบครัว

ลักษณะครอบครัวสมัยใหม่

ครอบครัวสมัยใหม่เป็นครอบครัวในสังคมอุตสาหกรรม หรือสังคมเมือง ซึ่งมีลักษณะเฉพาะของมันเอง อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงและวิวัฒนาการของสังคม ซึ่งพอประมวลได้เท่าที่มีปรากฏในสังคมสมัยใหม่ของไทย ฉะนั้น ครอบครัวไทยสมัยใหม่ จึงมีการเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. เป็นครอบครัวสมัยใหม่ (Modern family) ซึ่งแยกออกมาจากระบบครอบครัวขยาย (Extended family) ไปสู่สภาพครอบครัวเล็ก (Nuclear family) ซึ่งเป็นไปตามความเจริญของระบบสังคม

2. ความผูกพันระหว่างสมาชิกของครอบครัวเสื่อมคลายลง ทั้งนี้ เนื่องจากความสัมพันธ์แบบปฐมภูมิระหว่างสมาชิกของครอบครัวระบบนี้ จะลดความสำคัญลง เนื่องจากความใกล้ชิดระหว่างสมาชิกของครอบครัวต่างห่างเหินกัน โดยอิทธิพลความเจริญทางเศรษฐกิจ นั่นคือ สมาชิกครอบครัวต่างต้องไปประกอบธุรกิจการงานนอกภายนอกบ้านมากขึ้นอันทำให้ความใกล้ชิดภายในครอบครัวระหว่างบิดามารดา บุตรธิดา ซึ่งเป็นสมาชิกครอบครัวห่างเหินไป

3. สมาชิกในครอบครัวมีอิสระมากขึ้น โดยหญิงชายมีสิทธิเท่าเทียมกัน การเศรษฐกิจภายในครอบครัวเป็นไปในลักษณะสหกรณ์ คือต่างคนต่างเป็นแหล่งทรัพยากร และต่างช่วยกันหามาจุนเจือครอบครัว และมีผลประโยชน์ในทรัพย์สินที่หามาได้ร่วมกัน

4. นิยมความสะดวกสบายต่างๆ มาสนองความต้องการของการดำรงชีพ จึงต้องหาสิ่งต่างๆ เหล่านี้มาบำรุงครอบครัว อันเป็นเหตุทำให้สมาชิกของครอบครัวไม่ค่อยได้พึ่งพาอาศัยกัน เลยดูเป็นหมดความสำคัญลงไป และยังถือเป็นค่านิยมทางสังคมอีกด้วย และข้อนี้เองที่ทำให้ครอบครัวเป็นตัวของตัวเองจนขาดความสัมพันธ์กับเพื่อนบ้าน

5. มีการไปประกอบอาชีพนอกบ้านมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการดำรงชีพในสังคมอุตสาหกรรมมักนึกถึงค่านิยมทางเศรษฐกิจและส่งเสริมเอกภาพส่วนบุคคลมากขึ้น อันถือเป็นอิสระในการประกอบอาชีพด้วย

6. มีองค์การและสถาบันต่างๆ เช่น ทางศาสนา สมาคม เป็นต้น มาทำหน้าที่ทางสังคมแทนครอบครัว เช่น การศึกษา การจัดสถานรับเลี้ยงเด็ก เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจากครอบครัวไม่สามารถจัดบริการแก่สมาชิกครอบครัวของตนเองได้ จึงจำเป็นต้องอาศัยองค์การและสถาบันต่างๆ จัดบริการให้

7. เนื่องจากการดำรงชีพต้องคร่ำเครียดอยู่กับการประกอบอาชีพดิ้นรนประกอบกิกรรมประจำวันเพื่อความอยู่รอดของสมาชิกครอบครัว โอกาสที่จะสังสรรค์กับสมาชิกครอบครัวไม่ค่อยจะมี สุขภาพจิตของคนในสังคมประเภทนี้มักเสื่อมโทรมลงไป จึงจำเป็นต้องพึ่งสถานเริงรมย์ต่างๆ อันจัดเป็นสันทนาการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดอย่างหนึ่ง เช่น สถานมหรสพ สถานพักผ่อนนอกบ้าน เป็นต้น

8. ครอบครัวประเภทนี้ สมาชิกมักให้ความสนใจสังคมนอกบ้านมากกว่าในบ้าน แม้กระทั่งแม่บ้านซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบต่อครอบครัวโดยตรงก็เช่นกัน แต่อย่างไรก็ดี ระบบนี้มักปรากฏสำหรับแม่บ้านผู้ต้องสัมพันธ์กับสังคมอื่นเท่านั้น

9. ลดค่านิยมทางศาสนา วัฒนธรรม จารีตประเพณี อันเป็นพฤติกรรมของสังคมสมัยดั้งเดิมลง เนื่องจากเห็นว่าเป็นเรื่องล้าสมัย ทั้งนี้เพราะสามารถช่วยตนเองได้ดีขึ้น และมองเห็นความเป็นไปต่างๆ ของสังคมได้ดีขึ้น จึงทำให้ลดความเชื่อทางศาสนา วัฒนธรรม จารีตประเพณีลง โดยหันไปสร้างสมความเป็นโลกียวิสัย (Seculerization) มากขึ้น

ในระบบการให้การศึกษา โดยเฉพาะระบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน ยังเป็นอุปสรรคต่อการทำให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักคิดเป็น ทำเป็น และแก้ไขปัญหาเป็น ทั้งนี้เพราะครูส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เป็นแบบการสื่อสารทางเดียว ซึ่งยึดครูเป็นสำคัญ มิใช่การยึดเด็กเป็นสำคัญ ระบบการศึกษาดังกล่าวทำให้เกิดการแข่งขันมากขึ้นในระบบ จนเกิดมีปัญหาด้านสุขภาพจิตแม่แต่กับเด็ก โดยเฉพาะเด็กในเมืองใหญ่หรือเมืองหลวงอย่างกรุงเทพมหานคร ที่เด็กนักเรียนจะต้องผ่านการสอบแข่งขันเพื่อเข้าเรียนในโรงเรียนที่ผู้ปกครองคาดหวังตั้งแต่ระดับประถมศึกษา เป็นต้นมา

นอกจากนี้ การอบรมเลี้ยงดูเด็กไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ จึงไม่ได้สร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กในด้านจริยธรรม ด้านการช่วยเหลือให้สามารถพึ่งพาตนเองได้ ด้านการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม สภาพการเปลี่ยนแปลงที่ต้องเผชิญ และจะต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่นในครอบครัว และชุมชน หรือสังคมที่กว้างขวางขึ้น ดังนั้นจึงเป็นการยากที่จะให้เด็กสามารถเจริญเติบโต สามารถสร้างครอบครัวที่เข้มแข็งมั่นคงเพียงพอที่จะดำเนินภารกิจเพื่อสืบสานกับบุคคลรุ่นต่อๆ ไป

ปัจจัยภายนอกที่เป็นสภาพแวดล้อมอีกหลายอย่างที่ส่งผลกระทบต่อครอบครัวให้มีสถานการณ์ที่ไม่ดีนัก เช่น ทิศทางการพัฒนาประเทศที่มุ่งเน้นตามกระแสโลกาภิวัฒน์ กระแสเศรษฐกิจ โดยมองข้ามความสำคัญของคนในสังคมไทย จึงทำให้คุณภาพของคนอ่อนด้อยลง

จากแนวคิดเรื่องครอบครัวนี้ สามารถสรุปได้ว่า ครอบครัวเป็นสถาบันหลักที่มีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของเด็ก แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดกับครอบครัว อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมนั้น ทำให้ครอบครัวทำหน้าที่ไม่สมบูรณ์ การทำหน้าที่ไม่สมบูรณ์นี้เองส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กได้ โดยเฉพาะเด็กนักเรียนที่มีภูมิคุ้มกันจากสังคมไม่เพียงพอ แนวคิดเรื่องครอบครัวจึงเกี่ยวข้องกับการศึกษานี้ในด้านที่ว่า ความห่างเหินของสมาชิกในครอบครัว อาจส่งผลให้เด็กนักเรียนไขว่คว้าหาสิ่งอื่นที่ทำให้เขาอบอุ่นทางใจมากกว่าครอบครัวก็เป็นได้

1.2 วัยรุ่น

สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน มีผลกระทบต่อการปรับตัวที่อาจผิดปกติและมีปัญหาขององค์กรสังคมทั้งหลาย เด็กและเยาวชนเป็นหน่วยทาสังคมที่ต้องรับผลพวงทั้งโดยทางตรงและทางอ้อมจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม เมื่อองค์กรสังคมต่างๆ เบี่ยงเบนไป อาทิ ปรากฏสภาวะครอบครัวแตกแยก กลุ่มจารีตประเพณีล้มเหลวในการจัดระเบียบสังคม สภาวะวัตถุนิยม และความเป็นปัจเจกบุคคลมีสูงขึ้น เด็กและเยาวชนส่วนหนึ่งย่อมปรับตัวไปสู่พฤติกรรมเบี่ยงเบน แล้วได้สร้างทั้งปัญหาแก่ตนเองและสังคมรอบด้านเช่นกัน สังคมรอบด้านจึงต้องตระหนักถึงข้อเท็จจริงดังกล่าว และกำหนดหน้าที่รับผิดชอบร่วมกันในการป้องกันและร่วมแก้ปัญหาต่างๆ ที่ตามมาเหล่านั้น โดยเฉพาะสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา จำเป็นต้องปรับบทบาทและหน้าที่ใหม่ให้สอดคล้องและคลี่คลายปัญหานี้ก่อนองค์กรใดๆ

โกศล วงษ์สวรรค์ (2545) อธิบายว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กกับเป็นผู้ใหญ่ เริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เช่น อารมณ์หวั่นไหวง่าย เต็มไปด้วยความแค้น เต็มไปด้วยความเพ้อฝัน มีอุดมคติสูงส่ง ดังนั้น ถ้าหากมีความผิดหวังหรือไม่ได้ดังที่ปรารถนาก็จะมีอารมณ์ไม่ค่อยเดินสายกลาง ถ้ารักจะรักสุดใจ ถ้าเกลียดจะเกลียดสุดใจ ต้องการให้เพื่อนยอมรับ รักเพื่อนต่างเพศ รักความเป็นอิสระ ต้องการความอบอุ่น เป็นต้น

บางครั้งครอบครัวและสังคมมักเรียกร้อง คาดหวัง และสร้างกฎเกณฑ์มาตรฐานแบบผู้ใหญ่ให้วัยรุ่นปฏิบัติ ซึ่งโดยแท้จริงแล้ว วัยรุ่นแม้ในระยะแรกจะมีร่างกายเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ก็ยังมีความเป็นเด็กอยู่

ปัญหาในวัยรุ่นนี้มักจะเป็นเรื่องเพศ ความต้องการเป็นอิสระ การคบเพื่อน และการตั้งความมุ่งหมายเกี่ยวกับชีวิตอนาคต

ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลคดีเด็กและเยาวชน พ.ศ.2494 บัญญัติไว้ว่า "เด็ก หมายความว่า บุคคลอายุเกินกว่าเจ็ดปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่เกินสิบสี่ปีสมบูรณ์" "เยาวชน หมายความว่า บุคคลอายุเกินสิบสี่ปีสมบูรณ์ แต่ยังไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์" แต่ไม่ได้หมายถึงบุคคลผู้บรรลุนิติด้วยการสมรส

"วัยรุ่น" ในทางจิตวิทยา จัดไว้ว่า อายุระหว่าง 12-19 ปี องค์การอนามัยโลกได้กำหนดไว้ว่า วัยรุ่น คือ ผู้มีอายุระหว่าง 10-19 ปี ผู้ที่มีอายุระหว่าง 10-14 ปี เรียกว่าวัยรุ่นรุ่นเยาว์หรือวัยแรกรุ่น ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-19 ปี คือ วัยรุ่นเข้าสู่วัยของการเป็นผู้ใหญ่ สำหรับองค์การสหประชาชาติได้กำหนดอายุวัยรุ่นอยู่ในช่วงอายุ 15-25 ปี ส่วน IPPF (International Planned Parent-hood Federation) ก็กำหนดอายุไว้ใกล้เคียงกับองค์การสหประชาชาติ แต่ว่าวัยเริ่มนั้นเร็วกว่า คือ กำหนดไว้ว่าวัยรุ่นจะอยู่ในช่วงอายุ 10-25 ปี ส่วนประเทศไทยนั้นมีการกำหนดอายุไว้เช่นใน "นโยบายและแผนพัฒนาเยาวชนระยะยาว" ระบุว่าวัยรุ่นไทยอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปี ซึ่งโดยเฉลี่ยแล้วจะมีอยู่ประมาณร้อยละ 17-19 ของประชากรทั้งหมด

วัยรุ่นกับกลุ่มเพื่อน

เพื่อนมีความหมายต่อวัยรุ่นมาก ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็น จะขาดเสียมิได้ มักต้องอาศัยเพื่อน มีอะไรมักจะเล่าให้เพื่อนฟัง ขอความเห็นคำปรึกษาและปรับทุกข์ร้อนของตน เพราะคิดว่าพ่อแม่ไม่เข้าใจตัวเองพอเวลาไปเที่ยวก็อยากไปกับเพื่อนมากกว่าไปกับพ่อแม่ เพราะสนุกสนานกว่า ไม่ต้องระมัดระวัง วัยรุ่นโดยทั่วไปมักจะมีความภักดีต่อกลุ่ม ถ้ากลุ่มเพื่อนไม่ดีก็อาจจะนำไปในทางที่เสีย แม้ไม่อยากทำสิ่งไม่ดี แต่เมื่อเพื่อนพูดสบประมาท หรือกลัวเพื่อนโกรธก็อาจจะทำอะไรที่ไม่ดีไปด้วยต้องหาวิธีให้วัยรุ่นรู้ตัว โดยใช้วิธีที่ให้วัยรุ่นเชื่อว่าเป็นความคิดของเขาเอง เพราะการหักหาญน้ำใจมีแต่จะทำให้เกิดการเอาชนะคะคานขึ้น เป็นเด็กมีปัญหา เพราะอาจจะขี้ขลาด เห็นแก่ตัว จองหอง จู้จี้ไม่รู้จักคำว่าให้ และรับ

ความต้องการของวัยรุ่น

มักจะขึ้นอยู่กับค่านิยมที่ตนยึดถือ กลุ่มมีอิทธิพลมาก ดังนั้น ความต้องการที่เป็นจริงก็คือความต้องการของตนเองบวกกับความต้องการของสังคม คือ ต้องการความมั่นคงต้องการยอมรับ ต้องการประสบการณ์ใหม่ๆ ฯลฯ สรุปความต้องการเป็นข้อๆ ดังนี้

1. ต้องการความรัก รักพ่อ แม่ ญาติพี่น้อง เพื่อน พวกพ้อง ในขณะเดียวกันอยากให้เพื่อนรัก อยากดี อยากมีความสำเร็จ รักเพื่อนต่างเพศแบบหนุ่มสาว ฯลฯ

2. ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน มักจะออกมาในรูปกิจกรรมดนตรี กีฬา การบันเทิง

3. ต้องการความเป็นอิสระ รุนแรงมากในวัยนี้ เพราะอยู่ระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ จึงอยากแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง จึงไม่ชอบให้ผู้ใหญ่มาก้าวก่าย มาสอน มาคอยช่วยเหลือ จึงทำอะไรโดยผู้ใหญ่ไม่รู้ไม่เห็น

4. ต้องการได้รับการยกย่อง ต้องการมีชื่อเสียง อยากให้สังคมยอมรับ ชมเชย อยากเด่นดัง เป็นขวัญใจ ดาวประจำมหาวิทยาลัย ตั้งชมรมต่างๆ

5. มีอุดมคติสูง วัยรุ่นยังอยู่ในวัยที่เรียนรู้ทางทฤษฎี ยังไม่ประสบกับสภาพความเป็นจริง จึงมองข้ามความเป็นจริงไปบ้าง เป็นพวกอุดมคตินิยม (Idealist) มากกว่าในทางปฏิบัติได้จริงๆ (Pragmatist) บางครั้งจึงตกเป็นเครื่องมือของผู้ที่มีอำนาจ มีอิทธิพลมีบารมีแสวงหาประโยชน์ เพราะวัยรุ่นมีอุดมคติแรงกล้า กล้าเสี่ยง มีพลังผลักดันสูง เชื่อคนง่าย คิดไม่ถึงวิธีลึกซึ้งของมนุษย์

จุดอ่อนของวัยรุ่น คือ ถ้าเชื่ออย่างจริงจัง แต่ถ้าระแวงก็จะไม่ยอมเชื่ออะไรง่ายๆ นอกจากจะมีหลักฐานมาอ้างอิงให้เชื่อถือ จะเปลี่ยนความเชื่อถืออย่างรวดเร็ว ถ้าปรากฏว่าสิ่งที่เคยเชื่อนั้นไม่เป็นจริง เพราะเป็นวัยที่ชอบวีรบุรุษ เชิดชู คนกล้าจริง

6. มีความสนใจในเรื่องเพศและเพื่อนต่างเพศ ต้องการความรู้ ความเข้าใจทางเพศ พูดคุยในกลุ่มเพศเดียวกัน ฟังคนอื่นพูดอ่านจากหนังสือเรื่องเพศ หนังสือประเภทลามกเร้าความรู้สึกทางเพศ ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความรักและเรื่องเพศ เป็นวัยรักแบบหลงใหลใฝ่ฝัน รุนแรงวิจิตรพิสดาร ออกมาในรูปเพ้อฝันและอาจจะเปลี่ยนแปลงและสิ้นสุดในตัวของมันเอง

7. ต้องการรวมกลุ่ม เพื่อนมีความสำคัญมาก อยากให้เพื่อนยอมรับ จึงพยายามทำตามเพื่อน แม้บางครั้งจะขัดกับความรู้สึกส่วนตัวก็ตาม เพื่อนชวนไม่กล้าขัดใจเพื่อน

8. ต้องการการยอมรับจากผู้ใหญ่ ว่ามีความสามารถ มีประโยชน์ต่อสังคม จึงควรให้วัยรุ่นช่วยรับผิดชอบในกิจกรรมบางอย่าง

9. ต้องการแบบอย่างที่ดี แม้จะชอบความเป็นอิสระ ก็ยังอยากได้คำแนะนำจากผู้ใหญ่ที่ดี ผู้ใหญ่จะต้องเป็นปูชนียบุคคล คอยนำทาง คอยตักเตือน ให้รางวัลเมื่อทำดี

10. ต้องการความปลอดภัยและความมั่นคง อยากได้หลักประกัน

11. ต้องการประสบการณ์ใหม่ๆ อย่างรุนแรงมาก หาความพอใจโดยทางใดทางหนึ่งให้จนได้ เช่น อยากแต่งกายแปลกๆ ตามสมัยนิยม อยากมีเพื่อนต่างเพศ ฯลฯ ผลที่ติดตามมา คือ เกิดการซ่อนเร้น หลอกลวง และในที่สุดอาจจะเกิดเสื่อมเสีย เพราะเป็นวัยที่มีความรักกับความเกลียดรุนแรง

12. มีความรู้สึกรุนแรง ถ้าสมหวังก็ชื่นชมซาบซึ้ง ดีใจสุดๆ ตื่นเต้น ถ้าผิดหวังก็จะแค้นใจ น้อยใจ ความรู้สึกนี้จะรุนแรงผิดธรรมดา บางคนจึงอาจฆ่าตัวตายได้ถ้าเกิดผิดหวัง เช่น ความรัก การสอบไล่ตก หรือถูกพ่อแม่ดุด่าว่ากล่าว

13. ต้องการมีอนาคต ต้องการมีความสำเร็จ อยากรับผิดชอบ อยากพึ่งตนเอง ฝันถึงจุดหมายในอนาคต เช่น อยากเป็นหมอ เป็นวิศวกร เป็นนักปกครอง เป็นสถาปนิก เป็นเศรษฐกร เป็นนักเคมี

บทบาทของผู้ใหญ่ที่มีต่อวัยรุ่น

ผู้ใหญ่ควรจะทำความเข้าใจ เพื่อช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพและความเข้าใจอันดีต่อกันเป็นการช่วยลดปัญหาช่องว่างระหว่างวัย และยังเป็นการช่วยหนุ่มสาวได้พัฒนาความคิดความสามารถและอุดมการณ์ ซึ่งผู้ใหญ่ควรตระหนักในเรื่องต่อไปนี้

1. การยอมรับ เป็นการยอมรับความคิดเห็นที่เป็นเหตุเป็นผลหรือมีประโยชน์ หรืออภิปรายนอกจากนี้ควรรับความจริงที่เสนอขึ้นมา และโต้อย่างมีเหตุผล

2. การเข้ากับกลุ่ม ยอมให้พบปะสังสรรค์กับเพื่อนหรือกลุ่มตามควร ถ้าไม่เป็นการชักนำไปในทางเสียหาย โดยไม่เข้มงวดนัก มีการยืดหยุ่นบ้างตามสมควร

3. เรื่องเพศและเรื่องเพื่อนต่างเพศ ไม่ควรปิดบังเรื่องเพศ ควรสอนความรู้เรื่องเพศ ตามความเป็นจริงให้เป็นเรื่องปกติธรรมดา โดยไม่ใช่เป็นการสอนแบบยั่วยุ ส่วนเรื่องเพื่อนต่างเพศก็ยอมให้คบหาสมาคมถ้าไม่เป็นการเสียหายอะไร อย่างน้อยหนุ่มหรือสาวจะได้รู้จักกับคนที่ต่างไปจากตน ดีกว่าที่ให้เป็นซ่อนเร้นลับหลังผู้ใหญ่

4. การให้คำแนะนำที่ถูกต้อง คือ ยังเป็นวัยที่ต้องการความเห็นอกเห็นใจ กำลังใจ การช่วยเหลือและการแนะนำที่ถูกต้องจากผู้ใหญ่ การแนะนำอาจจะทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรงก็สอนด้วยวาจาทางอ้อมก็เป็นแบบอย่างที่ดี

5. ให้เสรีภาพตามควรแก่วัย ไม่ควรปล่อยจนเหลือล้น ซึ่งเป็นการทำลายวัยรุ่นเอง ในขณะเดียวกันก็ไม่จำกัดจนเกินไป

6. ให้รู้จักสิทธิหน้าที่ โดยให้รู้ว่าสิ่งใดที่เป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม และสิ่งใดที่เป็นส่วนที่พึงมีพึงได้

7. สร้างความซื่อสัตย์ อบรมสั่งสอนทำตัวอย่างให้เห็น ยกย่องคนซื่อสัตย์ให้ปรากฏเหมือนกับคำว่าทำดีได้ดี

8. สร้างระเบียบวินัย ให้รู้จักสิทธิหน้าที่อันชอบโดยชักจูงให้ปฏิบัติในทางที่ถูกต้อง รู้จักกฎเกณฑ์ รู้จักว่าอะไรควรอะไรไม่ควร โดยถ้าใครมีระเบียบวินัยดีก็ยกย่องชมเชย ส่วนผู้ใดไม่ทำตามระเบียบวินัยก็ควรหาทางแก้ไข

ระเบียบวินัยเป็นสิ่งจำเป็น ช่วยทำให้คนไม่ทำตามความพอใจของตนโดยไม่มีขอบเขต เพราะเป็นการสอนให้คนอื่นรู้จักทำอะไรเพื่อส่วนรวม นอกจากนี้ ยังมีผลต่อบุคลิกภาพของบุคคลด้วย เช่น มีคนเป็นจำนวนมากต้องตื่นแต่เช้า ไม่ว่าอยากตื่นหรือไม่ก็ตาม เพราะเขาฝึกจนเป็นนิสัยแล้ว หรือเวลาไปซื้อตั๋วดูหนังเราก็มักจะเข้าแถวใครมาก่อนก็ได้ก่อน เป็นต้น

9. การเป็นแบบอย่างที่ดี เพื่อให้วัยรุ่นเกิดความศรัทธาและยึดถือเป็นแนวทางในการปฏิบัติเพราะเด็กวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า ถ้าผู้ใหญ่ในวันนี้ดี ก็จะช่วยให้วัยรุ่นได้เป็นผู้ใหญ่ที่ดีในวันข้างหน้าได้

10. ปลูกฝังการช่วยตัวเอง ผู้ใหญ่ควรจะช่วยให้สิ่งที่ควรช่วยโดยการแนะนำแนวทางในบางสิ่งบางอย่างที่วัยรุ่นสามารถทำเองได้ เพื่อเป็นการสอนให้รู้จักช่วยตัวเองหรือรับผิดชอบตัวเองในวันข้างหน้า

11. ส่งเสริมให้ใช้สติปัญญาและความสามารถอย่างถูกต้อง โดยไม่ยอมตกเป็นเครื่องมือของผู้ที่ต้องการแสวงหาผลประโยชน์ เป็นการใช้พลังที่มีอยู่ในทางที่ถูกที่ควร

12. สอนให้รู้จักหลักการประหยัด โดยการให้ใช้เงินหรือทรัพยากรในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์หรือเหมาะสม ไม่ส่งเสริมให้นิยมความฟุ้งเฟ้อ หรือเห่อเหิม อันจะเป็นผลเสียต่อตัวเองและชาติในที่สุด

ถ้าผู้ใหญ่สามารถเข้าใจความต้องการของวัยรุ่นบ้างด้วยการตอบสนองความต้องการที่จำเป็นอย่างมีเหตุมีผลแล้ว ผู้ใหญ่ก็สามารถใช้พลังของวัยรุ่นในทางที่สร้างสม เพื่อเป็นประโยชน์ต่อวัยรุ่น ต่อสังคม และต่อชาติโดยส่วนรวม

แนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น

ความสนใจของวัยรุ่นแบ่งได้เป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ความสนใจทางสังคม (Social Interests) เพศหญิงมีความสนใจในการพบปะสนทนามากกว่าเพศชาย เพราะเพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชาย 1-2 ปี เพศหญิงชอบคุยเกี่ยวกับงานเลี้ยงเพศตรงข้าม เรื่องตลกขบขัน หนังสือ ภาพยนตร์ กีฬา ครู อาจารย์และเพื่อนๆ ที่โรงเรียน ส่วนวัยรุ่นชายชอบคุยเรื่อง กีฬา ภาพยนตร์ เพศตรงข้ามและการเมือง นอกจากนี้ทั้งวัยรุ่นชายหญิง ยังสนใจในชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคลในสังคมอีกด้วย

2. ความสนใจส่วนบุคคล (Personal Interests) วัยรุ่นมีความสนใจส่วนตัว ได้แก่

- ความสนใจในการแต่งกาย เช่น การรักสวยรักงามของวัยรุ่นเพศหญิง
- ความสนใจในสุขภาพได้แก่ การกิน การป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ
- ความสนใจในเพศตรงข้าม เช่น การปรับปรุงตัวให้เข้ากับเพศตรงข้าม
- ความสนใจในการอาชีพ เพื่อวางแผนอาชีพในอนาคต
- ความสนใจในศาสนา บาปบุญ
- ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น เกมกีฬา อ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์ ฟังวิทยุ และดูโทรทัศน์

ความต้องการและความสนใจของวัยรุ่นดังที่ได้กล่าวมาแล้ว มีอิทธิพลอย่างมากต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต ซึ่งหากวัยรุ่นไม่ได้รับการตอบสนองก็อาจเกิดภาวะการคับข้องใจและก่อให้เกิดปัญหาในการปรับตัว ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในการเปิดรับสารเพื่อตอบสนองความต้องการของตนในรูปแบบแตกต่างกัน โดยความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนนั้นขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้กลุ่มเพื่อน ครอบครัว และปัจจัยอื่นๆ

แนวคิดอิทธิพลเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อเด็กวัยรุ่น

จากแนวคิดสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นมองว่า สื่อมวลชนในชุมชนล้วนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนวัยรุ่นมากบ้างน้อยบ้างขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญ 3 ประการ

1. เนื้อหาและคุณภาพของสื่อที่นำเสนอ
2. ความถี่ของการรับสื่อของนักเรียนวัยรุ่น
3. การได้รับความสนับสนุน ชี้แนะจากผู้มีประสบการณ์ในขณะที่วัยรุ่นรับสื่อ

เกมอิเล็กทรอนิกส์มีผลดีต่อเด็ก ในด้านช่วยส่งเสริมชีวิตครอบครัว ปรับปรุงพฤติกรรมทางสังคม ทำให้เด็กกล้าแสดงออกมากขึ้น และมีส่วนแบ่งเวลาทำการบ้านของเด็กน้อยกว่าที่เกรงกัน ทั้งยังพัฒนาศักยภาพทางการรับรู้ของเด็กๆ ด้วย

อย่างไรก็ตามผลกระทบของเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อเด็กนั้น มีทั้งผลดีและไม่ดี ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ ด้าน เช่น เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่น ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก นอกจากนี้การเลือกเล่นเกมที่เหมาะสม ช่วยสร้างสรรค์และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวและอายุของผู้เล่นภายในเวลาอันจำกัด วันละเพียงหนึ่งชั่วโมงก็สมควรจะเพียงพอ แต่ถ้าเล่นทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงเย็น และเล่นทุกวันโดยไม่ทำอย่างอื่นก็จะเกิดผลเสีย อย่างเช่น รังสีที่แผ่ออกมาจากจอมีผลต่อสายตาของเด็ก และถ้าเด็กอายุน้อยจะมีแรงต่อต้านรังสีได้น้อย ซึ่งเมื่อจ้องนานๆ โดยไม่พักสายตา จะทำให้เกิดอันตรายต่อตาได้ และเด็กเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ ใจจดใจจ่อเล่นอยู่ได้เป็นเวลานานๆ ไม่อยากลุกไปไหน ซึ่งสิ่งที่เป็นโทษโดยแอบแฝงคือ ไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้ออกกำลังกายหรือใช้พลังความสามารถในด้านอื่น ดังนั้นการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์จึงควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง

1.3 ปัญหาครอบครัว

บุญเสริม หุตะแพทย์ (2542) ได้ให้แนวคิดว่าครอบครัวเป็นเสมือนเกราะปกป้องคุ้มครองภัยอันตรายจากสังคมภายนอก เป็นที่พักพิง พร้อมที่จะให้ความรัก ความอบอุ่น ให้ความสะดวกสบาย ให้ความปลอดภัย ครอบครัวจึงเป็นที่พึ่ง ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ที่หล่อหลอมและถ่ายทอดบุคลิกภาพและแนวทางการดำเนินชีวิต แต่ในบางกรณีครอบครัวอาจเป็นสถานที่ที่ไม่ปลอดภัย เช่น มีการทำร้ายร่างกายและจิตใจ และบั่นทอนคุณค่าความเป็นทรัพยากรที่สำคัญของสังคม เนื่องจาก “ปัญหา” ที่เกิดขึ้นในครอบครัว

ในส่วนนี้จะแบ่งอธิบายความคิดเป็น 2 ด้าน ด้นแรกคือ ด้านความหมายและขอบเขตของปัญหาครอบครัว และด้านที่สองคือ หลักการจัดการกับปัญหาครอบครัว

1.3.1 ความหมายและขอบเขตของปัญหาครอบครัว

ปัญหาครอบครัว หมายถึง สิ่งที่มาคุกคามเสถียรภาพการดำรงอยู่อย่างปกติสุข หรือประสิทธิภาพในการทำหน้าที่ของครอบครัว โดยมีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ เช่น ปัญหาที่อยู่อาศัย ปัญหาการเงิน และปัญหาเกี่ยวข้องกับอารมณ์ เช่น ความโกรธระหว่างพี่ๆ น้องๆ ความขมขื่น บางครอบครัวอาจมีเพียงปัญหาทางอารมณ์ แต่อาจไม่มีปัญหาทางวัตถุเลย และหากครอบครัวใดมีปัญหาทางวัตถุเกิดขึ้น ก็มักจะมีปัญหาทางอารมณ์ด้วยเสมอ เช่น ครอบครัวที่ยากจนและขาดแคลนปัจจัยสี่ ก็มักมีการทะเลาะเบาะแว้งกันระหว่างสามีภรรยา (อุมาพร ตรังคสมบัติ 2540)

ปัญหาครอบครัวเป็นสภาวการณ์ที่เกิดขึ้นและมีผลกระทบต่อบุคคลในครอบครัว โดยอาจมีสาเหตุมาจากปัจจัยภายในครอบครัวเอง หรือได้รับผลกระทบจากปัจจัยภายนอกครอบครัว หรืออาจมีสาเหตุมาจากทั้ง 2 ปัจจัยพร้อมๆ กัน ปัญหาครอบครัวจัดเป็นปัญหาหนึ่งของสังคม ซึ่งบางปัญหามีผลกระทบต่อคนส่วนใหญ่ของสังคม

ส่วนขอบเขตของปัญหาครอบครัวคือ การประเมินว่าครอบครัวใดมีความเป็นปกติสุขหรือไม่หรือมีปัญหาอะไรเกิดขึ้นในครอบครัว ในทัศนะของนักสังคมสงเคราะห์เห็นว่า การที่นักสังคมสงเคราะห์จะ

วินิจฉัยเพื่อให้ความช่วยเหลือผู้รับบริการนั้นจะต้องพิจารณาผู้รับบริการองค์รวม (Person as a whole) กล่าวคือ จะต้องครอบคลุมทั้งระบบชีวะ จิต-สังคม ซึ่งมีปัจจัยหลากหลายเข้ามาเกี่ยวข้อง ปัจจัยบางตัวอาจไม่อยู่ในสภาพที่นักสังคมสงเคราะห์จะสามารถควบคุมได้ ในการปฏิบัติงานจริงนักสังคมสงเคราะห์จำเป็นต้องทำไปทีละส่วนก่อน แท้ที่จริงแล้วไม่มีบุคคลใดเลยที่จะสามารถทำความเข้าใจได้ทุกแง่ทุกมุม แม้แต่คนที่อยู่ใกล้ชิดที่สุดหรือผู้ที่อยู่ด้วยกันตลอดเวลา การกำหนดขอบเขตของปัญหาครอบครัวนั้น จึงจำเป็นต้องมองทั้งองค์รวมของครอบครัว พร้อมทั้งพิจารณาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องในกรอบบริบทของสถานการณ์ด้านต่างๆ ที่สามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อครอบครัวได้

ประเด็นที่ควรพิจารณาปัญหาครอบครัวครอบคลุมสิ่งที่จะกล่าวต่อไปนี้

ก) ปัจจัยภายในครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับบุคคลและสถานการณ์ภายในครอบครัว เช่น ปัญหาระหว่างสามี-ภรรยา ปัญหาระหว่างพ่อแม่กับลูก ปัญหาระหว่างเขยหรือสะใภ้กับญาติ ปัญหาระหว่างญาติพี่น้อง หรือสถานการณ์ความขัดแย้งของบุคคลในครอบครัวหรือความไม่เข้าใจกัน หากความขัดแย้งเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและไม่ได้รับการแก้ไข หรือไม่ได้ดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อลดความขัดแย้งลง อาจกลายเป็นสาเหตุของปัญหาครอบครัวได้ เช่น ความขัดแย้งระหว่างสามีภรรยา หรือความเข้าใจผิดระหว่างพี่น้อง หากไม่ได้ทำความเข้าใจกันอาจกลายเป็นปัญหาต่อไปได้ นอกจากนี้ ปัญหาครอบครัวยังได้รับผลกระทบจากภาวะวิกฤตในครอบครัว เช่น ปัญหาที่เกิดขึ้นกับลูกเมื่อพ่อแม่เจ็บป่วยหรือเสียชีวิต

ข) ปัจจัยภายนอกครอบครัว เนื่องจากครอบครัวเป็นสถาบันย่อยของสังคม ดังนั้น เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในสังคม เกิดภาวะวิกฤต หรือเกิดปัญหาสังคมต่างๆ เช่น ปัญหาการว่างงาน ปัญหายาเสพติด หรือภาวะวิกฤตจากเศรษฐกิจ สถานการณ์ดังกล่าวนี้เป็นปัจจัยภายนอกครอบครัวที่ส่งผลให้ครอบครัวจำเป็นต้องมีการปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น หากมีบุคคลในครอบครัวว่างงานหรือมีปัญหาเกี่ยวกับค่าใช้จ่าย สมาชิกในครอบครัวต้องปรับตัวเพื่อรับปัญหาโดยการช่วยกันประหยัดค่าใช้จ่าย เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ปัญหาและสถานการณ์ของครอบครัวมีผลกระทบต่อกัน และส่งผลกระทบต่อชุมชนและสังคมด้วย

ปัญหาครอบครัวกับแนวคิดจากทฤษฎีความขัดแย้ง

ทฤษฎีความขัดแย้งเป็นอีกทฤษฎีหนึ่งที่ใช้ในการตรวจสอบอำนาจและสิทธิพิเศษในสัมพันธภาพของคู่สมรส ซึ่งแนวคิดตามทฤษฎีนี้เชื่อว่าอำนาจเป็นสิ่งที่บุคคลได้รับมาจากการที่บุคคลเป็นเจ้าของทรัพยากร ทรัพยากรดังกล่าว ได้แก่ รายได้ การศึกษา และสถานภาพการประกอบอาชีพ และเชื่อว่า “คู่สมรสผู้มีทรัพยากรอยู่ในครอบครองมากที่สุดเป็นคนมีอำนาจมากที่สุด”

ตัวอย่างสิ่งที่ชี้วัดอำนาจในชีวิตสมรสของครอบครัวในสังคมตะวันตก ได้แก่ การแบ่งงานกันทำในครัวเรือน ผลการศึกษาวิจัยในต่างประเทศพบว่า ภรรยาที่รายได้สูงมีงานบ้านน้อยกว่าภรรยาที่มีรายได้ต่ำ

ส่วนการแบ่งสัดส่วนการทำงานระหว่างสามีภรรยานั้นพบว่า การให้สามีรับภาระงานบ้านมากกว่าภรรยาเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก ดังนั้น ภรรยาจึงมักจะจัดการลดภาระงานบ้านของตนลงด้วยการจัดหาเครื่องทุ่นแรงหรืออุปกรณ์อำนวยความสะดวกมาช่วยทำงาน เช่น เครื่องซักผ้า เครื่องดูดฝุ่น เตาอบไมโครเวฟ สำหรับภรรยาที่ทำงานนอกบ้านส่วนใหญ่มักนำลูกไปฝากเลี้ยงที่สถานเลี้ยงเด็ก และซื้ออาหารสำเร็จรูปมารับประทานแทนการปรุงอาหารเอง

การนำทฤษฎีความขัดแย้งมาใช้มักเป็นรูปแบบของผู้มีอำนาจ-ผู้ใต้อำนาจ (Dominance Sub-ordination Model) คือ คู่สมรสฝ่ายที่เป็นผู้มีอำนาจ ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นสามี จะพยายามรักษาสถานภาพของตนให้คงไว้ โดยพยายามขัดขวางการใช้อำนาจของผู้ที่อยู่ใต้อำนาจ ซึ่งเป็นสมาชิกคนอื่นในครอบครัว เช่น ภรรยา และลูก สำหรับผู้อยู่ใต้อำนาจ เช่น ในฐานะภรรยาก็พยายามรักษาสถานภาพให้คงเดิม เมื่อภรรยาขอให้สามีช่วยแบ่งเบาภาระงานบ้านบ้าง ขอให้เปลี่ยนพฤติกรรมบ้าง หรืออะไรก็ตามที่ต่างไปจากที่เคยคิดหรือเคยปฏิบัติ หากสามีปฏิเสธ ภรรยาก็ต้องเป็นฝ่ายยอมรับ ซึ่งอาจจะรับผิดชอบงานเองดังเดิม หรืออดทนรับสภาพ ความขัดแย้งก็จะสะสมขึ้นระหว่างสองฝ่าย

ความขัดแย้งระหว่างคู่สมรสเป็นความขัดแย้งในครอบครัวอย่างหนึ่งที่เป็นทั้งสาเหตุและผลกระทบทำให้เกิดปัญหาครอบครัว ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นมักเกิดจากการมีความต้องการ เป้าหมาย และความคาดหวังที่แตกต่างกันของคู่สมรส ซึ่งในที่นี้จะอธิบายรวมถึงความขัดแย้งที่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นๆ ในครอบครัวด้วย

ลักษณะของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นแบ่งออกเป็น ดังนี้ 1) ความขัดแย้งที่มีเหตุผลและขาดเหตุผล 2) ความขัดแย้งที่เปิดเผยและซ่อนเร้น และ 3) ความขัดแย้งที่เฉียบพลันและความขัดแย้งที่เรื้อรัง

1) ความขัดแย้งที่มีเหตุผลและขาดเหตุผล (rational and irrational conflict) ความขัดแย้งที่มีเหตุผลอาจเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเนื่องจากมีความคิดเห็นแตกต่างกันในบางเรื่อง เช่น การใช้จ่ายในครอบครัว การลดความขัดแย้งสามารถทำได้หากมีการพูดคุยกันอย่างมีเหตุผล การประนีประนอม การชักจูงให้คล้อยตาม ในทางตรงข้าม ความขัดแย้งที่ไม่มีเหตุผลมักเกิดจากลักษณะเฉพาะบุคคลของแต่ละคน เช่น การเป็นคนอารมณ์อ่อนไหว ใจร้อน มักกล่าวโทษผู้อื่น ชอบโต้เถียง ชอบจับผิด มีความอิจฉาริษยา ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องที่ทำความเข้าใจได้ยาก เนื่องจากมีความละเอียดอ่อน แต่หากผู้ที่เกี่ยวข้องมีความเข้าใจลักษณะเฉพาะของกันและกัน เปิดใจกว้าง ก็อาจมไม่เป็นปัญหาสำคัญของครอบครัว

2) ความขัดแย้งที่เปิดเผยและซ่อนเร้น (overt and covert conflict) การมีความขัดแย้งที่เปิดเผย เช่น การแสดงความไม่เห็นด้วย อาจเป็นการพยายามที่จะแก้ปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ผู้ที่เกี่ยวข้องยังไม่เห็นด้วย ความขัดแย้งจากความไม่เห็นด้วยนี้อาจไม่ก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัวต่อไป หากมีการทำความเข้าใจกัน ซึ่งในบางกรณีก็ไม่สามารถตกลงกันได้ สำหรับความขัดแย้งที่ซ่อนเร้นนั้นเป็นสิ่งที่ซ่อนหรือปกปิดไว้ ความขัดแย้งชนิดนี้มีนัยสำคัญและเป็นสาเหตุที่นำไปสู่ปัญหา เพราะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวิเคราะห์สาเหตุที่แท้จริงได้ ทั้งนี้อาจมีผลมาจากหลายสาเหตุ เช่น การขาดการแบ่งปันหรือการมีส่วนร่วมในครอบครัว การ

ขาดการปฏิสัมพันธ์ และเป็นผลจากการพัฒนาการของปัญหาทางจิตใจ เช่น การเกิดความเครียดอย่างต่อเนื่อง ความขัดแย้งที่ซ่อนเร้นเป็นเรื่องยากที่จะควบคุมและเป็นเหตุสำคัญนำไปสู่ปัญหาครอบครัว

3) ความขัดแย้งที่เฉียบพลันและความขัดแย้งที่เรื้อรัง (acute and chronic conflict) ความขัดแย้งแบบเฉียบพลันเป็นความขัดแย้งที่มักเกิดกับครอบครัวช่วงเริ่มต้น เป็นการทะเลาะเบาะแว้งที่แต่ละฝ่ายพยายามจะปรับตัวเข้าหากัน แม้จะมีความแตกต่างในด้านต่างๆ เช่น ด้านความคิดหรือพฤติกรรมที่แสดงออก ความขัดแย้งที่เฉียบพลันสามารถแก้ไขและจะหายไปได้เมื่อสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีในระยะต่อๆ ไป ส่วนความขัดแย้งที่เรื้อรังจะเป็นลักษณะตรงข้าม คือ เป็นผลจากความไม่พอใจ มีสิ่งไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ และเป็นภาวะที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาระค่าใช้จ่ายในครอบครัวที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดอาจใช้จ่ายมากเกินไป ความขัดแย้งที่เกิดจากความคาดหวังที่จะได้รับจากอีกฝ่ายหนึ่ง เช่น พ่อแม่คาดหวังให้ลูกเรียนเก่ง แข่งขันกับคนอื่นได้ หรือเลือกเรียนในสาขาวิชาที่พ่อแม่ตั้งใจให้เรียน เมื่อลูกไม่เป็นเช่นนั้น พ่อแม่มักผิดหวัง ไม่ชอบสิ่งที่เกิดขึ้นและอาจไม่ชอบลูกคนนั้นไปด้วย และสำหรับคู่สามีภรรยา ความขัดแย้งที่เรื้อรังนำไปสู่การหย่าร้างได้ในที่สุด

นอกจากนี้ยังจำแนกปัญหาครอบครัวตามลักษณะปัญหาได้ตาม ลักษณะปัญหาครอบครัว ได้แก่ 1) ปัญหาด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว 2) ปัญหาด้านการประกอบอาชีพและรายได้ 3) ปัญหาเกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจ และ 4) ปัญหาสุขภาพอนามัยและโรคภัยไข้เจ็บ

1) ปัญหาด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ปัญหาความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว ประกอบด้วย ปัญหาความสัมพันธ์ของคู่สามีภรรยา ปัญหาเกี่ยวกับลูก ปัญหาเกี่ยวกับญาติพี่น้อง และปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนฝูงและการสมาคม ดังนี้

ปัญหาความสัมพันธ์ของคู่สามีภรรยา เป็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ เช่น ความเบื่อหน่ายจากความเคยชินและความจำเจ ปัญหาจากความผิดหวังในพฤติกรรมที่ผิดไปจากความคาดหวังหรือที่เปลี่ยนแปลงไปจากที่เคยเป็น ปัญหาจากความบกพร่องเล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตประจำวันที่ทำให้ขุ่นข้องหมองใจกัน เมื่อปล่อยให้สะสมไม่รีบแก้ไขต่อไปก็จะทำลายความสัมพันธ์ระหว่างกัน

ปัญหาเกี่ยวกับลูก การมีลูกเป็นเรื่องปกติที่สามีภรรยาปรารถนา เพื่อให้มีชีวิตครอบครัวที่สมบูรณ์ ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูก็เป็นภาระสำคัญของพ่อแม่ เพราะต้องหารายได้มาให้พอกับการเลี้ยงดูลูกจนลูกโตสามารถเลี้ยงตัวเองได้ การมีลูกจำนวนมากเกินไปจึงเป็นภาระในการใช้จ่ายและการดูแลของพ่อแม่ค่อนข้างมาก โดยเฉพาะในช่วงที่เศรษฐกิจฝืดเคือง ปัญหาเกี่ยวกับลูกนอกจากเป็นภาระของพ่อแม่ดังกล่าวแล้ว พ่อแม่ยังต้องสามารถให้การอบรมเลี้ยงดูให้ลูกเติบโตอย่างมีคุณภาพ ช่วยเหลือตัวเองได้ เป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพของครอบครัวและสังคม พ่อแม่ที่มีลูกเกเร ติดยาเสพติด ไม่สนใจการเรียน ขาดความรับผิดชอบ ฯลฯ ย่อมเป็นสิ่งที่พ่อแม่ต้องรับผิดชอบด้วยเช่นกัน

ปัญหาเกี่ยวกับญาติพี่น้อง ครอบครัวที่มีญาติพี่น้องอยู่ร่มครัวเรือนด้วยมักมีปัญหาระหว่างญาติพี่น้องมากกว่าครอบครัวที่ญาติพี่น้องอยู่ห่างคนละครัวเรือน ในครอบครัวขยายที่มีญาติอยู่ร่วม

ครัวเรือน ซึ่งอาจเป็นพี่น้องของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ปัญหาระหว่างสามีหรือภรรยาในฐานะเป็นเขยหรือสะใภ้อาจเกิดขึ้นได้ในกรณีที่เครือญาติเข้ามาก้าวก่ายในชีวิตครอบครัว ส่วนในครอบครัวเดี่ยว ซึ่งเป็นครอบครัวที่มีขนาดเล็กกว่า ไม่มีญาติอยู่ร่วมครัวเรือน ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับญาติพี่น้องจึงมีโอกาสเกิดขึ้นน้อยกว่า

ปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนฝูงและการสมาคม การดำเนินชีวิตของแต่ละคนในครอบครัวจำเป็นต้องมีเวลาให้สมาชิกในครอบครัวตามจำเป็นและเหมาะสม เช่น สามีและภรรยาควรมีเวลาให้กันและกัน พ่อและแม่ต้องมีเวลาให้ลูกเหมาะสมกับความต้องการของลูก คนในครอบครัวต้องมีการปฏิสัมพันธ์กัน ดังนั้น การคบหาสมาคมกับเพื่อนฝูงและการใช้เวลากับกิจกรรมอื่นๆ เช่น สามีทุ่มเทให้กับการทำงานมากจนแทบไม่มีเวลาให้ครอบครัว กลับมาบ้านพร้อมกับความเครียดและเหนื่อยอ่อน ถ้าไม่แบ่งเวลาให้กับลูกและภรรยาบ้างอาจมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวได้

2) ปัญหาด้านการประกอบอาชีพและรายได้ ภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน การประกอบอาชีพเพื่อหารายได้เป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งที่จะสร้างความมั่นคงให้แก่ครอบครัว เนื่องจากครอบครัวมีการใช้จ่ายเป็นค่าอุปโภคบริโภค ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่จำเป็น และการใช้เพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกแต่ละคน จึงเป็นหน้าที่ของหัวหน้าครอบครัวและสมาชิกที่จะต้องช่วยกันประกอบอาชีพที่สุจริตหารายได้มาให้เพียงพอกับค่าใช้จ่าย ขณะเดียวกันสมาชิกในครอบครัวคนอื่นๆ ก็จะต้องช่วยกันประหยัด อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันนี้หลายครอบครัวต้องประสบความเดือดร้อนในการประกอบอาชีพและการหารายได้ เช่น ตกงาน มีงานทำไม่ต่อเนื่อง รายได้ไม่เพียงพอกับรายจ่าย ซึ่งปัญหาการใช้จ่ายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับวงจรชีวิตครอบครัวในแต่ละช่วง ช่วงที่พบว่ามีรายจ่ายที่เป็นภาระหนักของครอบครัวมากที่สุด คือ ช่วงที่ลูกอยู่ในวัยเจริญเติบโตและลูกเริ่มเข้าโรงเรียน

3) ปัญหาเกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจ การพักผ่อนหย่อนใจถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครอบครัว เพื่อช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและความเหน็ดเหนื่อยจากการประกอบอาชีพ หรือจากการดำเนินชีวิตประจำวัน สมาชิกในครอบครัวจึงควรมีกิจกรรมนันทนาการร่วมกัน หากสมาชิกคนใดคนหนึ่งไม่มีเวลาสำหรับพักผ่อนหย่อนใจ ผลเสียก็เกิดขึ้น โดยอาจมีผลกระทบต่อความใกล้ชิดสนิทสนมและความรักใคร่กลมเกลียวในครอบครัว ซึ่งเป็นพื้นฐานของครอบครัวที่เข้มแข็ง ดังนั้น ครอบครัวที่มีความสุขควรมีโอกาสร่วมกิจกรรมเพื่อการผ่อนคลายตามสมควร ในทางตรงข้าม หากครอบครัวใดมีกิจกรรมนันทนาการมากเกินไป ก็จะทำให้มีค่าใช้จ่ายซึ่งเป็นภาระของครอบครัวเพิ่มมากขึ้น หรือหากสมาชิกในครอบครัวมุ่งหาแต่ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น เที่ยวเตร่ ดื่มสุรา เล่นการพนัน นอกจากจะทำให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพแล้ว ยังสูญเสียเงินทองอีกด้วย

4) ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพอนามัยและโรคภัยไข้เจ็บ การเจ็บป่วยในบางกรณีเป็นเหตุสุดวิสัย แต่ในบางกรณีก็สามารถระมัดระวังและป้องกันได้ ปัญหาเกี่ยวกับการเจ็บป่วยในครอบครัวนั้น หากครอบครัวใดมีผู้ป่วย นอกจากจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลและผู้ป่วยเองก็ไม่สามารถทำงานหรือทำหน้าที่ของตนได้อย่างเป็นปกติแล้ว ยังมีผลต่อสภาพจิตใจของสมาชิกในครอบครัวคนอื่นๆ ด้วย ปัจจุบันโรคที่น่ากลัวและเป็นอันตรายมากที่สุด คือ การติดเชื้อเอดส์

1.3.2 หลักการจัดการกับปัญหาครอบครัว

การจัดการกับปัญหาครอบครัวมีองค์ประกอบสำคัญ คือ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการกับปัญหา ผู้ที่ทำหน้าที่จัดการกับปัญหา และกระบวนการจัดการกับปัญหาครอบครัว ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการกับปัญหาครอบครัว การจัดการกับปัญหาครอบครัว โดยทั่วไปมักเริ่มต้นที่การวิเคราะห์ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยพิจารณาในแง่มุมต่างๆ เช่น ปัญหานั้นมีที่มาอย่างไร มีพัฒนาการหรือมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร มีผลกระทบต่อบุคคลที่เป็นปัญหาและบุคคลที่เกี่ยวข้องคนอื่นๆ ในครอบครัว ชุมชน และสังคมอย่างไร บุคคลอื่นและสภาพการณ์อื่นๆ ส่งผลกระทบต่อปัญหาอย่างไร และปัญหากับผู้ได้รับผลกระทบจากปัญหามีความสัมพันธ์กันอย่างไร และที่กล่าวแล้วว่าการมองปัญหานั้นจำเป็นต้องมองเป็นองค์รวมของปัญหา นักสังคมสงเคราะห์ควรจะพิจารณาองค์ประกอบด้านแรงจูงใจ และสมรรถนะความสามารถในการจัดการกับปัญหาของบุคคลนอกเหนือไปจากพิจารณาว่าบุคคลมีปัญหาทางบุคลิกภาพหรือปัญหาทางจิตสังคม

ในอนาคตจะมีจำนวนครอบครัวที่มีปัญหาเพิ่มมากขึ้น และมักจะทำหน้าที่ของครอบครัวด้วยความยากลำบาก และยังต้องเผชิญกับความเครียดหลายประการ หากไม่มีมาตรการการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมปัญหาจะยิ่งเพิ่มความรุนแรงขึ้น โดยได้เสนอแนะแนวทางการจัดการกับปัญหา ดังนี้

1. การกำหนดนโยบายเกี่ยวกับครอบครัวให้มีความชัดเจน เพื่อความเป็นอยู่ที่ดีของครอบครัว โดยรัฐจำเป็นต้องมีการกำหนดมาตรการเฉพาะ และกำหนดวิธีปฏิบัติที่แน่นอน เป็นรูปธรรม เพื่อให้สามารถดำเนินการสู่เป้าหมายนั้น

2. การสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้ครอบครัว เนื่องจากมีความเห็นว่าความยากจนเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยทางจิต นำไปสู่ความหิวโหย ปัญหาด้านต่างๆ ในครอบครัว รวมทั้งความเครียดในการต่อสู้เพื่อการดำรงชีวิตอยู่ ครอบครัวควรได้รับโอกาสทางการศึกษา การฝึกอาชีพ และมีโอกาสในการดูแลสุขภาพที่ดี เพื่อสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้ครอบครัวได้

3. การแทรกแซงที่หลากหลายและเบ็ดเสร็จ ซึ่งเป็นการดำเนินการให้ความช่วยเหลือก่อนที่ปัญหาจะลุกลามไป การแทรกแซงเพื่อตอบสนองความต้องการของครอบครัวที่หลากหลาย เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงครอบครัวในปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งในด้านโครงสร้าง วิถีการดำเนินชีวิต และความต้องการของครอบครัว

4. การให้ความสำคัญแก่ตัวบุคคลที่มีปัญหาและบริบท การแก้ปัญหาเกี่ยวกับบุคคลนั้นนอกจากนักวิเคราะห์ที่ตัวบุคคลแล้ว จำเป็นต้องมองบริบท (Context) ของบุคคลนั้นด้วย และบริบทที่สำคัญของบุคคลคือครอบครัว การเข้าไปแทรกแซงให้การช่วยเหลือจึงจำเป็นต้องยึดครอบครัวเป็นศูนย์กลาง (Family Centered Approach) โดยเฉพาะการช่วยเหลือเด็กและเยาวชน ซึ่งการดำเนินการที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีการวิเคราะห์ปัญหาและตั้งเป้าหมายไปที่ครอบครัว มิใช่เฉพาะบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ตัวอย่างเช่น กรณีเด็กที่ถูกกระทำความรุนแรงในครอบครัว เป้าหมายแรกที่ต้องทำ คือ ทำอย่างไรจึงจะทำให้

เด็กได้รับความปลอดภัยในเบื้องต้น การแยกเด็กออกจากครอบครัวมิใช่วิธีที่เหมาะสมที่สุด แต่ควรให้การศึกษาการเป็นพ่อแม่ที่ดี และการทำหน้าที่ปกป้องคุ้มครองเด็ก การแยกเด็กออกจากครอบครัว แม้จะช่วยให้เด็กปลอดภัยได้ก็ตาม แต่ความรู้สึกของเด็กที่ต้องพลัดพรากจากครอบครัว รับรู้ว่าพ่อแม่ถูกตำหนิ หรือถูกลงโทษอาจมิใช่การแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีมาตรการ กลไกและวิธีการดำเนินการเพื่อสนับสนุนการแก้ไขปัญหาครอบครัว เช่น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในครอบครัวและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้น

5. การสร้างความแข็งแกร่งให้เกิดขึ้นในครอบครัว การดำเนินงานด้านครอบครัวให้ประสบความสำเร็จควรเน้นที่การพัฒนาและสร้างพลังให้แก่ครอบครัว เช่น การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา ทักษะการแก้ไขปัญหาครอบครัว และการสร้างประสิทธิภาพให้บุคคลในครอบครัว ในประเทศสหรัฐอเมริกามีการบริการที่เรียกว่า "การบริการสำหรับครอบครัว" (Family Support Services) โดยจัดบริการแบบเบ็ดเสร็จ มีฐานสำคัญอยู่ในชุมชน กำหนดวัตถุประสงค์การดำเนินการเพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งและสร้างเสถียรภาพในครอบครัว เพิ่มความเชื่อมั่นในบทบาทของพ่อแม่ให้มีทักษะในการดูแลครอบครัวและลูก เพื่อให้ครอบครัวมีความมั่นคง สามารถประคับประคองและตอบสนองความต้องการของสมาชิกครอบครัวได้ ให้ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก จัดกลุ่มให้พ่อแม่พบปะสังสรรค์กับพ่อแม่อื่นที่มีปัญหาอย่างเดียวกัน และต้องสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของครอบครัวก่อนที่จะเกิดภาวะวิกฤต

6. การส่งเสริมการศึกษาเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อให้บุคคลสามารถทำความรู้จักครอบครัวของตน และเป็นการส่งเสริมให้สถาบันครอบครัวมีความเข้มแข็ง โดยเสนอแนะให้บรรจุเนื้อหาที่เกี่ยวกับครอบครัวไว้ในลักษณะของการให้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการวิเคราะห์ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในครอบครัว โดยเน้นการศึกษาเกี่ยวกับ "ชีวิตครอบครัวศึกษา" (Family Life Education) ซึ่งเป็นการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นไปในชีวิตครอบครัว การปรับตัวที่เหมาะสม ทั้งในการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทและมีทักษะการใช้ชีวิตร่วมกัน เช่น การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเตรียมเยาวชนสำหรับเป็นพ่อแม่ที่ดีในอนาคต เป็นต้น

วิธีการอบรมขัดเกลาทางสังคมของครอบครัวไทยในเมือง จากการวิเคราะห์ค่านิยมในสังคมเมืองและงานวิจัย พบว่า สังคมเมืองจะมีลักษณะเด่นใน 2 รูปแบบ คือ วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบคาดหวังกับเด็กและวิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบรักถนอมมากเกินไป

1. วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบคาดหวังกับเด็ก เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ใช้ตนเองเป็นศูนย์กลางและเรียกร้องให้ลูกเป็นตามที่ตนเองคาดหวัง โดยพ่อแม่มีความต้องการเคี่ยวเข็ญให้ทำตามที่พ่อแม่หวังว่า พ่อแม่จะกำหนดวิถีชีวิตให้กับลูกและลูกต้องทำตามจุดประสงค์หรือความต้องการของพ่อแม่ ลูกมีหน้าที่ทำตามทุกอย่างแม้ว่าจะไม่ชอบก็ตาม วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้พ่อแม่มักจะทำดังนี้

1) พ่อแม่เคี่ยวเข็ญให้ลูกทำตามสิ่งที่พ่อแม่เห็นว่าดีเท่านั้น ลูกจะต้องพบแต่คำสั่งที่ว่า ต้องทำอย่างไร ต้องเล่นแบบนี้

ร 350003

2) พ่อแม่มักดุด่าว่ากล่าวเมื่อเวลาที่ลูกอธิบายหรือแสดงเหตุผลคัดค้าน ลูกต้องทำตามความพอใจของพ่อแม่ทุกครั้ง

3) พ่อแม่กำหนดรายการอาหารทุกมื้อแก่ลูก และลูกต้องกินหมดทุกครั้ง

4) พ่อแม่เป็นคนกำหนดวิถีการดำรงชีวิตตั้งแต่เกิด ไม่ว่าจะเป็นการกิน การเล่น การเที่ยว ทุกประการขึ้นอยู่กับความประสงค์ของพ่อแม่

2. วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบรักถนอมมากเกินไป เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่คอยปกป้องดูแลลูกมากเกินไป ไม่ให้ลูกได้รับความลำบากหรืออันตราย คอยให้ความช่วยเหลือลูกทุกอย่าง จนลูกไม่รู้จักวิธีช่วยเหลือตนเอง ไม่รู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีเรื่องอะไรขัดข้องพ่อแม่จะเป็นคนช่วยเหลือให้หมดโดยลูกไม่ต้องทำอะไร หรือเรียกว่าเป็นการถนอมไข่ไว้ในหิน เอาใจใส่ลูกอย่างไม่ให้คลาดสายตา คอยให้ความช่วยเหลือลูกทุกฝีก้าว วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้พ่อแม่มักจะทำดังนี้

1) พ่อแม่คอยแนะนำช่วยเหลือลูกตลอดเวลา ถึงแม้บางครั้งลูกจะสามารถทำเองได้ แต่พ่อแม่จะคอยแนะนำไม่ยอมให้ทำเอง

2) พ่อแม่ไม่ยอมให้ลูกเล่นกับเพื่อนๆ เพราะกลัวลูกจะถูกรังแก

3) พ่อแม่ไม่ยอมให้เด็กกินอาหารเอง เพราะกลัวลูกทำเลอะเทอะ

4) พ่อแม่มักช่วยลูกทำการบ้านเสมอ

5) พ่อแม่ไม่ยอมให้ลูกกินอาหารหรือขนมจนกว่าพ่อแม่จะได้ชิมเสียก่อน

6) พ่อแม่จะวิตกกังวลมากเมื่อลูกเจ็บป่วยเพียงเล็กน้อย และมักจะให้การรักษาเกินความจำเป็น

7) พ่อแม่มักไม่ยอมให้ลูกได้ช่วยตนเองในการทำงานต่างๆ

งามตา วนันทานนท์ และคณะ (2545) สรุปไว้ว่า

การมีสื่อหลากหลายประเภทในครอบครัวมิได้เป็นเครื่องบ่งชี้ปริมาณและคุณภาพในการรับสื่อของเด็ก ปัจจัยที่กำหนดการใช้สื่อได้ชัดเจนกว่าจำนวนสื่อในบ้านมี 2 ด้าน ด้านแรก คือ ความสนใจ ความสามารถเข้าใจ สุขภาพจิต และเวลาที่มีอยู่ เป็นต้น อีกด้านหนึ่ง คือ การเรียนรู้การใช้สื่อของบุคคลใกล้ชิดในครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากบิดามารดา พฤติกรรมการใช้สื่อส่วนหนึ่งเกิดจากการที่เด็กได้รับการถ่ายทอดจากบิดามารดา กระบวนการถ่ายทอดโดยบิดามารดาเป็นผู้สอนและบุตรเป็นผู้เรียนรู้นี้อาจเกิดขึ้นโดยทั้งสองฝ่ายรู้หรือไม่รู้ตัวก็ได้ จึงกล่าวได้ว่า ครอบครัวมีอิทธิพลต่อการรับสื่อของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยผู้ใหญ่ในครอบครัวเป็นผู้สอนให้เด็กเรียนรู้พฤติกรรมต่างๆ ขณะเดียวกันสภาพแวดล้อมบางอย่างในครอบครัวก็อาจผลักดันให้เด็กมีพฤติกรรมรับสื่อประเภทต่างๆ แตกต่างกันไปได้ด้วย ครอบครัวซึ่งหมายถึงบิดามารดาจึงมีอิทธิพลต่อการรับสื่อมวลชนของเด็กได้หลายทาง โดยผ่านทางการอบรมเลี้ยงดูเด็ก การส่งเสริมการใช้สื่อตั้งแต่เด็กอายุน้อย และการควบคุมการรับสื่อของเด็ก

จิตตินันท์ เดชะคุปต์ (2545) อธิบายถึงสัมพันธภาพระหว่างพ่อ แม่ ลูก ไว้โดยสรุปจาก วิภาพร มาพบสุข (2534) ว่า การสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบิดามารดากับบุตร ควรมีหลักปฏิบัติ ดังนี้

1. ให้ความรัก ความอบอุ่น และมีเมตตากรุณากับบุตรอย่างสม่ำเสมอ

2. มีเวลาอยู่กับบุตรและพร้อมที่จะให้คำปรึกษาแก่บุตร

3. อบรมเลี้ยงดูบุตรให้มีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง มีจิตใจและอารมณ์ดี มีสติปัญญาดี และมีมารยาทดีงาม

4. บิดามารดาประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่บุตรในทุกๆ ด้าน เช่น การเป็นแบบอย่างในด้านการประพฤติตน การเรียน การประกอบอาชีพ

5. อบรมเลี้ยงดูบุตรโดยใช้วิธีประชาธิปไตย เช่น ให้อิสระในการคิดที่มีเหตุผลและอธิบายเหตุผลให้บุตรฟังเมื่อบุตรกระทำสิ่งผิดพลาด

6. ให้การศึกษาและพร้อมสนับสนุนให้บุตรมีความรู้ความสามารถ เพื่อนำไปประกอบอาชีพและการดำเนินชีวิตที่ดีต่อไป

7. ชี้แนะและแนะนำให้บุตรมีแนวความคิดในการดำเนินชีวิตที่ดีโดยยึดหลักธรรมต่างๆ

8. เมื่อบุตรกระทำพฤติกรรมไม่เหมาะสม ควรใช้เหตุผลอธิบายแก่บุตรก่อนการลงโทษเสมอ

9. มอบทรัพย์สมบัติให้แก่บุตรด้วยความยุติธรรม

หากบิดามารดาสามารถปฏิบัติต่อบุตรด้วยวิธีการดังกล่าวข้างต้น ย่อมจะมีผลให้สัมพันธภาพระหว่างบิดามารดากับบุตรเป็นไปด้วยดี และจะเกิดผลดีทำให้ครอบครัวเป็นสถาบันหนึ่งของสังคมที่มีคุณภาพด้วย

แนวคิดพื้นฐานของสภาวะแวดล้อมของครอบครัว

สภาวะแวดล้อมครอบครัว (family ecology) หมายถึง บริบท (setting) ต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมครอบครัว และมีการปฏิสัมพันธ์กันและกัน

สภาวะแวดล้อมครอบครัวมีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

1) สภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น (Human-Built Environment) เป็นสภาวะแวดล้อมครอบครัวที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นจากความคิดความสามารถในการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตและการดำรงชีวิต เช่น อุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ สาธารณูปโภคต่างๆ เป็นต้น

2) สภาพแวดล้อมทางสังคม-วัฒนธรรม (Social-Cultural Environment) เป็นสภาวะแวดล้อมครอบครัวที่มีความสัมพันธ์ทางจิต-สังคมต่อครอบครัว เช่น รูปแบบของวัฒนธรรม ภาษา ระบบต่างๆ ในสังคม ซึ่งเป็นสภาวะแวดล้อมที่ก่อให้เกิดการสื่อสาร การจัดระเบียบของสังคม และการประสานกิจกรรมต่างๆ ในการดำเนินชีวิตครอบครัว

3) สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและชีวภาพ (Natural Physical-Biological Environment) เป็นสภาวะทางกายภาพและชีวภาพที่เป็นธรรมชาติอยู่แวดล้อมครอบครัว ได้แก่ ชั้นบรรยากาศ อากาศ ดิน น้ำ ทรัพยากรธรรมชาติ พืช และสัตว์ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ

ศศิพัฒน์ ยอดเพชร (2540) ได้ให้แนวคิดลักษณะครอบครัวที่ทุกคนต้องการโดยกำหนดคุณสมบัติของครอบครัวที่มีคุณภาพไว้ 6 ประการดังต่อไปนี้

1. การชื่นชมคุณค่าของคนในครอบครัว คุณสมบัติประการแรกที่มีความสำคัญมากที่สุดและเป็นการค้นพบการวิจัยอย่างคาดไม่ถึง เป็นสิ่งที่กระทำได้ง่ายที่สุดแต่หลายคนมักจะมองข้ามไปได้ง่ายๆ เช่นกัน ความพึงพอใจ ชื่นชม และเห็นคุณค่าของกันและกันในครอบครัว ควรจะได้มีการแสดงออกอย่างชัดเจนพ่อเห็นคุณค่าของแม่และลูก แสดงความชื่นชมพอใจในตัวแม่และลูก ขณะเดียวกันลูกก็แสดงความรู้สึกที่ดีต่อพ่อแม่ เช่นกัน โดยปกติคนทุกคนมีส่วนดีอยู่ในตัวมากมาย เมื่อคนในครอบครัวแสดงความรู้สึก แสดงการกระทำว่ามีความพอใจในคนอื่นๆ ที่อยู่ร่วมครอบครัวด้วยกัน ตระหนักในคุณค่าซึ่งกันและกัน คุณสมบัติประการนี้เปรียบเสมือนพื้นฐานของความอบอุ่นและความมั่นคงในครอบครัว ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการหล่อหลอมสมาชิกของสังคมให้มีทัศนคติมองสังคมส่วนรวมในแง่ดีด้วย

2. การมีเวลาอยู่ร่วมกัน ได้แก่การที่สมาชิกในครอบครัวได้ร่วมทำกิจกรรมหลายอย่างร่วมกัน และเป็นกิจกรรมที่ทุกคนมีความพอใจที่จะทำร่วมกัน มิใช่เพราะการบังคับหรือโดยบังเอิญ กิจกรรมดังกล่าวได้แก่การรับประทานอาหารโดยพร้อมเพรียงกัน การสนุกสนานรื่นเริงร่วมกัน และการทำงานร่วมกัน บางครอบครัวอาจมีกิจกรรมกลางแจ้งร่วมกันเช่น เดินหรือวิ่งออกกำลังกายร่วมกัน ทัศนาจร ไปค่ายพักแรม หรือเล่นเกมกลางแจ้งด้วยกัน เป็นต้น

3. การมีพันธะต่อความสุขและสวัสดิภาพของครอบครัวร่วมกัน คนในครอบครัวรู้สึกเป็นพันธะที่ต้องส่งเสริมให้สมาชิกคนอื่นในครอบครัวได้รับความสุขและมีสวัสดิภาพที่ดี เป็นการห่วงใยกันและกันอย่างแท้จริงชีวิตปัจจุบันเรามักไม่ค่อยมีเวลาว่าง ทุกคนดูวุ่นวายกับการทำงานหรือการเรียนของแต่ละครอบครัวที่มีคุณภาพก็ประสบกับปัญหานี้ด้วย แต่ทุกคนในครอบครัวจะมานั่งลงพร้อมหน้ากันและเล่าให้คนทั้งครอบครัวฟังว่ากิจกรรมที่วุ่นวายของแต่ละคนนั้นมีอะไรบ้างและเป็นอย่างไร ด้วยวิธีนี้แสดงให้เห็นว่า โดยแท้จริงแล้วเวลาไม่ได้เป็นอุปสรรคของการห่วงใยสวัสดิภาพกันและกันในครอบครัว

4. การติดต่อสื่อสารระหว่างกันเป็นอย่างดี ครอบครัวที่มีคุณภาพจะมีวิธีการติดต่อสื่อสารที่ดีมาก ครอบครัวทั่วไปที่มักมีปัญหาคือไม่มีเวลาพูดคุยกัน บางครอบครัวพ่อรู้เรื่องราวของลูกโดยผ่านบุคคลที่ 3 หรือบุคคลภายนอกครอบครัว แต่สำหรับครอบครัวที่มีคุณภาพจะติดต่อกันโดยตรง มีเวลาสำหรับการพูดคุยกันเสมอ สมาชิกในครอบครัวก็มักจะเป็นผู้ฟังที่ดีและมีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน เมื่อมีความขัดแย้งก็จะนำความขัดแย้งมาพูดคุยกัน ไม่ปกปิด ไม่เก็บไว้ในใจ แต่พยายามที่จะร่วมกันรับรู้ความรู้สึกของกันและกันและพยายามหาทางเลือก ทางแก้ไขที่ดีที่สุดสำหรับทุกคน

5. การมีศรัทธาต่อศาสนาอย่างแรงกล้า พบว่าในครอบครัวที่มีคุณภาพไม่ว่าจะนับถือศาสนาใด คนในครอบครัวจะมีความศรัทธาต่อศาสนานั้นในระดับสูง มักจะมีกิจกรรมทางศาสนาร่วมกัน เช่น ไปเข้าโบสถ์ทุกวันอาทิตย์หรือเข้าวัดฟังเทศน์ร่วมกัน ในหลายครอบครัวอาจจะมีส่วนจัดตั้งองค์การทางศาสนา เช่น สร้างวัดหรือเป็นธุระให้กับกิจกรรมของศาสนา เป็นต้น การที่คนในครอบครัวมีศรัทธาต่อศาสนานี้ ทำให้มีสติ มีความอดทนต่อกัน มีการให้อภัยต่อผู้อื่นสูง ระงับความโกรธได้เร็ว และรู้จักที่จะช่วยเหลือผู้อื่นในสังคม ซึ่งเป็นพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อสังคมโดยส่วนรวม

6. การมีสมรรถนะจัดการกับวิกฤติการณ์ในครอบครัวได้อย่างดี เป็นการสกัดกั้นและป้องกันปัญหาสังคมได้อย่างดี กล่าวคือครอบครัวที่มีคุณภาพมักจะมีวิธีการที่ดีในการแก้ไขปัญหาหรือกู้สถานการณ์ที่วิกฤตนั้นให้กลับคืนสู่สภาพดีได้ดังเดิม แม้ว่าการประสบปัญหาความทุกข์ยากจะเป็นธรรมชาติของมนุษย์ แต่ครอบครัวที่มีคุณภาพจะจัดการได้ดีแม้ในความยากลำบากอย่างที่สุดก็ตาม คนในครอบครัวจะมีความมั่นใจ และไว้วางใจต่อกัน จะร่วมกันต่อสู้กับปัญหาแทนที่จะท้อถอยหรือแตกแยกไปคนละทิศคนละทาง จะให้กำลังใจซึ่งกันและกันและร่วมกันคลี่คลายปัญหาได้ในที่สุด

2) การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ในส่วนการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมนี้ได้แบ่ง แนวคิดเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม 2) สาเหตุการเปลี่ยนแปลงทางสังคม 3) อุปสรรคต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และ 4) แนวคิดการอยู่ร่วมกันในสังคม

2.1 การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

ครอบครัวไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก มีสาเหตุมาจากกระแสโลกาภิวัตน์และทิศทางการพัฒนาประเทศที่ขาดความสมดุล ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมอุตสาหกรรม จากสังคมชนบทเป็นสังคมเมือง ตลอดจนความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อีกทั้งอิทธิพลของสื่อมวลชนและการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาโดยขาดการเลือกสรรคัดกรอง รวมทั้งค่านิยมในการใช้ชีวิตแบบรักความสนุกสะดวกสบาย สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่อสถาบันครอบครัวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และที่เห็นเด่นชัดก็คือจริยธรรมและการปฏิบัติตามหลักศาสนาลดน้อยลง ส่งผลให้ครอบครัวไทยมีแนวโน้มเป็นครอบครัวเดี่ยว (Nuclear Family) เป็นครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่คนเดียว (One parent Family) มากขึ้น ศศิพัฒน์ ยอดเพชร (2540)

การเปลี่ยนแปลงทางสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมจากแบบจารีตประเพณีมาเป็นแบบตะวันตกหรือแบบสมัยใหม่ที่ส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาทางวัฒนธรรมบางประการ จากการถ่ายเทวัฒนธรรมตะวันตกสู่สังคมไทย โดยวิถีการปกครอง การศึกษาและพาณิชย์ สังคมและวัฒนธรรมไทยเริ่มพัฒนาการไปสู่อย่างตะวันตก (westernization)

การดำเนินชีวิตประจำวันในปัจจุบันนี้ดูจะเลียนแบบชีวิตวัตถุและความทันสมัยอย่างสากลมากขึ้นตามลำดับ ความต้องการเสรีภาพของคนรุ่นใหม่และชีวิตสุขสบายทางวัตถุ จะเห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงของชีวิตครอบครัวเช่น การแยกครอบครัวของลูกหลานออกมาอยู่อย่างอิสระ สตรีเข้าสู่ระบบการศึกษาอบรมและมีหน้าที่การงานเศรษฐกิจ เด็กๆ มีอิสระและสิทธิจากสังคมมากขึ้น ความสนใจและการให้ความสำคัญต่อขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมลง การให้ความสำคัญต่อตนเองและครอบครัวเหนือกว่าสังคมและประเทศชาติ เป็นต้น ดังนี้เองจึงทำให้ละเลยต่อความรับผิดชอบส่วนรวม จนกระทบกระเทือนให้สร้างปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่ก่อผลกระทบต่อสังคม

สังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสนิยมชีวิตวัฒนธรรมอย่างตะวันตก ในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา การก้าวตามแบบอย่างชีวิตตะวันตกนั้นเป็นเสมือนดาบสองคม เพราะได้สร้างเสริมชีวิตคนไทยให้รุ่งเรืองและเสื่อมถอยพร้อมกันไป การตระหนักถึงปัญหาการเอาอย่างวัฒนธรรม การรู้เท่าทันการต่อสถานการณ์และการปรับเปลี่ยนวิถีความคิดและพฤติกรรมใหม่ที่พอเหมาะพอควร จะช่วยให้สังคมและสิ่งแวดล้อมของไทยพ้นภัยทางวัฒนธรรมได้อย่างทันการ

การพัฒนาคนต้องเริ่มต้นที่การพัฒนาครอบครัว ซึ่งจะเป็นการตอบรับแนวทางการพัฒนาคนและสังคมในระยะของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540-2544) ซึ่งได้กำหนดแนวทางการพัฒนาโดยให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคนเป็นศูนย์กลาง หรือเป็นเป้าหมายหลักของการพัฒนา โดยมีจุดหมายปลายทางของการพัฒนา โดยสรุปคือ (1) คนมีความสุข (2) ครอบครัวอบอุ่น (3) ชุมชนเข้มแข็ง (4) สังคมสันติ (5) สิ่งแวดล้อมยั่งยืน โดยมุ่งให้ความสำคัญกับ "คน" ทั้งกลุ่มคนปกติโดยทั่วไป และผู้ด้อยโอกาสในสังคม

คาร์แกงและบัลแลนติน (Cargan and Ballantine, 1991) อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบแผนของระบบสังคม 2 ด้าน คือ 1) การเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบทางวัฒนธรรม ได้แก่ วิถีประชา จารีตประเพณี (norm) และองค์ประกอบอื่นๆ และ 2) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมและความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลในสังคม และวิถีชีวิตส่วนตัวของบุคคลทั่วไป

สเมลเซอร์ (Smelser, 1988) นักสังคมวิทยาทั่วไปอธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับ 1) จำนวนประชากรที่เปลี่ยนแปลงไปในแนวเดียวกันที่เพิ่มขึ้นทุกทีในสังคม 2) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใหม่ที่ชัดเจนมากขึ้นตามลำดับ 3) การเปลี่ยนแปลงด้านโครงสร้างของสังคมและแบบแผนสัมพันธ์ภาพ และ 4) การเปลี่ยนแปลงแบบแผนทางวัฒนธรรม

แซนเดน (Zanden, 1990) อธิบายลักษณะสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่า

1. เป็นการเปลี่ยนแปลงแบบแผนของสังคม (social patterns) 3 ด้าน คือ แบบแผนด้านวัฒนธรรม (culture) ด้านโครงสร้าง (structure) และด้านพฤติกรรมทางสังคม (social behavior)

2. เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นกระบวนการ (process) ที่ทำให้บางส่วนของสังคมเปลี่ยน และบางส่วนที่สำคัญยังคงเดิม

3. ผู้คนจะต้องเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ (new situation) ซึ่งจะพบเห็นรูปแบบการกระทำของผู้คนอย่างสมัยนิยม (fashion) ในระยะแรกก่อน

4. ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ได้กระจายกว้างและต่อเนื่องสู่วิถีชีวิตรุ่นลูกหลานต่อๆ มา

การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เป็นการเปลี่ยนแปลงด้านองค์ประกอบของวัฒนธรรม (cultural elements) ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงวิถีประชา (folkways) จารีตประเพณี (norm) และองค์ประกอบอื่นๆ ทางวัฒนธรรม ที่เกิดจากอิทธิพลของปัจจัยหลัก 3 ประการ

1. การแพร่กระจาย (diffusion) หมายถึง การแพร่กระจายแนวคิดใหม่หรือสิ่งผลิตใหม่แก่กันภายในสังคม

2. การค้นพบ (discovery) หมายถึง การคิดค้นแล้วพบสิ่งแปลกใหม่สำหรับสังคม

3. การประดิษฐ์ (invention) หมายถึง การประดิษฐ์ หรือผลิตสิ่งผลิตใหม่ขึ้นในสังคม

การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องและเป็นสาเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ได้กล่าวคือ เมื่อสังคมได้ค้นพบสิ่งประดิษฐ์ใหม่ แล้วนำมาเผยแพร่กระจายภายในสังคม ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงะแบบแผนการดำเนินชีวิตใหม่ๆ จากการเปลี่ยนแปลงแผนพฤติกรรมทางสังคม และแบบแผนโครงสร้างสังคม

2.2 สาเหตุการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมมีหลายสาเหตุ ส่งผลกระทบทั้งแสดงการยอมรับและปฏิเสธต่อสภาพการณ์ทางสังคมในขณะเวลานั้น อันแตกต่างกันหลายทาง

สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตามที่แซนเดน กล่าวถึง คือ

1. สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ (physical environment) มนุษย์ค้นพบหนทางดำรงชีวิตรอดและมีชีวิตที่ดีด้วยวิธีการปรับใช้สิ่งแวดล้อมทางกายภาพรอบๆ ตัว มนุษย์ได้ค้นพบและพัฒนาการจัดระบบทางสังคม ระบบการผลิตและเทคโนโลยีใหม่ ผันแปรไปตามสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น ตัวอย่าง เอสกิโมในแคนาดาดำรงชีวิตด้วยการต้อนและเลี้ยงกวางเรนเดียร์ โดยใช้รถเลื่อนเป็นยานพาหนะมาช้านาน เพราะสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติไม่เปลี่ยนแปลง ในขณะที่ในยุโรปประชากรเพิ่มจำนวนขึ้นมากมาย ทรัพยากรจำกัดลง จึงผลักดันให้เกิดการเคลื่อนไหวทางวิทยาการและเทคโนโลยีใหม่แสวงหาระบบการผลิตสินค้าป้อนประชากรจำนวนมากที่อยู่ในภาวะขาดแคลน ซึ่งเรียกระบบการผลิตใหม่นี้ว่าระบบอุตสาหกรรม การพัฒนาเศรษฐกิจแบบอุตสาหกรรมทุนนิยมใหม่ได้สร้างรูปแบบความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและสังคมใหม่แบบนายทุนกับกรรมกรขึ้น เมื่อกรรมกรส่วนใหญ่ได้รับการเอาเปรียบด้านค่าจ้างแรงงาน ทั้งยังได้แนวคิดในการปฏิบัติเพื่อเอากำไรส่วนเกิน (surplus value) คืนมาจากนายทุนของ คาร์ล มาร์กซ ในเวลาต่อมาสังคมยุโรปก็มีความแตกแยกและเกิดความแตกต่างทางระบอบการเมืองจากผลการปฏิวัติของกรรมกรเป็นโลกประชาธิปไตยและโลกคอมมิวนิสต์ ทั้งในยุโรปเองและทั่วโลก เมื่อคริสศตวรรษที่ 19-20 ระบบอุตสาหกรรมได้ทำลายทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมไปอย่างมหาศาล จึงได้เกิดการเคลื่อนไหวและการเผชิญหน้าของกลุ่มอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมกับกลุ่มนายทุนอุตสาหกรรมในตอนปลายศตวรรษนี้อยู่เนืองๆ นอกจากนี้จะพบว่า ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปของบทบาทสตรีทั้งในทางเศรษฐกิจและสังคม แม้ครอบครัวก็ปรับเปลี่ยนไปเป็นลักษณะครอบครัวขนาดเล็ก ผู้คนในโลกติดต่อสื่อสารกันอย่างกว้างขวางและเป็นสากล แบบชีวิตของชาวยุโรปนั้นแพร่กระจายเป็นแบบอย่างชีวิตชาวโลก ในประเทศไทยก็เช่นกันสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเสื่อมโทรมลง เพราะการนำเอาระบบอุตสาหกรรมมาใช้พัฒนาสังคม ชาวชนบทส่วนหนึ่งหนีออกจากอาชีพเกษตรสู่เมืองใหญ่ แล้วกลายเป็นแรงงานของเมืองและเป็นชนชั้นล่างในสังคมเมือง

2. ประชากร (population) เมื่อโครงสร้างประชากรเปลี่ยนไป อาทิ ขนาด องค์ประกอบ และการกระจายตัวด้านประชากรเปลี่ยนแปลงย่อมส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมและโครงสร้างของสังคม ตัวอย่างของการระเบิดทางประชากร (baby boom) เมื่อต้นคริสตศตวรรษที่ 20 เป็นแรงกดให้เกิดสงครามโลก การพัฒนาไฮเทคโนโลยี และเกิดนโยบายกับแผนคุมจำนวนประชากรโลก ในเวลาต่อๆ มา

ในขณะนี้พลโลกที่สูงอายุมีจำนวนเพิ่มขึ้นและมีอายุยืนยาว อุดมการณ์ของโลกให้ความสำคัญต่อสวัสดิภาพชีวิต และส่งเสริมสิทธิมนุษยชน จึงจำเป็นให้คนวัยแรงงานต้องรับภาระดูแลเด็กและผู้สูงอายุในสังคม ในประเทศไทยชุมชนที่มีขนาดใหญ่ทางประชากรจนถึงยกระดับขึ้นเป็นจังหวัด มีหลายแห่งในช่วงเวลาสิบปีที่ผ่านมา เช่น จังหวัดยโสธร จังหวัดหนองบังลำพู จังหวัดมุกดาหาร จังหวัดสระแก้ว เป็นต้น ชีวิตแบบเมืองอาทิ ระบบความสัมพันธ์ทางการตามหน้าที่งาน ระบบอุตสาหกรรม ระบบบริหารงานท้องถิ่น ระบบความคิดความเชื่อแบบตะวันตก ฯลฯ ได้เข้ามาแทนที่แบบชีวิตชนบท

3. วิทยาการและเทคโนโลยีใหม่ (new knowledge and technology) การคิดค้นใหม่ (discovery) การประดิษฐ์ (invention) และการแพร่กระจาย (diffusion) สิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีสู่สังคมเป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบแผนชีวิตของสังคมและส่วนบุคคล ทั้งด้านนามธรรม (abstract) ในด้านความรู้ความคิดความเชื่อ และค่านิยม เป็นต้น และด้านรูปธรรม (concrete) ในเรื่องพฤติกรรมทางสังคม การเลือกเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันตามอย่างสมัยนิยม และแบบแผนทางสังคมใหม่

4. ระบบค่านิยมและบรรทัดฐานทางสังคม (social values and norms) มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและทางสังคม 2 นัย

4.1 การต่อต้านหรือขัดขวางการเปลี่ยนแปลงในสังคม ในบางยุคสมัยของบางสังคม ลัทธิความเชื่อและบรรทัดฐานทางสังคมได้ตรึงสังคมให้คงที่ไม่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง หรือระบบสังคมปิดได้ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างเชื่องช้า

สังคมส่วนมากเป็นสังคมเปิดที่มีค่านิยมและบรรทัดฐานที่ยืดหยุ่น และนิยมความเปลี่ยนแปลงที่ดีดังนี้ภายในแต่ละสังคมหรือระหว่างสังคมก็ได้มีการแพร่กระจายสิ่งผลิต และวิถีวัฒนธรรมการดำรงชีวิตอย่างใหม่ระหว่างกันอย่างกว้างขวาง จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ของการปฏิวัติ การปฏิรูป แลการพัฒนาแบบก้าวกระโดดขึ้นในระบบสังคมเหล่านั้น ตัวอย่างเช่น แผนพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของสาธารณรัฐประชาชนจีน ตั้งแต่สมัยประธานเหมาเจ๋อตุง ดังนี้จีนวันนี้ก็เป็นผลจากการส่งเสริมในด้านการประดิษฐ์และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการผลิตใหม่ที่กระทบให้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านการปกครอง การเมืองระหว่างประเทศ และสังคมวัฒนธรรมจีนยุคใหม่อันละม้ายสากลขึ้นตามลำดับ ในประเทศไทยภายหลังการปฏิวัติ ปี 2475 ระบอบประชาธิปไตยใหม่จากตะวันตกผลักดันให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาระบบสังคมและวัฒนธรรมขนานใหญ่ อย่างเป็นแผนพัฒนาระยะยาว และคนไทยปัจจุบันโดยเฉพาะในกรุงเทพมหานครได้ไหลเข้าสู่ระบบสังคมโลกแบบโลกาภิวัตน์โดยตั้งใจ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมด้านดี ก็คือการส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่มีมาตรฐานอย่างสากลให้แก่คนไทยจำนวนมาก เช่น สังคมไทยแทบตะปลอดจากคนที่ไม่รู้หนังสือ การสาธารณสุข การสาธารณูปโภค และสวัสดิการสังคมขั้นมูลฐานกระจายไปสู่ชนบท ประชากรเมืองเพิ่มจำนวนขึ้น สตรีมีบทบาทในสังคมมากและกว้างขวาง ชีวิตคนเมืองได้เปรียบกว่าคนชนบท จารีตประเพณีและค่านิยมเดิมได้รับการดูถูกละทิ้งและเกิดอคติทางด้านวัฒนธรรม (cultural bias) ต่อชนบท แบบการดำเนินชีวิตในแง่มุมที่สุขสบาย ได้รับการเลียนแบบและเอาอย่างอย่างเป็นสมัยนิยมในกลุ่มคนไทยทั่วไป การปรับตัวทางสังคมและวัฒนธรรมที่ไม่เหมาะสมและขาดสมดุล ก็สร้างปัญหาในการ

ดำเนินชีวิตร่วมกันของคนหมู่มาก ปัญหาสังคมทวีความรุนแรงในคนบางกลุ่มโดยเฉพาะคนยากจนในเมือง และชนบทจำนวนมากขึ้นตามลำดับ

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม จึงหมายรวมถึงการเปลี่ยนแปลงในระบบความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคม เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ด้วยสายตา ในลักษณะต่างๆ ของวิธีการดำรงชีวิต หรือเรียกสั้นๆ ว่า การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เช่น การรับเอาแบบอย่าง ความเป็นอยู่ในเรื่องอาหารหารกิน การแต่งกาย การพักผ่อนหย่อนใจ ฯลฯ นั้นไม่ถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เว้นเสียแต่การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม มีผลสะท้อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบความสัมพันธ์ของบุคคลแตกต่างไปจากที่เคยเป็นอยู่มาแต่เดิม

2.3 อุปสรรคต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องมีการยอมรับเสมอไป เพราะบางอย่างอาจจะได้รับการยอมรับบางส่วน หรือไม่ยอมรับบางส่วน หรือบางอย่างอาจจะไม่ได้รับการยอมรับเลย อุปสรรคต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอาจจะแยกออกเป็นข้อๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. ทัศนคติและค่านิยมเฉพาะ (specific attitude & values) ในแต่ละสังคมจะมีค่านิยมและทัศนคติเฉพาะ ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับกิจกรรมต่างๆ ในสังคม ความชอบหรือไม่ชอบของประชาชนเป็นปัจจัยสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เช่น ชาวอเมริกันถือว่าปศุสัตว์เป็นที่มาของรายได้อย่างหนึ่ง ในขณะที่ชาวแอฟริกันบางเผ่า ถือปศุสัตว์เป็นเครื่องวัดฐานะทางสังคมหรือความมั่งคั่ง คนไม่มีสัตว์ไว้เลยจะไม่มีใครมาสนใจ หรืออย่างเช่นชาวอินเดียเคยร้องอุทธรณ์ว่าเกิดภาวะอดอยากในประเทศ แต่พอสหรัฐอเมริกาส่งข้าวสาลีไปช่วย ชาวอินเดียกลับไม่ชอบกิน เพราะเคยกินแต่ข้าวเจ้า ฉะนั้น จะเห็นได้ว่า อะไรที่ใหม่ (innovations) บางอย่างจะไม่ได้รับการยอมรับหากไปขัดกับจารีตประเพณีและค่านิยมเก่าๆ ที่เขายึดถืออยู่

2. การแสดงให้เห็นถึงคุณประโยชน์ของสิ่งใหม่ๆ (demonstrability of innovations) การเปลี่ยนอะไรใหม่จะเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายรวดเร็วก็ต่อเมื่อเห็นประโยชน์ของมันได้ง่าย เช่น ชาวอินเดียนแดงยินดีรับเอาปืนของชาวผิวขาวไปใช้ในขณะที่ยาของชาวผิวขาวกลับไม่นิยม เพราะยาไม่เห็นผลทันตาเท่ากับปืน

จะเห็นได้ว่าสิ่งใหม่ๆ หลายอย่างในระยะเริ่มแรกไม่ค่อยมีคุณภาพดีพอ คนจึงไม่ค่อยยอมรับจนกว่าจะได้เห็นถึงคุณค่าของสิ่งเหล่านั้นหรือจนกว่าสิ่งนั้นๆ ได้แสดงให้เห็นถึงคุณประโยชน์อย่างเด่นชัดเสียก่อน ความจริงแล้วสิ่งใหม่บางอย่างสามารถพิสูจน์ทดลองให้เห็นได้ง่าย เช่น การสื่อสารดาวเทียม เครื่องบินเร็วกว่าเสียง ฯลฯ บางอย่างไม่อาจจะทดลองใด ๆ ได้ เช่น เรื่องวิญญาณ ภูตผีปีศาจ เป็นต้น บางอย่างต้องใช้เวลาในการพิสูจน์ทดลอง เช่น การมีชีวิตอยู่นอกอวกาศ อย่างไรก็ตาม บุคคลจะไม่ยอมรับสิ่งที่เปลี่ยนใหม่ หรืออะไรที่ใหม่จนกว่าจะได้ประจักษ์ถึงคุณประโยชน์ที่มีต่อบุคคลว่ามากน้อยเพียงไรเสียก่อน ท่าทีต่อของสิ่งนั้นจึงจะเปลี่ยนไปในทิศทางที่ยอมรับต่อไป

3. การสอดคล้องกับวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม (compatibility with the existing culture) สิ่งที่ใหม่จะเป็นที่ยอมรับต่อเมื่อสิ่งนั้นสอดคล้องเหมาะสมกับวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม เช่น ชาวอินเดียนแดงเผ่าอาปาเช่ใช้ม้าเพราะเห็นว่าม้าใช้ล่าสัตว์ดีกว่าเดินไปเองหรือตอนไม่มีม้า หรือคนไทยใช้ชุดสากลก็เพราะเห็นว่าเป็นแบบที่ทั่วโลกใช้กันดูเรียบร้อยและมีสง่าราศีดี บางสมัยเปลี่ยนเป็นชุดซาฟารีเพื่อให้เหมาะสมกับอากาศอันร้อนอบอ้าวของไทย เป็นการบรรเทาผ่อนคลายความร้อนไปได้มาก และเหมาะสำหรับผู้ที่ไม่ชอบผูกเนคไท

อย่างไรก็ตาม อะไรที่ใหม่หรือการเปลี่ยนใช้สิ่งใหม่ไม่ใช่ว่าจะดีเสียทุกอย่าง เพราะอาจจะไม่สอดคล้องเหมาะสมกับวัฒนธรรมเดิม 3 ประการ คือ

3.1 สิ่งที่เปลี่ยนใหม่อาจจะขัดแย้งกับแบบของความประพฤติแต่เดิม เช่น ในบางภาคของทวีปเอเชียและแอฟริกา ศาสนาอิสลามแพร่หลายเร็วกว่าคริสต์ศาสนา ซึ่งก็อาจเป็นได้ว่า หลักของคริสต์ศาสนาขัดแย้งกับขนบธรรมเนียมของชาวพื้นเมืองที่อนุญาตให้ชายมีภรรยาหลายคน แต่ศาสนาอิสลามสอดคล้องกับสิ่งที่ชาวพื้นเมืองยึดถือปฏิบัติอยู่

3.2 สิ่งที่เปลี่ยนใหม่อาจจะสร้างแบบของความประพฤติใหม่ ซึ่งไม่เคยปรากฏในวัฒนธรรมเดิมที่ยึดถือปฏิบัติอยู่ ปกติสังคมจะยอมรับและใช้สิ่งใหม่ก็ต่อเมื่อเป็นแนวทางที่ตนเคยปฏิบัติ แต่ถ้าสิ่งเดิมไม่ได้ผล สังคมก็จะพยายามหาสิ่งที่ดีกว่าไปใช้เป็นประโยชน์ เช่น ทำตึกด้วยวัสดุใหม่ๆ แปลกๆ ทันสมัยให้มองดูเหมือนสร้างด้วยวัสดุเดิมที่ตนเคยใช้จนชินตา

3.3 สิ่งใหม่บางอย่างเข้าไปแทนที่ไม่ใช่เป็นการผสมผสานกับวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม ถ้าสิ่งใหม่สามารถนำไปผสมผสานกับวัฒนธรรมเดิมก็จะทำให้ยอมรับได้ง่าย เช่น อเมริกันเบสบอล ดนตรีแจ๊ส ภาพยนตร์ตะวันตกที่แพร่หลายไปทั่วโลก เพราะเป็นการผสมผสานกับวัฒนธรรมเดิมได้ไม่ยากนัก แต่ในเรื่องเพศ ประชาธิปไตยแบบอเมริกัน คงรับสืบต่อเนื่องหรือไปแทนที่ค่านิยมเก่าๆ คงรับสืบต่อกันได้ยาก

4. ค่าในการเปลี่ยน (costs of change) การเปลี่ยนแปลงมักจะนำราคาเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ราคานี้รวมทั้งค่าที่คิดเป็นตัวเงินได้และค่าที่คิดเป็นตัวเงินไม่ได้ เช่น ความรู้สึกทางด้านจิตใจ เพราะการเปลี่ยนแปลงบางอย่างเป็นการทำลายทั้งทางด้านวัฒนธรรมเดิม และแล้วยังทำลายค่านิยม ความรู้สึกของบุคคลด้วย เช่น อาชีพเมียเช่ากับคนต่างชาติต่างภาษา เช่น ชาวอเมริกันนิโกร หรือชาวอเมริกันผิวขาว เป็นต้น ที่ทำให้เกิดเด็กทั้งผลสีแดง ผมสีทอง ผมหยิกหยอง หรือมีผิวขาว ผิวดำ จนเป็นปัญหาสังคมที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบัน เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีสิ่งอื่นๆ ที่เป็นปัญหาต่อค่าในการเปลี่ยน คือ

4.1 อุปสรรคทางเทคนิคในการเปลี่ยนต่างๆ (technical difficulties of changes) มีข้อน่าสังเกตว่า มีสิ่งใหม่ไม่มากนักที่สามารถนำไปผสมผสานกับวัฒนธรรมเดิม สิ่งใหม่ส่วนมากทำให้วัฒนธรรมเดิมเปลี่ยนไป เช่น ระบบการเงินของอังกฤษยุ่งยากกว่าระบบการเงินของอเมริกัน ระบบเรื่องศักดินาของอังกฤษก็ต่างกับบรรดาศักดิ์ พระยา คุณพระ ขุน หลวง ต่างๆ ของไทย ซึ่งความยุ่งยากของสิ่งเหล่านี้ยังคงมีอยู่ เพราะการเปลี่ยนแปลงอะไรไม่ใช่จะทำกันได้ง่ายๆ เสมอไปในทุกกรณี

4.2 กลุ่มรักษาผลประโยชน์อย่างแน่นแฟ้น และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (vested interests and social change) กลุ่มที่รักษาผลประโยชน์อย่างแน่นแฟ้นจะคัดค้านการเปลี่ยนแปลงใดๆ ถ้าหากพบว่าการ

เปลี่ยนแปลงนั้นๆ จะทำให้เสียผลประโยชน์ของกลุ่ม และจะสนับสนุนเต็มที่ ถ้าหากมีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ที่จะเป็นประโยชน์แก่ตน เช่น ผู้ที่ได้รับผูกขาดการผลิตสุราจะคัดค้านการเปลี่ยนแปลงใดที่จะให้มีการผลิตสุราในแบบเสรี หรือกลุ่มที่มีประโยชน์จากการที่มีกองทหารต่างชาติตั้งอยู่ ก็จะพยายามสนับสนุนให้กองทหารอยู่ ในขณะที่กลุ่มอื่นๆ อาจจะไม่เห็นประโยชน์จากการนี้ เป็นต้น

5. บทบาทของตัวแทนการเปลี่ยนแปลง (roles of the change agent) ตัวแทนสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอะไรขึ้นได้ ถ้าเป็นผู้มีอิทธิพลหรือมีอำนาจหรือทำได้ดีกว่าตัวแทนที่ไม่มีใครรู้จัก และตัวแทนที่ประสบผลสำเร็จมักจะเป็นตัวแทนที่พยายามเสนอการเปลี่ยนแปลงที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม เช่น กษัตริย์ Ibn Saud ทรงนำวิทยุและโทรทัศน์มาสู่ประเทศซาอุดีอาระเบีย โดยมีการนำคัมภีร์อัลกุรอานมาออกอากาศให้คนส่วนใหญ่ได้ฟังและเห็นภาพ เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ ตัวแทนการเปลี่ยนแปลงที่ฉลาดจะต้องเข้าใจและรู้จักวัฒนธรรมที่ตนจะเข้าไปทำการเปลี่ยนแปลง และต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมใหม่และวัฒนธรรมเดิมได้เป็นอย่างดี เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้นไปในทิศทางที่ตนต้องการ เช่น มิชชันนารีที่มาเผยแพร่คริสต์ศาสนาในส่วนต่างๆ ของโลก จนมีผู้ถือคริสต์ศาสนาแพร่หลาย หรือให้พระในถิ่นนั้นเผยแพร่สิ่งใหม่ๆ แก่ชาวบ้าน ก็จะได้ผลเช่นกัน เพราะพระเป็นที่นับถือของชาวบ้าน รู้จักท้องถิ่นดี เมื่อได้ศึกษาสิ่งใหม่ที่จะไปเผยแพร่จนเข้าใจแล้ว การเผยแพร่ก็ได้ผล เช่น คณะครุศาสตร์ได้มีการทดลองฝึกอบรมผู้ช่วยครูสอนเด็กชาวเขา ซึ่งมีครูชาวเขาที่เป็นพระภิกษุ สามเณร ฆราวาสจากเผ่าต่างๆ เช่น กะเหรี่ยง แม้ว มูเซอร์ เย้า ลีซอ อีก้อ ลัวะ เข้ารับการอบรม 57 คน และผลที่ออกมาก็น่าสนใจและเป็นการเพิ่มพูนความสามารถและปรับปรุงการสอนของผู้ช่วยครูสอนเด็กชาวเขาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามมีข้อน่าสังเกตว่า ในหลายแห่งตัวแทนทำไม่ได้ผล เพราะไปโจมตีทัศนคติและค่านิยมที่ผู้อื่นยึดถือปฏิบัติอยู่ โดยตัวแทนไม่ได้พยายามเข้าใจในสิ่งที่ตนกำลังต้องการให้เปลี่ยนว่ามีอะไรบ้าง และควรดำเนินการให้สอดคล้องอย่างไร การเปลี่ยนนั้นจึงจะได้ผลตามความมุ่งหมาย

การเสียระเบียบในสังคมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้เสมอในทุกสังคมมนุษย์ไม่มากก็น้อย แต่การจะเข้าใจถึงความไม่เป็นระเบียบในสังคมได้จะต้องเข้าใจคำว่าการจัดระเบียบทางสังคม เพราะความเป็นระเบียบของสังคมเป็นลักษณะของส่วนต่างๆ ของสังคม มีการประสานปรองดองกันเป็นอย่างดี โดยขึ้นอยู่กับเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป และสมาชิกยอมรับระเบียบแบบแผนต่างๆ โดยทุกคนปฏิบัติไปตามสิทธิหน้าที่ และมีการติดต่อสัมพันธ์กันตามระเบียบกฎเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้

ความเป็นระเบียบและการเสียระเบียบเป็นของคู่กันในทุกสังคม คือจะต้องมีสองสิ่งนี้ในเวลาเดียวกัน เพราะจะไม่มีสังคมใดที่มีสมรรถภาพในการควบคุมสมาชิกให้อยู่ในระเบียบอย่างสมบูรณ์แบบ เป็นเหตุการณ์ที่ปรากฏได้เสมอ ไม่ว่าจะเป็นสังคมที่ล้าหลังหรือเจริญแล้วก็ตาม เช่น Malinowski ค้นพบจากการวิจัยเกาะโทรไบรแอนด์ (Trobriand Island) ว่า แม้ในสังคมล้าหลังแบบนี้ ทุกคนก็ไม่ได้ปฏิบัติตามกิจกรรมตามประเพณีของกลุ่มเสมอ เพราะมีผู้หลีกเลี่ยงไม่ปฏิบัติตามถ้าหากเห็นว่าจะรอดพ้นจากการถูกลงโทษ หรือในสังคมสมัยใหม่ก็ตาม บุคคลจะละเว้นการกระทำบางอย่าง ถ้าหากคิดว่าจะรอดพ้นจากการถูกจับกุมหรือ

ลงโทษ เช่น ขับรถฝ่าไฟแดงเพราะอยากไปเร็ว หรือลักขโมยเพราะอยากได้อยากรวย ลอกข้อสอบเพราะอยากสอบได้หรือสอบได้ดี เป็นต้น

ในชีวิตประจำวันของมนุษย์จะต้องเผชิญสภาพการณ์ใหม่ๆ ค่านิยมต่างๆ เช่น ความก้าวหน้า เสรีภาพ วัตถุนิยม การแข่งขัน ฯลฯ มนุษย์จึงต้องพยายามเปลี่ยนพฤติกรรมให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องแต่ละคนจะปรับตัวหรือแก้ไขปัญหาของตนเอง บางคนปรับตัวไม่ได้ก็อาจออกไปในทางฝืนระเบียบและศีลธรรมอันดีงาม เช่น ทุจริตเพื่อให้ตัวเองร่ำรวยมีหน้ามีตา ซึ่งจะเป็นปัญหาแก่สังคมส่วนรวม อย่างไรก็ตาม สังคมก็มีระเบียบแบบแผนหรือบรรทัดฐาน (norms) ช่วยยึดเหนี่ยวให้สังคมอยู่ร่วมกันได้ แต่ถ้าบรรทัดฐานนี้ถูกทำลายลง กลุ่มก็จะแตกสลาย สังคมก็จะขาดระเบียบ

2.4 แนวคิดการอยู่ร่วมกันในสังคม

หน่วยที่สำคัญของสังคมคือกลุ่ม และการกระทำระหว่างกัน (interaction) เป็นสิ่งสำคัญในการอยู่ร่วมกัน เพราะถ้าปราศจากการสัมพันธ์กันแล้วสังคมจะไม่เกิดขึ้น การกระทำระหว่างกันนี้อาจจะศึกษารูปแบบของกระบวนการ (process) ซึ่ง Park และ Burgess ได้แบ่งเป็น การติดต่อสื่อความหมาย การขัดแย้ง การแข่งขัน การประนีประนอมผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกัน การผสมผสานกลมกลืนเข้าหากัน โดยกระบวนการดังกล่าว ในเวลาเดียวกันจะมีการเกิดขึ้นมากกว่าหนึ่งอย่างเสมอ เช่น ชาติหนึ่งกำลังทำสงคราม อีกชาติหนึ่งอาจร่วมกับนานาชาติเพื่อผนึกกำลังในการต่อสู้มากยิ่งขึ้น กระบวนการทางสังคมมีส่วนสัมพันธ์ต่อการจัดระเบียบทางสังคม และการเสียระเบียบทางสังคม เพราะเป็นการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ในขณะใดขณะหนึ่ง

1. การติดต่อสื่อความหมาย (communication) การติดต่อสื่อความหมายเป็นหลักสำคัญต่อการมีปฏิกิริยาโต้ตอบต่อกันสังคม เพราะเป็นกระบวนการถ่ายทอดทัศนคติ รับความคิดเพื่อทำความเข้าใจต่อกัน โดยมีภาษาเป็นสื่อ ภาษาพูด ภาษาเขียน หรือการใช้สัญลักษณ์ และการติดต่อสื่อความหมายแตกต่างกันไปตามสภาพของสังคมหรือชนชั้นต่างๆ โดยมีบุคคลอย่างน้อย 2 คน คือ ผู้ส่งกับผู้รับสัญลักษณ์ในการติดต่อ ซึ่งอุปสรรคของการติดต่อสื่อความหมายเกิดขึ้นได้เสมอ ถ้าหากทั้ง 2 ฝ่ายไม่สามารถเข้าใจความหมายของสิ่งที่ถ่ายทอดแก่กัน หรือสิ่งที่ต้องการสื่อสารเกิดการเข้าใจผิด บิดเบือน กำกวม ฯลฯ ความไม่เป็นระเบียบอาจเกิดขึ้นได้เพราะโอกาสที่คนจะไม่เข้าใจกันแม้จะใช้ภาษาเดียวกันย่อมมีได้เสมอ อย่างไรก็ตาม การติดต่อสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นในการถ่ายทอดความคิด หรือทัศนคติของบุคคลแต่ละกลุ่มในการมีความสัมพันธ์ต่อกัน

2. การขัดแย้ง (conflict) การติดต่อสื่อความหมายเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดระเบียบทางสังคม บางครั้งอาจจะเป็นผลสำคัญในการทำให้สังคมไม่เป็นระเบียบ และหากการติดต่อสื่อความหมายระหว่างบุคคลหรือกลุ่มเกิดการขัดแย้งอย่างรุนแรง (แม้การขัดแย้งในบางครั้งอาจจะเป็นหนทางหนึ่งของการหาทางออกของปัญหา เช่น ให้คนไทยสวมหมวก อาจจะมีคนคัดค้านว่าไม่เหมาะเพราะอากาศร้อนหมวกจะเพิ่มให้เกิดความหงุดหงิดขึ้นไปอีก) ความไม่เป็นระเบียบก็จะเกิดขึ้น โดยเฉพาะในที่ที่มีคนเป็นจำนวนมาก การขัดแย้งย่อมเกิดขึ้นเสมอไม่มากก็น้อย เช่น ระหว่างนายจ้างกับกรรมกร นิสิตนักศึกษากับผู้บริหารประเทศ

พ่อค้าคนกลางกับชาวนา ฯลฯ ซึ่งทั้ง 2 ฝ่ายจะพยายามรักษาผลประโยชน์ของตน ถ้าหากว่าผลประโยชน์ของทั้ง 2 ฝ่ายไม่อยู่ในทิศทางเดียวกัน ความขัดแย้งจะฟักตัวเพิ่มขึ้นเรื่อยตามวันเวลาที่ผ่านไป นอกจากนี้ การขัดแย้งก็อาจเกิดในกลุ่มที่มีบุคคลจำนวนน้อยได้ เช่น ครอบครัว การที่สามีภรรยาขัดแย้งกัน เป็นการแสดงออกถึงทัศนคติและค่านิยมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะเป็นการบั่นทอนชีวิตของการแต่งงาน

ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการขัดแย้งกัน ขึ้นอยู่ที่ว่าจะมีระดับการขัดแย้งรุนแรงมากน้อยเพียงไร ส่วนมากก็จะออกมาในรูปต่างๆ เช่น เฉยๆ แค้นเคือง ทำลายไมตรี พยาบาท หาพรรคพวกมาร่วมเกลียดชังบุคคลที่ขัดตน ฯลฯ และอาจจะมีปฏิกิริยาในรูป หมางเมิน ถกเถียง ด่าว่า ตบตี ยกพวกเข้าสู้กัน หรือทำสงครามกัน เป็นต้น

3. การแข่งขัน (competition) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นได้ทั้งแบบรู้ตัวและไม่รู้ตัว เช่นอยุธยาปลูกข้าวเจ้า พม่าปลูกข้าวเจ้า ทั้ง 2 แห่งอาจจะไม่รู้สึกตัวว่ากำลังแข่งขันในตลาดโลก แต่ในบางขณะการแข่งขันเป็นการจงใจหรือต่อต้านขัดขวางคู่ต่อสู้ เช่น การหาเสียงเลือกตั้ง หาเสียงของพรรคการเมือง ที่ผู้สมัครพยายามโฆษณาบรรยายสรรพคุณว่าตนดีอย่างไร พร้อมกับทับถมฝ่ายตรงข้ามว่าเลวร้ายแค่ไหน เป็นต้น

อนึ่ง การแข่งขันนั้นมีมากในสังคมเปิดที่ให้ทุกคนเลื่อนชั้นเลื่อนฐานะ และแข่งขันหาความสำเร็จตามความสามารถได้อย่างเต็มที่ เช่น สังคมไทย อเมริกัน อังกฤษ ญี่ปุ่น สิงคโปร์ ฯลฯ

4. การประนีประนอมผลประโยชน์ผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกัน (accommodation) เป็นวิธีการลดความตึงเครียด (tension) หรือให้เกิดความแตกร้าวน้อยที่สุด เช่น ข้อพิพาทระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง อาจจะออกมาในรูปนายจ้างเพิ่มสวัสดิการให้ลูกจ้างมากขึ้น และลูกจ้างก็ลดข้อเรียกร้องลงไปบ้าง เพื่อจะได้ประนีประนอมผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกันได้ หรือกรณีขาดดุลการค้าระหว่างไทยกับญี่ปุ่น ก็อาจออกมาในรูปญี่ปุ่นซื้อสินค้าของไทยมากขึ้น และเราก็ลดการซื้อสินค้าญี่ปุ่นลงไปบ้าง การประนีประนอมช่วยให้สังคมมีเสถียรภาพ แต่มีข้อน่าสังเกตว่า การประนีประนอมผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกัน อาจจะเป็นเพียงการชั่วคราวเพื่อจะได้ขัดแย้งต่อไปอีกในอนาคต

5. การผสมผสานกลมกลืนเข้าหากัน (assimilation) เป็นการผสมผสานระหว่างความเชื่อและความประพฤติที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งวิธีการเช่นนี้อาจจะทำได้ไม่สมบูรณ์ เพราะเป็นการยากที่แต่ละคนจะรับวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่ตนไม่คุ้นเคย แต่เวลาจะเป็นเครื่องช่วยผสมผสานกลมกลืนกันได้ง่ายขึ้น เช่น ปัจจุบันพิธีต่างๆ แนวความคิด และการแต่งกายของไทย ฯลฯ หลายอย่างมีการใช้วัฒนธรรมของชาติอื่นมาผสมผสานด้วย หรือแม้แต่ในประเทศที่เจริญอย่างยิ่ง เช่น สหรัฐอเมริกาก็เป็นที่รวมของวัฒนธรรมต่างๆ เนื่องจากเป็นที่รวมของคนเป็นล้านๆ ที่อพยพมาจากที่ต่างๆ จึงมีวัฒนธรรมผิดแผกแตกต่างกันออกไป ซึ่งในที่สุดก็นำมาผสมผสานเป็นวัฒนธรรมของสหรัฐอเมริกาไปด้วยเหตุนี้การผสมผสานกลมกลืนเข้าหากันจึงเป็นการช่วยส่งเสริมให้สังคมมีระเบียบ

6. การร่วมมือสนับสนุนซึ่งกันและกัน (cooperation) บางทีกระบวนการนี้อาจจะเป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุด การร่วมมือเป็นปฏิกิริยาโต้ตอบระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปหรือมากกว่านั้น เป็นรูปของการทำงานร่วมกัน เพื่อจุดหมายปลายทางร่วมกัน แม้การแข่งขันจะจำเป็นในสังคมสมัยใหม่ (เช่น การแข่งขัน

สร้างความเจริญ เพิ่มพูนความรู้ ฯลฯ) การร่วมมือก็ยังเป็นสิ่งสำคัญ เพราะมนุษย์อยู่ตามลำพังไม่ได้ ต้องพึ่งพาผู้อื่นในการอยู่ร่วมกันในหลายด้าน ตั้งแต่เรื่องอาหารการกิน จนถึงความรักใคร่ไมตรี หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์บางกลุ่มสร้างขึ้น เป็นต้น ซึ่งจะหาดูได้จากมนุษย์ยุคใดก็ตามที่ความร่วมมือสนับสนุนซึ่งกันและกันทำให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันได้ และมีสัมพันธภาพอันยาวนานต่อกัน ในกรณีเช่นนี้การร่วมมือสนับสนุนซึ่งกันและกันเป็นหลักสำคัญในการจัดระเบียบ ถ้าหากความร่วมมือนี้สิ้นสุดลง การจัดระเบียบของกลุ่มก็จะสลายไปด้วย

กระบวนการทั้ง 6 อย่าง เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในทุกสังคม อย่างน้อยที่สุดก็ในชีวิตประจำวันของคน เช่น ในบางสังคมมีแนวโน้มจะส่งเสริมการแข่งขันและลดการร่วมมือลง ในสังคมแบบนี้แต่ละคนจะส่งเสริมให้มีการแข่งขันประดิษฐ์สิ่งต่างๆ มากกว่าร่วมมือกัน

3. เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ในส่วนของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ได้ทบทวน สาระที่เกี่ยวข้อง ส่วนประกอบด้วย 1) ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 2) ประเภทและลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 3) การทำงานของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และผู้ให้บริการในไทย 4) สถานการณ์เกมออนไลน์ในไทย 5) สาเหตุที่เด็กเล่นเกมออนไลน์ 6) คำแนะนำในการเล่นเกมออนไลน์ และ7) มาตรการควบคุม

3.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

เกม (Game) หรือที่เรียกทับศัพท์ว่า เกม เป็นการแข่งขันหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนาน เกมจึงช่วยให้เด็กได้ปลดปล่อยความเป็นตัวของตนเอง (self conscious) ระบายจิตใต้สำนึกของตนออกมา ซึ่งต่างจากการดูโทรทัศน์ เพราะเด็กถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้ชมที่ไม่มีปฏิกิริยาใดๆ (feed-back) มาเป็นผู้เล่นหรือตัวแสดงหนึ่งในเกม ดำเนินตามเนื้อหาของเกมที่ถูกออกแบบไว้ พวกเขาต้องมีปฏิกิริยาตอบกลับ ต้องต่อสู้ แย่งชิงเพื่อให้ได้คะแนนได้ชัยชนะที่ไม่มีตัวตน เกมมีรูปแบบมากมาย ทั้งเกมแอคชั่น เกมกีฬา เกมวางแผน เกมปริศนา เกมการพนัน ฯลฯ แต่หากแบ่งตามผลกระทบที่เกิดกับผู้เล่นแล้วสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ1) เกมที่สร้างสรรค์อย่างเกมกีฬา เกมรถแข่ง เกมปริศนา และ 2) เกมที่ไม่สร้างสรรค์ซึ่งเต็มไปด้วยความรุนแรงต่อสู้ ยิงกันสนั่นจอ มีภาพลามก เกมเหล่านี้อาจจะกลายเป็นสิ่งที่เพาะนิสัยประเภทความรุนแรงในประเภทที่ 2 ให้กับเด็ก ส่งเสริมจิตใต้สำนึกของมนุษย์ให้ทำร้ายกัน ฆ่ากัน ประพฤติผิดทางเพศ และยิ่งเทคโนโลยีในปัจจุบันที่ได้พัฒนาเกมให้มีความสมจริงสมจังเหมือนความจริงยิ่งขึ้นทุกวัน ภาพความรุนแรงชัดเจนขึ้น

จากการตรวจสอบพบว่า ได้มีผู้ให้ความหมายหรือรวบรวมความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไว้ อาทิ

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นได้เมื่อต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เนตเท่านั้น โดยไม่จำกัดว่าเกมนั้นจะมีผู้เล่นกี่คนหรือเป็นแนวอะไร[1]

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ คอนเทนท์บนอินเทอร์เนตรูปแบบใหม่ที่สามารถเล่นตอบโต้ได้เหมือนจริงหรือ อินเตอร์แอ็กทีฟ เช่น การพูดคุยหรือแชตภายในเกม ผู้เล่นสามารถเล่นได้พร้อมๆ กันกับผู้เล่นทั่วโลก[2]

เกมออนไลน์ คือ เกมซึ่งออนไลน์ผ่านระบบ LAN, อินเทอร์เนต หรือโทรคมนาคม[3]

---

[1] "Online Game การต่อสู้ มิตรภาพ ความรักและคราบน้ำตา : มหาสงครามตามสายที่คุณต้องรู้จัก!!," Quick PC ฉบับ 163 (5 มี.ค. 47) : หน้า. 72.

[2] "ธุรกิจเกมออนไลน์บูมจ้องตูดลูกค้า 1 ล.ราย 'หมอเลี๊ยบ' สั่งจับตาเผยเด็กติดงอมแงม," ประชาชาติธุรกิจ (13-16 กุมภาพันธ์ 2546) : หน้า 4.

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ เกมที่เล่นกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปบนเครือข่ายใดเครือข่ายหนึ่ง[4]

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ ซอฟต์แวร์แอพพลิเคชั่นอย่างหนึ่งโดยจะต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เนตและไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ซึ่งอาจจะใช้อุปกรณ์ให้เข้าไปเล่นได้หลายช่องทาง เช่น คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและพกพา, PDA, PLAM,โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น[5]

จากคำนิยามดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ที่ต้องอาศัยการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เนตในการเล่น และสามารถเล่นพร้อมกันได้อย่างไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น และไม่จำกัดอุปกรณ์ในการเล่น หากอุปกรณ์นั้นสามารถรองรับความต้องการขั้นต่ำของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ได้

เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เนต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง และต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ server ซึ่งในการเล่นเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ ตัวอย่างเช่น บัตรเล่นเกมมีทั้งราคา 99 บาท เล่นได้ 15 วันแบบไม่จำกัดชั่วโมง หรือบัตรราคา 59 บาท เล่นได้ 40 ชั่วโมง เป็นต้น

เกมออนไลน์ หรือ เกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เนต ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องจากรูปแบบของการเล่นเกมผ่านเครื่องเล่นเกมที่ต่อผ่านจอภาพโทรทัศน์ (game console) ที่มีผู้เล่นพร้อมกันได้ 2-4 คน ต่อมามีการพัฒนาแผ่นซอฟท์แวร์โปรแกรมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ (game software) โดยเล่นเพียง 1-2 คน ซึ่งได้รับความนิยมมากขึ้น และมีการพัฒนาซอฟท์แวร์เกมที่หลากหลายมาจำหน่าย และเมื่อมีการนำอินเทอร์เนตมาใช้ทำให้มีผู้พัฒนาเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เนตหรือเกมออนไลน์ (online gaming) ขึ้น ซึ่งผู้เล่นจะสามารถเล่นได้หลายๆ คนพร้อมกัน ทำให้เกิดความสนุก ผู้เล่นจะรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม รวมทั้งมีการติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นอื่นๆ ได้ทั้งผ่านการพูดคุยและผ่านการต่อสู้หรือแข่งขันในเกม มีการแข่งขันเพื่อเก็บสะสมคะแนน ของรางวัลและมีผู้แพ้ผู้ชนะ ทำให้การขยายตัวของฐานผู้เล่นเกมเป็นไปอย่างรวดเร็วครอบคลุมทั่วโลก ซึ่งรวมถึงในประเทศไทยด้วยจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เนตในประเทศไทยของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนกเทค) ในปี 2549 พบว่า ร้อยละ 56.7 ของผู้ใช้อินเทอร์เนตเคยเล่นเกมออนไลน์ โดยรูปแบการเล่นนั้นมีทั้งเล่นในบ้านและเล่นในร้านอินเทอร์เนตคาเฟ่หรือร้านเกมเน็ตเวิร์กที่เปิดให้บริการทั่วไป

---

[3] Ying-Chieh Chen, Patrick S. Chen, Rongsong Song and Larry Korba, "Online Gaming Crime and Security Issue – Case and Countermeasures from Taiwan,"<http://iit-iti.nrc-cnrc.gc.ca/iit-publications-iti/docss*/NRC-47401.pdf/>

[4] "อยากให้คุณหมออ่านจัง,"
<http://www.nokkrob.org/index_php?file=forum&appl=&obj=forum.viewZcat_id=nkbd-1,id=5)>

[5] ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล, "ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทย : มุมมองภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศแผนกคดีบุคคล," สารนิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547), น.18-19

เกมคอมพิวเตอร์พัฒนามาจากเครื่องเล่นขนาดพกพาหรือที่เรียกกันง่ายๆว่า "เกมกด" ที่สามารถเล่นได้เพียงเกมเดียว จากนั้นพัฒนามาเป็นเกมบอย ซึ่งมีตลับเกมให้เลือกเปลี่ยนเกมได้ ยุคต่อมาเกมถูกออกแบบให้สามารถต่อพ่วงเข้ากับทีวี เล่นได้ครั้งละ 1-3 คน เป็นที่รู้จักในชื่อ Play station ในขณะเดียวกันก็มีเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นกับเครื่องซีพี (Personal Computer) ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วเมื่อเทียบกับเกมในสายพันธ์อื่นทั้งหมด เกมคอมพิวเตอร์มีทั้งในรูปแผ่นซีดีและในรูปเกมออนไลน์ (On Line) หรือเกมออนดีมานด์ (Game On Demand) ที่กำลังมาแรงในขณะนี้

ธุรกิจเกมเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างกำไรให้แก่ผู้ประกอบการอย่างมหาศาล เนื่องจากมีกลุ่มลูกค้าชั้นดีอย่างเด็กๆ ที่ตัดสินใจซื้อง่าย แม้จะเป็นกลุ่มที่จัดได้ว่าไม่มีรายได้ แต่พวกเขาก็สามารถควักเงินจากกระเป๋าพ่อแม่ได้อย่างไม่ยากนัก

3.2 ประเภทและลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ปัจจุบันมีเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ให้บริการในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ให้บริการในปัจจุบันมีหลายประเภทตามความต้องการที่หลากหลายของผู้เล่น โดยสามารถได้ดังนี้

3.2.1 แบ่งตามประเภทเกม

1. เกมประเภท Action คือ เกมที่เน้นความรวดเร็วในการบังคับและติดสินใจเป็นหลัก เน้นการต่อสู้กับศัตรู ส่วนใหญ่จะเน้นการแสดงผล (Graphic) มากกว่าเนื้อเรื่อง มีทั้งแบบต่อสู้ (Fighting) และเกมมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooting : FPS)

ตัวอย่างเกมแนวนี้ เช่น American's Army ซึ่งเป็นเกมแนว FPS ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกา

2. เกมประเภท Broad คือ เกมประเภทหมากกระดานชนิดต่างๆ เช่น หมากรุก โก๊ะ ซึ่งเปิดให้ผู้เล่นสามารถออนไลน์พบผู้เล่นอื่นๆ เพื่อแข่งหมากกระดานเดียวกัน

เกมประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เล่นบนเว็บไซท์ หรือที่เรียกว่า Game on Web ซึ่งไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเชื่อมต่อเครือข่ายให้บริการ ที่เรียกว่า Cline Program อาศัยเพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อระบบให้บริการอินเทอร์เนตก็สามารถเล่นเกมประเภทนี้ได้ทันที

3. เกมประเภท Card หรือที่นิยมเรียก เกมการ์ด เกมประเภทนี้มีทั้งเกมไพ่ชนิดต่างๆ ที่เป็นอบายมุขจำพวกโป๊กเกอร์หรือแบล็คแจ็ค และเกมการ์ดแบบ Trading Card Game(TCG) เช่น เกม Magic The Gathering, เกม Yugioh[6] หรือ เกม Ragnarok Trding Card Game(Ro-TCG)[7]

---

[6] เกมการ์ดประเภท TCG ในปัจจุบันได้พัฒนาให้อยู่ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างสมบูรณ์แบบ โดยเกม Yugioh Online ได้เริ่มเปิดทดลองเล่นแล้วในเซิร์ฟเวอร์ระหว่างประเทศ รายละเอียดโปรดศึกษาที่ http://www.yugioh-online.net.

4. เกมประเภท Classic เกมแนวนี้เป็นการนำเอาเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมในอดีตมาปรับปรุงให้ทันสมัย และสามารถเล่นออนไลน์ได้ อาทิเช่น เกม Pacman Online

5. เกมประเภท Simulation คือ เกมที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น โดยภาพจำลองจะเป็นภาพที่เสมือนจริง เกมประเภท Stimulation ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ได้แก่ เกม SIMs ต่างๆ เช่น Fight SIM ซึ่งเป็นเกมสำหรับผู้ที่ชื่นชมการบินทุกประเภท หรือเกม The SIMs Online เป็นต้น

6. เกมประเภท MUDs (Multiplayer User Dungeons) เกมประเภทนี้ถือเป็นต้นกำเนิดเกมประเภทบทบาทสมมติที่ผู้เล่นจำนวนมากเล่นพร้อมกันผ่านระบบออนไลน์ หรือที่เรียกว่า MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) โดยเกม MUDs จะเป็นแนว Text Base คือ มีเฉพาะข้อความปรากฏที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ (Monitor) เพียงอย่างเดียวโดยไม่มีรูปภาพแสดงผล(Graphic) แต่อย่างใด การกระทำทุกอย่างภายในเกม MUDs จะแสดงผลโดยการบรรยายผ่านตัวอักษรเพียงอย่างเดียว[8]

7. เกมประเภท Role Playing Game(RPG) คือ เกมประเภทบทบาทสมมติ โดยผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครหนึ่งตัวหรือตัวละครหลายตัวในเกม เพื่อกำหนดบทบาทของตนเองภายในเกมเพื่อค้นหาสิ่งของหรือคำตอบตามภารกิจ (Quest) ที่ได้รับ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีให้บริการในประเทศในปัจจุบันเกือบทั้งหมดจะเป็นเกมประเภทนี้ อาทิเช่น เกม Ragnarok Online, เกม Mu Online, เกม N-Age Online หรือเกม Seal Online เป็นต้น

8. เกมประเภท Sport คือ เกมประเภทกีฬาต่างๆ ที่เป็นเกมการจำลองการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง อาทิเช่น เกม Pangya Online[9] ที่จำลองการแข่งขันกีฬากอล์ฟ เป็นต้น

9. เกมประเภท Strategy คือ เกมประเภทวางแผนรบ มีการจำลองสถานการณ์การรบในสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้เล่นจะต้องศึกษาคุณสมบัติพิเศษของหน่วยรบ (Units) ประเภทต่างๆ ที่ฝ่ายตนมีเพื่อการวางแผนรบ ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกม World of Warcraft[10] เป็นต้น

นอกจากการแบ่งประเภทเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามีผู้แบ่งแยกประเภทเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใกล้เคียงกัน โดยแบ่งเป็น 7 กลุ่ม ตามลักษณะและประเภทของเกม[11] คือ

1. เกมประเภท Action
2. เกมประเภท Adventure

---

[7] "เกาหลีเตรียมเปิดเกมใหม่ RAGNAROK ONLINE TRADING CARD GAME (RO-TCG)," ROCLUB ฉบับ 62,(18 ก.พ.48): น.22.

[8] รายละเอียดเกี่ยวกับเกม MUDs สามารถศึกษาได้ที่ http://www.onlineerroleplay.com/Text-Based_MUDs/Games/index.html/

[9] <http://www.pangya.in.th.>

[10] "World of Warcraft" สร้างสถิติยอดขายในยุโรป,"
<http://www.manager.co.th/game/viewnewa.aspx?newsID=9480000023524>

[11] ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล

3. เกมประเภท Stimulation

4. เกมประเภท Strategy

5. เกมประเภท Role Playing Game

6. เกมประเภท Sport

7. เกมประเภท Hybrid

3.2.2 แบ่งตามประเภทการพัฒนา[12]

1. เกมที่ขายทั่วไปตามท้องตลาดที่มีคุณสมบัติเล่นได้ทั้งแบบคนเดียว(Single Player) หรือเล่นแบบออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น

2. เกมที่พัฒนาให้เล่นผ่านอินเทอร์เนตเท่านั้น

3.2.3 แบ่งตามประเภทของเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์

1. Arcade Video Game หรือตู้สล็อต คือ วีดีโอเกมขนาดใหญ่พบเห็นได้ตามร้านตู้เกม สถานเริงรมย์ ห้างสรรพสินค้า การเล่นจะต้องหยอดเหรียญต่อหนึ่งเกม ปัจจุบันเครื่องเล่นเกมมีลักษณะที่เหมือนจริงมากขึ้น เรียกว่า "วีอาร์เกม" เพื่อเพิ่มสีสันและบรรยากาศในการเล่น

2. Home Video Game เป็นวีดีโอเกมตามบ้านที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างมากโดยเวลาเล่นต้องต่อเข้าเครื่องรับโทรทัศน์ และใส่ตลับเกมลงไปในเครื่องเล่นเกม ปัจจุบันมีการพัฒนาตัวเครื่องเล่นและซอฟแวร์ เรียกว่า Play station โดยใช้ซอฟแวร์ที่เป็นแผ่นซีดีรอม สำหรับใส่ลงในเครื่องเล่นแทนการใช้ตลับเกมในแบบดั้งเดิม

3. Hand Held Video Game เป็นวีดีโอเกมขนาดเล็กแบบมือถือ มีจอภาพและตลับเกมอยู่ในตัว สามารถพกพา ติดตัวไปได้ ในปัจจุบันมีเกมที่ตลับเกมสามารถแยกออกจากตัวเครื่องได้ และเป็นแบบเครื่องรับโทรทัศน์ได้อีกด้วย

4. Computer Game เป็นวีดีโอเกมที่คล้ายกับเกม Play station ซึ่งใช้ซอฟแวร์ที่เป็นแผ่นดิสก์หรือซีดีรอมเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันได้รับความนิยมย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีความหลากหลายและมีราคาไม่แพง นอกจากนี้ยังอาจเลือกเล่นเกมจากโปรแกรม Internet ได้อีกด้วย หรือที่เรียกว่าเกมออนไลน์ในปัจจุบัน

3.2.4 แบ่งตามเนื้อหาเกม (Software) ออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action Game) เป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนที่ไปในเกม อาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่นๆ นอกจากนี้อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มแข็ง

---

[12] "เกมออนไลน์อีกหนึ่งสังคมที่ต้องจัดระเบียบ
<http://www.thaigoodview.net/varousnews.php?vnid=120/>

2. เกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role-Playing Game) เป็นเกมที่มีการผจญภัยโดยตัวละครมีการพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ โดยที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้ จดจำคำต่างๆ ในการเล่น

3. เกมยิง (Shooting Game) เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการขับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกม คือ การยิงเป็นส่วนใหญ่ (ถ้าคนหรือสัตว์ต่างๆ ถือปืนยังจะเรียกว่าเกมแอ็คชั่น) เกมยิงนี้แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ แบบ 2 มิติ และแบบ 3 มิติ โดยเกมยิง 2 มิติ จะมีทั้งเกมแบบยิงในแนวตั้งหรือในแนวนอน ส่วนเกมยิง 3 มิติ จะเป็นเกมที่ผู้เล่นนั่งอยู่หน้าเครื่องบังคับ หรือช่องที่ลึกลงไป สำหรับนั่งขับยาน

4. เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่า ตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดไว้แล้ว ซึ่งถ้าผู้เล่นเกมไม่ตรงกับที่โปรแกรมกำหนดไว้ ผู้เล่นจะไม่สามารถล้างเกมหรือเคลียร์เกมได้

5. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ มารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่างๆ

6. เกมกีฬา (Sports Game) เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ

7. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดแก้ไขปริศนาของเกม

8. เกมฝึกสมองเสริมความรู้ (Education Game) เป็นเกมที่ฝึกทักษะ เชาวน์ปัญญา และแฝงความรู้ให้กับผู้เล่นไปในตัว

3.2.5 แบ่งประเภทของเกม ตามประเทศสหรัฐอเมริกา

1. Strategy Game (STG) เป็นเกมที่ต้องวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่างๆ

2. Simulation Game (SIG) เป็นเกมที่จำลองสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่มีลักษณะคล้ายความเป็นจริง

3. Adventure Game (ADG) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่า ตนเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามจะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดไว้แล้ว

4. Role-Playing Adventure Game (RPG) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายกับเกมผจญภัยแต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถต่างๆ ได้

5. Wargame (WG) เกมสงครามมีการยิงต่อสู้

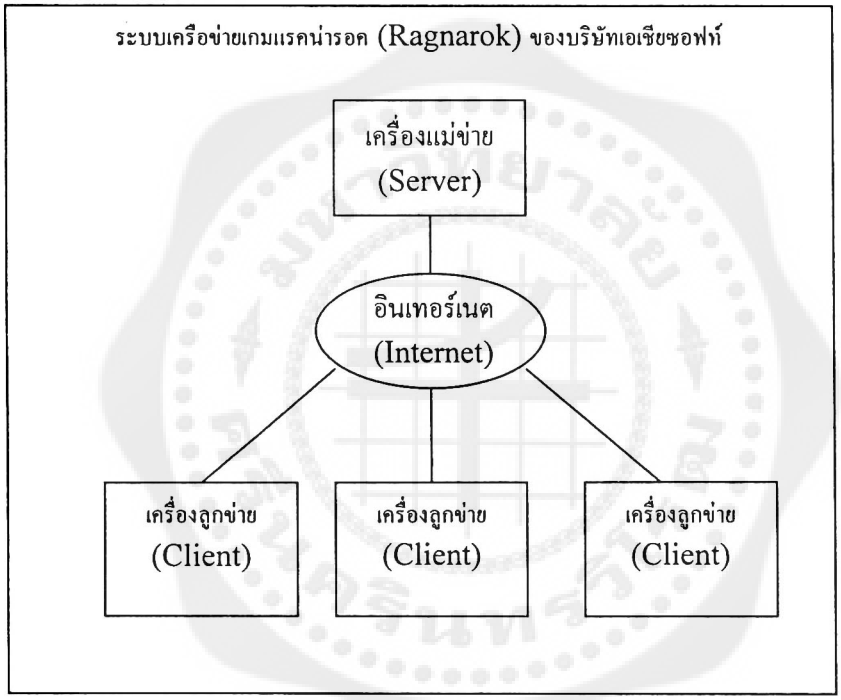
6. Action / Arcade Game (ACG) เป็นเกมที่มีเล่นในเกมอาเขต เกมที่มีตัวละครเคลื่อนไหวไปมาหรือเกมขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่างๆ

3) การทำงานของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และผู้ให้บริการในไทย

ตามที่ได้นิยามในเบื้องต้นว่า เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นเกมคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งอาศัยการเล่นโดยการเชื่อมต่อผ่านระบบอินเทอร์เนตไปยังเครื่องแม่ข่าย(Server) เพื่อเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ลูก(Client) เข้าสู่ระบบให้บริการ โดยการเชื่อมเข้าสู่ระบบให้บริการดังกล่าว เครื่องคอมพิวเตอร์ลูก(Client)

และเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย(Server) จะต้องติดตั้ง(install) โปรแกรมสำหรับเชื่อมต่อเสียก่อน ซึ่งในการทำงานลักษณะนี้เรียกว่า Client/Server System

ในการทำงานลักษณะดังกล่าว เครื่องคอมพิวเตอร์ลูก(Client) จะต้องติดตั้งโปรแกรม Client Program ที่ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลเพื่อแสดงสู้หน้าจอ(Monitor) ของผู้ใช้บริการ และเชื่อมต่อรวมถึงส่งข้อมูล(Packet) ไป-มาระหว่างเครื่อง Client และ Server ส่วนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย(Server) จะต้องติดตั้งโปรแกรม Server Program เพื่อทำหน้าที่สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ใช้บริการทั้งหมด รวมถึงเชื่อมโยงเครื่อง Client แต่ละเครื่องให้สามารถมองเห็นถึงกันได้ ดังปรากฏตามภาพ 1



รายชื่อเกมออนไลน์และบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย
(ข้อมูลสิ้นสุด ณ วันที่ 25 พฤษภาคม 2548)

ลำดับที่	รายชื่อเกมออนไลน์	บริษัทผู้ให้บริการเกม	ผู้สร้างสรรค์ (เจ้าของลิขสิทธิ์)
1.	Ragnarok Online	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	กราวิตี้ คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลี
2.	JN Online	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	บริษัท ไซนิส เกมเมอร์ อินเตอร์เนชั่นแนล คอร์ปอเรชั่น จำกัด ประเทศไต้หวัน
3.	Gunbound	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	บริษัท ซอฟต์เนค จำกัด ประเทศเกาหลี
4.	TS Online	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	บริษัท ไซนิส เกมเมอร์ อินเตอร์เนชั่นแนล คอร์ปอเรชั่น จำกัด ประเทศไต้หวัน
5.	Fairyand	บริษัท จัสซันเดย์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	บริษัท ไซนิส เกมเมอร์ อินเตอร์เนชั่นแนล คอร์ปอเรชั่น จำกัด ประเทศไต้หวัน
6.	King of King	บริษัท จัสซันเดย์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	บริษัท เลเกอร์ จำกัด ประเทศไต้หวัน
7.	Fortress 2	บริษัท ฟิวโทร จำกัด	บริษัท เลเกอร์ จำกัด ประเทศไต้หวัน
8.	9 WIN Online	บริษัท ฟิวโทร จำกัด	บริษัท ซีซีอาร์ อิงค์ จำกัด ประเทศเกาหลี
9.	Xiah Online	บริษัท ฟิวโทร จำกัด	บริษัท เซีย สตูดิโอ จำกัด ประเทศเกาหลี
10.	Project A3	บริษัท สยาม อินฟีนิท จำกัด	บริษัท แอคทอช ซอฟท์ จำกัด ประเทศเกาหลี
11.	Survival Project	บริษัท สยาม อินฟีนิท จำกัด	บริษัท ฮันบิท ซอฟท์ จำกัด ประเทศเกาหลี
12.	MU Online	บริษัท นิวออร่า ออนไลน์ จำกัด	บริษัท เว็บเซน จำกัด ประเทศเกาหลี

ลำดับที่	รายชื่อเกมออนไลน์	บริษัทผู้ให้บริการเกม	ผู้สร้างสรรค์(เจ้าของลิขสิทธิ์)
13.	Cronous	บริษัท บิกเซส มีเดีย คอร์เปอเรชั่น จำกัด	บริษัท ลิชาร์ด อินเตอร์แรคทีฟ จำกัด ประเทศเกาหลี
14.	Gc Online	บริษัท บิกเซส มีเดีย คอร์เปอเรชั่น จำกัด	Korea Telecom Co.,Ltd ประเทศเกาหลี
15.	Laghiam	บริษัท ไทย ซิสเต็ม อินทริเกรชั่น จำกัด	บริษัท นาโค อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด ประเทศเกาหลี
16.	TagsClub	บริษัท ไทย ซิสเต็ม อินทริเกรชั่น จำกัด	บริษัทแกแลคซี่ เกท จำกัด ประเทศเกาหลี
17.	Fly for Fun(Flyff)	บริษัท อินิทรี ดิจิตอล จำกัด	บริษัทอิออนซอฟท์ จำกัด ประเทศเกาหลี
18.	Pangya Online	บริษัท อินิทรี ดิจิตอล จำกัด	บริษัท ฮันบิท ซอฟท์ จำกัด ประเทศเกาหลี
19.	Priston Tale Online	บริษัท ทรู ดิจิตอล เอ็นเตอร์เทนเม้นท์ จำกัด	บริษัท โตรไกลว์ ฟิคเจอร์ ประเทศเกาหลี
20.	R.Y.L.(Risk Your Life)	บริษัท วินเนอร์ ออนไลน์ จำกัด	บริษัท กามาซอฟท์ จำกัด ประเทศเกาหลี
21.	Khan Online	ห้างหุ้นส่วนจำกัด ไมตี้ คอมพิวเตอร์	บริษัท มิริเน่ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ประเทศเกาหลี
22.	N-Age Online	บริษัท วอแร็กซ์ จำกัด	บริษัท อีซอฟท์เน็ต จำกัด ประเทศเกาหลี
23.	Lineage II	บริษัท เอ็นซีทรู จำกัด	บริษัท เอ็นซีซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ประเทศเกาหลี
24.	Dark Eden	บริษัท โพลีโมลด์ดิจิทอล (ประเทศไทย) จำกัด	บริษัท ซอฟทอน จำกัด ประเทศเกาหลี
25.	Lunentia	บริษัท โซดาแม็กซ์ คอร์ป จำกัด	บริษัท เอ็มเกม คอร์ปอเรชั่น จำกัด ประเทศเกาหลี
26.	GetAmped	บริษัท ดิจิคราฟท์ จำกัด	ไซเบอร์สเตป อิงค์ ประเทศญี่ปุ่น
27.	O2Jam	บริษัท ออไรออน จำกัด	บริษัท ออไรออน จำกัด

ลำดับที่	รายชื่อเกมออนไลน์	บริษัทผู้ให้บริการเกม	ผู้สร้างสรรค์(เจ้าของลิขสิทธิ์)
28.	Seal Online	บริษัท ฟันป๊อกซ์ จำกัด	บริษัท กริกอน เอ็นเตอร์เทน เมนต์ จำกัด ประเทศเกาหลี
29.	Lalabell	บริษัท แกแล็คซี่ ฟันเน็ต (ประเทศไทย) จำกัด	บริษัทเกแล็คซี่ ฟันเน็ต (ประเทศไทย) จำกัด
30.	Arcana Online	บริษัท ดิจิคราฟท์ จำกัด	ทีมงานคนไทย

3.4 สถานการณ์เกมในไทย

เมื่อกระแสเกมออนไลน์มาแรง คนไทยให้ความนิยมให้กับเกมออนไลน์จนมากขึ้นบริษัทในไทยกว่า 10 บริษัท เช่น บีเอ็ม มีเดีย ผู้ให้บริการเกม แรคน่าร็อค มังกรหยก Gun bound ทรู ผู้ให้บริการเกม พริสตันเทล ลิเบอร์ต้า ผู้ให้บริการเกมข่าน นิวอีร่า อินเตอร์แอคทีฟ ผู้ให้บริการเกม มิว จัสซันเดย์ ผู้ให้บริการเกม คิงส์ ออฟคิงส์ สยามอินฟินิท ผู้ให้บริการเกมโปรแจ็ค เอทรี บริษัท ฟิวโทร จำกัด ผู้ให้บริการ ฟอร์เทรส 2 บิกเซล ผู้ให้บริการเกมโคโนส หรือแม้กระทั้งบริษัทน้องใหม่ที่เกิดจากความร่วมมือจากทรูและ NC Soft ผู้พัฒนาเกม ออนไลน์ชั้นนำของโลกอย่าง เอ็นซี ทรู ผู้ให้บริการเกม Lineage 11 เป็นต้น ต่างรีบไขว่คว้าพันธมิตรบริษัท เกมออนไลน์ชาวเกาหลี จีน และญี่ปุ่น เข้ามาเปิดเซิร์ฟเวอร์เกมชิง ส่วนแบ่งตลาดเกมในไทยอย่างชัดเจน และยิ่งนับวันเกมออนไลน์ที่เข้ามานั้นได้มีการพัฒนารูปแบบเกมให้ออกมาในรูปแบบ 3D หรือ 3 มิติ ที่มี ความสวยงามสมจริงของภาพ แสง สี เสียง จนผู้เล่นเกมอดไม่ได้ที่จะทดลองเข้าไปเล่นอยู่ในโลกเสมือนจริง ของเกมนั้นๆ

ยิ่งเกมออนไลน์มีความสมจริงมากขึ้นเท่าไร ผู้เล่นก็มีความต้องการมากขึ้นตามมา แต่ในความ สมจริงของเกมนั้นจำเป็นต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูง และการ์ดจอที่เป็น 3มิติ ในการ แสดงผล ทำให้ผู้เล่นที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์จำต้องใช้จ่ายมากขึ้นอัพเกรดคอมพิวเตอร์ของตนให้มี ประสิทธิภาพรองรับเกมออนไลน์ที่ตนต้องการเล่นให้ได้ ทำให้ผู้ผลิตบางรายหันมาสนใจผลิตสินค้าที่เน้น ตลาดคนเล่นเกมโดยเฉพาะ

นับจากการเข้ามาทำตลาดเกมออนไลน์ของเกมแร็กน่าร็อค ในปี 2546 ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้เล่น เกมจำนวนมาก โดยมีสมาชิกที่ร่วมเล่นประมาณ 1 ล้านคน ทำให้มีผู้ประกอบการหลายรายนำเข้าเกม ออนไลน์ทั้งจากประเทศเก่หลี ไต้หวัน เข้ามาทำตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยเพิ่มขึ้น และคาดว่าจะ ได้รับการตอบรับอย่างดีกับนักเล่นเกมในประเทศ มีการประมาณการว่าในปัจจุบันมีจำนวนผู้เล่นเกม ออนไลน์รวมประมาณ 3.68 ล้านรายในปี 2547 หรือคิดเป็นร้อยละ 56.7 ของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เนตใน ประเทศไทย สำหรับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เนตในประเทศไทยปี 2547 มีประมาณ 6.5 ล้านรายทั่วประเทศ การ ขยายตัวอย่างรวดเร็วของเกมออนไลน์ส่งผลให้มูลค่าตลาดของเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นจากประมาณ 600-700

ล้านบาทในปี 2546 เป็น 1,000 ล้านบาท ในปี 2547 เพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 42.8 ซึ่งนับว่าเป็นธุรกิจที่มีอัตราการขยายตัวสูงและเป็นธุรกิจที่น่าตับตามองเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน

การเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยนั้นมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องปัจจัยที่ส่งผลให้ตลาดเกมออนไลน์ขยายตัวมากขึ้นนั้น เนื่องมาจาก

1) เนื้อหาของเกม มีการพัฒนาโดยการนำเอาภาพเคลื่อนไหวของการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม มีความสมจริงและมีเนื้อหาที่ชวนติดตาม สามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมได้ โดยปัจจุบันได้มีการพัฒนาเกมให้มีนำตัวละครในภาพยนตร์ หรือคนจริงๆ มีการจัดทางท่าในเคลื่อนไหวออกแบบเป็นกราฟฟิกแอนนิเมชั่นต่างๆ มีการแข่งขันเพื่อช่วงชิงรางวัลหรือคะแนนจากเกม และสามารถเล่นได้กับผู้อื่นๆ พร้อมกัน โดยเกมส่วนใหญ่ที่เปิดให้บริการนั้น ได้รับการพัฒนามาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะในแถบเอเชีย คือ เกาหลี ไต้หวัน และญี่ปุ่น ซึ่งมีวัฒนธรรมและความชอบที่ใกล้เคียงกัน ทำให้เกมออนไลน์จากประเทศเหล่านี้ได้รับความนิยมมาก นอกจากนี้ยังมีผู้ประกอบการไทย เริ่มพัฒนาเกมของไทยเพื่อเปิดให้บริการบ้างแล้วจำนวนหนึ่ง

2) การขยายตัวของผู้ใช้อินเทอร์เนต โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กที่มีอายุระหว่าง 10-19 ปี ขยายตัวเพิ่มขึ้นในกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เนตนั้น จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เนตในประเทศไทยของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนกเทค) ในปี 2546 ระบุว่า กลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เนตมีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มอายุ 20-29 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.8 รองลงมาเป็นกลุ่มอายุ 10-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.4 และกลุ่มอายุ 30-39 ปีคิดเป็นร้อยละ 19.9 ตามลำดับ โดยเป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มอายุ 10-19 ปีนั้น มีแนวโน้มการเติบโตสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2542 นั้น มีสัดส่วนเพียงร้อยละ 21.4 ในปี 2546 ซึ่งชี้ให้เห็นว่ากลุ่มเยาวชนนั้นได้เข้าถึงอินเทอร์เนตเพิ่มมากขึ้นและมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง และในกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เนตนั้นร้อยละ 49 เคยเล่นเกมบนอินเทอร์เนต และมีแนวโน้มว่าจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เนตที่เพิ่มขึ้นนั้นจะส่งผลให้จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย

3) ประสิทธิภาพของเครือข่ายอินเทอร์เนต การพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เนตให้มีประสิทธิภาพทั้งในด้านความต่อเนื่องในการเชื่อมต่อ ความเร็ว และการขยายพื้นที่ให้บริการมีความสำคัญต่อการขยายเครือข่ายการเล่นเกมออนไลน์ให้เพิ่มสูงขึ้นโดยครอบคลุมพื้นที่และรองรับผู้เล่นเกมได้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้การพัฒนาจากการเชื่อมต่ออินเทอร์เนตจากความเร็วปกติไปสู่การให้บริการอินเทอร์เนตความเร็วสูง (บรอดแบนด์) มาใช้ก็เป็นปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ โดยจะเห็นได้จากปัจจุบันร้านเกมเน็ตเวิร์ก หรือร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์หลายแห่งเริ่มนำอินเทอร์เนตความเร็วสูงมาให้บริการกับลูกค้า เนื่องจากจะสามารถช่วยให้เล่นเกมมีความสุขและตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องโดยสายเชื่อมต่อไม่หลุดอีกด้วย โดยผู้ให้บริการอินเทอร์เนตบรอดแบนด์ในราคาพิเศษสำหรับร้านเกมเหล่านี้

4) มีการเปิดให้ทดลองเล่น ในช่วงแรกของการให้บริการนั้น ผู้ให้บริการเกมจะเปิดให้ผู้เล่นทดลองเข้าไปเล่นฟรีสำหรับผู้เล่นทั่วไป เพื่อให้ผู้เล่นเกมเกิดความคุ้นเคยกับเกมที่จะเล่นก่อนที่จะเล่นเกม จากนั้นจึง

เรียกเก็บค่าบริการในภายหลัง การเปิดให้เล่นเกมนั้นเท่ากับว่าเป็นการสร้างฐานลูกค้าล่วงหน้า เมื่อผู้เล่นเกมเกิดความชอบในเกมแล้ว ทางผู้ให้บริการก็สามารถหารายได้จากฐานผู้เล่นเหล่านี้ได้

5) ค่าบริการไม่สูงมากนัก สำหรับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะต้องต่อเชื่อมคอมพิวเตอร์เข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เนต ซึ่งมีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เนตในอัตรา 5-12 บาท ต่อชั่วโมงจากนั้นจึงเข้าเว็บไซต์ของเกม ลงทะเบียนและกรอกรหัสผ่าน ซึ่งต้องซื้อจากบัตรเกมหรือเล่นแบบเหมาจ่าย โดยผู้ให้บริการจะจำหน่ายในหลายราคา เช่น 89 บาท เล่นได้ 40 ชั่วโมง เป็นต้น หรือโดยเฉลี่ย 2 บาทต่อชั่วโมง รวมแล้วผู้เล่นจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น 7-14 บาท ต่อชั่วโมง หากเล่นเกมเฉลี่ยครั้งละ 2 ชั่วโมง จะคิดเป็นค่าใช้จ่ายครั้งละ 17-31 บาทต่อครั้ง (รวมค่าโทรศัพท์ในการหมุนเชื่อมต่ออินเทอร์เนตครั้งละ 3 บาท) แต่ถ้าผู้เล่นไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้เองที่บ้านสามารถเล่นได้ที่ร้านอินเทอร์เนตคาเฟ่ ร้านเกมรูมที่เปิดให้บริการโดยคิดค่าบริการชั่วโมงละ 15-30 บาท

6) การแข่งขันทางด้านเนื้อหาของเกม ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะเลือกเฟ้นเกมที่ตรงต่อความต้องการของผู้เล่นมากที่สุดเท่าทีจะทำได้ เนื่องจากปัจจุบันมีเกมออนไลน์หลากหลายรูปแบบที่เปิดให้บริการมีทั้งเกมที่เปิดให้บริการฟรีและเกมที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ทำให้ผู้เล่นมีทางเลือกมากยิ่งขึ้น หากเกมที่นำเสนอมีเนื้อหาที่ถูกใจผู้เล่นแล้ว ย่อมเป็นการดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาใช้บริการได้มาก

7) การแข่งขันด้านคุณภาพการให้บริการ โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้ความสำคัญกับการพัฒนาเครื่องแม่ข่ายหรือเซิร์ฟเวอร์ให้บริการเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น สามารถรองรับจำนวนมาก และมีความง่ายในการเชื่อมต่อเข้าใช้บริการ

8) การแข่งขันทางด้านการตลาด ซึ่งในปัจจุบันเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการมีให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นหลากหลายการทำการตลาดโดยการโฆษณาประชาสัมพันธ์จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการประสบความสำเร็จของธุรกิจ และเพื่อเป็นการสร้างความต้องการให้กับผู้เล่นเกมเกิดความสนใจและเข้าร่วมเล่นเกม ซึ่งนอกจากผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะเปิดให้บริการฟรีในช่วงแรกแล้ว ยังมีการแจกของรางวัลสำหรับผู้เล่น หรือจัดการแข่งขันในการชิงรางวัลทั้งในรูปแบบของเงินสด และของรางวัลอื่นๆ เช่น รถยนต์ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ยังขยายตลาดการให้บริการออกไปในพื้นที่ต่างจังหวัด โดยในเฉพาะตามจังหวัดใหญ่ๆในแต่ละภูมิภาค หลังจากที่ผ่านมาผู้เล่นมักกระจุกตัวอยู่เฉพาะในตลาดกรุงเทพโดยร่วมกับร้านอินเทอร์เนตคาเฟ่ของท้องถิ่นเปิดให้บริการกับลูกค้า และจัดรายการส่งเสริมการขายร่วมไปด้วย

3.5 สาเหตุที่เด็กเล่นเกมออนไลน์

มณธิรา เสนารักษ์ (2547) สรุปว่าเกมที่เด็กไทยนิยมเล่นเป็นเกมที่นำเข้ามาจากประเทศเกาหลีใต้ เป็นเกมออนไลน์ประเภท RPG เกมออนไลน์ประเภทนี้ วางกลุ่มเป้าหมายไว้ชัดเจน สำหรับเยาวชนอายุ 9 ปีขึ้นไป ที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นแล้วจนกระทั่งวัยรุ่นทั่วไป โดยเกมนี้จะวางหลักการสร้างตัวละครแนวน่ารักแบบการ์ตูน เพื่อดึงดูดกลุ่มผู้หญิงเข้ามาเล่นด้วย กลุ่มผู้เล่นจึงได้ขยายตัวไปอย่างรวดเร็ว โดยเกมที่กำลังเป็นที่นิยมในหมู่นักเล่นคนไทยในขณะนี้ ได้แก่ เกม RAGNAROK ที่เป็นที่นิยมอย่างมาก ซึ่งเป็นเหตุผลหนึ่งก็คือ การ

เล่นเกมออนไลน์กลายเป็นการสร้างสังคมใหม่แบบไซเบอร์ ที่ตัวละครต่างๆ สามารถเข้าไปพูดคุยแบบแชตได้ อีกเกมหนึ่งที่เป็นที่นิยม คือ เกมเคาท์เตอร์สไตก์ ซึ่งเป็นเกมแนวต่อสู้ แบบสามมิติ เป็นต้น

สาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น เกิดจากการรับเอานวัตกรรมที่ต่างประเทศสร้างขึ้นมา เมื่อต่างประเทศดูเหมือนประสบความสำเร็จ คนไทยก็รับเข้ามาและรับเข้ามาอย่างรวดเร็ว ในขณะที่ประเทศไทยขาดการควบคุมในเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์ เนื่องจากคิดว่าเป็นของเด็กเล่น ซึ่ง ณ วันนี้ผลกระทบของสิ่งเหล่านี้ได้กระทบให้เห็นเป็นรูปธรรมแล้ว การที่เรารับเอาวัฒนธรรมเขามาง่ายๆ เด็กไทยเราก็ย่อมที่จะสามารถซึมซับอะไรได้ง่าย และเมื่อรับมาแล้ว จะมีอาการติด แยกไม่ออกว่าอะไรคือเกม อะไรคือโลกแห่งความเป็นจริง

ประเทศไทยยังมีการรับรู้ในด้านมืดของอินเทอร์เนตน้อยมาก เนื่องจากส่วนใหญ่จะเข้าใจและเห็นภาพอินเทอร์เนตว่าเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ จึงไม่ได้ตระหนักถึงโทษที่มีอยู่ในสื่อไฮเทคชิดเท่าที่ควรเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงกับปัญหาบนเครือข่ายอินเทอร์เนตมากที่สุด เพราะนอกจากความไร้เดียงสาของตัวเด็กแล้ว ความเข้าใจเรื่องประโยชน์และโทษจากการใช้งานบนเครือข่ายอินเทอร์เนตในตัวผู้ปกครองก็ยังมีน้อยด้วยเช่นกัน

หากต้องการทราบว่าบุคคลใกล้ชิดเข่าข่ายเสพติดเกมหรือไม่สังเกต ได้จาก

- ความรับผิดชอบลดลง ทั้งเรื่องการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น เล่นเกมจนไม่ยอมนอน ไม่ยอมเรียน ฯลฯ

- ใช้เงินไปกับการซื้อเกมและเล่นเกมมากขึ้น

- มีพฤติกรรมก้าวร้าว แสดงอารมณ์รุนแรงหรือแสดงความไม่พอใจ หงุดหงิด วิตกกังวล เมื่อบอกให้หยุดเล่นเกม

- ไม่สนใจกิจกรรมที่เคยชอบหรือเคยทำเป็นกิจวัตร เช่น เลิกเล่นกีฬา เลิกดูทีวี เลิกดูหนัง ปฏิเสธการไปเที่ยวกับเพื่อนๆหรือกับสมาชิกในบ้าน

- ไม่สามารถควบคุมตนเองไม่ให้เข้าไปเล่นเกม หรือเล่นเฉพาะในเวลาที่กำหนด

- ปิดบังหรือโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นที่แท้จริง

หากเด็กเข้าข่ายเสพติดเกม ผู้ปกครองควรยื่นมือเข้าช่วยเหลือทันที เพราะนั่นเป็นสัญญาณบอกว่าพวกเขาเหล่านั้นไม่สามารถออกจากเกมได้ด้วยตนเอง และหากปล่อยทิ้งไว้นานๆอาจก่อปัญหาใหญ่ตามมา

แพทย์หญิงศรีวรรณา พูนสรรพสิทธิ์ รองอธิบดี กรมสุขภาพจิต กล่าวผ่านรายการไอซีทีว่า เด็กที่มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ เล่นเกมวันละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 15 สัปดาห์ติดต่อกัน จะส่งผลเสียให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับติดสารเสพติด โดยอ้างรายงานการวิจัยจากต่างประเทศที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เนตระบุว่า ผู้ที่เคยติดเกมจะมีการหลั่งสารแอมเฟตามีนแบบเดียวกับผู้ที่ติดสารเสพติดหลั่งออกมา โดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำๆ

อีกด้านหนึ่ง นักจิตวิทยาจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ก็ออกโรงเตือนว่า การติดเกมเหมือนติดยาเสพติด ทั้งนี้เพราะจากที่สมองส่วน “อยาก” เคยถูก

ควบคุมโดยสมองส่วน “คิด” แต่การเล่นเกมจะไปกระตุ้นสมองส่วนอยากอยู่ตลอดเวลา หากไม่ฝึกหรือให้เด็กเรียนรู้นำสมองส่วนคิดมาควบคุมให้ได้ สมองส่วนอยากก็จะมากกว่าส่วนคิด และจะเกิดขบวนการ “ติดเกม” วันไหนไม่ได้เล่นเกมจะเกิดการต่อต้านจนถึงขั้น “ลงแดง” ได้ โดยดูจากพฤติกรรมที่หงุดหงิด ก้าวร้าว บางรายขอให้ได้ไปนั่งดูคนอื่นเล่น หรือ อาจกลายเป็นขโมยได้หากพ่อแม่ไม่ให้เงิน จนถึงขั้นหนีออกจากบ้านไปเป็นแก๊งค์ขอทานหรือลักขโมยเพื่อนำเงินมาเล่นเกมก็ยังมีให้เห็นในสังคมปัจจุบัน

ประเภทของเด็กติดเกม

ความรุนแรงของการเสพติดเกมและประเภทของเด็กติดเกมมี 3 ระยะ ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครองสามารถสังเกตและแก้ไขได้คือ

ระยะเริ่มติด

พ่อแม่ผู้ปกครองจะสังเกตว่า เด็กเริ่มใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่นๆ เด็กในระยะนี้ จะเป็นเด็กที่เพิ่งเริ่มเล่น ยังไม่รู้ว่าเล่นแล้วเป็นยังไง เด็กกลุ่มนี้พ่อแม่ควรที่จะรู้ว่าต้องควบคุมลูกยังไง ในบางบ้านการสร้างวินัย การควบคุมลูก พ่อแม่ไม่สามารถคุมได้ ลูกอยากเล่นให้เล่นไป ปล่อยไป นึกว่าลูกเล่นแล้วไม่เห็นเป็นอะไร อยู่กับบ้านไม่ได้ไปไหน ก็เลยให้ลูกเล่น พอเล่นไปๆ เด็กติดหนักๆ เข้า พ่อแม่ก็จะกลุ้มใจซะแล้ว ฉะนั้นในเด็กกลุ่มนี้ต้องเน้นที่พ่อแม่เป็นสำคัญ

ระยะที่ 2

ระยะกลางๆ นี้ จะเห็นเด็กเริ่มมีปัญหา ขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม พ่อแม่ผู้ปกครองต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และแบ่งเวลาทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกันในครอบครัวบ้าง เด็กกลุ่มนี้บางคนเริ่มเล่นแล้วชอบ แต่สามารถยับยั้งตัวเองได้ ตั้งกติกากับตัวเองได้ กลุ่มนี้จะให้คำแนะนำว่าควรจะดำเนินการยังไงกับตัวเอง ให้รู้ว่าผลดีผลเสียของการเล่นเกมหรืออินเทอร์เนตเป็นยังไง สรุปว่า เด็กกลุ่มนี้พอจะควบคุมได้

ระยะที่ 3

เป็นระยะร้ายแรง เด็กจะติดแบบติดยาเสพติด คำว่า ติด ประกอบด้วยอะไรบ้าง เช่น ใช้เวลานอนมาเล่นเกมจนดึกดื่น เล่นจนไม่ทานข้าว ไม่ทำการบ้าน ไม่เรียนหนังสือจนการเรียนเสีย ขาดสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่ค่อยพูดคุย เด็กกลุ่มนี้ ผู้ปกครองควบคุมไม่ได้ ต้องให้ความช่วยเหลือหรือต้องเข้ารับการบำบัดด้านจิตใจ โดยนำบุตรหลานไปพบจิตแพทย์ แพทย์อาจจะทำจิตบำบัดพฤติกรรมบำบัดและอื่นๆ ขั้นตอนการบำบัดคงคล้ายๆ กับการบำบัดพวกติดยาเสพติด ถึงไม่ได้เป็นยาเสพติดก็จริง แต่เป็นสารที่เข้ามาทางสายตา ที่ทำให้ติดในสมองได้เหมือนกัน

การที่คนชอบเล่นกันเป็นเพราะมีการติดต่อสื่อสารกันได้เหมือนการ Chat ทางอินเทอร์เนต คุยด้วยเล่นเกมได้ด้วย เล่นกันเป็นทีม คุยกันถูกคอกันก็เล่นเกมไปด้วยกัน

“เด็กไม่มีอำนาจในการเปลี่ยนช่องหรือเลือกรายการ อุปกรณ์ตัวเล็กๆ อย่างรีโมทคอนโทรลกลายเป็นเครื่องแสดงอำนาจภายในบ้านอย่างเห็นได้ชัด ผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในบ้านจะเป็นจะเป็นผู้เลือกรายการโทรทัศน์ ศึกชิงรีโมทคอนโทรล จึงมีให้เห็นอยู่เสมอ และสมาชิกในบ้านที่มีเสียงที่เล็กที่สุด คือ เด็ก

ไม่บ่อยนักที่เด็กจะได้ครอบครองรีโมทในขณะที่พี่แม่ดูอยู่ด้วย พวกเขาจึงต้องดูรายการเดียวกับผู้ใหญ่ที่บ้านอย่างเลี่ยงไม่ได้ เด็กจะมีโอกาสเลือกรายการที่เขาชอบดูต่อเมื่อพวกเขาดูทีวีเพียงลำพัง เมื่อเด็กถูกจำกัดในการรับสื่อทั้งจากครอบครัวและจากเนื้อหาของรายการสำหรับเด็กที่มีอยู่เพียงบางช่วงเวลา สื่อใหม่อย่างเกมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เนตจึงเข้ามาแทนที่สื่อที่หายไปของเด็ก

การเห็นภาพความรุนแรงบ่อยๆ จนเกิดความเคยชินเห็นเป็นเรื่องปกติ สะสมเป็นความก้าวร้าวได้ในอนาคต อีกทั้งเกมเหล่านี้มีเนื้อหาที่สอนให้เด็กแก่งแย่ง ชิงดีชิงเด่นกันซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ส่งเสริมความเห็นแก่ตัวและการขาดความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ซึ่งตรงกับรายงานวิจัยสองชิ้นของนักจิตวิทยาสหรัฐอเมริกาที่พบว่าเด็กที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงมากขึ้นเท่าใดก็ส่งผลต่อพฤติกรรมมากขึ้นเท่านั้น อีกทั้งระยะเวลาในการเล่นยังส่งผลต่อผลการเรียน คือยิ่งเล่นมาก ผลการเรียนก็ยิ่งต่ำลง (ที่มา : หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ 2 พฤษภาคม 2543)

3.6 คำแนะนำในการเล่นเกมออนไลน์

แนวทางในการแก้ไขต้องเริ่มจากการให้ความรู้กับพ่อแม่ว่าอินเทอร์เนตคืออะไร มีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจและเข้ามาดูแลลูกให้ปลอดภัยจากสิ่งร้ายๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้

นอกจากนี้ยังมีคำแนะนำกับพ่อแม่ว่า วิธีป้องกันที่ดีที่สุดก็คือ หันหน้ามาพูดคุยกับลูก สอนให้ลูกรู้ถึงข้อดีข้อเสียของมัน และทาง ECPAT ก็ได้ให้กฎแห่งความปลอดภัยในการเล่นอินเทอร์เนตว่า

1. เวลาลูกเล่นอินเทอร์เนตพ่อแม่ควรอยู่กับลูกเสมอ

2. สอนให้ลูกเล่นอินเทอร์เนตอย่างปลอกภัยและตั้งกฎที่เหมือนกฎความปลอดภัยอื่นๆ เช่น ที่เราห้ามลูกขึ้นรถคนแปลกหน้า

3. ควรมีคำแนะนำสำหรับการนัดพบทางอินเทอร์เนตสำหรับเด็ก

4. ไม่ให้ที่อยู่ที่บ้าน เบอร์โทรศัพท์ หรือชื่อโรงเรียนกับใคร

5. ไม่ส่งรูปหรือรายละเอียดของบัตรเครดิตหรือบัญชีธนาคาร หรือข้อมูลอื่นโดยไม่ถามพ่อแม่ก่อน

6. ไม่บอก password กับใคร แม้แต่เพื่อนที่สนิทที่สุด

7. ไม่นัดกับใครโดยไม่ขออนุญาตจากพ่อแม่ ผู้ปกครองและพาพ่อแม่ไปด้วยในการพบกันครั้งแรกซึ่งควรเป็นการนัดพบกันในสถานที่เปิดเผย

8. ออกจากห้องแชตทันทีที่มีคนพูดคุยที่ไม่ดี รุกเร้าเข้าหาหรือเขียนในสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจเป็นกังวลและบอให้พ่อแม่รับรู้

9. ไม่ตอบอีเมล์หรือพูดคุยในห้องแชตที่มีลักษณะก้าวร้าว หยาบคาย เชิญชวน

10. บอกพ่อแม่ ผู้ปกครองเสมอ หากเจอภาพโป๊ ภาพสยดสยอง ไม่น่าดู หรือการใช้ภาษาไม่สุภาพ

11. เป็นตัวของตัวเองและไม่แกล้งปลอมเป็นคนอื่น

12. อย่าเชื่อถ้ามีคนเสนอให้อะไรที่ดูเกินจริง (อ้างอิงจาก life & family ปีที่ 7 ฉบับที่ 81 ธันวาคม 2545)

มาตรการที่ควรเร่งดำเนินการเป็นอันดับแรก คือ การปลูกจิตสำนึกให้แก่เด็กและเยาวชน โดยการให้ความรู้ ความเข้าใจ ผลกระทบที่จะเกิดจากเทคโนโลยีให้แก่เด็ก ผู้ปกครอง ครู บุคคลในส่วนต่างๆ ของสังคม การกำหนดกฎหมายจารีตประเพณี (Code of Conduct) ระหว่างผู้ประกอบการ ซึ่งใช้สามารถบังคับได้จริง และได้รับการยอมรับจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างจริยธรรมให้แก่ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องในการรับผิดชอบต่อสังคม นอกจากนี้ จะต้องเร่งผลิตบุคลากรขึ้นมาสร้างสรรค์เกมออนไลน์ในสังคมไทย เพื่อส่งเสริมการประกอบการให้แก่ผู้ประกอบการเกมออนไลน์ ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เนต โดยผู้สร้างสรรค์เกมจะได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ทั้งในระดับภายในและในระดับระหว่างประเทศ

กล่าวด้วยว่า ปัจจุบันมีองค์กรของภาครัฐหลายหน่วยงานที่เข้ามาจัดการเรื่องดังกล่าว แต่ต่างก็แยกกันทำไม่มีการประสานหรือมีเจ้าภาพชัดเจน ซึ่งมาตรการส่วนใหญ่เป็นการจัดการต่อปัญหาที่ปลายเหตุ ยังไม่มีมาตรการที่เป็นรูปธรรมในการป้องกันปัญหาที่ต้นเหตุ จึงทำให้เกิดผลกระทบจากมาตรการในการจัดการของภาครัฐทางด้านเศรษฐกิจและสังคมตามมา และหากพิจารณากฎหมายที่มีอยู่ พบว่าปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยตรง จึงมีปัญหาในการบังคับใช้กฎหมายในการจัดการผลกระทบของเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมออนไลน์มีลักษณะเสมือนดาบสองคมกล่าวคือ มีทั้งผลดีและผลเสียต่อสังคมไทย ดังนั้น การจัดการจึงต้องมีทั้งการควบคุมและการส่งเสริมเกมออนไลน์ เพื่อให้เกิดการจัดการผลกระทบของเกมออนไลน์ที่รอบด้านมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่สังคมไทย

ผู้ดูแลโครงการศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์ในสังคมไทยบนอินเทอร์เนตของกองทุนศาสตราจารย์คนึง ฦาไชย คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวว่า การแก้ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์นี้ มี 4 มาตรการสำคัญ ได้แก่

1. จัดเรต หรือแบ่งระดับเนื้อหาของเกมออนไลน์ โดยให้นักจิตวิทยา แพทย์ หรือนักพฤติกรรมศาสตร์มาช่วยจัดให้ เพื่อให้ผู้ปกครองทราบว่าเกมใดดีหรือไม่ และเหมาะที่จะให้ลูกเล่นหรือไม่ ซึ่งเรื่องนี้รัฐบาลเคยมีแนวทางแล้ว แต่ยังไม่มีการดำเนินการอะไรเลย

2. ให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์เข้ามาดูแลและประสานขอความร่วมมือให้เจ้าของร้านเกมมีความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น ไม่ควรเปิดร้านใกล้กับโรงเรียน ต้องมีความรับผิดชอบต่อเด็กนักเรียนด้วย และให้กระทรวงวัฒนธรรมหารือกับเจ้าของร้านกำหนดจริยธรรมและค่านิยมที่ถูกต้องของเจ้าของร้าน

3. สร้างภูมิคุ้มกันตนเองแก่เด็กให้รู้ว่าอะไรผิดถูก ดีหรือไม่ดี โดยให้กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) คิดสร้างซอฟแวร์และจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และ

4. ให้เด็กและเยาวชนได้มีส่วนกำหนดและเรียนรู้เข้าใจตัวเอง เนื่องจากเกมออนไลน์มีทั้งคุณและโทษ ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้และภูมิคุ้มกันของแต่ละคน

นายแพทย์ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ หนึ่งในกุมารแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเด็กติดเกมว่า ทั้งเด็กติดเกม เด็กติดยาหรือเด็กติดการ์ตูน ทั้งสามคนล้วนเป็นเหยื่อของบริโภคนิยมทั้งสิ้น ไม่ต่างอะไรกับ พ่อแม่ติดห้างฯ พ่อติดรถยนต์ แม่ติดเฟอร์นิเจอร์ แต่ที่ต่างกันคือ ผู้ใหญ่ควบคุมตนเองได้ดีกว่า

ควบคุมการใช้เงินได้มากกว่า และจัดสรรเวลาได้เหมาะสมกว่า ซึ่งประเด็นสุดท้ายคือ การจัดสรรเวลา นี้เองที่เป็นเรื่องใหญ่

การแบ่งเวลาให้ถูกต้องเป็นงานของพ่อแม่ที่จะต้องสอนเด็ก เพราะไม่ใช่เขาเกิดมาแล้วจะรู้เองได้เป็นสิทธิของเด็กที่จะต้องมีผู้สอน และเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ที่จะต้องสอน "เด็กที่ไม่มีวินัยในการใช้เวลา อาจจะดูมีความสุขดีในระยะเริ่มแรก แต่เมื่อเวลาผ่านไป พวกเขามักจะตำหนิตนเองที่ไม่สามารถควบคุมเวลาได้" พร้อมขยายความว่า การไม่สามารถควบคุมเวลาได้ คือ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อมองไปที่เพื่อนบางคนที่เขาทำได้ สุดท้ายเด็กก็จะโกรธขึ้งบิดามารดา เพราะไม่เคยสอนเขาสักนิดว่า เขาควรทำอย่างไรกับเวลา รู้สึกผิดที่ตนเองตกเป็นทาสของเกม ยาหรือการ์ตูนและเกลียดตนเองในที่สุด "รู้สึกผิดอยู่ลึกๆ ไม่มีความสุขที่แท้จริง ทั้งๆที่หน้าระรื่นเล่นเกมนั่นแหละครับ"

ถ้าการติดเกมเป็นปัญหา มันบอกใบ้ให้เราทราบว่า วินัยการใช้เวลาแทบจะทุกกิจกรรมมีปัญหา ลองเหลียวดูลูกชัดๆ เต็มยี่สิบสี่ชั่วโมงสักครั้ง จะพบว่า เขาไม่มีวินัยไปแทบจะทุกๆ เรื่อง ดังนั้น การปรับปรุงวินัยในเด็กๆ ให้เด็กดูแลตนเองได้เพียงไม่กี่เรื่องกิจกรรมที่เคยมีปัญหาที่เหลือก็สามารถสลายไปเองได้

ผู้ปกครองควรวางแนวทางควบคุมกำกับไม่ให้เด็กลุ่มหลงจนไม่ทำสิ่งอื่นๆ ดังนี้

1. ลูกติดเกมพ่อแม่ต้องทำความเข้าใจ ไม่โทษหรือชี้ความผิดไปที่ตัวเด็ก เพราะเด็กทุกคนเกิดมาอย่างไม่มีวินัย เขาเกิดมาเพื่อหาความสนุก เขาคาดหวังว่าคุณพ่อคุณแม่จะสอนวินัยให้เขา เขาต้องการความช่วยเหลือตลอดจนพ่อแม่ต้องผ่อนปรนกับวินัยบางเรื่องด้วยความรักความเมตตา ไม่ดุร้าย และค่าทอเมี่ยนตี

2. ในห้องนอนส่วนตัวของลูกไม่ควรมีคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ ควรจัดวางไว้ในห้องใดๆ ก็ได้ที่ครอบครัวใช้กิจกรรมร่วมกันเพราะถ้าคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ในห้องของลูกพ่อแม่จะไม่สามารถย่างก้าวในโลกส่วนตัวของลูกได้เลย

3. ตั้งข้อตกลงร่วมกับลูกว่าวันๆหนึ่งควรเล่นเกมได้ไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง

4. พยายามดึงลูกออกจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ให้พวกเขาได้เคลื่อนไหวบ้างหากิจกรรมอื่นๆมาทำด้วยกัน เช่น เทนนิส บาสเก็ตบอล ให้อาหารปลา กระโดดเชือก หรือล้างรถ

5. ตั้งกฎ " กินได้เฉพาะบนโต๊ะอาหารไม่ใช่หน้าจอคอมพิวเตอร์"

6. เป็นแบบอย่างที่ดีให้ลูก ไม่ใช่ว่าแต่เขาอิเหนาเป็นเอง (เฉพาะคุณพ่อคุณแม่บางคนที่ติดเกมเป็นชีวิตจิตใจไม่แพ้ลูก)

7. ให้ลูกออกเงินค่าขนมซื้อชั่วโมงอินเทอร์เนตด้วยตนเอง

8. ทำทั้ง 7 ข้อแล้วไม่ได้ผลก็ยก เครื่องไปซ่อมร้านคอมพิวเตอร์ซัก 1-2 เดือน เห็นผลทันที

3.7 มาตรการควบคุม

มาตรการควบคุมเกมออนไลน์ คณะรัฐมนตรีอนุมัติ 4 มาตรการแรกในการควบคุมเกมออนไลน์เมื่อ 23 พฤศจิกายน 2547 คือ

1. การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง

2. ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์

3. ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เนตเพื่อกำกับดูแลการให้บริการ

4. รณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมออนไลน์ที่ติดต่อกันเป็นเวลานาน

นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมาธิการกิจการสตรี เยาวชน และผู้สูงอายุ วุฒิสภา ให้ความเห็นในเรื่องนี้ว่ามาตรการควบคุมบังคับต่างๆ นานาดังกล่าวของภาครัฐ จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้เลย หากขาดความร่วมมือร่วมใจจากผู้ปกครองเด็ก ที่จะต้องช่วยสอดส่องดูแลบุตรหลานของตัวเอง พร้อมทั้งให้ความรักและการแนะนำอย่างถูกต้อง เพื่อไม่ให้เด็กตกเป็นเหยื่อของเกมอินเทอร์เนต

กฎระเบียบที่ใช้กับเกมออนไลน์

1) การจำกัดชั่วโมงการเล่นของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยห้ามเล่นเกินวันละ 3 ชั่วโมง โดยจำกัดเวลาเล่นระหว่าง 6.00 น.-22.00น.

2) ห้ามมีการพนันหรือเสี่ยงโชคเกี่ยวกับเกมออนไลน์ รวมทั้งซื้อขายของในเกมด้วยเงินจริง

3) ออกระเบียบการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เนตทั่วประเทศเพื่อควบคุมและกำกับดูแล

4) รณรงค์ให้ผู้ปกครองทราบถึงโทษของการเล่นติดต่อกันเป็นเวลานาน

5) กรมสุขภาพจิตจัดตั้งศูนย์ป้องกันแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ โดยแบ่งตามความรุนแรงของอาการเด็ก มีการจัดตั้งหลักสูตรการอบรมเทคนิค มีการจัดตั้งหลักสูตร การอบรมเทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้น

6) การจัดภาษีสรรพาสมิตจากธุรกิจเกมออนไลน์เพื่อนำรายได้ดังกล่าวมาใช้เป็นเงินหมุนเวียนในโครงการรณรงค์เช่นเดียวกับการเก็บภาษีจากสุรา และบุหรี่เพื่อนำมาทำการรณรงค์เพื่อสุภาพ

7) หากเด็กเล่นเกมมากกว่า 1 เกม ต่อ 1 วัน ซึ่งจะทำให้ชั่วโมงการเล่นเพิ่มมากขึ้น กระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศจะเข้าไปควบคุมเกตเวย์แทน

8) หากมีผู้ใหญ่หรือผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เนตลงทะเบียนให้เด็กเล่นเกมออนไลน์ เพื่อไม่ให้เด็กถูกจำกัดชั่วโมงการเล่นจะใช้มาตรการยึดแอดเคาท์และไม่ให้เล่นอีก

9) กระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศจะตั้งหน่วยงานใหม่ขึ้นภายใต้สังกัดสำนักปลัดกระทรวงฯ เพื่อทำหน้าที่การรณรงค์การใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ โดยเฉพาะในกลุ่มครูและผู้ปกครอง ให้นำความรู้ไปสอนบุตรหลาน

9) กระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศได้เปิดหมายเลข 1111 ไว้สำหรับเป็นศูนย์บริการให้ผู้ปกครองแจ้งปัญหาลูกติดเกมรวมทั้งแจ้งถึงบริการเกมออนไลน์ที่เปิดให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นได้หลัง 4 ทุ่ม

10) มีการจัดทำการปิดกั้นเว็บไซด์ที่ไม่เหมาะสม

11) พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ กฎกระทรวงฉบับที่ 8 พ.ศ.2542 กำหนดเทปวัสดุโทรทัศน์ไว้ 5 ประเภท ได้แก่ วีดีโอเกม เลเซอร์ดิส ดิจิตอลวิดีโอดิสก์ วิดีโอซีดี และซีดีรอมเท่านั้น ซึ่งไม่กำหนดเกมอินเทอร์เนตทางคอมพิวเตอร์เป็นเทปหรือวัสดุทางโทรทัศน์

4) การสื่อสาร

ในส่วนที่ 7 นี้จะเป็นการอธิบายแนวคิดเรื่องการสื่อสารเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วย มุมมองคือ 1) ทฤษฎีการปฏิบัติสังสรรค์เชิงสัญลักษณ์ 2) การสื่อสารกับความสัมพันธ์ในครอบครัว 3) อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน 4) สื่อสารมวลชน 5) การสื่อสารต่างวัฒนธรรม 6) การเลือกเปิดรับสื่อ และ 7) การใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ

4.1ทฤษฎีการปฏิบัติสังสรรค์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism)

เป็นทฤษฎีหนึ่งทางด้านจิตวิทยาสังคมกล่าวว่าเมื่อมนุษย์ดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม เพื่อให้ตนสามารถดำรงชีวิตได้รอดภายใต้เงื่อนไขสภาวะการณ์ต่างๆ มนุษย์จึงต้องใช้วิธีการต่างๆ ทั้งที่เป็นการกระทำต่อสภาวะการณ์แวดล้อมนั้น และที่เป็นการกระทำต่อตนเอง (การปรับตัว) เพื่อให้เกิดความสอดคล้อง การดำเนินชีวิตของมนุษย์จึงมีสภาพพื้นฐาน เป็นการดำรงชีวิตทางสังคม (Social life) ในลักษณะการกระทำระหว่างกัน มนุษย์แต่ละคนจึงกระทำและรับการกระทำร่วมกับมนุษย์คนอื่นๆ โดยมีจุดมุ่งหมายและวิธีการที่แตกต่างกันและการกระทำร่วมกันทางสังคมดังกล่าว มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ “การสื่อสาร” (Communication) โดยเชื่อว่า

(1) มนุษย์กระทำการต่อสิ่งต่างๆ บนพื้นฐานของความหมาย

(2) ความหมายของสิ่งต่างๆ นั้นเกิดขึ้นจากการกระทำร่วมกันในสังคมที่บุคคลหนึ่งกระทำต่อบุคคลอื่น

(3) ความหมายเหล่านั้นถูกถ่ายทอดและปรุงแต่งในกระบวนการตีความหมายโดยบุคคลที่ได้รับการกระทำนั้น

เราจะเห็นได้ว่าการติดต่อสื่อสารมีความสำคัญมาก เมื่อมองในแง่การปฏิสังสรรค์ ในเมื่อการสื่อความหมายระหว่างบุคคลส่วนใหญ่เป็นผลของการใช้สัญลักษณ์ร่วมกัน ทั้งๆ ที่เป็นตัวอักษร (คำ) และที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร (การแสดงกิริยาท่าทางหรือความรู้สึก) การศึกษาแนวนี้เรียกว่าแนวคิดการปฏิสังสรรค์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งเน้นว่าการรับรู้เกี่ยวกับบทบาท (Role Perception) ในสถานการณ์ทางสังคมหนึ่งๆ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การรับรู้เกี่ยวกับบทบาทในแง่ที่บุคคลยึดหลักหรือแบบอย่างของกลุ่มหรือบุคคลมาใช้เป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม (Reference Group) นั้น มีอิทธิพลอย่างสูงต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ชี้ให้เห็นคุณภาพที่ประสานกันและมีการปรับตัวได้ของชีวิตการแต่งงานนั้น เป็นผลจากระดับความคาดหวังทางบทบาทร่วมกันระหว่างคู่สมรสเองและกับบุคคลที่มีความสำคัญหรือมีอิทธิพลต่อคู่สมรสนั้นตรงกัน เขาแสดงความรู้สึกว่าปัญหาความกดดันระหว่างบุคคลในชีวิตสมรสส่วนใหญ่ เป็นผลมาจากความแตกต่างระหว่างมโนทัศน์เกี่ยวกับตนเอง (Self Concepts) และมโนทัศน์เกี่ยวกับบทบาท (Role Concepts) ซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตการแต่งงาน สำหรับระดับความคาดหวังของตนเอง (Self) และของอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งคู่สมรสมีร่วมกันนั้น แต่ละฝ่ายสามารถที่จะตั้งต้นการ

ปฏิบัติของตัวเองให้ประสานกับการปฏิบัติของอีกฝ่ายหนึ่งนี่เองเป็นการเสริมสร้างชีวิตการแต่งงานที่ประสานกันและมีการปรับตัวได้ดี ในกรณีที่สามีและภรรยามีการรับรู้เกี่ยวกับบทบาทและความคาดหวังทางบทบาทเบี่ยงเบนไปจากกันและกันมาก การแสดงบทบาทของทั้งสองฝ่ายก็จะประสบความล้มเหลว ในการที่จะประสานกันต่างฝ่ายก็จะทำให้เกิดผลเสียต่อ "อัตตะทางสังคม" (Social Self) ของอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นผลให้พฤติกรรมของสามีและภรรยาไม่มีความปรองดองกัน

ลักษณะการมีปฏิสังสรรค์ระหว่างสามีภรรยาจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามระดับความสัมพันธ์ของสามีภรรยาในแต่ละครอบครัว ซึ่งนักสังคมวิทยาได้แบ่งไว้เป็น 5 แบบ ดังนี้คือ 1) การแข่งขัน (Competition) 2) การร่วมมือ (Cooperation) 3) การขัดแย้ง (Conflict) 4) การสมานลักษณ์ (Accommodation) และ 5) การผสมผสาน (Assimilation) (อุทัย หิรัญโต 2533: 61 อ้างใน ศศิพัฒน์ ยอดเพชร, 2540)

ในการนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการศึกษาปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวจะทำให้สามารถพิจารณาได้จากการกระทำระหว่างสมาชิกในครอบครัว โดยผ่านกระบวนการติดต่อสื่อสารซึ่งอาศัยสัญลักษณ์และการแปลความหมายจากการรับรู้ของแต่ละฝ่ายเป็นพื้นฐาน (J.Bahr 1989: 13-14 อ้างใน ศศิพัฒน์ ยอดเพชร, 2540) ดังนั้นเมื่อสามีภรรยาเกิดปฏิสังสรรค์ในทางลบ ซึ่งจะยังผลให้เกิดปัญหาต่างๆ ในครอบครัวได้ การเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยาได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด คือการร่วมกันแก้ปัญหาความขัดแย้งระหว่างกัน ด้วยการหันหน้ามาปรับความเข้าใจกันด้วยการใช้วิธีการติดต่อสื่อสารที่ดีต่อกัน เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวร่วมกันแก้ไขข้อบกพร่องของกันและกัน พัฒนาให้แต่ละคนสามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์อันจะเป็นการร่วมกันป้องกันปัญหาต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นกับครอบครัวได้

4.2 การสื่อสารกับความสัมพันธ์ในครอบครัว

สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานของสังคมที่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในครอบครัวทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ครอบครัวให้กำเนิดชีวิตของเขาเหล่านั้นในฐานะสมาชิกใหม่ และมีส่วนกำหนดความอยู่รอดปลอดภัยและเจริญเติบโตตลอดจนการมีคุณภาพชีวิตและบุคลิกภาพเช่นไรจะเป็นคนดีมีความสุข และสามารถทำประโยชน์แก่สังคม หรือจะเป็นคนด้อยสมรรถภาพที่สร้างปัญหาแก่ตนเองและสังคมย่อมขึ้นอยู่กับสภาพครอบครัวและวิธีการอบรม การเอาใจใส่เลี้ยงดูทำให้เกิดการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) จากบิดามารดาและคนในครอบครัวเป็นสำคัญ นอกจากครอบครัวจะถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรมโดยสายเลือดแล้วยังเลี้ยงดูอุปถัมภ์เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนเจริญเติบโตพึ่งตนเองได้ บิดามารดาและคนในครอบครัวอยู่ใกล้ชิด สร้างความสัมพันธ์กับเด็กและเยาวชนและเป็นแบบอย่างที่หล่อหลอมความรู้สึกนึกคิด พฤติกรรม ตลอดจนจิตสำนึกของความเป็นมนุษย์ ปลูกฝังให้เกิดความรัก และรู้คุณค่าของชีวิต ครอบครัวยังเป็นแหล่งสำคัญที่เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ภาษา พัฒนาทักษะการดำเนินชีวิต ค่านิยม ความเชื่อ คุณธรรม ตลอดจนการปฏิบัติตนตามความเชื่อทางศาสนา ประเพณีและวัฒนธรรมอีกด้วย

ความสัมพันธ์ในครอบครัว

ศศิพัฒน์ ยอดเพชร (2540) สรุปว่า ความสัมพันธ์ที่ดีของสมาชิกในครอบครัวจะส่งผลดีให้แก่สังคมจนถึงระดับชาติ บ้านเมืองก็จะมีแต่ความสงบสุขความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวช่วยเสริมสร้างความผาสุก ความราบรื่น ความมั่นคง และความเป็นปึกแผ่นให้แก่ประเทศชาติ จรรยา สุวรรณทัต (2523) มีความเห็นว่าความสัมพันธ์ที่ราบรื่นในครอบครัวจะเป็นเครื่องมือในการป้องกันปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กมลา แสงสีทอง (2526) กล่าวว่าสัมพันธภาพในครอบครัวเป็นความสัมพันธ์ตามบทบาทที่คนเรามีต่อสมาชิกคนอื่นในครอบครัว ถ้าความสัมพันธ์เป็นการปรองดองรักใคร่กลมเกลียวในครอบครัว นับว่าเป็นลักษณะสัมพันธภาพที่ดี แต่ถ้าเป็นความขัดแย้งหรือมีความรู้สึกที่เป็นอริต่อกันถือว่าเป็นลักษณะของสัมพันธภาพที่ไม่ดีภายในครอบครัว

กุลวรรณ วิทยาวงศรุจิ (2526) ชี้ให้เห็นว่าลักษณะพฤติกรรมที่บิดามารดาปฏิบัติต่อบุตร พฤติกรรมที่บุตรปฏิบัติต่อบิดามารดา และพฤติกรรมที่ปฏิบัติต่อกันในด้านต่างๆ เป็นลักษณะของสัมพันธภาพในครอบครัวที่ดี

จากความหมายและลักษณะต่างๆ ของความสัมพันธ์ในครอบครัวข้างต้นจะเห็นได้ว่าสิ่งสำคัญยิ่งต่อสมาชิกในครอบครัวและสังคมโดยรวมคือความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวนั่นเอง และปัจจัยที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวก็คือระบบของครอบครัวที่จัดวางหน้าที่ของครอบครัวไว้ให้สมาชิกได้ปฏิบัติตาม

องค์ประกอบของความสัมพันธ์ในครอบครัว

ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นความสัมพันธ์แบบปฐมภูมิ (Primary Relationship) ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

1. จำนวนของบทบาท (Number of Role) ความสัมพันธ์ในครอบครัวจะมีความสัมพันธ์กันหลายบทบาท เนื่องจากครอบครัวมีการปฏิสัมพันธ์กันหลายด้าน ทำให้เกิดความสนใจได้รู้จักค่านิยม ความเชื่อถือตลอดจนบุคลิกที่แท้จริงของกันและกัน

2. การสื่อสาร (Communication) ความสัมพันธ์แบบปฐมภูมิ เป็นความสัมพันธ์แบบเปิด มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. อารมณ์ (Emotion) ความสัมพันธ์ในครอบครัวจะก่อรูปจากอารมณ์ต่างๆ ระหว่างสมาชิกก่อให้เกิดความรักความเข้าใจ ความผูกพันรักใคร่ ความขัดแย้ง

4. ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก (Transferability) ความสัมพันธ์แบบปฐมภูมิ ก่อรูปกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งอย่างแน่นอน เป็นการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลแต่ละบุคคลไป มีความรู้สึกผูกพันเฉพาะเจาะจงยากที่จะเปลี่ยนแปลงได้

จรรยา สุวรรณทัต (2545)ได้สรุปถึงปัจจัยที่มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวไว้ดังนี้

1. สภาพทางเศรษฐกิจ-สังคมในครอบครัว กล่าวคือครอบครัวใดที่มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจไม่ขัดสนย่อมนำมาซึ่งความสงบสุขในครอบครัว เกิดความกลมเกลียวสมัครสมานในครอบครัว

2. การรู้จักบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัว ตลอดจนสามารถปฏิบัติให้สอดคล้องกับบทบาทและหน้าที่ของตนทั้งบิดามารดาและบุตรเอง บิดามารดาที่มีหน้าที่ในการอบรมสั่งสอนบุตรก็ควรกระทำโดยมีรากฐานจากเหตุและผล ไม่กระทำด้วยอารมณ์

3. การรู้จักลักษณะธรรมชาติและความต้องการมูลฐานของบุตร บิดามารดาที่พยายามเข้าใจในลักษณะธรรมชาติของการเจริญเติบโต และมีความพร้อมที่จะช่วยเหลือบุตรเมื่อเกิดปัญหา ย่อมมีส่วนช่วยสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดี

4. ความคงเส้นคงวาของบิดามารดาในการวางระเบียบวินัย ปัจจัยนี้นับว่ามีอิทธิพลมากต่อบรรยากาศในครอบครัว โดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งมีความอดทนน้อยต่อการไม่คงเส้นคงวาของบิดามารดา ซึ่งเป็นต้นเหตุให้เกิดความคลอนแคลนในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบิดามารดาและบุตร

นอกจากนี้องค์ประกอบความสัมพันธ์ในครอบครัวยังหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาและบุตรในประเด็นของประสิทธิผลของการสื่อสาร ความขัดแย้งในครอบครัว ความสัมพันธ์ทางเพศ ความเป็นเพื่อนคู่ชีวิต ความสมานฉันท์ทางบทบาท และความเสียเปรียบสัมพัทธ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ประสิทธิผลของการสื่อสาร หมายถึงการที่คู่สมรสสื่อสารระหว่างกันเข้าใจได้ตรงกัน มีการเปิดเผยตนเองระหว่างคู่สมรส และเป็นผู้ฟังที่ดี ความชัดเจน ความกระจ่างแจ้งของการติดต่อสื่อสารจะมีผลดีต่อสัมพันธภาพในครอบครัว ซึ่งจะเกิดขึ้นได้หากมีการพูดคุยกันอย่างสม่ำเสมอ ตระหนักถึงความรู้สึกและความเข้าใจในสิ่งที่จะพูดต่อสมาชิกในครอบครัว คำนึงถึงความรู้ซึ่งกันและกัน มีการติดต่อสื่อสารกันอย่างเปิดเผย เมื่อมีเรื่องขัดแย้งจะนำความขัดแย้งมาพูดคุยกันไม่ปกปิดไว้ในใจ พยายามหาทางเลือกทางแก้ไขที่จะดีที่สุดสำหรับทุกคน

2. ความขัดแย้งในครอบครัว หมายถึงความคิดหรือการแสดงออกในเรื่องต่างๆ ที่ไม่สามารถตกลงกันได้ เช่นการใช้อำนาจในการตัดสินใจ การคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับ การโต้แย้งการตำหนิติเตียนตลอดจนการทำร้ายร่างกายซึ่งกันและกัน ซึ่งความขัดแย้งในบทบาทจะนำไปสู่การจบความสัมพันธ์ที่ดีได้ถ้าคู่สมรสไม่มีความเข้าใจกัน หรือหาทางเลือกที่ดีในการแก้ปัญหาไม่ได้ นอกจากนี้การออกไปทำงานนอกบ้านของภรรยาก่อให้เกิดความขัดแย้งได้ เนื่องจากทำให้เกิดความบกพร่องในการปฏิบัติหน้าที่

แนวทางการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

แนวทางในการเสริมสร้างครอบครัวด้วยตนเอง 7 ประการดังนี้คือ

1. ต้องมีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สุขภาพอนามัย จิตใจ มีความรู้เพียงพอที่จะประกอบอาชีพ มีวุฒิภาวะ มีความรู้ที่จะเลี้ยงดูเด็กและเยาวชนให้มีการพัฒนาการรอบด้าน ถ้ายังไม่พร้อมก็อย่าเพิ่งแต่งงาน และถ้าแต่งงานแล้วไม่พร้อมก็ชะลอการมีบุตร

2. ต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวในความสัมพันธ์ทั้งร่างกาย ความคิด จิตวิญญาณในระหว่างสมาชิกในครอบครัว เพื่อให้เกิดพลังร่วมกันที่จะจัดการกับปัญหาของตนเองได้

3. ต้องมีฆราวาสธรรม 4 หรือธรรมะของผู้ครองเรือนคือมีสัจจะ ทมะ ขันติ จาคะ

4. ต้องมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน

5. ต้องมีการสื่อสารและสนทนาระหว่างกันเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน การไม่พูดจากันในครอบครัวก็เป็นความรุนแรง

6. ต้องปรับบทบาทชายหญิงให้เป็นคู่คิดตัดสินใจ เพื่อเป็นการเพิ่มพลังให้แก่สตรีที่ให้สามารถมีโลกทัศน์ที่กว้างขวาง มีความรู้ทักษะกว้างขวางเพื่อให้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซึ่งครอบครัวก็จะมีพลังเข้มแข็งขึ้น

4.3 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

ความสัมพันธ์ของเพื่อนร่วมกลุ่มนั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์มาตั้งแต่วัยเด็ก ความจริงแล้วเด็กจะเริ่มรับรู้ถึงเพื่อนรุ่นเดียวกันตั้งแต่อายุได้ 6 เดือน แต่ยังไม่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดเด็กจะไม่โต้ตอบและแสดงความสนใจซึ่งกันและกันจนกว่าจะมีอายุ 9 เดือน และจะเริ่มมีการโต้ตอบระหว่างเพื่อนปรากฏให้เห็นชัดเมื่ออายุได้ 2 ปี ในการเลือกคบเพื่อนนั้น เด็กมักจะเลือกเพื่อนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับตน หรือคนที่อยู่แวดล้อมตัวเขา และเมื่อเขาโตขึ้นก็จะรับอิทธิพลจากเพื่อนร่วมกลุ่มนี้มากขึ้น

ในวัยเด็กเล็กนั้น เด็กมักต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับของพ่อแม่หรือบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดกับตน เมื่อเริ่มเจริญเติบโตขึ้นเพื่อนก็เข้ามาแทนที่บิดามารดา ในวัยก่อนวัยรุ่นเด็กมักจะยิ่งต้องการให้ตนเป็นที่ชื่นชมของเพื่อนร่วมกลุ่ม ถ้าเขาได้รับการปฏิเสธจากเพื่อนแล้วเขาจะเสียใจจนกระทั่งอาจทำอันตรายตนเองได้ เพราะเด็กวัยนี้มีอารมณ์รุนแรงเกินกว่าที่ผู้ใหญ่จะเข้าใจได้ ถ้าพฤติกรรมของเราไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน (peer group) เขาอาจแสดงพฤติกรรมหลายแบบ เช่น อาจหลบตัวไปจากสังคมอยู่คนเดียว หรือทำสิ่งผิดปกติเรียกร้องความสนใจได้

นอกจากกลุ่มเพื่อนแล้ว องค์ประกอบอื่นๆ ของสังคมที่ล้อมรอบตัวของเขาก็มีบทบาทในการพัฒนาการทางสังคมของเขาทั้งสิ้น เนื่องจากความสัมพันธ์ของสังคมและสมาชิกนั้นเป็นไปในลักษณะให้และรับไป ฉะนั้น พฤติกรรมของสมาชิกในสังคมแต่ละสังคมอาจมีส่วนในการเปลี่ยนโครงสร้างและระบบของสังคมนั้นๆ ได้ สังคมสามารถบังคับพฤติกรรมของมนุษย์ได้ 2 ทางคือ

1. การบังคับจากกฎหมาย (External Social Control)

พฤติกรรมจะเปลี่ยนโดยกฎของสังคม ได้แก่ การให้รางวัลและการลงโทษ บิดามารดา ซึ่งเป็นผู้ที่ใช้การให้รางวัลและลงโทษแห่งแรกสำหรับมนุษย์บังคับพฤติกรรมของบุคคลให้เป็นไปตามค่านิยมของสังคม และนอกจากนั้นยังมีกฎหมายและศาสนาที่คอยควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกสังคมอีก

2. การบังคับทางสังคมจากภายใน (Internal Social Control)

คือแรงผลักดันชนิดต่างๆ ทางสังคมและค่านิยม รวมตลอดไปถึงพื้นฐานการยอมรับของสังคม ความภูมิใจส่วนบุคคล และความรู้สึกผิดชอบในแต่ละบุคคล ซึ่งจะค่อยๆ ซึมซาบเข้าไปในจิตใจของมนุษย์ พฤติกรรมของมนุษย์จะอยู่ภายใต้อิทธิพลของแรงบังคับนี้

พฤติกรรมของมนุษย์แต่ละคนนั้นได้รับการสร้างเสริมและควบคุม (Controlled) จากองค์ประกอบต่างๆ ของสังคมที่เขาอาศัยอยู่ และกฎบังคับของสังคมเหล่านี้จะเป็นสื่อนำไปถึงสภาวะและสภาพของสังคมนั้นๆ ตลอดจนถึงรากฐานที่ยอมรับของสังคมนั้น และพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคมนั้นๆ รวมทั้งพฤติกรรมที่ดีงามและพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรม และกฎเหล่านี้จะประกอบกันขึ้นเป็นกฎหมายที่ใช้บังคับในสังคม นอกจากกฎหมายแล้ว ยังมีกฎของสังคมอื่นๆ เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ทุกคนซึ่งเป็นสมาชิกของสังคมควรยึดถือปฏิบัติ ซึ่งกฎเหล่านี้จากสมาชิกของสังคม ทั้งในรูปของการควบคุมภายในและภายนอกดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

เราจะเห็นได้ว่า สังคมนั้นสร้างค่านิยมมาจากค่านิยมของสมาชิกส่วนใหญ่ในสังคมนั้นและเมื่อสังคมนั้นดำรงตนแล้ว ผู้ใดเข้ามาเป็นสมาชิกก็มักจะได้รับอิทธิพลและค่านิยมของสังคมนั้นๆ เหนือพฤติกรรมของตน ฉะนั้น เราจึงอาจสรุปได้ว่าพฤติกรรมของมนุษย์นั้นเป็นผลมาจากสังคมที่เขาอาศัยอยู่

วัยรุ่นกับกลุ่มเพื่อน

เพื่อนมีความหมายต่อบุคคลวัยนี้มาก และมักจะเห็นว่าเป็นสิ่งจำเป็น จะขาดเสียมิได้ ในการทำอะไรทุกอย่างมักต้องอาศัยเพื่อน มีอะไรมักจะเล่าให้เพื่อนหรือขอความเห็นขอคำปรึกษาและปรับทุกข์ร้อนของตนเองมากกว่าจะหันไปหาพ่อแม่ เพราะมักจะคิดว่าพ่อแม่ไม่เข้าใจตัวเองพอหรือพูดกันไม่รู้เรื่อง เวลาไปเที่ยวก็อยากไปกับเพื่อนมากกว่าไปกับพ่อแม่เพราะสนุกสนานกว่าและไม่ต้องระมัดระวัง

วัยรุ่นโดยทั่วไปมักจะมีความภักดีต่อกลุ่ม ปัญหาจึงปรากฏเสมอว่า ถ้าหากไปรวมกลุ่มกับเพื่อนไม่ดีก็อาจจะนำไปในทางที่เสีย แม้เด็กบางคนจะไม่อยากทำอะไรที่ไม่ดี แต่เมื่อเพื่อนพูดสบประมาท หรือกลัวเพื่อนโกรธจนไม่ยอมปรับตนเข้าเป็นเพื่อน ก็อาจจะทำอะไรที่ไม่ดีไปด้วย ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่จะคอยดูว่าลูกตนไปคบเพื่อนประเภทใดบ้าง โดยพยายามชักจูงชี้แจงอย่างละมุนละม่อมว่า เพื่อนที่เขาคบนั้นเป็นบุคคลประเภทใดและมีผลต่อชีวิตเขาอย่างไร โดยใช้วิธีการที่ให้วัยรุ่นเชื่อว่าเป็นความคิดของเขาเอง เพราะการหักหาญน้ำใจเด็กบางครั้งมีแต่จะทำให้เกิดการเอาชนะคะคานขึ้น

ตามที่กล่าวมาแล้ว วัยรุ่นโดยทั่วไปชอบคบหาสมาคมกับเพื่อน แต่มีเหมือนกันที่บางคนหาเพื่อนไม่ได้หรือเพื่อนไม่คบหาสมาคม ซึ่งนับว่าเป็นเด็กที่มีปัญหา เพราะเด็กอาจจะขี้ขลาด ไม่ทราบจะแสดงออกกับเพื่อนได้อย่างไร หรือไม่ก็เป็นเด็กที่เห็นแก่ตัว จองหอง จู้จี้ จนเป็นที่รังเกียจของเพื่อนฝูง อาจจะเป็นเด็กที่ไม่รู้จักคำว่า ให้ และ รับ ซึ่งอาจจะเป็นผลของสิ่งแวดล้อมทางบ้านที่พ่อแม่ผู้ปกครองเข้ากับใครไม่ได้ จึงกลายเป็นแบบอย่างของเด็กโดยไม่รู้ตัว

4.4 สื่อสารมวลชน

สื่อสารมวลชน อันได้แก่หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสืออ่านเล่น นับว่ามีอิทธิพลต่อการกระทำผิดของเด็กอยู่มาก แม้จะมิใช่สาเหตุของการกระทำผิดของเด็กโดยตรงก็ตาม แต่ก็เป็นผลทางอ้อมที่โน้มน้าวจิตใจและทัศนะของเด็กให้เห็นผิดเป็นชอบได้ เด็กนั้นชอบเลียนแบบอยู่แล้ว เมื่อได้

ตัวอย่างจากภาพยนตร์ โทรทัศน์หรือหนังสืออ่านเล่นก็เก็บเอาไปเลียนแบบ หนังสือพิมพ์บางชนิดมุ่งแต่จะเร้าความสนใจจึงลงเรื่องอาชญากรรมบ้าง ความผิดเกี่ยวกับเพศบ้าง หรือแสดงรูปอันขัดต่อศีลธรรมอันดี บางครั้งก็ลงข่าวเกินต่อความเป็นจริง จนเด็กอาจประทับใจในตัวผู้ร้ายว่ามีความเก่งกาจ บางเรื่องก็ลงรายละเอียดแห่งวิธีประกอบอาชญากรรม กลายเป็นการชี้ช่องให้อาชญากรรมคนอื่นๆ ไป การแพร่ภาพ เสียง และความคิดของสื่อมวลชน มีทั้งผลดีและผลร้าย ผลดีก็คือให้ความบันเทิงเบิกบานใจ ส่วนผลร้ายนั้นก็คือเป็นตัวอย่างที่เลวร้ายต่อเด็กวัยรุ่นในเรื่องผิดศีลธรรมและการประกอบอาชญากรรม เพราะเด็กวัยรุ่นที่อ่อนต่อความนึกคิดในทางผิดชอบชั่วดี ย่อมจะเอาอย่างการกระทำนั้นๆ และรับความนิยมที่ผิดๆ เข้าไว้

ผลกระทบของสื่อมวลชนต่อจิตใจและพฤติกรรมของเด็ก

สื่อมวลชนในปัจจุบันมีหลายประเภท เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สิ่งพิมพ์ต่างๆ ตลอดจนข้อมูลข่าวสารที่มีการเผยแพร่ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เนต สื่อแต่ละประเภทมีเนื้อหา วิธีการนำเสนอและการเข้าถึงผู้รับแตกต่างกันไป ในต่างประเทศมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนกันมาก โดยในระยะแรกๆ นักวิชาการสนใจศึกษาอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อเด็กและเยาวชนในทางลบเป็นส่วนใหญ่ ระยะต่อมาจึงมีการศึกษาอิทธิพลของสื่อมวลชนทางบวกมากขึ้น สรุปผลได้ว่าสื่อมวลชนแต่ละอย่างจะมีอิทธิพลทั้งในทางบวกและลบต่อบุคคลแต่ละประเภทแตกต่างกันไป ตัวอย่างอิทธิพลทางบวก เช่น สื่อมวลชนประเภทรายการของเด็กทำให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน มีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น ได้รับรู้ข่าวสารทันเหตุการณ์ ได้เรียนรู้เทคโนโลยีต่างๆ ซึ่งอาจนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ ในทางตรงข้าม ภาพยนตร์ประเภทบู๊อาจเหมาะกับผู้ใหญ่บางกลุ่ม เพราะสามารถผ่อนคลายหรือระบายความรุนแรงในตัวออกไปจากการชมภาพยนตร์ดังกล่าว แต่อาจไม่เหมาะกับเด็ก เพราะเด็กมีความสามารถในการควบคุมตนเองอย่างจำกัด ทำให้อาจเลียนแบบในทางไม่ดีได้ งามตา วนันทนานนท์ และคณะ (2545) ได้สรุปเรื่องสื่อที่เกี่ยวข้องกับเด็กไว้ดังนี้

1) อิทธิพลของวิทยุโทรทัศน์ จากการวิจัยการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของครอบครัวกับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชนไทย พบว่า เยาวชนไทยอายุ 10-15 ปี ดูรายการโทรทัศน์ โดยเฉลี่ย 25 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ปริมาณการดูรายการโทรทัศน์ของเยาวชนไทยคิดเป็นชั่วโมงที่พบในการวิจัยครั้งนี้เพิ่มสูงขึ้นกว่าที่พบในงานวิจัยเมื่อหลายปีที่ผ่านมา และปริมาณการดูรายการโทรทัศน์ของเยาวชนไทยจัดอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูง เมื่อเปรียบเทียบกับเยาวชนในต่างประเทศหลายประเทศ เช่น เยาวชนอายุ 11-15 ปี ในสวีเดนตอนใต้ดูรายการโทรทัศน์ โดยเฉลี่ย 14 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เยาวชนชาวออสเตรเลียประมาณร้อยละ 25 ดูรายการโทรทัศน์ 30-80 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในประเทศญี่ปุ่นมีผู้รายงานว่าเด็กเกรด 5 ดูรายการโทรทัศน์โดยเฉลี่ย 19.25 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ การดูรายการโทรทัศน์ในญี่ปุ่นถ้าดูมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวันหรือ 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ขึ้นไป จัดว่าเป็นการดูโทรทัศน์ในปริมาณสูง (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ, 2529) จากข้อมูลข้างต้นนี้จะเห็นว่าเด็กและเยาวชนจะได้รับข้อมูลข่าวสารมากจากสื่อมวลชนประเภทวิทยุโทรทัศน์ จึงเกิดการถกเถียงกันมากเกี่ยวกับรายการทางวิทยุโทรทัศน์ว่ามีความเหมาะสมเพียงใดในการเสนอข่าวสาร ซึ่งทั้งความ

จริง ความเพ้อฝันและพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ และผู้ดูซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนอาจแปลความหมายข้อมูลที่เป็นภาพและเสียงจากวิทยุโทรทัศน์ผิดพลาดไปได้โดยง่าย

ดังนั้น จึงได้มีการศึกษาหาข้อมูลเพื่อทำให้เกิดความชัดเจนเกี่ยวกับอิทธิพลของวิทยุโทรทัศน์ต่อเด็ก ซึ่งพบว่า ฐานะทางครอบครัวไม่ค่อยมีผลต่อการเลือกรายการโทรทัศน์ของเด็กนักเรียน ส่วนมากเด็กจะเลือกชมตามความสนใจของตนเอง รายการที่เด็กชอบมากที่สุด คือ ภาพยนตร์บันเทิง โดยชอบดูในช่วง 18.00-20.00 น. ในวันธรรมดา และ 10.00-12.00 น. ในวันหยุด นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่ารายการโทรทัศน์ให้ประโยชน์ด้านชีวิตประจำวันและความบันเทิงมากกว่าประโยชน์ด้านการศึกษา นักเรียนมักจำคำพูดที่เป็นภาษาสแลงจากรายการโทรทัศน์มาใช้มากที่สุด แต่การดูรายการโทรทัศน์ก็ไม่ทำให้ผลการเรียนของเด็กผิดปกติแต่อย่างใด (รัญจวน มีนประดิษฐ์ 2521; ชาญ จันทร์เจียวใช้ 2522) ในด้านความคิดเห็นของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองมีความคิดเห็นว่ารายการโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กในด้านการศึกษาและบุคลิกภาพ ทำให้รู้จักแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์และทำให้การเรียนดีขึ้นด้วย (สมพงษ์ แตงตาด 2521)

จากการศึกษาเกี่ยวกับการดูรายการโทรทัศน์ของเด็กในกรุงเทพมหานคร มะนิลา และเกียวโต พบว่า เด็กไทยชอบดูรายการโทรทัศน์มากที่สุดเมื่อมีเวลาว่าง ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวชั้นกลางหรือชั้นต่ำ คือ นิยมดูรายการโทรทัศน์มากกว่าฟังรายการวิทยุกระจายเสียง ดูภาพยนตร์และเล่นกีฬา รายการโทรทัศน์ที่ชอบกันมาก คือ ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยเด็กในครอบครัวชั้นต่ำชอบภาพยนตร์ไทยมากกว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่น ถึงแม้มารดาจะคิดว่าเด็กควรดูรายการที่ให้สาระความรู้ แต่ทั้งมารดาและเด็กก็ยังนิยมดูรายการบันเทิงมากกว่า อย่างไรก็ตาม รายการโทรทัศน์ก็ไม่ทำให้เด็กเสียเวลาเรียนมากนัก เพราะเด็กส่วนใหญ่ทำการบ้านในช่วงที่มีการโฆษณา ข้อมูลที่ได้ก็ไม่อาจบ่งบอกได้แน่นอนว่าเด็กจะนำสิ่งที่เห็นจากจอโทรทัศน์ไปใช้ในชีวิตจริงหรือไม่ แต่มารดาส่วนใหญ่ (โดยเฉพาะมารดาที่มีลูกชาย) เป็นห่วงว่าเด็กจะเลียนแบบลักษณะการผาดโผนจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น ส่วนข้อดีของการดูรายการโทรทัศน์ ก็คือ ช่วยเสริมสร้างการสังสรรค์ของเด็ก เพราะเวลาดูรายการโทรทัศน์ เด็กจะได้อยู่ร่วมกับสมาชิกอื่นๆ ในครอบครัวรวมทั้งเพื่อนๆ ของเขา นอกจากนี้ ข้อมูลที่ได้ยังบ่งชัดว่าเด็กไทยสามารถจำแนกโลกของนิยายกับโลกของความเป็นจริงได้ และมีแนวโน้มที่จะคิดว่าเหตุการณ์ที่เห็นในรายการโทรทัศน์อาจไม่เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง แต่ก็มีบ้างที่คิดเพ้อฝันอยากจะเป็นมนุษย์มหัศจรรย์เหมือนในภาพยนตร์โทรทัศน์ โดยเฉพาะเด็กชายที่มาจากครอบครัวชั้นกลาง ในด้านการเลือกดูรายการบิดามารดาไม่ค่อยเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเลือกของเด็กนัก (สุกัญญา ตีระวนิช, 2528) นอกจากนี้ ยังพบว่าเด็กคนหนึ่งๆ สามารถเข้าถึงสื่อได้หลายชนิด แต่สื่อที่ชอบมากที่สุด คือ วิทยุโทรทัศน์ รองลงมา คือหนังสือพิมพ์รายวันและวิทยุกระจายเสียง การที่เด็กจะชอบรายการใดหรือเนื้อหาประเภทใดนั้นขึ้นอยู่กับระดับชั้นเรียน (วัย) มากที่สุด รองลงมา คือ เพศ บิดามารดามักจะแนะนำเด็กในการเลือกรายการโทรทัศน์หรือเนื้อหาของหนังสือพิมพ์รายวัน แต่การดูว่าจะเกิดขึ้นเมื่อเด็กดูรายการโทรทัศน์หรืออ่านการ์ตูน เรื่องที่บิดามารดาเห็นว่าไม่สมควร อย่างไรก็ตาม พบว่า บิดามารดายังขาดความตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อบางชนิดซึ่งอาจมีผลรุนแรงกว่าสื่อวิทยุโทรทัศน์หรือหนังสือพิมพ์รายวัน (สุกัญญา ตีระวนิช,

2528) ส่วนนักเรียนในครอบครัวที่ต่างฐานะทางเศรษฐกิจและผู้ปกครองควบคุมการดูรายการโทรทัศน์ของเด็กในปริมาณต่างกัน พบว่า ผู้ปกครองเคยแสดงการสนับสนุนให้เด็กดูรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ แต่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ได้กำหนดเวลาในการดูรายการโทรทัศน์ของเด็ก นอกจากนั้น ยังพบว่าเด็ก ๆที่ดูรายการรุนแรงทางวิทยุโทรทัศน์บ่อยครั้งจะมีความสัมพันธ์อย่างมากกับการแสดงออกในการยอมรับและหรือใช้วิธีการรุนแรงในการแก้ปัญหาหรือเคยมีประสบการณ์ในการต่อสู้ใช้กำลังมาก่อน ระดับของผลกระทบนี้จะแตกต่างไปตามสภาพแวดล้อมทางสังคมของเด็ก และในครอบครัวที่พบว่าบิดามารดามีบทบาทในการเอาใจใส่การดูรายการโทรทัศน์ของลูกๆ (เช่น แนะนำรายการโทรทัศน์บางรายการหรือจำกัดชั่วโมงดูของเด็ก) จะมีผลต่อการลดจำนวนมาดูรายการ แนะมีแนวโน้มของการยอมรับการใช้ความรุนแรงน้อยกว่าเด็กที่ดูรายการโทรทัศน์มากๆ อย่างไรก็ตาม ยังพบอีกว่าการควบคุมการดูรายการโทรทัศน์อย่างเข้มงวดของบิดามารดาโดยการห้ามดูรายการที่เด็กชอบ เด็กมีแนวโน้มที่จะต่อต้านและแสดงออกในการยอมรับการใช้ความรุนแรงมากขึ้น (นันทนา สุชาโต, 2521) ผลวิจัยดังกล่าวข้างต้น จึงชี้ว่าในครอบครัวไทยบิดามารดาหรือผู้ปกครองมีความห่วงใยว่าเด็กจะมีพฤติกรรมเลียนแบบถ้าได้รับจากสื่อทางวิทยุโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์รายวันที่ไม่เหมาะสม แต่ยังไม่ตระหนักถึงอิทธิพลของสื่ออื่นๆ ที่เด็กอาจเข้าถึงได้เช่นกัน ยิ่งกว่านั้นผู้ปกครองยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการที่เหมาะสมในการควบคุมการรับสื่อทางวิทยุโทรทัศน์ของเด็ก

2) อิทธิพลของวิทยุกระจายเสียง ในการศึกษาความสนใจของเด็กอายุระหว่าง 10-15 ปี ต่อการฟังรายการวิทยุกระจายเสียง โดยพิจารณาด้านรูปแบบ เนื้อหาและช่วงเวลาที่เหมาะสมของรายการที่เด็กสนใจ พบว่า เด็กชอบฟังรายการที่มีผู้ดำเนินรายการคนเดียว เช่น การเล่านิทานดัดเสียง รายการที่มีดนตรีประกอบการบรรยาย การแข่งขันตอบปัญหาและเพลงสำหรับเด็ก ในด้านเนื้อหานั้น เด็กชอบรายการที่ให้ความรู้มากที่สุด ข่าวและบันเทิงในระดับปานกลางและสนใจรายการโฆษณาน้อยที่สุด สำหรับช่วงเวลาที่ชอบฟังนิทาน คือ ตอนเช้า โดยชอบรายการที่มีความยาวหนึ่งชั่วโมง (จิราภรณ์ สีหวงศ์, 2521; ไพรพร เล็กอุทัย, 2521) สำหรับการใช้วิทยุกระจายเสียงเพื่อจัดรายการวิทยุโรงเรียนนั้นปรากฏว่า ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าวิธีการเรียนธรรมดา (สาทิศ รุกขรังสฤษฎ์, 2518)

3) อิทธิพลของสื่ออินเทอร์เนต สำหรับอิทธิพลของสื่อต่างๆ ที่ผ่านมาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น เกมคอมพิวเตอร์และข้อมูลข่าวสารทางเครือข่ายอินเทอร์เนตนับเป็นนวัตกรรมและความทันสมัยสำหนับสังคมไทยในปัจจุบัน คนส่วนใหญ่จึงมองเห็นประโยชน์ที่จะได้รับสื่อประเภทนี้เป็นหลัก จากการศึกษาลักษณะของข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ผ่าน “เวิร์ล ไวด์ เว็บ” หรือเครือข่ายอินเทอร์เนต พบว่า การใช้ “เวิร์ล ไวด์ เว็บ” เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่กระจายข่าวสารของสื่อมวลชนไทยที่ต่างประเทศกันกับสื่อมวลชนที่มีอยู่เดิม เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง การเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลมีลักษณะของการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ มุ่งจัดทำให้ง่ายต่อการสืบค้น มีการใช้เทคโนโลยีด้านอินเทอร์เนตและใช้กราฟฟิกมากขึ้น ความเป็นสากล มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะในแบบฉบับ และมีการบริการข่าวสารตามคำขอและใช้เป็นเครื่องมือด้านการตลาด (ศุจิกา ดวงมณี 2540) อาจสรุปได้ว่า การเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เนต

ของสื่อมวลชนไทยส่วนใหญ่ยังอยู่ในขั้นลองผิดลองถูก นั่นคือ ตัวสื่อมวลชนผู้เผยแพร่ข่าวสารยังขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ จำเป็นต้องมีการพัฒนาบุคลากรอีกมาก ซึ่งขณะนี้เทคโนโลยีด้านนี้ก็เปลี่ยนแปลงและก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ส่วนประชาชนผู้รับสื่อก็ยังมีข้อจำกัดอยู่หลายประการ เช่น มีความเข้าใจในการใช้สื่อประเภทนี้ไม่มากนัก มักเกิดปัญหาระหว่างการใช้ อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากงานวิจัยนี้เป็นสัญญาณให้รู้ว่ายุคของการแข่งขันของสื่อมวลชนบนช่องทางการสื่อสารแบบเครือข่ายอินเทอร์เนตได้เริ่มขึ้นแล้ว และเป็นกำลังเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญในอนาคตอันใกล้ ซึ่งสามารถก่อผลกระทบทั้งด้านดีและไม่ดีให้แก่คนไทยได้มาก เกี่ยวกับผลดีผลเสียของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อเยาวชนนั้น ได้มีการประมวลรายงานผลการทดลองใช้โปรแกรมอินเทอร์เนตในโครงการเสริมสร้างความรู้ของนักเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาและอังกฤษไว้ ได้ข้อสรุปว่า ระบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (integrated learning system) ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นพื้นฐานสำคัญ ช่วยพัฒนาระดับการอ่าน การเขียน และการคิดเลขของนักเรียนให้สูงขึ้นอย่างเด่นชัด ซึ่งในประเทศอังกฤษได้มีการทดลองใช้ในวิชาคณิตศาสตร์พบว่า ในช่วงเวลา 6 เดือนของการใช้ระบบการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว นักเรียนรู้ได้ก้าวหน้าเท่ากับช่วงเวลา 20 เดือน แม้ว่าผลการอ่านออกเขียนได้จะไม่เป็นที่ประทับใจนัก อย่างไรก็ตามการสร้างความฉลาดหลักแหลมจะประสบความสำเร็จสูงสุด เมื่อใช้คอมพิวเตอร์หนึ่งคนต่อหนึ่งเครื่อง ผลการสำรวจทั้งหมดต่างแสดงถึงปัญหาค่าใช้จ่ายที่สูงในการลงทุน นอกจากนี้ สภาการศึกษาแห่งชาติอังกฤษยังแนะนำว่าโปรแกรมดังกล่าวมีประโยชน์ แต่โรงเรียนก็ยังไม่ควรสร้างระบบการลงทุนขั้นต้น ส่วนเทคโนโลยีออนไลน์ อาทิ อินเทอร์เนต มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาใช้เป็นแกนสำคัญในการพัฒนาการเรียน ทำให้การใช้อุปกรณ์การศึกษาราคาถูกลงและเผยแพร่ไปได้ทั่วโลก แต่วิธีการนี้ก็ถูกวิจารณ์ว่าเป็นการสะท้อนแต่เพียงการส่งมอบบทเรียนทางการศึกษาซึ่งครูผู้สอนใช้เพื่อนำเสนอเนื้อหาในหลักสูตร อาจเป็นการเรียนการสอนที่ขาดคุณภาพ ถ้าในทางปฏิบัติครูผู้สอนไม่สามารถอธิบายแบบฝึกหัดผ่านคอมพิวเตอร์ได้ และนักเรียนไม่สามารถถามตอบบทเรียนกับครูได้ทันที่ที่มีข้อสงสัย อย่างไรก็ตาม ประเทศต่างๆ ทั่วโลก รวมทั้งประเทศเพื่อนบ้านของไทย คือ มาเลเซียและสิงคโปร์กำลังพยายามเชื่อมโยงโรงเรียนทั้งหมดเข้าสู่อินเทอร์เนต สำหรับประเทศไทย การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ต้องมีการลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐานมหาศาล งบประมาณถือเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ใหม่ประเภทนี้ ข้อมูลข่าวสารผ่านทางเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน แต่การเข้าถึงสื่อประเภทนี้มีค่าใช้จ่ายสูง มีเด็กไทยเพียงส่วนน้อยที่สามารถเข้าถึงสื่อประเภทนี้ได้ในปัจจุบัน ส่วนผลกระทบทางลบต่อจิตใจและพฤติกรรมของเด็กยังไม่มีผลวิจัยยืนยันได้ชัดเจน มีเพียงความคิดเห็นและการตั้งข้อสังเกตของผู้ปกครองและนักวิชาการต่างๆ ที่แสดงความเป็นห่วงกันมาก

4.5 การสื่อสารต่างวัฒนธรรม

"การสื่อสารต่างวัฒนธรรม" หมายถึง "กระบวนการแลกเปลี่ยนและตีความสัญลักษณ์และปริบทหนึ่งๆ โดยบุคคลในกระบวนการสื่อสารนั้นมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากในระดับที่มีการตีความและมีความคาดหวังเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เหมาะสมแตกต่างกัน นำไปสู่ความหมายที่ไม่เหมือนกัน"

ความหมายของ "การสื่อสารต่างวัฒนธรรม" (intercultural communication) มักเน้นการสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication) ที่มาจากวัฒนธรรมต่างกัน แบบไม่ผ่านสื่อ (non-mediated) เน้นการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (face-to-face) และปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน (interactive) ต่างจาก "การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม" (cross-cultural communication) ที่เน้นการศึกษา ซึ่งเปรียบเทียบว่าคนในแต่ละวัฒนธรรมสื่อสารต่างกันอย่างไร โดยที่คู่สื่อสารไม่จำเป็นต้องมาจากต่างวัฒนธรรมกัน เช่น เปรียบเทียบวิธีทักทายของคนไทยและวิธีทักทายของคนอเมริกัน ซึ่งการทักทายของคนไทยด้วยกัน คือ การไหว้ ในขณะที่ชาวตะวันตกใช้วิธีจับมือ (shake hand) เป็นต้น

ขณะเดียวกันสื่อสารนานาชาติ (international communication) เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่คนละประเทศ โดยมักเน้นการสื่อสารผ่านสื่อ (mediated) เช่น คนไทยติดต่อกับลูกค้าชาวอเมริกันทางโทรศัพท์ หรือ e-mail เป็นต้น ซึ่งคู่สื่อสารอาจมีวัฒนธรรมเหมือนกันก็ได้ ส่วนการสื่อสารมวลชนเปรียบเทียบ (comparative mass communication) คล้ายกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (cross-cultural) แต่เป็นการศึกษาวัฒนธรรมที่แตกต่างกันที่สะท้อนผ่านสื่อมวลชน ดังสรุปความแตกต่างของความหมายทั้ง 4 ได้ดังนี้

Comparative

Mediated	comparative mass comm.	cross-cultural
	Internaional	intercultural

non-mediated/ Interpersonal

Interactive

แม้ว่าจะมีผู้บัญญัติความหมายของการสื่อสารต่างวัฒนธรรมหลากหลายมากมาย โดยเฉพาะเนื่องจากคำว่า "วัฒนธรรม" (culture) โดยตัวของมันเองก็มีความหมายซับซ้อนหลายมิติ แต่โดยรวมๆ แล้ว การสื่อสารต่างวัฒนธรรมคือ "กระบวนการถ่ายทอด/รับรู้/และตีความหมายปฏิสัมพันธ์และสัญลักษณ์ระหว่างคนที่มาจากวัฒนธรรมที่ต่างกันภายใต้ปริบทการสื่อสารหนึ่งๆ" แต่ทั้งนี้ความแตกต่างนั้นจะต้องเป็นความแตกต่างในระดับวัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็นระดับวัฒนธรรมโดยกว้าง (cultural level) เช่น ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทย-ญี่ปุ่น ระดับสังคม (socio-cultural level) หรือระดับวัฒนธรรมย่อย (sub-cultural-level) เช่น

ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมในเมืองและชาวดอยทางภาคเหนือโดยความแตกต่างนั้นไม่ใช่ความแตกต่างในระดับปัจเจกบุคคล เช่น ความแตกต่างทางความคิดหรือนิสัยใจคอระหว่างพี่-น้องครอบครัวบ้านเดียวกัน เป็นต้น ความแตกต่างทางวัฒนธรรมนั้นจะต้อง "มากพอ" ที่จะแสดงให้เห็นพฤติกรรมและความคิดของแต่ละ "กลุ่มสังคม" ที่ทำให้เราสามารถทำนายและคาดเดาได้ว่าจะมีรูปแบบใดและเป็นไปในลักษณะและทิศทางใด นอกจากนี้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมนั้นจะต้อง "เด่นชัดพอ" ที่จะทำให้เห็นความแตกต่างของการสื่อสารระหว่างคู่สื่อสาร

เมตตา วิวัฒนานุกูล (2548) สรุปว่า การศึกษาความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสื่อสารนั้น มีหลายระดับ ทั้งนี้เราสามารถแยกออกได้เป็น 4 ระดับ คือ

1. ระดับบุคคล (Individual level)

การสื่อสารระดับตัวบุคคลนี้ เป็นหน่วยแรกสุดหรือเบื้องต้นของการสื่อสารของคนเราส่วนประกอบที่สำคัญในระบบการสื่อสารชนิดนี้ ได้แก่

(1) Information Acquisition ซึ่งหมายถึง การฟัง การอ่าน การเห็น การได้สัมผัส เป็นต้น

(2) Information Processing ซึ่งหมายถึง การคิด การเรียนรู้ และการจดจำ เป็นต้น

(3) Information Transmission ซึ่งหมายถึง การพูด การเขียน ลักษณะท่าทางและการเคลื่อนไหว เป็นต้น

นอกจากนี้แล้ว การสื่อสารระดับนี้ยังรวมถึงแนวความคิดเห็นอื่นๆ อีก เช่น ความเข้าใจ การพัฒนาทางด้านภาษา บทบาทของตัวบุคคลในการสื่อสารและการสื่อสารในตัวบุคคลเอง

กระบวนการของการสื่อสารระดับนี้สามารถเกิดขึ้นในสถานการณ์ของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้ตลอดเวลา และวัฒนธรรมจะเป็นส่วนสำคัญที่จะแสดงให้เห็นถึงระดับและกระบวนการของการสื่อสารระดับบุคคลว่าเป็นอย่างไร ตัวอย่างเช่น เมื่อบุคคลนั้นได้เผชิญหรืออยู่ท่ามกลางพวกที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากตัวเอง จะพยายามปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์หรือวัฒนธรรมนั้นอย่างไรบ้าง ความสัมพันธ์ของตัวบุคคลที่มีต่อความแตกต่างของวัฒนธรรมนี้ จึงมีค่าและน่าสนใจมากในการวิเคราะห์และศึกษายิ่ง

2. ระดับระหว่างบุคคล (Interpersonal level)

การสื่อสารระดับนี้ คือ การสื่อสารระหว่างคน 2 คน หรือมากกว่า 2 คนขึ้นไป ทั้งนี้รวมถึงการสื่อสารในระหว่างกลุ่มเล็กๆ เช่น การสัมภาษณ์ การสนทนา การประชุมหารือ หรือกลุ่มที่ถกเถียงถึงปัญหาต่างๆ เป็นต้น จากตัวอย่างที่กล่าวมาในระดับการสื่อสารขั้นนี้ เราจะต้องให้ความสำคัญทางด้านความดึงดูดใจ (attraction) ความน่าเชื่อถือของแหล่งสาร (source credibility) การตอบสนองในทันที (immediate feedback) ความไว้เนื้อเชื่อใจ (interpersonal trust) และความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทและสถานภาพ (status relationship) เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการสื่อสารระดับนี้มาก

3. ระดับองค์กร (Organizational level)

ในระดับนี้เป็นระดับของการสื่อสารที่ใหญ่และกว้างกว่าการสื่อสารแบบระหว่างบุคคล แต่จะเป็นการสื่อสารระดับองค์กรต่างๆ ซึ่งการสื่อสารต่างวัฒนธรรม ได้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น องค์กร UN, UNCTAD, G7, องค์กรสังคมและประชากร, องค์กรธุรกิจ ฯลฯ การสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับองค์กรเหล่านี้มีปัญหาการสื่อสารเกิดขึ้นเสมอบ่อยครั้งที่เราจะพบความยากลำบากที่ต้องเผชิญจากการที่ได้ทำงานในองค์กรเหล่านี้ ตัวอย่าง เช่น องค์กรธุรกิจระหว่างประเทศจำนวนมากของสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีคนงานเป็นคนต่างชาติ คนอเมริกันที่ทำงานให้องค์กรนี้มักจะมีปัญหาและพบความยากลำบากในการที่จะติดต่อกับชาวต่างชาติ ซึ่งอยู่ทั้งในและนอกองค์กรเอง เขาเหล่านี้ยังได้ชี้ให้เห็นถึงความต้องการที่จะให้มีการศึกษาถึงปัญหาที่องค์กรระหว่างประเทศหลายแห่งต้องเผชิญเมื่อมีการติดต่อกับคนต่างชาติที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป

4. ระดับมวลชน (Mass level)

การสื่อสารในระดับนี้ เป็นการสื่อสารหรือติดต่อไปยังกลุ่มชนใหญ่ๆ โดยผ่านสื่อมวลชน (mass communication) เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร เป็นต้น ในปัจจุบันเราจะเห็นว่าในแต่ละประเทศแต่ละวัฒนธรรม มีการใช้สื่อมวลชนเหล่านี้ในการถ่ายทอดเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ของคนจากวัฒนธรรมต่างๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้ว่ามีนักศึกษาทางด้านหนังสือพิมพ์และทางด้านสื่อมวลชนได้ให้ความสนใจ และศึกษาถึงปัญหาเกี่ยวกับนักหนังสือพิมพ์ต้องไปเผชิญกับปัญหาต่างวัฒนธรรมในการหาข่าวและรวบรวมข่าว ในการตีความหมายและให้คำอธิบายเหตุการณ์หรือข่าวต่างๆ ที่เกิดขึ้น รวมทั้งการรายงานข่าวสู่มวลชนซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมนอกจากนั้นก็มีปัญหาทางด้านการใช้เครื่องมือที่ใช้สื่อสารระหว่างประเทศหรือสากล และทางด้านภาษา เป็นต้น

เมื่อผู้ที่มาจากคนละสังคมวัฒนธรรมมีความจำเป็นต้องติดต่อหรือพบปะกันจึงควรมีวิธีการที่ช่วยให้ทั้งสองฝ่ายสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด ความรู้ในเรื่องการสื่อสารต่างวัฒนธรรมจึงพบว่ามีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการสร้างความเข้าใจร่วมกัน การสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล ความเข้าใจและยอมรับสังคมที่แตกต่างไปจากตน ความสามารถในการทำงานและอยู่ร่วมกับกลุ่มบุคคลหรือผู้คนจากหลากหลายวัฒนธรรมและเชื้อชาติรวมไปถึงการทำความตกลงร่วมกัน ความร่วมมือและการประสานงานระหว่างชาติ

ในปัจจุบันความเข้าใจเรื่องการสื่อสารต่างวัฒนธรรมยังทวีความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมไม่ได้มีบทบาทเฉพาะในการสื่อสารระดับบุคคล หรือระดับกลุ่มภายในองค์กร หรือระหว่างองค์กรเท่านั้น แต่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศในด้านต่างๆ โดยเฉพาะความร่วมมือระหว่างประเทศ ดังปรากฏกลุ่มความร่วมมือระหว่างประเทศในด้านต่างๆ เช่น เศรษฐกิจ กลุ่ม G7, NAFTA, AFTA, OPEC, ASEAN, UNESCO, IMF, UNCTAD ฯลฯ ประเทศต่างๆ หนีไม่พ้น “International Entanglement” หรือ “การต้องเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กันระหว่างประเทศ”

ขณะเดียวกัน เมื่อเรามีโอกาสติดต่อสื่อสารกับวัฒนธรรมอื่นๆ นอกเหนือจากวัฒนธรรมของตัวเราเองมากขึ้นโอกาสของการถ่ายเทและเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มและระหว่างวัฒนธรรมก็มีมากขึ้น

ด้วย จนเกิดปรากฏการณ์ที่เราเรียกว่า "การปรับตัวเข้าสู่วัฒนธรรมใหม่" (acculturation) และ "การกลืน หรือกลืนกลายวัฒนธรรม" (assimilation) รวมถึงการสร้างอาณาจักรวัฒนธรรมหนึ่งเหนืออีกวัฒนธรรมหนึ่ง (cultural imperialism) ซึ่งอาจเกิดจากความไม่เท่าเทียมกันในเรื่องอำนาจ ไม่ว่าอำนาจทางเศรษฐกิจ การเมือง ศาสนา หรือสังคม โดยเฉพาะอำนาจที่เหนือกว่าทางด้านสื่อและเทคโนโลยี

อุปสรรคและปัญหาการสื่อสารต่างวัฒนธรรม

จากที่กล่าวมาข้างต้น ปัญหาของการสื่อสารระหว่างบุคคลที่มาจากคนและวัฒนธรรม ก็คือ วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ที่มีผลต่อความแตกต่างในการรับรู้ และการตีความสารที่ได้รับการขาดประสบการณ์ร่วมกัน (shared experience) หรือมีกรอบอ้างอิง (frame of reference) ที่ต่างกันจึงเป็นอุปสรรคสำคัญที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือไม่เข้าใจกัน นอกจากนี้ก็ยังมีสาเหตุอื่นๆ อีกมากมายที่เป็นอุปสรรคและก่อให้เกิดปัญหาในการสื่อสารกับบุคคลต่างวัฒนธรรม เมตตา วิวัฒนานุกูล (2548) สรุปอุปสรรคที่สำคัญๆ เป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

1) อุปสรรคด้านความรู้และความคิด (cognitive) ประกอบด้วย

1.1 การไม่เข้าใจหรือไม่รู้ภาษาที่ใช้กัน รวมถึงไม่รู้จักเลือกใช้ระดับภาษาที่เหมาะสม

1.2 การขาดความรู้วัฒนธรรมนั้นๆ

1.3 ความแตกต่างทางการรับรู้ และวิธีคิด

2) อุปสรรคด้านทัศนคติและความรู้สึก

2.1 การรับรู้ที่ขาดประสิทธิภาพ

2.2 ทัศนคติที่เป็นอุปสรรค

2.3 การขาดอารมณ์/ความรู้สึกที่เกื้อหนุน

3) อุปสรรคด้านพฤติกรรม

4.6 การเลือกเปิดรับสื่อ

นักนิเทศศาสตร์ได้ทำการศึกษาว่า การสื่อสารหรือการสื่อสารมวลชนมีอิทธิพลต่อมนุษย์มากน้อยเพียงใด โดยเป็นกลุ่มนักวิชาการที่มองว่า สื่อหรือสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อมนุษย์ไม่จริงเสมอไป เพราะมนุษย์นั้นมีความเป็นตัวของตัวเอง โดยสามารถเลือกรับข่าวสารเองได้ คนแต่ละคนมีโอกาสที่จะรับสารจากแหล่งหรือผู้ส่งต่างๆ จำนวนมากมาย แต่ประชาชนมีเวลาและความสามารถที่จำกัดการจะรับสารจากแหล่งต่างๆ รวมทั้งประชาชนมีความพอใจหรือไม่พอใจแหล่งข้อมูลหรือผู้ส่งสารต่างๆ แตกต่างกันไป ประชาชนจึงเลือกที่จะเปิดรับหรือเลือกที่จะใช้สื่อตามความปรารถนาของตน ในการรับข่าวสารต่างๆ ผู้รับสารย่อมมีกระบวนการเลือกสรร (Selective Processes) ซึ่งแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความต้องการความเชื่อ ทัศนคติ และความรู้สึกนึกคิด ฯลฯ ที่ไม่เหมือนกันของแต่ละบุคคล

บุคคลต่างๆ จะมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารแบบเฉพาะของตนเองซึ่งแตกต่างกัน ด้วยสาเหตุเกิดจากพื้นฐานได้แก่

1. ความเหงา เพราะมนุษย์ต้องการมีเพื่อน ไม่สามารถอยู่ได้เพียงลำพังต้องหันมาสื่อสารกับผู้อื่นสิ่งที่ดีที่สุดก็คือการอยู่กับสื่อ สื่อมวลชนจึงเป็นเพื่อนแก้เหงาได้ และบางทีบางคนก็พอใจที่จะอยู่กับสื่อมวลชนมากกว่าอยู่กับบุคคลด้วยซ้ำ เพราะสื่อมวลชนไม่สร้างแรงกดดันในการสนทนา หรือแรงกดดันทางสังคมให้แก่ตนเอง

2. ความอยากรู้อยากเห็น เพราะเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ที่ต้องการจะรับรู้ข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการของตนดังนั้นสื่อมวลชนจึงถือเอาจุดนี้เป็นหลักสำคัญในการเสนอข่าวสาร โดยเริ่มจากสิ่งใกล้ตัวก่อน ไปจนถึงสิ่งที่อยู่ห่างตัวเองออกไป

3. ประโยชน์ใช้สอย มนุษย์แสวงหาข่าวสารและใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์ของตนเอง เพื่อช่วยให้ความคิดของตนบรรลุ เพื่อใช้ข่าวสารที่ได้มาเสริมบารมี ให้ความบันเทิงแก่ตนเอง โดยจะเลือกสื่อที่ใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Least Effort) และได้ผลประโยชน์ตอบแทนที่ดีที่สุด (Promise of Reward)

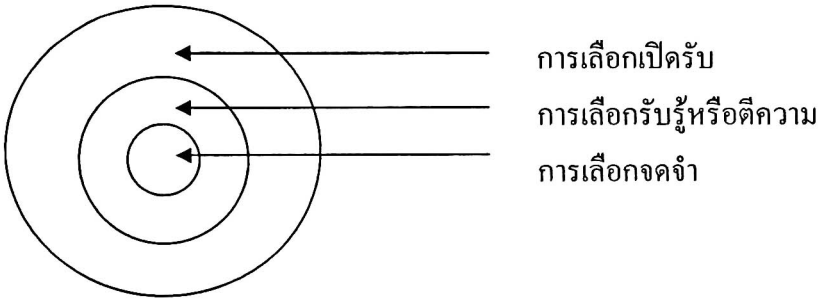
4. ลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละอย่าง สาเหตุจากตัวสื่อซึ่งมีลักษณะกระตุ้น มีส่วนชี้นำทำให้ผู้รับสารแสวงหาและได้รับประโยชน์ไม่เหมือนกัน ผู้รับสารแต่ละคนย่อมจะเข้าใจในลักษณะบางอย่างจากสื่อที่จะสนองความต้องการและทำให้ตนเองเกิดความพึงพอใจ

กระบวนการเปิดรับข่าวสารนั้น ประกอบด้วย

1. การเลือกสรรในการรับสาร

ปัจจัยในการสื่อสารที่มักจะมีการกล่าวถึงว่าเป็นตัวกำหนดความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการส่งสารไปยังผู้รับสาร ก็คือ กระบวนการเลือกสรร (Selective Process) ของผู้รับสารข่าวสารต่างๆ แม้ว่าจะได้รับการตระเตรียมมาอย่างพิถีพิถัน ใช้ผู้ถ่ายทอดที่มีความสามารถและความน่าเชื่อถือสูง หรือใช้สื่อที่มีประสิทธิภาพมากก็ตาม แต่ความสำเร็จของการสื่อสารต้องขึ้นอยู่กับผู้รับสาร ทั้งทางด้านความต้องการ ความเชื่อ ทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิดที่ไม่เหมือนกัน

กระบวนการเลือกสรร 3 ชั้น



1.1 การเลือกเปิดรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attitude) หมายถึงแนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจหรือเปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดที่มีอยู่ด้วยกันหลายแห่ง โดย

บุคคลมักจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งกับความรู้สึกนึกคิดเดิมของตนเอง

ความหมายของการเปิดรับสื่อ จำแนกได้ดังนี้คือ

- การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) กล่าวคือ บุคคลจะแสวงหาข้อมูลเพื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่น ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือเรื่องทั่วๆ ไป

- การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับสื่อ เพื่อต้องการทราบข้อมูลที่ตนเองสนใจอยากรู้

- การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพราะต้องการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือผ่อนคลายอารมณ์

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเปิดรับสารของผู้รับสารประกอบด้วย

- ประสบการณ์ จะทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารแตกต่างกัน

- การประเมินประโยชน์ของข่าวสาร จะทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารเพื่อสนองจุดประสงค์ของตนอย่างใดอย่างหนึ่งที่แตกต่างกัน

- ภูมิหลังที่แตกต่างกัน จะทำให้ผู้รับสารมีความแตกต่างกันในพฤติกรรมการเลือกรับสื่อและเนื้อหาของข่าวสารที่แตกต่างกัน

- การศึกษาและสภาพแวดล้อม จะทำให้ผู้รับสารมีความแตกต่างในพฤติกรรมการเลือกรับสื่อ และเนื้อหาของข่าวสารที่ต่างกัน

- ความสามารถในการรับสาร ทั้งสภาพร่างกายและจิตใจ จะมีส่วนสัมพันธ์กับความสามารถในการรับข่าวสารของบุคคล นั่นคือ ประสาทสัมผัสทุกอย่างสามารถทำงานและรับรู้ได้ตามปกติ

- บุคลิกภาพ ทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การโน้มน้าวใจและพฤติกรรมการเปิดรับสาร

- อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสาร จะทำให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข่าวสาร หรืออาจเป็นอุปสรรคของความเข้าใจความหมายของข่าวสารก็ได้

- ทัศนคติ เป็นตัวกำหนดท่าทีการรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือข่าวสารที่พบ

1.2 การเลือกรับรู้หรือเลือกตีความ (Selective Perception or Selective Interpretation) การรับรู้ คือ การะบวนการตีความหมายสิ่งที่เราพบเห็น เป็นกระบวนการกลั่นกรองขั้นต่อมา เมื่อบุคคลเลือกเปิดรับข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งแล้วมิใช่ว่าข่าวสารนั้นจะถูกรับรู้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสารทั้งหมด ผู้รับสารแต่ละคนอาจตีความหมายข่าวสารชิ้นเดียวกันที่ส่งผ่านสื่อสารมวลชนแตกต่างกัน แต่จะตีความหมายความเข้าใจ ตามทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจตามสภาวะร่างกาย อารมณ์และจิตใจ เป็นต้น

1.3 กระบวนการเลือกจดจำ (Selective Retention) การเลือกจดจำ คือบุคคลที่จะเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการและทัศนคติของตนเองและมักจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่

สนใจหรือไม่เห็นด้วยกับความคิดของตน ดังนั้นการเลือกจดจำเนื้อหาของสารที่ได้รับจึงเท่ากับเป็นการเสริมให้ทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของคนเรามีความมั่นคงยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

2. การแสวงหาข่าวสาร

บุคคลจะเลือกรับข่าวสารใดจากสื่อมวลชนนั้น ขึ้นอยู่กับการคาดคะเนเปรียบเทียบระหว่างผล รางวัลตอบแทน กับการลงทุนลงแรง และพันธะผูกพันที่จะตามมา ถ้าผลตอบแทนหรือผลประโยชน์ที่จะได้รับสูงกว่าการลงทุนลงแรง

การแสวงหาข่าวสารหรือความต้องการสื่อมวลชนของปัจเจกบุคคลนั้นคือต้องการได้รับข่าวสารและความบันเทิง

ข่าวสารที่จะลดความไม่รู้หรือความไม่แน่ใจที่เกี่ยวข้องกับความสนใจภายในส่วนบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงสนุกสนานส่วนมานั้นถือว่า เป็นข่าวสารที่ให้ความพึงพอใจทันทีในเชิงบริโภค ข่าวสารที่ลดความไม่รู้ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมภายนอกเรียกว่า ข่าวสารที่ใช้ประโยชน์เป็นเครื่องมือช่วยในการตัดสินใจช่วยเพิ่มพูนความรู้ความคิด และแก้ไขปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ข่าวสารบางอย่างอาจจะให้ประโยชน์ทั้งการนำไปใช้และให้ความบันเทิงในขณะเดียวกัน

ในการที่ผู้รับสารมีความแตกต่างกัน จึงมีความสนใจที่จะเลือกเปิดรับสารแตกต่างกันพื้นฐานความแตกต่าง ได้แก่

1. บุคคลมีความแตกต่างกัน ในด้านบุคลิกภาพและสถานภาพทางจิตวิทยาที่แตกต่างกัน จึงมีผลให้เลือกรับสารแตกต่างกัน

2. ความแตกต่างกันดังกล่าวนี้ เป็นเพราะบุคคลมีการเรียนรู้ทางสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกัน

3. บุคคลที่อยู่ต่างสภาพแวดล้อมกัน ก็จะได้รับการเรียนรู้สภาพแวดล้อมที่ต่างกันไปด้วย

4. การเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันนี้ ทำให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และบุคลิกภาพแตกต่างกัน

ผู้รับสารมีสิทธิ์ที่จะเลือกเปิดรับสื่อมวลชนตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งเหตุผลในการเลือกเปิดรับของผู้รับสารแต่ละคนนั้น ก็มีแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถที่จำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อความรู้ (Cognition) หมายถึง การที่ผู้รับสารต้องการข่าวสารเพื่อสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านความอยากรู้ และความต้องการได้รับการยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งในสังคม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเข้าใจส่วนประกอบของสังคม โดยการรับรู้ข่าวสารผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบหลักต่างๆ คือข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกสังคม, ความรู้ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางด้านวิชาการ หรือความรู้รอบตัว และความบันเทิง

2. เพื่อความหลากหลาย (Diversion) ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น การกระตุ้นอารมณ์ (Stimulation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อแสวงหาความเร้าใจความตื่นเต้น เพื่อลดความน่าเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน หรือการพักผ่อน (Relaxation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดที่มากเกินไปหรือลดความเร่งเร้าในชีวิตประจำวันให้น้อยลง

3. เพื่อประโยชน์ทางสังคม (Social Utility) หมายถึง ความจำเป็นของบุคคลที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นการเปิดรับสื่ออาจเป็นการแสดงถึงการยอมรับการสมาคมในสังคม (Presocial) และความผูกพันต่อผู้อื่น ซึ่งอาจแสดงออกได้ดังนี้

- การใช้ภาษาร่วมสมัย (Conversation Currency) ซึ่งผู้รับสารอาจเปิดรับสื่อเพื่อต้องการความทันสมัย โดยการแสดงออกถึงการใช้ภาษา เช่น คำพูด และความเข้าใจต่อค่านิยมใหม่ๆ เพื่อแสดงความเป็นกลุ่มเดียวกัน โดยสื่อมวลชนจะเป็นสะพานเชื่อมของคนในกลุ่มเหล่านั้น การใช้ภาษาร่วมสมัยมักปรากฏได้ชัดเจนในกลุ่มวัยรุ่นกับการโฆษณา เป็นต้น

- สื่อมวลชนสัมพันธ์ (Parasocial Relationship) ในสังคมที่ก้าวหน้ามากขึ้นนี้ คนเรากลับยิ่งมีความรู้สึกโดดเดี่ยว ทั้งนี้เนื่องจากเวลาที่มีอยู่จำกัดได้ถูกนำไปใช้เพื่อการแข่งขันและการประกอบอาชีพ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องการสังคม แต่การสมาคมกับมนุษย์ด้วยกันนั้นถูกจำกัดลงด้วยสังคมที่ก้าวหน้าแบบอุตสาหกรรม มนุษย์จึงมักมีสื่อมวลชนเป็นเพื่อนแทน หรืออย่างน้อยก็อาศัยสื่อมวลชนในการแสวงหามิตร เช่นสังคมในชุมชนเมืองอย่างกรุงเทพมหานคร เป็นต้น ที่ประชากรส่วนใหญ่ต้องอาศัยสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์เป็นเพื่อนมากกว่าการคบกันกับเพื่อนบ้านด้วยกัน

4. การผละจากสังคม (Withdrawal) มีลักษณะที่ตรงข้ามกับเพื่อประโยชน์ทางสังคมกล่าวคือ ในการเปิดรับสื่อหรือเข้าหาสื่อนั้น ก็เป็นการหลีกเลี่ยงงานประจำที่สร้างความน่าเบื่อหน่ายให้แก่ชีวิต จึงทำให้คนรีบเร่งในการทำงาน และเพื่อจะเข้าหาสื่อเพื่อความบันเทิงใจ

จากแนวความคิดและทฤษฎีการเปิดรับสื่อนี้ สามารถสรุปได้ว่า มนุษย์เรานั้นมีความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน และจะเปิดรับสารก็ต่อเมื่อต้องการข่าวสาร ข้อมูลต่างๆ ที่ตนเองสนใจและเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

4.7 แนวคิดและทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ

เป็นทฤษฎีที่มีความเชื่อว่า ผู้รับสารเป็นผู้กำหนดความต้องการของตนเองและประเภทของสื่อที่เลือกใช้ มองถึงลักษณะของเนื้อหาสารที่เปิดรับเพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลและให้ความพอใจแก่ผู้รับสารในการสื่อสารนั้นไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น โดยสามารถอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ได้ว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากความต้องการ (Needs) ซึ่งมีที่มาต่างกันในแต่ละคน และพฤติกรรมเปิดรับสื่อก็เกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการที่เกิดจากพื้นฐานทางจิตใจของบุคคลนั้นๆ รวมถึงประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับจากสถานการณ์ทางสังคม

แนวทฤษฎีจึงเน้นที่การอธิบายเชิงเหตุผลต่อเนื่องถึงความต้องการ แรงจูงใจ ค่านิยม ความเชื่อ พฤติกรรม และความพึงพอใจที่ติดตามมาซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน และเป็นการมองมนุษย์ในแง่จิตวิทยาสังคม ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความต้องการต่างๆ ของผู้รับสารที่มีผลก่อให้เกิดพฤติกรรมทางการสื่อสารขึ้น โดยทฤษฎีนั้นแสดงให้เห็นว่า ความต้องการขั้นพื้นฐานของ Maslow คือความต้องการทางร่างกาย ความปลอดภัย ความรัก ความนับถือ และความต้องการความสำเร็จในชีวิตนั้น ทำให้มนุษย์จงใจแสวงหาข่าวสารต่างๆ จาก

สื่อมวลชนเองและเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวัง รวมไปถึงแรงจูงใจและสภาวะของผู้รับสารจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล มีขบวนการเรียนรู้ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกันออกไปด้วย

แนวคิดสังคมที่มีบทบาทในการกำหนดความต้องการและความพึงพอใจของบุคคล ประกอบด้วย

1. บุคคลได้รับแรงกดดัน ความตึงเครียด ความขัดแย้งทางสังคม ทำให้บุคคลต้องการผ่อนคลายแรงกดดันต่างๆ โดยการใช้สื่อมวลชน

2. สถานการณ์ทางสังคมเป็นตัวสร้างให้ปัจเจกบุคคล ต้องตระหนักในปัญหา จึงมีความต้องการที่จะแสวงหาข่าวสารจากสื่อ

3. โอกาสที่ปัจเจกบุคคลจะได้รับการตอบสนองความพึงพอใจ ตามความต้องการจากสถานการณ์ทางสังคมน้อยมาก ดังนั้นสื่อมวลชนจะมีหน้าที่ช่วยเสริม หรือทดแทนความต้องการที่หายไปจากสังคม

4. การบริโภคข่าวสารจากสื่อทำให้สอดคล้องกับค่านิยมการเป็นสมาชิก และการเสริมย้ำความเชื่อมั่นของสังคม

5. สถานการณ์ทางสังคมจัดขอบเขตของความคาดหวัง ความคล้ายคลึงกัน ดังนั้นการเปิดรับสื่อมวลชน จะทำหน้าที่คอยสนับสนุนการเป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมของกลุ่มในสังคมอีกด้วย

ความต้องการของบุคคลที่จะใช้สื่อเพื่อสนองความพึงพอใจของตน แยกเป็นกลุ่มตามลักษณะของความต้องการที่ผู้รับสารเปิดรับสื่อมวลชน ได้แก่

1. Cognitive Need เป็นความต้องการเพื่อจะได้ข่าวสาร ความรู้ ความเข้าใจในตัวบุคคล เหตุการณ์ หรือสิ่งต่างๆ

2. Affective Need เป็นความต้องการเพื่อจะได้รับความพึงพอใจ หรือประสบการณ์ทางด้านอารมณ์ รวมถึงในเรื่องของความสวยงาม หรือศิลปะต่างๆ

3. Intregative Need เป็นความต้องการเพื่อจะได้รับความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคง และสถานภาพอันเป็นที่ยอมรับ

4. Escape Need เป็นความต้องการเพื่อหลีกหนีจากสภาพความเป็นจริงชั่วขณะ

การศึกษาการใช้สื่อและการได้รับความพึงพอใจ คือการศึกษาเกี่ยวกับสภาวะของสังคมและจิตใจที่มีต่อความต้องการของบุคคล ซึ่งนำไปสู่การคาดคะเนเกี่ยวกับสื่อและแหล่งที่มาของสารสู่ความแตกต่างกันในการใช้สื่อ และพฤติกรรมอื่นๆ ของแต่ละบุคคลยังผลให้เกิดความพอใจที่ได้รับจากสื่อ และผลอื่นๆ ที่บางครั้งอาจไม่ได้คาดหมายมาก่อน

สภาวะของสังคมและจิตใจของผู้รับสารที่แตกต่างกัน ทำให้มีความต้องการแตกต่างกันออกไป ซึ่งทำให้ผู้รับสารแต่ละคนคาดคะเนว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันออกไปด้วย ดังนั้นลักษณะการใช้สื่อของบุคคลที่มีความต้องการไม่เหมือนกันจึงแตกต่างกัน ทำให้ความพอใจที่ได้รับจากสื่อก็แตกต่างกันด้วย โดยฐานคติที่สำคัญคือ ผู้รับสารมีความกระตือรือร้นไม่มากก็น้อยในความพยายามแสวงหาตัวเนื้อหาที่จะสร้างความพึงพอใจให้ได้มากที่สุด ความมากน้อยของการรับรู้ในความพึงพอใจขึ้นอยู่กับความ

จำเป็นและความสนใจของแต่ละบุคคล ถ้าบุคคลแต่ละคนรับรู้ถึงตัวเนื้อหาที่สามารถตอบสนองต่อความจำเป็นของตนมากเท่าไร โอกาสที่บุคคลนั้นจะเลือกใช้สื่อนั้นๆ ก็จะเพิ่มขึ้น

บุคคลใช้สื่อเพื่อสนองความต้องการของตนเองในเรื่องต่างๆ ดังนี้

1. เพื่อต้องการรู้เหตุการณ์ (Surveillance) โดยการติดตามและสังเกตการณ์ความเคลื่อนไหวต่างๆ จากสื่อมวลชน เพื่อให้รู้เท่าทันต่อเหตุการณ์ให้ทันสมัย และรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ควรจะรู้

2. เพื่อช่วยในการตัดสินใจ (Decision) ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยการเปิดรับสื่อมวลชนจะทำให้บุคคลสามารถกำหนดความเห็นของตนต่อสภาวะ หรือเหตุการณ์รอบๆ ตัวได้

3. เพื่อต้องการข้อมูลในการพูดคุยหรือสนทนา (Discussion) การเปิดรับสื่อมวลชนทำให้บุคคลมีข้อมูลที่จะนำไปใช้พูดคุย หรือสนทนากับผู้อื่น

4. เพื่อต้องการมีส่วนร่วม (Participating) ในเหตุการณ์ความเป็นไปต่างๆ ที่เกิดขึ้น

5. เพื่อเสริมความเห็น หรือสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้ทำไปแล้ว (Reinforcement)

6. เพื่อความบันเทิง (Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลิน รวมทั้งผ่อนคลายอารมณ์

ความพึงพอใจของผู้รับสารจากการเปิดรับสาร ซึ่งจำแนกออกได้เป็น 4 กลุ่มคือ

1. ความเพลิดเพลิน (Diversion) ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของการใช้สื่อเพื่อหลบหนีปัญหา เพื่อหลีกหนีงานประจำเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ ความตึงเครียด

2. มนุษย์สัมพันธ์ (Personal Relation) การใช้สื่อเพื่อให้มีเรื่องราวไว้พูดคุยกับผู้อื่น หรือเพื่อให้มีโอกาสใช้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัว

3. เอกลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) ได้แก่ การอ้างอิงบุคคล การค้นหาความจริง และเพื่อให้ได้ข้อมูลมาเป็นแรงเสริมย้ำความเชื่อของตน เป็นต้น

4. การติดตามข่าวสาร (Surveillance) เป็นการต้องการอยากทราบว่าความเป็นไปในปัจจุบันของสังคมเป็นอย่างไร

โดยสรุปแล้ว ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจรวมไปถึงแนวคิดเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสาร และแนวคิดการแสวงหาข่าวสารนี้ เป็นแนวคิดที่มีความเชื่อว่า ผู้รับสารจะเป็นผู้กำหนดว่าตนเองต้องการอะไร จากสื่ออะไร และสารอะไรจึงจะสามารถสนองความพึงพอใจได้ ก็จะเกิดการแสวงหา เลือกใช้สื่อและเลือกเปิดรับสารที่คาดว่าจะสามารถสนองความต้องการและความพอใจของเขาได้ ซึ่งก็จะแตกต่างกันไปในแต่ละคน ดังนั้นแนวคิดทั้งหมดข้างต้นนี้จึงเป็นแนวคิดที่เหมาะสมที่จะนำไปใช้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสารเกมออนไลน์ของผู้รับสาร เพื่อให้เข้าใจว่าพฤติกรรมของนักเรียนต่อการเปิดรับข่าวสารจากสื่อออนไลน์เป็นอย่างไร และสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์เหล่านั้นสามารถตอบสนองความต้องการและก่อให้เกิดความพึงพอใจได้มากเพียงใด

คำว่าประโยชน์ กับ ความพึงพอใจนั้น มีความสัมพันธ์กันในแง่ที่ว่า ประโยชน์สามารถนำไปสู่ความพึงพอใจ และความพึงพอใจก็อาจจะได้รับจากประโยชน์เช่นกัน นอกจากนี้คำว่า การใช้ประโยชน์ ว่าอาจจะ

มีความหมายแง่เดียวกับคำว่า การเปิดรับสาร และสามารถพิจารณาได้แง่ของปริมาณของเนื้อหาที่ถูกใช้ ประเภทของเนื้อหาที่ใช้ความสัมพันธ์ต่อสื่อที่ใช้ และวิธีการใช้สื่อนั้นๆ

5) ปัญหาสังคม

ในส่วนของปัญหาสังคม ได้แบ่งมุมมองเป็น 6 ด้าน คือ 1) ความหมายของปัญหาสังคม 2) สาเหตุของปัญหาสังคม 3) แนวคิดทางสังคมวิทยาที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสังคม 4) แนวทางวิเคราะห์สังคม 5) การจำแนกปัญหาสังคม และ 6) ปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็ก

5.1 ความหมายของปัญหาสังคม

ปัญหาสังคมเป็นสภาวการณ์ที่กระทบกระเทือนต่อบุคคลจำนวนหนึ่งพอสมควร และมีความรู้สึกว่าควรจะแก้ไขในรูปการกระทำร่วมกัน เพื่อให้ปัญหานั้นบรรเทาเบาบางลงหรือทำให้ดีขึ้น สุพัตรา สุภาพ (2545) สรุปปัญหาสังคมว่า

1. สภาวการณ์นั้นจะต้องกระทบกระเทือนบุคคลจำนวนหนึ่งซึ่งมากพอสมควร ปกติสัตว์เลี้ยงแม้จะดุร้ายเพียงไร ก็จะไม่เป็นปัญหาสังคม เว้นแต่จะก่อให้เกิดความเดือดร้อนกับคนหมู่มาก และมากขนาดไหนถึงเป็นปัญหาสังคม ซึ่งไม่มีตัวเลขที่แน่นอนพอที่จะชี้ลงไป แต่ถ้าสภาวการณ์นั้นมีผลทำให้คนกลุ่มหนึ่งเริ่มตั้งข้อสังเกต กล่าวขวัญถึง เขียนถึง หรือทักท้วงถึง ก็ถือได้ว่าเป็นปัญหาสังคม วิธีหนึ่งที่พอจะวัดได้ว่าสภาวการณ์นั้นกระทบกระเทือนส่วนรวมแค่ไหน ซึ่งก็ดูได้จากความถี่ของบทความในนิตยสารที่กล่าวถึงในแต่ละปี ถ้าออกมาในรูปบทความมากก็แสดงว่าสภาวการณ์นั้นเป็นที่น่าสนใจอย่างกว้างขวางและกลายเป็นปัญหาสังคม

2. สภาวการณ์นั้นไม่ถูกต้อง การใช้แรงงานเด็กไม่เป็นปัญหาแต่อย่างใด ตราบเท่าที่คนส่วนใหญ่ยังเห็นว่าเป็นประโยชน์ แต่ถ้าเมื่อไรคนส่วนใหญ่ลงความเห็นว่า การใช้แรงงานเด็กเป็นการทารุณ ไม่เหมาะสม การใช้แรงงานเด็กก็จะกลายเป็นปัญหาสังคม ปัญหาสังคมจึงเกี่ยวพันกับค่านิยมของแต่ละคนยึดถืออยู่ ซึ่งของแต่ละคนอาจจะดีหรือเลวก็ได้ ทั้งนี้ก็แล้วแต่ค่านิยมของแต่ละสังคม โดยสังคมหนึ่งอาจจะเห็นว่าดี อีกสังคมหนึ่งอาจจะเห็นว่าเป็นการทารุณ เช่น ในระยะเวลาในการปฏิรูปการตอกเล็บ การเผาคนทั้งเป็น การดึงแขนขาคน เป็นของธรรมดาในการลงโทษ ไม่มีการคัดค้านหรือการโต้แย้ง ไม่ถือเป็นปัญหาสังคม แต่ในสังคมปัจจุบันถือว่า เป็นการทารุณโหดร้าย เป็นสิ่งที่ไม่ดีไม่ควรนำมาใช้

3. บุคคลจำนวนหนึ่งซึ่งมีจำนวนมากพอ รู้สึกว่าควรจะมีการกระทำบางอย่าง สิ่งต่างๆ จะเป็นปัญหาได้ก็ต่อเมื่อเราค้นพบว่าสามารถป้องกันได้ เช่น น้ำท่วม ซึ่งแต่ก่อนก็เชื่อว่าน้ำท่วมเป็นเรื่องของเคราะห์กรรมที่ต้องผจญกันไป แต่ปัจจุบันมีวิธีการควบคุมดินฟ้าอากาศ

ลักษณะของปัญหาสังคมมักจะเปลี่ยนเมื่อเทคนิคและการบำบัดเจริญขึ้น เมื่อก่อนคนป่วยเป็นโรคจิตจะถูกกักขังไว้ จนเมื่อไม่นานมานี้ถือว่าโรคจิตควรได้รับการรักษา ซึ่งก็ไม่ใช่เรื่องที่ว่าคนสมัยก่อนใจโหดเหี้ยม แต่เป็นเรื่องของการขาดกรรมวิธีที่จะรักษา

4. ในรูปของการกระทำร่วมกัน เพื่อแก้ไขให้บรรเทาเบาบางลงหรือดีขึ้น ถ้าพ่อค้าขายเนื้อด้วยวิธีการโกงตาชั่ง หรือคนที่ใส่ยาพิษลงไปในบ่อน้ำนั้นไม่ใช่เรื่องของปัญหาสังคม เพราะตำรวจจะไปจัดการเองถ้ารู้เข้า ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในเรื่องนี้ ไม่มีการเลือกหาวิธีแก้ไขหรือการรวมกลุ่มกันเพื่อกำจัดปัญหาดังกล่าว แต่ถ้าเป็นปัญหาสังคมแล้วมักจะเป็นสถานการณ์ที่มีคนเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย มีการสร้างความคิดเห็นเพื่อหาทางแก้ไขปรับปรุงสถานการณ์นั้นๆ

ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับปัญหาสังคม

บุคคลไม่น้อยไม่ค่อยมีความรู้เรื่องปัญหาสังคม และมักจะรู้อย่างผิดๆ ดังต่อไปนี้

1. เป็นสิ่งที่ประชาชนเห็นว่าเป็นปัญหา เป็นการมองผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมากกว่าพูดถึงสภาวะว่าทำไมเป็นอย่างนั้น เท่ากับคนมองผลเป็นปัญหาแทนที่จะมองสภาวะเป็นปัญหา เช่น ปัญหาคนว่างงานเป็นปัญหาแต่ในสายตาของคนบางคน เช่น นายจ้างอาจจะเห็นว่ามีว่างงานไว้บ้างก็ดี คนงานที่หัวแข็งจะได้ไม่กล้าแข็งข้อ หรือปัญหาการขาดแคลนที่อยู่อาศัย พวกนักจัดสรรหมู่บ้านอาจจะเห็นว่าดี เขาจะได้ขายบ้านของเขาได้เป็นต้น มนุษย์เราจึงมักมองอะไรไม่เหมือนกัน แม้จะมีคนจำนวนมากเห็นเป็นปัญหา แต่ในขณะเดียวกันคนอีกจำนวนหนึ่งอาจจะไม่เห็นด้วย จึงเป็นข้อขัดแย้งไม่มีที่สิ้นสุด

2. ปัญหาสังคมเป็นสิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติเลี่ยงไม่ได้ เป็นการมองปัญหาสังคมในแง่ของกฎธรรมชาติ ที่ว่าคนแข็งแรงที่สุดเท่านั้นจึงอยู่รอด คนอ่อนแอจะต้องพ่ายแพ้ไป ซึ่งกฎของการอยู่รอดเหมาะที่จะใช้กับสัตว์ แต่ไม่เหมาะที่จะใช้กับมนุษย์ เพราะคนที่แข็งแรงอาจจะมีอำนาจน้อยกว่าคนอ่อนแอ ประเทศที่เจริญใหญ่โตไม่จำเป็นจะต้องชนะหรือมีอำนาจเหนือกว่าประเทศที่เล็กกว่าเสมอไป เช่น สหรัฐอเมริกากับเวียดนาม ที่เป็นเช่นนี้เพราะมนุษย์มีเรื่องวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี สถาบัน ฯลฯ เข้ามาเกี่ยวข้องในกระบวนการอยู่รอด การใช้กฎธรรมชาติจึงใช้ได้ยากหรือใช้ไม่ได้เลย เพราะการอยู่รอดในปัจจุบัน คือ การทำตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม และยิ่งมนุษย์ฉลาดมากเท่าไรกระบวนการอยู่รอดจะสับสนมากขึ้นเท่านั้น

5.2 สาเหตุของปัญหาสังคม

นักสังคมวิทยาเองต่างก็มีความเห็นต่างๆ กันว่า อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาสังคม ความเห็นเหล่านี้มีทั้งเหมือนกันและต่างกัน ในการหาสาเหตุของปัญหาสังคม เราอาจจะมองเปรียบเทียบกับการหาสาเหตุของโรคต่างๆ ได้ เช่น การหาสาเหตุของโรคมาลาเรีย ซึ่งมีผู้รู้สรุปออกมาหลายอย่าง เช่น เกิดจากยุงที่นำเชื้อมา มีแหล่งเพาะเชื้อยุงมากหรือรัฐบาลไม่สามารถจะกำจัดแหล่งเหล่านี้ ส่วนในวงการแพทย์ก็ลงความเห็นว่าเกิดจากเชื้อโรค เป็นต้น สาเหตุของโรคต่างๆ ที่กล่าวมาถูกต้องด้วยกันทั้งนั้น และต่างก็มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นลูกโซ่ และผลที่ได้ก็คือ โรคมาลาเรียนั่นเอง

การหาสาเหตุปัญหาสังคมก็เช่นเดียวกัน จะเห็นว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่มีส่วนสัมพันธ์กัน แต่บางครั้งก็ไม่อาจเห็นชัดหรือทราบได้แน่นอน ดั้งนั้น การจะเข้าใจถึงปัญหาสังคมจะสนใจเฉพาะสาเหตุใด

สาเหตุหนึ่งโดยเฉพาะไม่ได้ ต้องตรวจสอบสาเหตุในหลายๆ ด้าน เพราะอาจมีสาเหตุหลายอย่างเกี่ยวโยงกัน จนทำให้เกิดปัญหาสังคมขึ้นได้ การพิจารณาสาเหตุปัญหาของสังคม อาจพิจารณาได้ 3 ทางด้วยกัน คือ

1. การเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change)
2. การเสียระเบียบหรือความไม่เป็นระเบียบในสังคม (Social Disorganization)
3. บุคลิกภาพ (Personality) หรือพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้

1) การเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change)

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีความหมายเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมที่มีการจัดระเบียบการเปลี่ยนแปลงจะมีผลต่อพื้นฐานของโครงสร้างทั้งหมด รวมทั้งมีผลต่อกลุ่มคนและบุคคล และถ้าประชาชนส่วนใหญ่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือปรับตัวได้ภายในเวลาที่ต้องการ ก็จะเกิดปัญหาการปรับตัวเข้ากับสังคมไม่ได้ และจากการปรับตัวไม่ได้นี้เองทำให้เกิดปัญหาสังคม

อันที่จริงแล้ว สังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงแนวความคิดและความรู้สึกของประชาชน ตลอดจนได้มีการยกเลิกระเบียบประเพณีบางอย่างของสังคม ในการเปลี่ยนแปลงนี้บางครั้งก็มีการขัดแย้งกันระหว่างแนวความคิดใหม่กับแนวความคิดเก่า และการเปลี่ยนแปลงที่เห็นชัด คือ การเปลี่ยนแปลงทางด้านอุตสาหกรรม การขยายชนบทเป็นเมืองหรือขยายเมืองให้ใหญ่ขึ้น เป็นต้น ที่มาของการเปลี่ยนแปลงอาจแยกเป็นข้อดังนี้

1.1 การเปลี่ยนเป็นอุตสาหกรรม ประมาณ ค.ศ.1760 อุตสาหกรรมยังอยู่ในรูปของการหัตถกรรมเท่านั้น มีเครื่องมือง่ายๆ หรือเครื่องจักรเล็กๆ ในการผลิต ส่วนใหญ่จะใช้มือในการผลิต ลูกจ้างมีสภาพความเป็นอยู่เหมือนๆ กัน ได้รับส่วนแบ่งจากนายจ้างเท่ากัน ลูกจ้างกับนายจ้างมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ไม่ค่อยมีข้อโต้แย้งกัน การปฏิบัติวัตถุอุตสาหกรรมเริ่มขึ้นตอนปลายศตวรรษที่ 18 หรือศตวรรษที่ 19 ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นยุคเครื่องจักร โดยในระยะแรกจะมีลักษณะเปลี่ยนจากการใช้เครื่องมือแบบง่ายๆ มาใช้เครื่องจักรแทน เครื่องจักรกลจะช่วยในการเพิ่มผลผลิตและชนิดของสินค้าที่ออกจำหน่าย การเปลี่ยนแปลงนี้มีลักษณะสำคัญ 2 ประการ คือ

1) การเปลี่ยนกระบวนการและวิธีการในการผลิต เนื่องจากระบบโรงงานมีการขยายตัวและเจริญอย่างรวดเร็ว ระบบโรงงานนี้ไม่ต้องอาศัยนายช่างที่ชำนาญและคนงานเป็นจำนวนมาก เพราะมีเพียงผู้ดำเนินการและผู้ควบคุมเครื่องจักรเท่านั้นก็พอ คนงานไม่ได้เป็นผู้ทำสิ่งของนั้นๆ เองทั้งหมด เพียงแต่ทำเป็นบางส่วน คนงานจึงลดความสำคัญลงไปเพราะเครื่องจักรเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิต เช่น การที่เครื่องจักรมีประสิทธิภาพเป็นการช่วยเพิ่มผลผลิตออกสู่ท้องตลาด ปัญหาที่ตามมาคือสินค้าผลิตมากเกินไป ทำให้คนนับพันต้องว่างงาน

2) การเปลี่ยนแปลงเรื่องความเป็นเจ้าของและการควบคุมโดยรวมธุรกิจเข้ารูปบริษัท การรวมตัวเช่นนี้เป็นการทำลายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล คนงานมีสภาพไม่ผิดกับเครื่องจักร เจ้าของบริษัทสนใจแต่

ก) ความมั่นคงในการลงทุน

ข) ผลประโยชน์ที่จะได้รับการรวมตัวของอุตสาหกรรมและธุรกิจเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลับกลายเป็นการทำลายความเจริญก้าวหน้าและการอยู่รอดของธุรกิจย่อยๆ ทำให้เกิดปัญหาขัดแย้งระหว่างกลุ่ม เพื่อให้ได้มาซึ่งความเท่าเทียมทางเศรษฐกิจและความมั่นคง

1.2 การอพยพเคลื่อนย้าย ปัญหาที่ตามมาคือ จำนวนคนที่อพยพจากชนบทเข้ามาทำงานในเมือง ตลอดจนนักธุรกิจที่ลงทุนในกิจการอุตสาหกรรมมีมากขึ้น ส่วนทางด้านเกษตรกรรมก็เริ่มใช้เครื่องจักรแทนแรงงาน คน พวกชาวนาหรือคนงานจึงต้องอพยพเข้ามาทำงานในโรงงานแทน

จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอุตสาหกรรม ตลอดจนเมืองใหญ่ขึ้น ทำให้คนอพยพมากขึ้นโดยจะอพยพโยกย้ายถิ่นฐานจากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมืองหนึ่ง หรือจากตำบลหนึ่งไปยังอีกตำบลหนึ่ง และสิ่งที่ช่วยให้การอพยพง่ายและรวดเร็วขึ้นก็คือ การคมนาคมและการขนส่งที่สะดวกสบาย เช่น ใช้รถไฟ รถยนต์ เป็นต้น

1.3 เมืองและสังคมอุตสาหกรรมสมัยใหม่ เมืองใหญ่ๆ ในสมัยปัจจุบันเกิดจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เช่น มีการวางท่อสายโทรเลข โทรศัพท์ สายไฟฟ้า ท่อระบายน้ำ ท่อประปา เป็นต้น สิ่งเหล่านี้มีขึ้นเพื่อสนองความต้องการและความสะดวกสบายแก่ชีวิตประจำวันของคน แต่ในขณะเดียวกันเมืองมีการแข่งขันมาก ค่าครองชีพสูง ทำให้หลายกลุ่มปรับตัวไม่ได้

1.4 ค่านิยม คือ สิ่งที่กลุ่มสังคมหนึ่งเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีค่าควรแก่การกระทำ น่ากระทำหรือเห็นว่าถูกต้อง ซึ่งค่านิยมในปัจจุบันได้มีการย้ำผิดๆ กันในหลายเรื่อง เช่น ย้ำเรื่องเงิน อำนาจ ตำแหน่ง วัตถุมากกว่าเรื่องอื่นๆ บุคคลจึงถูกบีบให้พยายามไขว่คว้าในสิ่งที่ตนหวัง บางคนทำตัวดีเท่าไรก็ไม่ได้ดี ก็ออกมาในรูปทำชั่ว เช่น เป็นพ่อเล้า แม่เล้า เมียเช่า โสเภณี ทำสินค้าปลอม เป็นต้น

1.5 ปัญหาที่เกิดจากวิทยาการ ในปัจจุบันนี้วิทยาศาสตร์และวิทยาการมีอิทธิพลสำคัญที่กระทบกระเทือนต่อชีวิตของบุคคลและรูปการปกครอง รวมตลอดถึงกระบวนการทางการเมือง ผลจากความก้าวหน้าทั้ง 2 ด้านนั้น ได้ทำให้สังคมเปลี่ยนไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นส่วนหนึ่งที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล และระหว่างบุคคลกับรัฐบาล เช่น ทำให้ทุกคนมีภาระหน้าที่และต้องพึ่งพาอาศัยกันมากขึ้น ทำให้รัฐบาลมีบทบาทและความรับผิดชอบเพิ่มขึ้นในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่กระทบกระเทือนประชาชน และปัญหาเหล่านั้นก็มาจากความก้าวหน้าของวิทยาการเสียเป็นส่วนใหญ่

วิทยาการก่อให้เกิดสถานการณ์ใหม่ๆ ในโลก เช่น มีการเพิ่มกำลังอาวุธ การสะสม และการใช้จ่ายในทางทหารและกิจกรรมในด้านการช่วยเหลือต่างประเทศ ซึ่งประเทศใหญ่มักมีบทบาทอย่างมากมายในกิจการนี้ ทำให้มนุษย์มีความเจริญในด้านการศึกษา ความเข้าใจ และความสำนึกต่างๆ ประชาชนก็เริ่มตื่นตัวต้องการมีส่วนร่วมในการปกครอง การได้บริการต่างๆ จากรัฐ และต้องการให้เกิดความยุติธรรมในด้านการแบ่งปันรายได้ รวมทั้งให้มีการยอมรับในเรื่องศักดิ์ศรีของบุคคล

การที่วิทยาการก้าวหน้าขึ้น ทำให้มนุษย์มีความสุขสบายทางด้านวัตถุมากขึ้นแต่ถ้ามนุษย์มีความปรารถนาสิ่งเหล่านี้มากขึ้นและการบำบัดความต้องการนั้นไม่ทั่วถึง บุคคลก็อาจจะต้องการเปลี่ยนแปลง

สังคมและการเมืองเพื่อเป็นหนทางให้ได้มาซึ่งวัตถุเหล่านี้ ความปรารถนาที่ต้องการให้เกิดความเปลี่ยนแปลงนี้ ในบางโอกาสอาจจะรุนแรงซึ่งเรียกว่าการปฏิวัติ การปฏิวัติในหลายแห่งเป็นไปเพื่อต้องการจะดิ้นรนแสวงหาความสุขทางวัตถุ ความยุติธรรมทางสังคมในปัจจุบันนี้ เน้นถึงความเท่าเทียมกันที่จะได้รับการบำบัดความต้องการในทางวัตถุเป็นสิ่งสำคัญ ถ้าชนกลุ่มหนึ่งได้และชนกลุ่มหนึ่งเสีย ก็จะเกิดความขัดแย้งรุนแรงในสังคมนั้น

กล่าวโดยสรุป วิทยาศาสตร์และวิทยาการได้ก่อให้เกิดมีพลเมืองมาก และยิ่งกว่านั้นได้ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่รุนแรงเนื่องจากความปรารถนาที่จะได้รับการบำบัดความต้องการทางวัตถุ ปรากฏการณ์นี้ก็กลายเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการปรับปรุงสถาบันทางการเมือง รูปแบบของรัฐบาล เพื่อให้กลายเป็นหน่วยงานที่สามารถช่วยให้มนุษย์บรรลุความต้องการได้

วิทยาศาสตร์และวิทยาการจึงมีทั้งคุณและโทษ คุณประโยชน์ก็คือทำให้มนุษย์มีความเป็นอยู่ดีขึ้น โทษก็คือปัญหาทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ แต่ทั้งคุณและโทษนี้ก็เป็นพลังกดดันที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

2) การเสียระเบียบหรือความไม่เป็นระเบียบในสังคม (Social Disorganization)

สังคมที่ไม่เป็นระเบียบ คือ สังคมที่ไม่สามารถจะควบคุมสมาชิกของสังคมให้ปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนที่วางไว้ โดยทั่วไปทุกสังคมมักจะวางกฎเกณฑ์ หรือบรรทัดฐานบางอย่างให้สมาชิกที่มาอยู่ร่วมกันได้ใช้เป็นแนวทางในการอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบ ความเป็นระเบียบนี้ไม่ใช่เกิดจากการใช้อำนาจ แต่เป็นการยอมรับกฎเกณฑ์ร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ความไม่เป็นระเบียบในสังคมมีสาเหตุสำคัญ 2 ประการ คือ

2.1 ความล้มเหลวของกลุ่มจารีตประเพณี ปกติแต่ละบุคคลจะรักษาค่านิยมและความมุ่งหวังตลอดจนกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมที่ตนเป็นสมาชิก วิธีการถ่ายทอดก็อาจออกมาในรูปบังคับให้ทุกคนกระทำตาม ซึ่งวิธีนี้จะได้ผลต่อเมื่อสถาบันถ่ายทอดความรู้ เช่น ครอบครัว โรงเรียน รัฐบาลมีเสถียรภาพ แต่ถ้าขาดหลักสำคัญในการทำงานร่วมกันหรือไม่ประสานกัน จะทำให้สถาบันไม่อาจจะถ่ายทอดและรักษาค่านิยมต่างๆ ของสังคมได้ เพราะขาดความยึดมั่นหรือขาดความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งความไม่เป็นระเบียบในสังคมนี้เป็นมูลฐานเบื้องต้นที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคมต่างๆ ได้ เช่น เด็กกระทำผิดอาชญากรรม เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งระหว่างกฎเกณฑ์กับความมุ่งมั่น เมื่อกลุ่มจารีตประเพณีในสังคมสลายลงหรือไม่สามารถรักษาหน้าที่ของตนได้ สมาชิกของกลุ่มจะขาดความศรัทธา ดังนั้น ค่านิยมของกลุ่มอาจจะมีผลในทางตรงกันข้าม เพราะไม่มีอะไรที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวให้กลุ่มมีความเข้าใจหรือปฏิบัติสอดคล้องในแนวเดียวกัน

ปกติแล้ว ความต้องการหรือความรู้สึกของคนย่อมเปลี่ยนแปลงได้เสมอ และมักจะไปขัดกับกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมและเมื่อต้องเผชิญกับความต้องการใหม่ ซึ่งไม่สอดคล้องกับระเบียบแบบแผนเก่าๆ ก่อให้เกิดปัญหาสังคม โดยทั่วไปแล้วสังคมจะพยายามเปลี่ยนกฎเกณฑ์บางอย่างเพื่อให้เข้ากับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไป ถ้าสามารถทำได้ โดยไม่ไปขัดแย้งกับกลุ่มใด ซึ่งถ้าจะให้ได้ผลดีแล้วควรจะเริ่มจากกลุ่มอิทธิพล เพราะถ้าเริ่มจากกลุ่มเล็กอาจก่อให้เกิดปัญหาสังคมขึ้น

3) บุคลิกภาพ (Personality) หรือพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้

บุคคลที่เกิดขึ้นมาแต่ละคนจะมีลักษณะที่เป็นตัวของตัวเองโดยเฉพาะไม่ซ้ำแบบใคร เพราะจะไม่มีใครเหมือนกับใครในทุกด้าน และบุคลิกภาพพัฒนาไปพร้อมกับการพัฒนาทางกาย อารมณ์ และด้านอื่นๆ ของจิตใจ และแม้บุคคลจะมีลักษณะทางกายเหมือนกัน การเรียนรู้ก็ไม่เหมือนกัน แม้จะมีสภาพแวดล้อมอย่างเดียวกัน

พฤติกรรมของแต่ละบุคคลเป็นผลของกรรมพันธุ์และสิ่งแวดล้อมที่หล่อหลอมบุคคลนั้น โดยแต่ละคนไม่อาจเลือกสิ่งแวดล้อมของตนได้ เช่น บุคลิกภาพของเด็กขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมในถิ่นที่กำเนิดเป็นสำคัญ บุคคลอื่นๆ ในสังคมเป็นผู้กำหนดให้เด็กแสดงบทบาทตามที่บุคคลเหล่านั้นปฏิบัติ การถ่ายทอดมรดกทางสังคมก็เหมือนกับการกำกับบทให้คนแสดงบนเวที การเปลี่ยนแปลงในบทบาทหรือวัฒนธรรมเป็นไปอย่างช้าๆ จนเกือบจะไม่รู้สึกตัว เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคม แต่บางครั้งก็มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วกะทันหันได้เหมือนกัน เช่น การปฏิวัติซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่ได้เป็นไปตามปกติ

บุคลิกภาพในสังคมมีทั้งที่สังคมยอมรับและไม่ยอมรับ ที่สังคมยอมรับ เช่น เคารพผู้ใหญ่ มีความซื่อสัตย์ ขยันขันแข็ง เป็นต้น ส่วนที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ลักขโมย เสพสุรา เสพยาเสพติด ฆ่าคนตาย เป็นต้น ซึ่งสังคมจะต้องหาทางแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้น การที่บุคคลมีบุคลิกภาพผิดแผกไปจากกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด อาจจะเกิดจากความต้องการทางอารมณ์บางอย่าง เช่น เด็กที่มาจากบ้านแตกแยก มีจิตใจไม่มั่นคง ต้องการความรัก ต้องการความอบอุ่น บางครั้งจึงอาจจะหาทางชดเชยด้วยการหาความรักจากนอกบ้าน โดยเฉพาะถ้าเพื่อนไม่ดี เพื่อนก็จะพาไปในทางเสื่อมเสีย เช่น ลักขโมย เสพยาเสพติด เป็นต้น ซึ่งเป็นหน้าที่ของสังคมที่จะต้องหาทางศึกษาและทางป้องกันแก้ไขต่อไป

สรุป บุคลิกภาพจะเป็นไปในลักษณะใด ขึ้นอยู่กับกรรมพันธุ์และสิ่งแวดล้อมของบุคคลนั้น ส่วนบุคลิกภาพที่เป็นปัญหา คือ บุคลิกภาพที่ทำความเดือดร้อนแก่บุคคลอื่นๆ ซึ่งบุคลิกภาพที่แสดงออกมานั้นอาจจะเป็นการชดเชยหรือบำบัดความต้องการทางอารมณ์ของบุคคลนั้น

5.3 แนวคิดทางสังคมวิทยาที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสังคม

แนวคิด 5 ประการ เกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาสังคม ตามลำดับการพัฒนาของแนวคิด ดังนี้

1. พยาธิวิทยาทางสังคม (Social Pathology)

โดยเหตุที่แนวคิดนี้เกิดขึ้นก่อนเป็นอันดับแรก และเกิดในสมัยที่สหรัฐอเมริกาเพิ่งนำวิชาสังคมวิทยาเข้ามาใหม่ แนวคิดนี้จึงเกิดขึ้นมานานก่อนที่จะยอมรับว่าสังคมวิทยาควรมีลักษณะเป็น "ศาสตร์บริสุทธิ์" (pure science) มากกว่าจะเป็น "ศาสตร์ปฏิบัติ" (applied science) นักสังคมวิทยาสหรัฐอเมริกานั้นมองตนเองเป็นนักปฏิบัติการหรือปฏิรูปเพื่อให้สังคมก้าวหน้าไปสู่ความเจริญเติบโตมากกว่าจะเป็นนักวิชาการ และเนื่องจากได้รับอิทธิพลมากจาก ชาลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) ในเรื่องทฤษฎีของความอยู่รอดของผู้ที่เหมาะสมซึ่งเป็นไปโดยการเลือกสรรตามธรรมชาติ (natural selection) จึงมีทัศนะเกี่ยวกับสังคมว่า สังคมมีความเจริญเติบโตและเกิดความก้าวหน้าสม่ำเสมอ ในกระบวนการก้าวไปสู่อนาคตของสังคมนี้ผู้ที่ปรับตัวเองได้จะสามารถอยู่ในสังคมได้ ในขณะเดียวกันจะมีบุคคลบางคนหรือบางกลุ่มจัดอยู่ในจำนวนตระกูลอ่อนแอ (inferior stock) ซึ่งได้แก่ พวกที่ไม่สามารถปรับตัวเองให้เข้ากับความก้าวหน้าของสังคมได้ จึงก่อให้เกิดปัญหาสังคมต่างๆ เช่น ความยากจน อาชญากรรม ฯลฯ นักสังคมวิทยาเหล่านี้มีความเห็นว่า ทางหนึ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาสังคมได้คือการเลือกสรรให้มีเกิดเฉพาะผู้ที่มียีนส์ (genes) ที่ดีเท่านั้น เพื่อให้สังคมได้วิวัฒนาการไปตามธรรมชาติสู่ความก้าวหน้าของสังคม นอกจากนี้ในระหว่างค่านิยมใหม่และค่านิยมที่ล้ำสมัย พวกที่นิยมค่านิยมที่ล้าหลังก็คือบุคคลที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม

2. การเสียระเบียบทางสังคม (Social Disorganization)

แนวความคิดนี้เป็นผลกระทบมาจากการพัฒนาเนื้อหาของวิชาสังคมวิทยามากขึ้น ในระยะนี้นักสังคมวิทยาเริ่มยอมรับว่าตนไม่ใช่นักปฏิบัติการแก้ไขปัญหาสังคม และมีความเข้าใจมากขึ้นว่า "ศาสตร์" ใดๆ ก็ตาม ถ้าไม่มีแนวคิด ทฤษฎี และระเบียบวิธี (Methodology) แล้วก็ยากที่จะเป็นศาสตร์ได้ สังคมวิทยาในยุคนี้เริ่มเปลี่ยนทัศนะโดยให้ความสนใจกับทฤษฎี มโนทัศน์ และระเบียบวิธีการวิจัยมากกว่าที่จะสนใจเรื่องศีลธรรมจรรยา ปรัชญาหรือวิพากษ์วิจารณ์บุคคลว่า ใครอ่อนแอไม่อ่อนแอ

แนวคิดนี้นำโดย ชาลส์ แอช คูลี ซึ่งสร้างแนวคิดเกี่ยวกับสังคมว่า โดยปกติ คนอยู่ร่วมกันในสังคมได้เนื่องจากปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม (social organization) การปฏิบัติตามอาจกระทำโดยสมัครใจ รู้ตัว หรือ ไม่รู้ตัวก็ได้ แต่ก็ทำให้เกิดสภาพความสงบสุขในสังคม ซึ่งหมายความว่าในสังคมแต่ละสังคมมีกฎเกณฑ์ในสังคมนั้นๆ คูลี ให้ความเห็นว่า การปฏิบัติตามกฎเกณฑ์มากขึ้นๆ เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดลักษณะความเป็นทางการ (formalism) ขาดความเป็นกันเอง (impersonality) และขาดการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น คนจึงเกิดความเบื่อหน่าย และหาทางออกโดยหนีความจำกัดเหล่านี้ด้วยการฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ หรือบิดเบือนระเบียบพฤติกรรมเหล่านี้ว่าเป็นการสร้างความเสียระเบียบในสังคม ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาสังคม ลักษณะของปัญหาสังคมในแนวคิดนี้ครอบคลุมไปถึง การขัดกันเองของกฎเกณฑ์ต่างๆ ด้วย

3. ความขัดแย้งทางค่านิยม (Value Conflict)

แม้นักสังคมวิทยาได้เปลี่ยนทัศนะในการมองสาเหตุของปัญหาสังคมใหม่ซึ่งแตกต่างไปจากแนวคิดแรกแล้วก็ตาม แต่ก็ปรากฏมีปัญหาสังคมใหม่ๆ เกิดขึ้นอีก นักสังคมวิทยาจึงมีความคิดใหม่ว่าการค้นหาสาเหตุของปัญหาสังคมไม่ควรศึกษาจากความเป็นไปของคนในสังคม แต่ควรศึกษาจากเนื้อหาสังคมวิทยาจะดีกว่า โดยเสนอแนวคิดใหม่ว่า ค่านิยม (Value) ของกลุ่มคนในสังคมแต่ละกลุ่มเป็นตัวก่อให้เกิดปัญหาสังคม ซึ่งแยกอธิบายให้ชัดเจนได้เป็น 2 แนวทาง กล่าวคือ ประการหนึ่ง บุคคลแต่ละกลุ่มนี้มีค่านิยมและความเชื่อแตกต่างกัน ปัญหาสังคมเกิดขึ้นเพราะต่างกลุ่มต่างก็กระทำตามค่านิยมและความเชื่อของตนเองจึงขัดแย้งกับค่านิยมของคนกลุ่มอื่น กลุ่มซึ่งมีคนจำนวนมากกว่าจะเป็นกลุ่มที่ควบคุมสังคม (dominating group) กลุ่มที่มีคนน้อยกว่าย่อมเป็นบุคคลที่ก่อปัญหา และประการที่สอง ปัญหาสังคมเกิดขึ้นเพราะกลุ่มคนบางกลุ่มยังยึดถือเอาค่านิยมใหม่และค่านิยมที่ล้าสมัย พวกที่นิยมค่านิยมที่ล้าหลังก็คือบุคคลที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม

4. พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviant Behavior)

ระยะนี้เป็นช่วงที่วิชาสังคมวิทยามีลักษณะเป็นศาสตร์มากขึ้น ในหมู่สังคมวิทยาด้วยกันเริ่มคิดว่านักสังคมวิทยาในฐานะนักวิชาการควรมีความสามารถที่จะนิยามปัญหาสังคมเอง และไม่ควรละเลยการนิยามปัญหาสังคมโดยปล่อยให้คนในสังคมเป็นผู้ชี้แนะเองว่าอะไรเป็นปัญหาสังคม และอะไรไม่เป็นปัญหาสังคม นักสังคมวิทยาเหล่านี้เห็นว่า เมื่อมีทฤษฎีหรือแนวคิดเรื่องสาเหตุของปัญหาสังคมแล้ว ควรมีการทดสอบความถูกต้องของทฤษฎีด้วย มิใช่เพียงแต่นำทฤษฎีมาใช้แก้ปัญหาสังคมเท่านั้น

ตามแนวคิดนี้ได้นำเอาสภาวะแวดล้อมทางสังคมมาพิจารณาว่าเป็นสาเหตุผลักดันให้คนประพฤตินอกลู่นอกทาง เอดวิน เอช. สูเตอร์แลนด์ (Edwin H. Sutherland) เจ้าของทฤษฎี Differential Association Theory อธิบายการเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนว่า เป็นการเรียนรู้ได้โดยการคบหาสมาคมกับคนอื่นๆ ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน สำหรับการเรียนรู้นั้นหมายถึงการสร้างทัศนคติ หรือความคิดเห็นต่อกฎหมาย และรวมทั้งการเรียนรู้ศิลปการกระทำผิดกฎหมายด้วย ดังนั้นตามแนวคิดนี้ ผู้ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนคือผู้ที่มีนิสัยหรือบุคลิกภาพเบี่ยงเบน อันเป็นผลมาจากการรับเอา (socialization) สิ่งแวดล้อมที่เลวรอบตัวเขารวมกับบุคลิกภาพบางประการของเขาด้วย

5. การตีตรา (Lebeling Perspective)

ทฤษฎีนี้เกิดจากข้อบกพร่องของทฤษฎีพฤติกรรมที่ไม่สามารถอธิบายปัญหาสังคมได้หมด แนวคิดที่ว่านี้สงสัยถึงวิธีการของแนวคิดที่ 4 ที่กล่าวว่า คนที่มีพฤติกรรมเป็นแบบนั้นเป็นเพราะมีบุคลิกที่เบี่ยงเบน ซึ่งจริงๆ แล้วเราย่อมได้ทราบว่าบุคคลที่เบี่ยงเบนนั้นเป็นอย่างไร เบี่ยงเบนขนาดใด และแบบใดจึงเป็นปัญหาสังคม จะเบี่ยงเบนแบบใดจึงไม่เป็นปัญหาสังคม ดังนั้นตามแนวคิดแบบการตีตรานี้ ได้แย้งแนวความคิดที่ 4 ว่าจริงๆ แล้วปัญหาสังคมเกิดขึ้นเพราะคนในสังคมส่วนใหญ่ (dominant society) เป็นผู้ตราไว้เองว่าอะไรคือพฤติกรรมเบี่ยงเบน แล้วปัญหาสังคมอะไรที่ไม่เบี่ยงเบนแล้วไม่เป็นปัญหาสังคม ทฤษฎีการ

ตีตราได้เน้นว่าปัญหาสังคมเกิดขึ้นเพราะสังคมเป็นผู้ให้คำจำกัดความ (social definitions) ทฤษฎีนี้เน้นหาคำตอบว่าเหตุใดจึงเชื่อตามคำจำกัดความของสังคมว่าเป็นเรื่องที่ถูกต้อง

5.4 แนวทางวิเคราะห์สังคม

สุพิศวง ธรรมนันทา (2540) ได้รวบรวมแนวทางวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับสังคมไว้หลายแนวทาง ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้เสนอในส่วนนี้ 3 แนว ประกอบด้วยแนวทางของแม็กซ เวเบอร์ เฮอร์เบิร์ท มาร์คูส และพระเทพเวที ซึ่งมีแนวคิดดังนี้

แม็กซ เวเบอร์ (Max Weber, 1864-1920) จาก "Wirtschaft and Gesellschaft or Economy and Society" และ "The Theory of Social Economy Organization. 1947" เสนอการวิเคราะห์สังคมแนวใหม่ที่ต้องวิเคราะห์เศรษฐกิจเป็นพื้นฐาน และหลักการวิเคราะห์สังคมแบบ casual pluralism ที่เชื่อว่าพฤติกรรมทุกอย่างเกิดมาจากหลายสาเหตุ สาเหตุเหล่านี้มีความเกี่ยวโยงกันประกอบด้วยทั้งสาเหตุทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการเมือง อย่างรอบด้านในการวิเคราะห์สังคมจะต้องศึกษาว่า มีอะไรเกิดขึ้น และถ้าไม่เกิดสิ่งนี้จะเกิดอะไรอื่นบ้าง การวิเคราะห์ปัญหาสังคมนั้นไม่ใช่ข้อสรุปที่นิรันดร สถานการณ์ทางสังคมย่อมเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ข้อสรุปจึงเป็นเพียงข้อสรุปเฉพาะสถานที่นั้น วัฒนธรรมนั้น และกาลนั้นเท่านั้นเอง ยังไม่มีข้อสรุปที่สมบูรณ์ และข้อสรุปเหล่านั้นอาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อสถานการณ์และกาลเวลาได้ล่วงเลยไป ในการวิเคราะห์สังคม นักวิเคราะห์สังคม (นักวิชาการ) ต้องปราศจากค่านิยมและอุดมการณ์ทั้งปวง นั่นคือมีความเป็นกลาง (value free) ปราศจากการตัดสินทางศีลธรรมว่าอะไรดีเลว มีหน้าที่วิเคราะห์ว่าข้อเท็จจริงเป็นอย่างไรเท่านั้น

เฮอร์เบิร์ท มาร์คูส (Herbert Marcuse, 1898-1979) จาก "One-Dimensional Man, 1964" มีแนวความคิดเกี่ยวกับความขัดแย้งในสังคมทุนนิยมปัจจุบันว่าเป็นความขัดแย้งระหว่างจิตใจกับวัตถุสังคมปัจจุบันมีลักษณะที่เต็มไปด้วยความสิ้นหวัง (anomie) เนื่องจากการที่ระบบทุนนิยมเน้นเรื่องวัตถุมากเกินไป ไม่เอื้อต่อความรัก ความอบอุ่น และเสรีภาพ ค่านิยมของระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ไม่ค่อยมองคุณค่าของความเป็นคน มีการเร่งเร้าให้คนทำงานหนัก เกิดการแก่งแย่งแข่งขันมากกว่าที่จะสร้างความสุขให้แก่คนในสังคม สังคมเป็นโรคประสาท ระบบต่างๆ ภายในสังคมตึงเครียด ระบบการผลิต ระบบการทำงาน ระบบการจัดการธุรกิจสมัยใหม่ได้ครอบงำควบคุมสังคมไว้มากมาย ให้คนยึดติดอยู่กับระบบเศรษฐกิจทุนนิยมนี้ จนหลงลืมความสุขทางจิต เมื่อสิ่งแวดล้อมและการปฏิบัติทางสังคมมีอิทธิพลต่อคน การลดความขัดแย้งทั้งปวงในสังคมต้องเน้นมนุษยธรรมในสังคม นึกถึงความสำคัญของมนุษย์ด้วยกัน มาร์คูสได้วิพากษ์สังคมทุนนิยมอเมริกาและยุโรปตะวันตกว่า ความเจริญทางเทคโนโลยีของสังคมอเมริกันได้สร้างรูปแบบชีวิตใหม่ขึ้นมา การควบคุมสังคมโดยเร่งความเจริญทางเศรษฐกิจและใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้เกิดการปฏิรูปสังคมและการบริการสังคมโดยการเร่งเร้า ให้บริโภคขนานใหญ่เป็นการบริโภคของมวลชนและให้มวลชนพอใจต่อวัตถุ จนลืมนึกถึงมนุษยธรรม

พระเทพเวที (ประยุทธ์ ปยุตโต) ท่านปาฐกถาธรรมใน "สถานการณ์พุทธศาสนาพลิกหายนะเป็นพัฒนา" (2536: 157-196) ชี้นำวิธีปรับตนให้พ้นทุกข์ โดยใช้หลักธรรมแห่งพระพุทธศาสนามานำทาง

แก้ปัญหาต่างๆ ที่เรียกว่า "โยนิโสมนสิการ 10 วิธี" สร้างวิธีคิดและนิสัยใหม่ให้แก่จิตของเรา ขอนำมากล่าวสรุปว่า คนทั่วไปสั่งสมความเคยชิน ให้จิตมีนิสัยแห่งการคิดในแนวทางของการสนองตัณหา หรือคิดโดยมีความชอบใจไม่ชอบใจเป็นพื้นฐานมาเป็นเวลายาวนาน วิธีโยนิโสมนสิการแบบต่างๆ นี้จะเริ่มเป็นเครื่องฝึกในการสร้างนิสัยใหม่ให้แก่จิต การสร้างนิสัยใหม่นี้อาจจะต้องใช้เวลานานบ้าง เพราะนิสัยเดิมเป็นสิ่งที่มั่งสมมานานคนละเป็นสิบๆ ปี แต่เมื่อได้ฝึกขึ้นบ้างแล้วก็ได้ผลคุ้มค่า เพราะเป็นการคิดที่ทำให้เกิดปัญญา ทำให้แก้ปัญหา ดับความทุกข์ได้ แม้จะยังทำไม่ได้สมบูรณ์ ก็ยังพอเป็นเครื่องช่วยให้เกิดสมดุล และได้มีทางออกในยามที่ถูกความคิดตามแนวนิสัยเดิมชักนำไปสู่ความอับจน สู่ความทุกข์และปัญหาบีบคั้นต่างๆ

อนึ่ง พึงทราบว่าวิธีโยนิโสมนสิการแบบต่างๆ ถึงจะมีมากอย่างก็สรุปลงได้เป็น 2 ประเภทเท่านั้น คือ

1. โยนิโสมนสิการประเภทพัฒนาปัญญาโดยตรง มุ่งให้เกิดความรู้เข้าใจตามเป็นจริงตรงตามสภาวะแท้ๆ เน้นที่การขจัดอวิชชาเป็นเครื่องนำไปสู่โลกุตตรสัมมาทิฏฐิ อาจเรียกว่า โยนิโสมนสิการระดับสัจธรรม

2. โยนิโสมนสิการประเภทสร้างเสริมคุณภาพจิต มุ่งปลุกเร้าให้เกิดคุณธรรมหรือกุศลธรรมต่างๆ เน้นที่การสกัดหรือข่มตัณหาเป็นเครื่องนำไปสู่ โลกียสัมมาทิฏฐิ อาจเรียกว่า โยนิโสมนสิการระดับจริยธรรม วิธีโยนิโสมนสิการต่อไปนี้ บางอย่างใช้ประโยชน์ได้ประเภทเดียว บางอย่างใช้ประโยชน์ได้ทั้งสองประเภท ในที่นี้จะยังไม่แยกกลุ่มไว้จะยกมาแสดงทีละตัวอย่างตามลำดับที่เห็นสมควร และชี้แจงประโยชน์เป็นข้อๆ ไปหรือให้ผู้อ่านพิจารณาดูเอง ซึ่งก็จะแยกได้โดยไม่ยาก ในที่นี้ขอยกตัวอย่างเพียง 3 วิธี ดังนี้

1. วิธีคิดแบบรู้เท่าทันธรรมดา คือ มองเหตุการณ์สถานการณ์ ความเป็นไปของสิ่งทั้งหลาย โดยหยั่งรู้เข้าใจธรรมดาธรรมชาติของมัน ซึ่งจะต้องเป็นไปอย่างนั้น ในฐานะที่มันเป็นสิ่งซึ่งเกิดจากเหตุปัจจัยต่างๆ ปรุงแต่งขึ้นจึงจะต้องเป็นไปตามเหตุปัจจัยเหล่านั้น กล่าวคือการที่มันเกิดขึ้นแล้วจะต้องดับไป ไม่เที่ยง ไม่คงที่ ไม่คงอยู่ตลอดไป มีภาวะที่ถูกปัจจัยต่างๆ ที่ขัดแย้งบีบคั้นได้ ไม่มีอยู่และไม่สามารถดำรงอยู่โดยตัวของมันเอง ขึ้นต่อเหตุปัจจัยของมัน ไม่ขึ้นต่อความเรียกร้องปรารถนาของใคร ลักษณะเหล่านี้ ก็คือ ไตรลักษณ์ หรือสามัญลักษณ์จึงเรียกความคิดแบบนี้ได้อีกอย่างหนึ่งว่า วิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ วิธีคิดแบบนี้ที่ถูกต้อง ต้องดำเนินไปให้ครบ 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่หนึ่ง รู้เท่าทันและยอมรับความจริง เป็นขั้นวางใจวางท่าทีต่อสิ่งทั้งหลาย โดยสอดคล้องกับความเป็นจริงของธรรมชาติ เป็นท่าทีแห่งปัญญา เช่น เมื่อประสบสถานการณ์ที่ไม่ปรารถนา ก็ตั้งจิตสำนึกขั้นในเวลานั้นว่า เราจะมองตามความเป็นจริง ไม่มองตามความอยากของเรา ที่อยากให้เป็นหรืออยากไม่ให้เป็นรู้สิ่งนั้นเป็นอย่างนั้นตามเหตุปัจจัยของมันเปลื้องตัวเป็นอิสระได้ ไม่เอาตัวเข้าไปให้ถูกกดถูกบีบ

ขั้นที่สอง แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย เป็นขั้นปฏิบัติต่อสิ่งทั้งหลาย โดยสอดคล้องกับความเป็นจริงของธรรมชาติ เป็นการปฏิบัติด้วยปัญญาคือรู้ว่าสิ่งทั้งหลายจะเป็นอย่างไร ก็ย่อมเป็นไปตามเหตุปัจจัยขึ้นต่อเหตุปัจจัยไม่ใช่ขึ้นต่อความอยากความปรารถนาของเราหรือของใครๆ เมื่อเราต้องการให้มันเป็นอย่างไรก็ต้องทำที่เหตุปัจจัยให้มันเป็นอย่างนั้น จึงต้องศึกษาให้รู้เข้าใจเหตุปัจจัยทั้งหลายที่จะทำให้มันเป็น

อย่างนั้น แล้วแก้ไขหรือจัดทำการที่ตัวเหตุปัจจัยนั้นๆ เมื่อทำเหตุปัจจัยได้พร้อมบริบูรณ์ที่จะให้เป็นอย่างนั้น มันก็ต้องเป็นอย่างนั้น ถ้าเหตุปัจจัยไม่พร้อมที่จะให้เป็น มันก็ไม่เป็น แล้วก็รู้และแก้ไขที่เหตุปัจจัยนั้นแหละ ไม่ใช่แก้ด้วยความอยาก เมื่อปฏิบัติได้อย่างนี้ก็ดำรงตนอยู่เป็นอิสระ อยู่อย่างอิสระ ทำการได้ดีที่สุด พร้อมทั้งไม่มีความทุกข์

2. วิธีคิดแบบแก้ปัญหา หรือวิธีคิดแบบอริยสัจ เป็นวิธีคิดที่ต่อเนื่องจากวิธีคิดแบบรู้เท่าทันธรรมดา (แบบที่ 2) นั่นเอง คือ เมื่อเข้าใจคติธรรมของสิ่งทั้งหลายวางใจได้แล้ว ตกลงใจว่าจะแก้ปัญหาที่ตัวเหตุปัจจัย จากนั้นก็ดำเนินความคิดต่อไปตามวิธีคิดแบบอริยสัจ วิธีคิดแบบนี้มีหลักการสำคัญ คือ การเริ่มต้นจากปัญหาหรือทุกข์ โดยกำหนดรู้ ทำความเข้าใจปัญหาหรือความทุกข์ให้ชัดเจน แล้วสืบค้นหาสาเหตุเพื่อเตรียมแก้ไข พร้อมกันนั้น ก็กำหนดเป้าหมายของตนให้แน่ชัดว่าคืออะไรจะเป็นไปได้หรือไม่ จะเป็นไปได้อย่างไร แล้วคิดวางวิธีปฏิบัติที่จะกำจัดสาเหตุของปัญหา โดยสอดคล้องกับการที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้นั้น ทั้งนี้ อาจจัดวางเป็นขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดรู้ทุกข์ คือ แจกแจงแถลงปัญหาความเข้าใจปัญหาสภาพและขอบเขตของปัญหา สภาพของสิ่งที่เป็นปัญหา ให้เข้าใจชัดเจนว่าเป็นอะไร คืออะไร เป็นที่ตรงไหนเหมือนแพทย์ตรวจดูอาการของโรคความผิดปกติของร่างกายวินิจฉัยให้รู้ว่าเป็นอะไรที่ตรงไหน รู้เข้าใจโรคและร่างกาย เฉพาะอย่างยิ่งเป็นส่วนซึ่งเป็นที่ตั้งของโรคให้ชัดเจน (ทุกข์)

ขั้นที่ 2 สืบสาวเหตุแห่งทุกข์ ที่จะพึงละ คือ วิเคราะห์ตรวจค้นหามูลเหตุหรือต้นตอของปัญหา ซึ่งจะต้องแก้ไขกำจัด หรือทำให้หมดสิ้นไป ตามปกติขั้นนี้ตรงกับวิธีคิดแบบที่ 1 คือ ใช้วิธีคิดแบบปัจจัยการนั้นเอง เหมือนแพทย์ค้นหาสมุฏฐานของโรค รู้ชนิดของเชื้อโรค ความผิดปกติของร่างกาย ความวิปริตทางจิตใจหรือสาเหตุภายนอกอย่างหนึ่งอย่างใดที่เป็นสาเหตุของโรคซึ่งจะเยียวยาได้ถูกต้องตรงจุดโดยมิใช่รักษาแต่เพียงอาการ (สมุทัย)

ขั้นที่ 3 เล็งหมายชัดซึ่งการดับทุกข์ที่จะทำให้สำเร็จ คือเล็งเห็นชัดเจนถึงภาวะปราศจากปัญหาซึ่งเป็นที่มุ่งหมายว่าคืออะไร เป็นไปได้จริงหรือไม่ เป็นไปได้อย่างไร มีความชัดเจนเกี่ยวกับเป้าหมายและหลักการทั่วไป หรือตัวกระบวนการของการแก้ปัญหา ก่อนที่จะวางรายละเอียดและกลวิธีปลีกย่อยในขั้นดำเนินการเหมือนแพทย์รู้ว่าโรคนั้นๆ รักษาได้มองเห็นกระบวนการของโรคชัดเจนว่าจะหายไปได้อย่างนั้นๆ โดยอย่างนั้นๆ เพื่อไม่ต้องรักษาสุ่มๆ ไป (นิโรธ)

ขั้นที่ 4 จัดวางวิธีการดับทุกข์ที่จะต้องปฏิบัติ คือ เมื่อมีความชัดเจนเกี่ยวกับเป้าหมายและหลักการทั่วไปแล้วก็กำหนดวางวิธีการวางแผนและรายการสิ่งที่จะต้องทำในการที่จะแก้ไขกำจัดสาเหตุของปัญหาให้สำเร็จ โดยสอดคล้องกับเป้าหมายและหลักการทั่วไปนั้น เพื่อเตรียมลงมือแก้ไขปัญหาต่อไป เหมือนแพทย์เมื่อมีความชัดเจนเกี่ยวกับกระบวนการของโรคว่าจะหายไปอย่างไรๆ เชื้อโรคหรือสมุฏฐานจะถูกกำจัดด้วยอะไรๆ แล้วก็วางยา วางรายละเอียดขั้นตอนวิธีการรักษา วิธีปฏิบัติตัวของคนไข้ เป็นต้น เพื่อบำบัดโรคให้สำเร็จต่อไป (มรรค)

3. วิธีคิดแบบคุณโทษและทางออก คือ มองให้ครบทั้งข้อดี ข้อเสีย และทางแก้ไขทางออกให้หลุดรอดปลอดพ้นจากข้อบกพร่องต่างๆ เป็นวิธีมองสิ่งทั้งหลายตามความเป็นจริงอีกแบบหนึ่ง ซึ่งเน้นการศึกษาและยอมรับความจริงตามที่สิ่งนั้นๆ เป็นอยู่ทุกแง่ทุกด้าน ทั้งด้านดีด้านเสียจุดอ่อน จุดแข็ง ส่วนบริบูรณ์ ส่วนบกพร่อง เพื่อรู้เข้าใจถูกต้องตามความเป็นจริง แค่ความจริงและเท่าที่เป็นจริงพอดีๆ ไม่เกินเลยหรือหย่อนกว่าความจริง และเพื่อปฏิบัติเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ เรื่องนั้นๆ ได้พอเหมาะไม่ผิดพลาด ศัพท์ทางธรรมเรียกว่าวิธีคิดให้รู้ อัสสาทะ อาทีนวะ และ นิสสรณะ วิธีคิดแบบนี้พระพุทธเจ้าทรงเน้นมาก เพราะคนทั้งหลายมักจะตื่นตามกันและเอนเอียงง่าย พอจับว่าอะไรดีก็มองเห็นแต่ดีไปหมด พอจับว่าอะไรเสีย ก็เห็นแต่เสียไปหมด ทำให้พลาดทั้งความรู้จริงและการปฏิบัติที่ถูกต้อง อันที่จริงนั้นปกติของสิ่งทั้งหลาย ย่อมมีทั้งส่วนดี ส่วนเสีย จุดอ่อน จุดแข็ง เป็นต้น อาจดีมากเสียน้อย หรือ ดีตรงกับที่จะใช้งานนี้ เสียสำหรับใช้งานนั้น ในกรณีแวดล้อมหรือเงื่อนไขอย่างนี้ๆ เสียในกรณีอย่างนั้นๆ เป็นต้น นอกจากนั้นจะต้องเรียนรู้เตรียมทางแก้จุดบกพร่องต่างๆ ไว้ด้วย

มีข้อเตือนใจต่อไปว่า ยิ่งสิ่งที่ตื่นเต้นเล่าลือตามๆ กันไปว่าโดดเด่นแสนดีอย่างนั้นอย่างนี้ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของที่โฆษณากันอยู่ กิจการแบบอย่างทางวัฒนธรรมหรือความคิดลัทธิค่านิยมต่างๆ ที่เผยแพร่กันไปก็ตาม ก็ยิ่งต้องมีสติให้มากที่จะไม่ลืมดูแง่เสีย ที่ว่านี้มิใช่เป็นการมองแง่ร้าย เพราะการคิดวิธีนี้เป็นการคิดในแนวสภาวะมุ่งที่ความจริงไม่เสียสุขภาพจิต ยกตัวอย่างสักเรื่องหนึ่ง เช่น อิทธิพลของโทรทัศน์ต่อเด็ก โทรทัศน์มีข้อดี เช่น ช่วยให้เรียนรู้ข่าวสารเหตุการณ์ และความคิดได้กว้างขวางรวดเร็ว เป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยมดีงามที่ได้ผลเป็นแหล่งหาความบันเทิงที่สะดวก เป็นต้น มีข้อเสีย เช่น เป็นแหล่งถ่ายทอดค่านิยมที่ไม่ดีไม่งาม และยกตัวอย่างในทางเสียอย่างรวดเร็วและเป็นที่เชื่อถือมาก พรากเด็กจากความสนใจและเวลาที่จะใช้กับกิจอื่นที่เป็นประโยชน์ เช่น การอ่านหนังสือ งานจากโรงเรียน และงานบ้าน ปิดกั้นบดบังไม่ให้เด็กได้รับความสัมพันธ์และคุณค่าทางจิตใจที่ลึกซึ้งจากบุคคลที่ใกล้ชิด เช่น ความสัมพันธ์อันละเมียดละไมฉันพ่อแม่ลูก ทำให้ความคิด จิตใจมีลักษณะเป็นเครื่องจักรเครื่องยนต์มากขึ้น เป็นต้น เมื่อมีข้อดีระคนด้วยข้อเสียอย่างนี้ พิจารณาดูทางออกหรือที่หลุดรอดปลอดพ้นจะมีอะไรที่เอามาใช้แทนโทรทัศน์โดยไม่มีข้อบกพร่องที่กล่าวมา ถ้าไม่มี ยังจำเป็นต้องใช้โทรทัศน์ จะมีทางแก้ข้อเสียอย่างไร ก็อาจได้ทางออกบางอย่างมาเสนอ เช่น มีการควบคุมการจัดเสนอให้มีแต่รายการที่ดีงามเป็นประโยชน์ ฝึกบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งฝ่ายบริการโทรทัศน์และทางบ้าน เช่น บิดามารดา ให้ทำหน้าที่กัลยาณมิตรชี้ช่องให้เด็กรู้จักพิจารณา ฝึกฝนตัวเด็กเองให้มีโยนิโสมนสิการ ดังนี้เป็นต้น

หลักการทั่วไปโดยสรุป เมื่อมีโยนิโสมนสิการ สัมมาทิฏฐิก็เกิดขึ้นได้ เมื่อมีสัมมาทิฏฐิเกิดขึ้นก็ได้องค์ประกอบมูลฐานของมรรควิธีแห่งการแก้ปัญหา หรือมรรคาแห่งความดับทุกข์นั่นเอง

5.5 การจำแนกปัญหาสังคมของประเทศไทย

ในการจำแนกปัญหาสังคมของไทยสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

1. ปัญหาสังคมระดับปัจเจกบุคคลและครอบครัว จะเสนอตัวอย่างปัญหาดังนี้ 1) ครอบครัวแตกแยก 2) พฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กและเยาวชน 3) การทอดทิ้งผู้สูงอายุ และ4) ภาวะสุขภาพจิตเสื่อม

2. ปัญหาสังคมระดับชุมชนหรือสังคม จะเสนอตัวอย่างปัญหาดังนี้ 1) ธุรกิจบริการทางเพศ 2) ความคับคั่งของการจราจรในเขตกรุงเทพมหานคร และ 3) ชุมชนแออัดในเขตกรุงเทพมหานคร

3. ปัญหาสังคมระดับชาติและระดับโลก จะเสนอตัวอย่างปัญหาดังนี้ 1) ความยากจน 2) ความเสื่อมโทรมของสภาวะแวดล้อม 3) ภัยการติดสารเสพติด และ 4) ภัยของอาชญากรรม

ปัญหาสังคมระดับปัจเจกบุคคลและครอบครัว หมายถึง ปัญหาสังคมที่เกิดจากความผิดปกติของระบบความสัมพันธ์ของปัจเจกบุคคล และความผิดปกติของระบบความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ดังตัวอย่างปัญหาสังคมที่สำคัญ ต่อไปนี้

สาเหตุของการเกิดปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว

1. ความขัดแย้งด้านค่านิยม (conflict values) เนื่องจากความแตกต่างของคู่สมรสที่มีมากจนสร้างความรู้สึกขัดแย้งให้ทวีรุนแรงขึ้นตามลำดับ เมื่อความรักฉันท์ชู้สาว (romantic love) ลดลง ช่องว่างระหว่างสามีภรรยาจึงขยายกว้างออกไปทุกที ความแตกต่างกันของคู่สมรสที่พบ คือ

1.1 พื้นฐานของครอบครัวและฐานะความเป็นอยู่เดิมต่างกัน จึงได้รับการประณาม เหยียดหยามจากคู่สมรสที่เหนือกว่า จนเกิดความน้อยเนื้อต่ำใจแก่ฝ่ายตรงข้าม

1.2 วัยต่างกันและการสมรสอายุน้อยเกินไป ทำให้เกิดความไม่เข้าใจต่อกันและจบลงด้วยแยกทางกัน

1.3 ระดับการศึกษาต่างกัน จึงเกิดช่องว่างทางความคิด ความเข้าใจ การปรับตัวในการอยู่ร่วมกัน และวงสมาคม

1.4 อาชีพขัดกัน ตัวอย่างที่ ฝ่ายหนึ่งทำงานประจำที่ แต่อีกฝ่ายหนึ่งต้องไปประกอบอาชีพทางไกลหรือเดินทางไปมาอยู่เสมอ หรือการที่ภรรยามีอาชีพดีกว่าสามี จะสร้างความหวาดระแวงและเกิดปมด้อยขึ้นแก่สามี

1.5 เชื้อชาติ ศาสนา และประเพณีต่างกัน เมื่อมีความแตกต่างด้านความเชื่อ ความคิด ปรัชญา ค่านิยม และการปฏิบัติตน

1.6 ความบกพร่องหรือความไม่เข้าใจหรือความไม่สอดคล้องตรงกัน ด้านเพศสัมพันธ์เกิดจากคู่สามีภรรยาขาดการเรียนรู้และขาดความเข้าใจดีเรื่องเพศสัมพันธ์ หรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งบกพร่อง และหรือคู่สามีภรรยามีความแตกต่างด้านระดับความต้องการทางเพศ จึงทำให้ขาดความสุขในชีวิตสมรส

1.7 อุปนิสัยใจคอหรือบุคลิกภาพที่แตกต่างกันมาก เช่น ฝ่ายหนึ่งสะอาด เจ้าระเบียบ ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งสกปรกและไม่เรียบร้อย เป็นต้น อุปนิสัยที่แตกต่างกันดูประหนึ่งว่าจะปรับได้ แต่เมื่อเวลาผ่านไปไม่อาจปรับและไม่อาจยอมรับกันได้ มักเป็นเหตุสนับสนุนให้เรื่องราวบานปลายแตกหักได้ เมื่อประกอบกับสาเหตุอื่นๆ ด้วย

2. ความไม่เป็นระเบียบทางสังคม (social disorganization) เนื่องจาก

2.1 ความไม่รับผิดชอบต่อครอบครัว คู่สมรสที่ปราศจากความรับผิดชอบต่อครอบครัว อาจจะด้วยเหตุผลของนิสัยส่วนตัวที่ไม่ดี หมกมุ่นการพนัน ติดสารเสพติด หรือประพฤติชั่วอย่างร้ายแรง ฯลฯ จนทำให้อีกฝ่ายหนึ่งทนไม่ได้

2.2 ความขัดแย้งมาจากญาติพี่น้อง การขัดแย้งและบาดหมางใจต่อญาติพี่น้องของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง คนกลางย่อมอยู่ในฐานะลำบากใจ ถ้าหากเกิดความรู้สึกด้านไม่เป็นธรรมขึ้นในครอบครัว จะเกิดความแตกแยกภายในครอบครัวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

3. ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม การที่เศรษฐกิจเกิดการขยายตัว สังคมที่เปลี่ยนไปเป็นเมืองมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหาเศรษฐกิจของครอบครัว ครอบครัวยากจนลง ภรรยาต้องออกไปทำงานนอกบ้าน จนสร้างความขัดแย้งด้านภาระหน้าที่ภายในบ้านขึ้น เกิดเป็นความเครียดทางอารมณ์ สตรีมีความคิดเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศมากขึ้น ปัญหาบาดหมางและการไม่ลงรอยต่อกันก็เกิดได้ง่ายขึ้น

3.1 ภาวะเศรษฐกิจภายในครอบครัวฝืดเคืองและไม่เอื้อให้เกิดความสุขทางกายภาพแก่สมาชิก เนื่องจากหัวหน้าครอบครัวมีรายได้ไม่มากพอ ภาวะการว่างงานของหัวหน้าครอบครัวหรือสมาชิกบางคนบ่อยครั้ง ฯลฯ เมื่อสมาชิกของครอบครัวไม่ได้รับความสุขสบายทางกายอาจนำความผิดหวัง เบื่อหน่าย ความยากลำบาก และขาดความอดทนอดกลั้นต่อกันจนเกิดความขัดแย้งภายในครอบครัวบ่อยครั้งขึ้น

3.2 ภาวะการทำงานนอกบ้านของแม่บ้าน มีผลเกิดขึ้น 2 ประการ คือ การไม่อาจทำหน้าที่แม่บ้านให้สมบูรณ์หรือละเลยหน้าที่แม่บ้าน อีกทั้งสมาชิกอื่นๆ มิได้ปรับตัวร่วมกับภาระนี้ แล้วยังสร้างความคาดหวังบทบาทดังกล่าวเหมือนเดิม จึงมักเกิดความไม่พอใจและขัดแย้งต่อกัน ส่วนผลอีกประการหนึ่งก็คือการสร้างความเชื่อมั่นในตนและกำหนดความเท่าเทียมของสถานภาพทางเพศและครอบครัวของภรรยาที่นำไปสู่สภาวะการแยกทางหรือหย่าร้างได้ง่าย เมื่อมีปัญหาใดๆ เกิดขึ้น ก็เพราะภรรยามีการยอมรับนับถือสามีไม่มากพอ

3.3 หน่วยสังคมอื่นๆ เข้ามาแทนที่หน้าที่การงานของครอบครัวแต่เดิม เช่น งานบ้านงานครัว และงานเลี้ยงเด็ก ซึ่งครอบครัวใหม่มอบหมายให้หน่วยสังคมอื่นที่ทำหน้าที่ เหล่านี้มาลดภาระดังกล่าว ดังนี้ความเกี่ยวข้องและการพึ่งพาต่อกันของสมาชิกค่อยๆ ลดลง จนกลายเป็นความห่างเหินและหมดความสำคัญต่อกัน จึงบาดหมางกันได้ง่ายขึ้น

5.6 ปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็ก

ในยุคที่สังคมกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเช่นนี้ เราจะพบว่าปัญหาเด็กจะทวีความรุนแรงขึ้น ปัญหาเด็กที่เรามักจะพบเสมอๆ และเป็นปัญหาทางสังคมอย่างมากก็ได้แก่เด็กเกเร เร่รอน เด็กหนีโรงเรียน เด็กกระทำผิด เด็กมีความประพฤติที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม ฯลฯ

มีพ่อแม่บางรายไม่สามารถดูแลควบคุมและปกครองลูกได้ ก็ถึงกับปล่อยทิ้งไม่สนใจที่จะอบรมสั่งสอนหรือดูแลอีกต่อไป จึงก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมาอีกมากมาย

การไม่ยอมรับภาระดูแลลูกเมื่อเห็นว่าไม่สามารถควบคุมดูแลลูกนั้น นับว่าไม่ถูกต้อง เพราะเท่ากับเป็นการผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม ผิดกฎบัตรสหประชาชาติ จำเป็นต้องเลี้ยงดูเด็ก

นักการศึกษาเชื่อว่าเด็กๆ สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขให้เป็นคนดีได้ ถ้าเขาได้รับการอบรมเลี้ยงดูและปลูกฝังให้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี ดังคำโบราณกล่าวไว้ว่า “ไม้อ่อนดัดง่าย ไม้แก่ดัดยาก”

ปัจจุบันเรามีวิธีการหลายอย่างที่จะทำให้คนเป็นคนดี และสามารถพัฒนาบุคลิกภาพให้เจริญงอกงามได้ ดังนี้

1. พัฒนาที่ตัวบุคคลโดยตรง
2. พัฒนาโดยใช้อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม

การพัฒนาที่ตัวบุคคลโดยตรง หมายความว่าจะต้องมีการทำนุบำรุงเด็กตั้งแต่ยังอยู่ในครรภ์มารดาทั้งทางร่างกายและจิตใจ ผู้เป็นบิดามารดาจะต้องไม่ทำอะไรให้กระทบกระเทือนต่อทารกผู้อยู่ในครรภ์ เมื่อเกิดคลอดออกมาแล้ว บิดามารดาก็ต้องเลี้ยงดูเด็กให้ดี ให้เจริญเติบโตทั้งทางร่างกายและจิตใจ คือให้อาหารอย่างเพียงพอ รักษาสุขภาพให้สมบูรณ์ และฝึกให้เด็กเฉลียวฉลาดตั้งแต่เล็กเป็นต้นมา โดยปกติแล้วเด็กเล็กๆ จะฝึกง่าย ผู้ใหญ่จะฝึกไปในทางไหน เด็กๆ ก็จะไปในทางนั้นได้ ถ้าเราช่วยพัฒนาบุคลิกภาพสักระยะหนึ่ง ต่อไปก็จะพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองได้โดยอัตโนมัติ

การพัฒนาเด็กโดยใช้อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม จอห์น ดิวอี้ ปรัชญาเมธีกรีก กล่าวว่า “การที่เราต้องการให้เด็กเรียนรู้สิ่งที่ถูกต้อง เราก็ต้องจัดสิ่งแวดล้อมที่ถูกต้องให้” นั่นก็คือ ต้องการให้เด็กเรียนรู้อะไร เราก็จัดสิ่งแวดล้อมอย่างนั้นให้ เด็กก็จะได้รับการเรียนรู้ไปโดยอัตโนมัติ

ปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ ยังเป็นความจริงมาจนกระทั่งปัจจุบันนี้ ดังจะเห็นว่าเด็กๆ ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดี ส่วนใหญ่แล้วก็มักจะเป็นเด็กไม่ดีไปด้วย เช่น มีมารยาทไม่ดีไม่เรียบร้อย มีนิสัยเกเร หนีโรงเรียน ลักขโมย เป็นต้น หากเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี เด็กก็จะเติบโตเป็นคนดีทั้งด้านความประพฤติและอุปนิสัยใจคอ

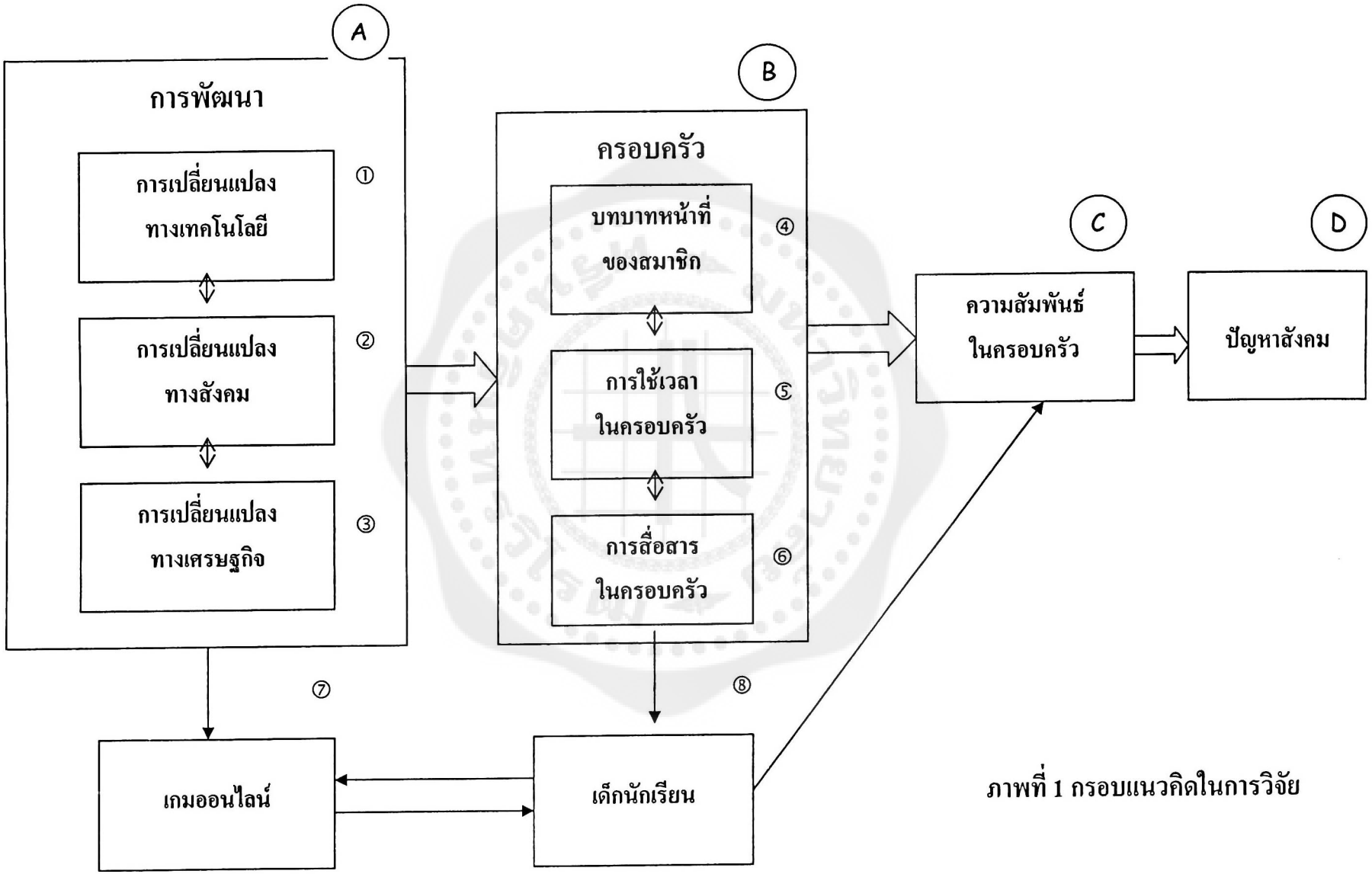
เรื่องสิ่งแวดล้อมนี้อาจพิจารณาในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์ที่ราบรื่นของครอบครัว
2. การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ในครอบครัว
3. สภาพจิตของพ่อแม่ในครอบครัว

4. สภาวะตึงเครียดของครอบครัว

5. อาหารการกินในครอบครัว

6. สิ่งแวดล้อมอื่นๆ เช่น โรงเรียน เพื่อน ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และสื่อมวลชน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่าการพัฒนา เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงหลากหลาย โดยการพัฒนาทำให้เกิดเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งเทคโนโลยีนี้เองก็ส่งผลต่อสังคม (① - ②) ในด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ เช่น มีความสะดวกสบายมากขึ้น สภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงก็ส่งผลต่อเศรษฐกิจด้วย (② -③) เช่น คนที่ต้องการความสะดวกสบาย ก็ใช้จ่ายมากขึ้นเพื่อซื้อความสะดวกเหล่านั้น เมื่อมีการใช้จ่ายมาก ก็ต้องหามาให้ได้มาก การหามาให้ได้มากก็อาจจะเป็นการผลิตมากขึ้น หรือทำงานมากขึ้น การพัฒนา (A) จึงส่งผลต่อครอบครัว (B) ด้วย โดยเมื่อมีเทคโนโลยีเกิดขึ้นมา ก็อาจทำให้บทบาทบางอย่างของสมาชิกลดลง เช่น แม่ที่เคยต้องร้องเพลงกล่อมลูกนอน ก็อาจจะเปิดโทรทัศน์ หรือวิทยุทิ้งไว้ให้ลูกเพลิน (① -④) การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้พ่อแม่ต้องออกไปทำงานมากขึ้นเพื่อให้มีรายได้เพียงพอต่อการใช้จ่าย ลักษณะที่แม่ออกไปทำงาน ทำให้ขาดคนเลี้ยงลูก อันเป็นบทบาทสำคัญของแม่ แม่จึงทำหน้าที่เลี้ยงลูกได้ไม่เต็มที่ (②+③ ➔ ④) ขณะเดียวกัน เมื่อบทบาทสมาชิกเปลี่ยนไป ก็ส่งผลต่อการใช้เวลาในครอบครัว เช่น แทนที่พ่อแม่จะมีเวลาในการอบรมลูก ทำกิจกรรมร่วมกับลูก เวลาเหล่านี้ก็ลดน้อยลง (④-⑤) เมื่อการทำกิจกรรมในครอบครัวเปลี่ยนแปลง ก็ส่งผลต่อการสื่อสารในครอบครัว เช่น เมื่อมีการทำกิจกรรมร่วมกันน้อยลง โอกาสในการที่จะพูดคุยกันก็น้อยลง โดยเฉพาะในสังคมเมืองที่พ่อแม่ผู้ปกครองมักทำงานและกลับบ้านค่ำมืด เวลาที่เด็กจะได้พูดคุยกับพ่อแม่ก็มีน้อยลง (⑤- ⑥)

บทบาทของสมาชิกที่เปลี่ยนแปลงไป การใช้เวลาในครอบครัว และการสื่อสารในครอบครัว (B) ส่งผลถึงระดับความสัมพันธ์ในครอบครัว (C) กล่าวคือ การใช้เวลาในครอบครัวน้อยลงย่อมทำให้การทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น ทานอาหารด้วยกัน พ่อแม่ช่วยลูกทำการบ้าน ลดน้อยลง ความใกล้ชิดก็ย่อมน้อยลง โอกาสที่พ่อแม่ผู้ปกครองจะเข้าใจลูก ทราบเรื่องต่างๆ ของลูกก็ลดน้อยลงด้วย

นอกจากปัจจัยเรื่องครอบครัวแล้ว เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นจนเกิดเป็นความบันเทิงที่ทันสมัยอันได้แก่เกมออนไลน์ ก็เป็นที่สนใจของเด็กอย่างมาก เด็กที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีนี้ได้ก็ต้องมีการศึกษาพอสมควรและมีโอกาสได้ใช้ ซึ่งก็ได้แก่เด็กนักเรียน ดังนั้น เกมออนไลน์จึงเข้าถึงเด็กนักเรียนได้มากและชัดเจน(⑦- ⑧) ทั้งนี้เพราะด้วยวัยและธรรมชาติของเด็ก ต้องการความสนุก ต้องการเพื่อน และต้องการอิสระ คุณสมบัติของเกมออนไลน์สามารถตอบสนองสิ่งเหล่านี้ได้ครบถ้วน

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในครอบครัว (B) ส่งผลต่อการใช้ชีวิตของเด็กนักเรียนอยู่ไม่น้อย ⑧ บางครอบครัว ถือว่าหน้าที่การอบรมสั่งสอนเป็นของครูอาจารย์ หน้าที่ในการเลี้ยงดู ทดแทนได้โดยการให้เงินใช้จ่ายเพื่อให้มีอาหารเพียงพอ แต่ขณะเดียวกัน ก็ทำให้เด็กเกิดความห่างเหินกับผู้ปกครอง เวลาว่างที่ไม่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัว ทำให้เด็กหันไปหาเกมออนไลน์ หรือเกมออนไลน์เข้ามาหาเด็กได้ง่ายขึ้น แต่ก็ไม่ใช่สิ่งที่จะเป็นอันตรายหากการเล่นของเด็กอยู่ในความดูแลของพ่อแม่ผู้ปกครอง เด็กขาดการอบรมสั่งสอนให้รู้เท่าทันเทคโนโลยีและหลงเล่นจนมากเกินไป ทำให้ขาดความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน เช่นในเรื่องการเรียน การดูแลสุขภาพ และภาระความรับผิดชอบในบ้าน (ที่เป็นหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัว) ดังนั้นจึงอาจเกิดสภาพการณ์ได้ 2 อย่าง คือ 1) เด็กนักเรียนที่ไม่มีกิจกรรมทำ

ร่วมกับครอบครัว จะหันไปเล่นเกมออนไลน์ (⑦➔ ⑧) หรือ 2) เด็กที่เล่นเกมออนไลน์ใช้เวลามากจนมีความสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง(⑧➔⑦)

ความสัมพันธ์ในครอบครัวนี้เอง (C) อาจส่งผลต่อสังคม (D)ได้ ในกรณีที่หากเด็กไม่ได้รับการอบรมสั่งสอนให้รู้จักความรับผิดชอบ บทบาทของตัวเอง ที่เหมาะสม อาจทำให้เพลิดเพลินไปกับเกมออนไลน์ บางคนอาจใช้จ่ายจนเกินตัว บางคนอาจฟุ้งเฟ้อ อยากมี อยากได้ อยากเป็น บางคนอาจพบเพื่อนไม่ดีที่ชวนไปประพฤติตนไม่เหมาะสม ดังนั้นความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ใกล้ชิด น่าจะป้องกันการนำไปสู่ปัญหาสังคม เช่น การลักขโมย ได้

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง
2. นักเรียนที่ใกล้ชิดกับผู้ปกครองใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่านักเรียนที่ห่างเหินกับผู้ปกครอง
3. การใช้เวลาในครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์
4. ปัญหาที่พบมากที่สุดจากการเล่นเกมออนไลน์คือปัญหาด้านครอบครัว
5. ระดับความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน

บทที่ 3
ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง "การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว" นี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการสำรวจข้อมูลจากการสุ่มตัวอย่าง โดยศึกษาถึงการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนและความสัมพันธ์ของนักเรียนและผู้ปกครอง โดยรายละเอียดของวิธีการศึกษามีดังนี้

3.1 ประชากรในการศึกษา

ประชากรในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 244,849 คน[1] จากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานครทั้งสิ้น 1,664 โรงเรียน[2]

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษานี้ ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มนักเรียน และ 2) กลุ่มผู้ปกครอง

1) กลุ่มนักเรียน ได้แก่นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 3,396 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง โดยสุ่มโรงเรียน 3 โรงเรียนจากโรงเรียนทั้งหมด 1,664 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย โรงเรียนวัดราชบพิธ และ โรงเรียนบางกะปิ และเก็บข้อมูลจากนักเรียนทุกคนในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของเรียนที่ตกเป็นกลุ่มตัวอย่าง

2) กลุ่มผู้ปกครอง ได้แก่ผู้ปกครองของนักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างในข้อ 1) ซึ่งหมายถึงผู้ปกครองของนักเรียนทุกคน (ทุกหน่วยตัวอย่าง)

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเอง โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ชุด ประกอบด้วย ชุดที่ 1 แบบสอบถามสำหรับนักเรียน และ ชุดที่ 2 แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง

แบบสอบถามชุดที่ 1 แบบสอบถามสำหรับนักเรียน แบ่งการสอบถามเป็น 4 ตอน คือ

---

[1] ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

[2] ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นที่กำลังศึกษา การพักอาศัย รายได้ต่อเดือน จำนวนสมาชิกในครัวเรือน และ คะแนนเฉลี่ยสะสม

ตอนที่ 2 การเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 3 ปัญหาและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์กับครอบครัว

แบบสอบถามชุดที่ 2 แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง แบ่งการสอบถามเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ครัวเรือน จำนวนสมาชิกในครัวเรือน และ จำนวนบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 การเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน

ตอนที่ 3 ปัญหาและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์กับครอบครัว

3.3.2 วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูล

การเก็บข้อมูลในการวิจัยนี้ แบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ส่วน คือ 1) เก็บข้อมูลจากนักเรียน และ 2) เก็บข้อมูลจากผู้ปกครอง

การเก็บข้อมูลจากนักเรียน

วิธีการการเก็บข้อมูลจากนักเรียน

1. ใช้เวลาในการเก็บข้อมูลโรงเรียนละ 1 วันทำการ โดยแจกแบบสอบถามให้แก่นักเรียนตามชั้นเรียน และให้เวลาในการทำแบบสอบถาม โดยมีอาจารย์ประจำชั้นหรืออาจารย์ฝ่ายปกครองเป็นผู้ดูแลในการดำเนินการ
2. พนักงานเก็บข้อมูลอธิบายวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย และความสำคัญของข้อมูลที่จะได้รับ ให้กับนักเรียนฟัง และแจกแบบสอบถามให้นักเรียนทำด้วยตนเอง
3. ใช้พนักงานเก็บข้อมูล (เป็นนิสิตชั้นปีที่ 4 ที่ได้รับการอบรมเรียบร้อยแล้ว) จำนวนโรงเรียนละ 10 คน

ขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากนักเรียน

1. ติดต่อประสานงานกับโรงเรียน ผ่านผู้บริหารโรงเรียน
2. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการดำเนินการเก็บข้อมูล
3. ดำเนินการเก็บข้อมูลในวันที่ได้รับอนุญาต

<u>การเก็บข้อมูลจากผู้ปกครอง</u>

วิธีการการเก็บข้อมูลจากผู้ปกครอง

1. ใช้เวลาในการเก็บข้อมูลโรงเรียนละ 1 วันทำการ โดยแจกแบบสอบถามให้แก่ผู้ปกครอง ณ วันประชุมผู้ปกครองของโรงเรียนโดยมีอาจารย์ผู้ประสานงานเป็นผู้ดูแลในการดำเนินการ
2. ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย และความสำคัญของข้อมูลที่จะได้รับให้กับผู้ปกครอง และแจกแบบสอบถามให้ทำ
3. ใช้พนักงานเก็บข้อมูล จำนวนโรงเรียนละ 10 คน เป็นผู้ดำเนินการในการเก็บแบบสอบถาม

ขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากนักเรียน

1. ติดต่อประสานงานกับโรงเรียน ผ่านผู้บริหารโรงเรียน รับทราบวันประชุมผู้ปกครอง
2. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการดำเนินการเก็บข้อมูล
3. ดำเนินการเก็บข้อมูลในวันที่โรงเรียนจัดการประชุมผู้ปกครอง

3.4 กรรมวิธีทางข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น จะประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติโดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) ข้อมูลจากนักเรียน 2) ข้อมูลจากผู้ปกครอง และ 3) การทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1 และ 2 จะใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการอธิบายข้อมูล สำหรับตอนที่ 3 และ 4 จะใช้การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

สมมติฐานข้อ 1 นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง ใช้การทดสอบค่า t

สมมติฐานข้อ 2 นักเรียนที่ใกล้ชิดกับผู้ปกครองใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่านักเรียนที่ห่างเหินกับผู้ปกครอง ใช้การทดสอบค่า t

สมมติฐานข้อ 3 การใช้เวลาในครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ ใช้การทดสอบค่าไคสแควร์ โดยการทดสอบความเป็นอิสระ (Test of Independence)

สมมติฐานข้อ 4 ปัญหาที่พบมากที่สุดจากการเล่นเกมออนไลน์คือปัญหาด้านครอบครัว ใช้การทดสอบความสัมพันธ์ Mann-Whitney Test

สมมติฐานข้อ 5 ระดับความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ทดสอบโดยใช้ตารางไขว้ และ Spearman Correlation

3.5 ระยะเวลาการและสถานที่ทำการเก็บข้อมูล

การเก็บข้อมูลในการวิจัยนี้ เก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนธันวาคม 2548 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2549 โดยสถานที่ทำการเก็บข้อมูล ได้แก่ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย โรงเรียนวัดราชบพิธ และโรงเรียนบางกะปิ

3.6 นิยามเชิงปฏิบัติการ (Operational Definitions)

เกมออนไลน์	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ที่ต้องอาศัยการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เนตในการเล่น และสามารถเล่นพร้อมกันได้อย่างไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ในการศึกษานี้ ได้แยกเกมออนไลน์ตามชื่อเกมที่เด็กเล่น แบ่งได้ทั้งสิ้น 30 เกม
การเล่นเกมออนไลน์	หมายถึง พฤติกรรมการเล่น แบ่งเป็น 1) เล่น และ 2) ไม่เล่น
เด็กนักเรียน	หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนเขตกรุงเทพมหานคร แบ่งเป็น 1)นักเรียนชาย และ 2) นักเรียนหญิง
ปัญหา	หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วมีผลด้านลบต่อการดำรงชีวิตประจำวัน หรือมีผลต่อวิถีชีวิตของบุคคล ปัญหาที่ศึกษาในการวิจัยนี้ แบ่งเป็น 1) ปัญหาด้านการเรียนและโรงเรียน 2) ปัญหาด้านครอบครัว และ 3) ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิด
เวลาเล่นเกมออนไลน์	หมายถึง เวลาที่นักเรียนใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ใน 1 สัปดาห์ โดยคำนวณเป็นค่าเฉลี่ยของเวลาที่นิสิตแต่ละคนเล่นเกมออนไลน์

การติดเกมออนไลน์ หมายถึง นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์และมีพฤติกรรมต่างกันเมื่อไม่ได้เล่นเกม โดยแบ่งเป็น 1) นักเรียนที่ติดเกม และ 2) นักเรียนที่ไม่ติดเกม

ความสัมพันธ์ หมายถึง ความผูกพันใกล้ชิดระหว่างผู้ปกครองกับนักเรียน โดยพิจารณาจาก เวลาที่ใช้ด้วยกัน แบ่งเป็น 1) กลุ่มที่ใกล้ชิด และ 2) กลุ่มที่ห่างเหิน

ระดับความสัมพันธ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง โดยพิจารณาจากเวลาที่นักเรียนใช้กับผู้ปกครอง และการมีส่วนรร่วมของผู้ปกครองในการแก้ปัญหาให้แก่เด็กนักเรียน แบ่งเป็น 9 ระดับ ตามคะแนนของการร่วมแก้ปัญหา

การใช้เวลาในครอบครัว หมายถึง ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว โดยคิดจากระยะเวลาที่ใช้ร่วมกันใน 1 วัน แบ่งเป็น 1) ใช้เวลามาก คือ เกิน 6 ชั่วโมงต่อวัน 2) ใช้เวลาปานกลาง คือ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน และ 3) ใช้เวลาน้อย คือ 2 ชั่วโมงต่อวันหรือน้อยกว่า

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง "การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว" นี้ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และเพื่อก่อให้เกิดความชัดเจนในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามขึ้น 2 ชุด ได้แก่ 1) แบบสอบถามสำหรับเด็กนักเรียน และ 2) แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง อย่างไรก็ตาม แบบสอบถามทั้งสองชุดเก็บข้อมูลเป็นอิสระต่อกัน คือ ไม่ได้มีการเก็บข้อมูลเป็นคู่ระหว่างนักเรียนและผู้ปกครอง ดังนั้นในการวิเคราะห์ผลข้อมูล จึงได้แยกผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) ข้อมูลจากนักเรียน 2) ข้อมูลจากผู้ปกครอง และ 3) การทดสอบสมมติฐาน

4.1 ข้อมูลจากนักเรียน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากนักเรียนแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ส่วนได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน 2) การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน 3) ปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ 4) ความสัมพันธ์ในครอบครัว และ 5) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูลโดยใช้สหสัมพันธ์ ผลการวิเคราะห์ส่วนต่างๆ มีดังต่อไปนี้

4.1.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

จากการเก็บข้อมูลจากนักเรียนในโรงเรียนที่อยู่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดราชบพิธ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และโรงเรียนบางกะปิ ข้อมูลที่ได้แสดงอยู่ในตารางดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนนักเรียน จำแนกตามเพศและอายุ

อายุ	จำนวนนักเรียน (คน)		รวม
	ชาย	หญิง	
11 ปี	3	0	3
ร้อยละตามอายุ	0.1	0	0.1
ร้อยละตามเพศ	100	0	100
12 ปี	265	76	341
ร้อยละตามอายุ	9.6	12.2	10.0
ร้อยละตามเพศ	77.7	22.3	100

13 ปี	830	213	1,043
ร้อยละตามอายุ	29.9	34.2	30.7
ร้อยละตามเพศ	79.6	20.4	100
14 ปี	1,003	154	1,157
ร้อยละตามอายุ	36.2	24.8	34.1
ร้อยละตามเพศ	86.7	13.3	100
15 ปี	647	169	816
ร้อยละตามอายุ	23.3	27.2	24.0
ร้อยละตามเพศ	79.3	20.7	100
16 ปี	25	7	32
ร้อยละตามอายุ	0.9	1.1	0.9
ร้อยละตามเพศ	78.1	21.9	100
17 ปี	0	2	2
ร้อยละตามอายุ	0	0.3	0.1
ร้อยละตามเพศ	0	100	100
18 ปี	1	1	2
ร้อยละตามอายุ	0	0.2	0.1
ร้อยละตามเพศ	50	50	100
รวม	**2,774**	**622**	**3,396**
ร้อยละตามอายุ	**100**	**100**	**100**
ร้อยละตามเพศ	**81.7**	**18.3**	**100**
ค่าเฉลี่ยเลขคณิต	**13.76**	**13.72**	
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	**.018**	**.043**	
ฐานนิยม	**14**	**13**	

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายมากกว่านักเรียนหญิง โดยมีนักเรียนชายคิดเป็นร้อยละ 81.7 ขณะที่เป็นนักเรียนหญิงร้อยละ 18.3

เมื่อพิจารณานักเรียนทั้งหมดพบว่า นักเรียนอายุ 14 ปี เป็นกลุ่มตัวอย่างมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 34.1 รองลงมา ได้แก่ นักเรียนอายุ 13 และ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.7 และ 24 ตามลำดับ เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างชายพบว่ามีกลุ่มตัวอย่างชายอายุ 14 ปีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.2 รองลงมาได้แก่ กลุ่มตัวอย่างชายที่มีอายุ 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 29.9 กลุ่มตัวอย่างชายที่มีอายุ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.3 กลุ่มตัวอย่างชายที่มีอายุ 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 9.6 กลุ่มตัวอย่างชายที่มีอายุ 11 ปี คิดเป็นร้อยละ 0.1 และกลุ่มตัวอย่างชายที่มีอายุ 16 ปี มีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 0.1 และไม่พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างชายที่มีอายุ 17 ปี และ 18 ปี

สำหรับกลุ่มตัวอย่างหญิงพบว่ามีนักเรียนหญิงอายุ 13 ปีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.2 รองลงมาได้แก่ กลุ่มตัวอย่างหญิงที่มีอายุ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 27.2 กลุ่มตัวอย่างหญิงที่มีอายุ 14 ปี คิดเป็นร้อยละ 24.8 กลุ่มตัวอย่างหญิงที่มีอายุในช่วง 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.2 กลุ่มตัวอย่างหญิงที่มีอายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.1 กลุ่มตัวอย่างหญิงที่มีอายุ 17 ปี คิดเป็นร้อยละ 0.3 และกลุ่มตัวอย่างหญิงที่มีอายุ 18 ปีมีจำนวนน้อยที่สุด คือ คิดเป็นร้อยละ 0.2 และไม่พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างหญิงที่มีอายุ 11 ปี

ตารางที่ 2 จำนวนนักเรียน จำแนกตามชั้นเรียนและรายได้ต่อเดือน

รายได้	จำนวนนักเรียน						รวม	
	ม.1		ม.2		ม.3			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1,000 บาท	256	7.5	189	5.5	193	5.7	638	18.7
1,000 - 2,000 บาท	314	9.2	364	10.7	455	13.4	1,133	33.3
2,001 - 3,000 บาท	160	4.7	245	7.2	301	8.8	706	20.7
3,001 - 4,000 บาท	67	2.0	97	2.8	121	3.6	285	8.4
4,001 - 5,000 บาท	66	1.9	28	0.8	53	1.6	147	4.3
มากกว่า 5,000 บาท	249	7.3	92	2.7	157	4.6	498	14.6
รวม	1,112	32.6	1,015	29.8	1,280	37.6	3,407	100

จากตารางที่ 2 พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่านักเรียนชั้น ม.3 มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 37.6 ขณะที่มีนักเรียนชั้น ม.1 และ ม.2 รองลงมา คือ 32.6 และ 29.8 ตามลำดับ นักเรียนส่วนใหญ่มีรายได้ 1,000 – 2,000 บาท ต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 33.3 ของนักเรียนทั้งหมด รองลงมา คือนักเรียนที่มีรายได้ 2,001- 3,000 บาท และนักเรียนที่มีรายได้น้อยกว่า 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.7 และ 18.7 ตามลำดับ ขณะที่นักเรียนที่มีรายได้ 4,001 – 5,000 บาท น้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 4.3

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีรายได้ต่อเดือน 1,000-2,000 บาท มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 9.2 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 1,000 บาท ร้อยละ 7.5 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 6,000 บาท ร้อยละ 7.3 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 2,001-3,000 บาท ร้อยละ 4.7 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 3,001-4,000 บาท ร้อยละ 2.0 และนักเรียนที่มีระดับรายได้ต่อเดือนระหว่าง 4,001-5,000 มีจำนวนน้อยที่สุดร้อยละ 1.9

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีรายได้ต่อเดือน 1,000-2,000 บาท มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 10.7 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 2,001-3,000 บาท ร้อยละ 7.2 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 1,000 บาท ร้อยละ 5.5 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 3,001-4,000บาท ร้อยละ 2.8 นักเรียนที่

มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 6,000 บาท ร้อยละ 2.7 และนักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 4,001-5,000 บาท มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.8

นักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 3 นักเรียนนักเรียนมีรายได้ต่อเดือน 1,000-2,000 บาทจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 13.4 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 2,001-3,000 บาท ร้อยละ 8.8 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 1,000 บาท ร้อยละ 5.7 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 6,000 บาท ร้อยละ 4.6 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 3,001-4,000 บาท ร้อยละ 3.6 และนักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 4,001-5,000 บาทมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 1.6

ตารางที่ 3 จำนวนนักเรียนจำแนกตามเพศและผู้ที่อยู่อาศัยด้วย

อาศัยอยู่กับ	จำนวนนักเรียน				รวม	
	ชาย		หญิง			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
พ่อ	79	2.2	19	0.5	98	2.8
แม่	244	6.9	68	1.9	312	8.8
พ่อและแม่	2,296	64.6	487	13.7	2,783	78.3
ผู้ปกครองที่ไม่ใช่พ่อแม่	203	5.7	55	1.5	258	7.3
อยู่คนเดียว	15	0.4	0	0	15	0.4
อื่นๆ	81	2.3	9	0.3	90	2.5
รวม	2,918	82.1	638	17.9	3,556	100

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่พักอยู่กับพ่อและแม่คิดเป็นร้อยละ 78.3 รองลงมาอยู่กับแม่คิดเป็นร้อยละ 8.8 และอยู่กับผู้ปกครองที่ไม่ใช่พ่อแม่ร้อยละ 7.3

นักเรียนชาย นักเรียนพักอาศัยกับพ่อและแม่มีจำนวนมากที่สุดร้อยละ 64.6 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่พักอาศัยกับแม่ร้อยละ 6.9 นักเรียนที่พักอาศัยกับผู้ปกครองที่ไม่ใช่พ่อแม่ ร้อยละ 5.7 นักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับบุคคลอื่นๆ ร้อยละ 2.3 นักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับพ่อร้อยละ 2.2 และนักเรียนที่พักอาศัยอยู่คนเดียวมีจำนวนน้อยที่สุดร้อยละ 0.4

นักเรียนหญิง นักเรียนพักอาศัยกับพ่อและแม่มีจำนวนมากที่สุดร้อยละ 13.7 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับแม่ร้อยละ 1.9 นักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับผู้ปกครองที่ไม่ใช่พ่อแม่ร้อยละ 1.5 นักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับพ่อร้อยละ 0.5 และนักเรียนที่อาศัยอยู่กับบุคคลอื่นมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.3 ส่วนนักเรียนหญิงที่พักอาศัยอยู่คนเดียวนั้นไม่พบในกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4 จำนวนนักเรียนจำแนกตามจำนวนสมาชิกที่อาศัยด้วยกันในบ้าน

จำนวนสมาชิกที่อาศัยด้วยกัน	จำนวนนักเรียน	
	คน	ร้อยละ
1-2	128	3.6
3-4	1,730	48.7
5-6	1,167	32.8
7-10	383	10.8
เกิน 10 คน	147	4.1
รวม	**3,555**	**100**

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 48.7 อยู่ในบ้านที่มีสมาชิกจำนวน 3-4 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีจำนวนสมาชิกในบ้านจำนวน 5-6 คน ร้อยละ 32.8 นักเรียนที่มีจำนวนสมาชิกจำนวน 7-10 คน ร้อยละ 10.8 นักเรียนที่มีจำนวนสมาชิกในบ้านเกิน 10 คน ร้อยละ 4.1 และนักเรียนที่จำนวนสมาชิกในบ้านจำนวน 1-2 คนมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.6

ตารางที่ 5 จำนวนนักเรียนจำแนกตามชั้นเรียนและคะแนนเฉลี่ยสะสมล่าสุด

คะแนนเฉลี่ยสะสมล่าสุด	จำนวนนักเรียน						รวม	
	ม.1		ม.2		ม.3			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	23	0.7	24	0.7	32	0.9	79	2.3
2.01-2.50	83	2.4	94	2.7	131	3.8	308	9.0
2.51-3.00	108	3.1	134	9.9	234	6.8	476	13.8
3.01-3.50	129	3.7	173	5.0	271	7.9	573	16.6
3.51-4.00	251	7.3	397	11.5	486	14.1	1,134	32.8
จำไม่ได้,ไม่ทราบ	528	15.3	190	5.5	160	4.6	878	25.5
รวม	**1,122**	**32.5**	**1,012**	**29.4**	**1,314**	**38.1**	**3,448**	**100**

จากตารางที่ 5 เมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 32.8 มีคะแนนเฉลี่ย 3.51-4.00 ขณะที่นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 2.0 มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.3

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนที่ไม่ทราบ/จำไม่ได้ในคะแนนเฉลี่ยสะสมจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 15.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.51-4.00 ร้อยละ 7.3 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.01-3.50 ร้อยละ 3.7 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.51-3.00 ร้อยละ 3.1

นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.01-2.50 ร้อยละ 2.4 และนักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.7

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.51-4.00 มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 11.5 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.51-3.00 ร้อยละ 9.9 นักเรียนที่ไม่ทราบ/จำไม่ได้ในคะแนนเฉลี่ยสะสมร้อยละ 5.5 นักเรียนที่คะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.01-3.50 ร้อยละ 5.0 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.01-2.50 ร้อยละ 2.7 และนักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.7

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.51-4.00 มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 14.1 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.01-3.50 ร้อยละ 7.9 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.51-3.00 ร้อยละ 6.8 นักเรียนที่ไม่ทราบ/จำไม่ได้ในคะแนนเฉลี่ยสะสมร้อยละ 4.6 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.01-2.50 ร้อยละ 3.8 และนักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.9

4.1.2 การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน

การศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนสำหรับการวิจัยนี้วิเคราะห์ผลในลักษณะของพฤติกรรมการเล่น เวลาที่ใช้เล่น เกมที่เล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่น ซึ่งปรากฏผลอยู่ในตารางดังนี้

ตารางที่ 6 จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และเพศ

พฤติกรรมการเล่นเกม	จำนวนนักเรียน (คน)		รวม
	ชาย	หญิง	
ไม่เล่น	1,070	500	1,570
ร้อยละตามเพศ	68.2	31.8	100
ร้อยละตามพฤติกรรมการเล่นเกม	36.6	78.4	44.1
เล่น	1,850	138	1,988
ร้อยละตามเพศ	93.1	6.9	100
ร้อยละตามพฤติกรรมการเล่นเกม	63.4	21.6	55.9
รวม*	**2,920**	**638**	**3,558**
ร้อยละตามเพศ	**82.1**	**17.9**	**100**
ร้อยละตามพฤติกรรมการเล่นเกม	**100**	**100**	**100**

*คิดจากนักเรียนที่ตอบคำถามครบ

จากตารางที่ 6 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ในภาพรวมพบว่ามีนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 55.9 ขณะที่นักเรียนที่ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 44.1

สำหรับนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง โดยนักเรียนชายจะเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 63.4 ขณะที่นักเรียนหญิงจะเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 21.6

สำหรับนักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์นั้น นักเรียนหญิงที่ไม่เล่นเกมออนไลน์มีจำนวนมากกว่านักเรียนชายที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ถึงเท่าตัว คือ นักเรียนหญิงไม่เล่นเกมออนไลน์มีร้อยละ 78.4 ขณะที่นักเรียนชายที่ไม่เล่นเกมออนไลน์มีร้อยละ 36.6

ตารางที่ 7 จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และชั้นเรียน

พฤติกรรมการเล่นเกม	จำนวนนักเรียน (คน)			รวม
	ม.1	ม.2	ม.3	
ไม่เล่น	589	426	563	1,578
ร้อยละตามชั้นปีที่เรียน	37.3	27.0	35.7	100
ร้อยละตามพฤติกรรมการไม่เล่นเกม	49.8	41.0	41.6	44.2
เล่น	594	613	791	1,998
ร้อยละตามชั้นปีที่เรียน	29.7	30.7	39.6	100
ร้อยละตามพฤติกรรมการเล่นเกม	50.2	59.0	58.4	55.8
รวม*	**1,183**	**1,039**	**1,354**	**3,576**
ร้อยละตามชั้นปีที่เรียน	**33.1**	**29.1**	**37.9**	**100**
ร้อยละตามพฤติกรรมการเล่นเกม	**100**	**100**	**100**	**100**

*คิดจากนักเรียนที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องครบถ้วน

จากตารางที่ 7 พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มีมากว่านักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์โดยเมื่อพิจารณาจากนักเรียนจำนวน 3,576 คน ที่ให้ข้อมูลทั้งพฤติกรรมการเล่นระบุชั้นเรียน พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 55.8 ขณะที่นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 44.2

เมื่อพิจารณากลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 39.6 รองลงมาได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 30.7 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุด ร้อยละ 29.7

ส่วนกลุ่มนักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไม่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 37.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไม่เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 35.7 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไม่เล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุดร้อยละ 27.0

เมื่อพิจารณาตามระดับชั้นพบว่า ทุกระดับชั้นมีนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ โดยนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 50.2 และไม่เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 49.8 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 59.0 ไม่เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 41.0 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 58.4 ไม่เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 41.6

ตารางที่ 8 จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และคะแนนเฉลี่ย

คะแนนเฉลี่ยสะสมล่าสุด	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				รวม	
	จำนวนผู้เล่น		จำนวนผู้ไม่เล่น			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	19	0.6	60	1.7	79	2.3
2.01 - 2.50	82	2.4	228	6.6	310	9.0
2.51 - 3.00	161	4.7	317	9.2	478	13.8
3.01 - 3.50	249	7.2	324	9.4	573	16.6
3.51 - 4.00	584	16.9	550	15.9	1,134	32.8
จำไม่ได้,ไม่ทราบ	424	12.3	456	13.2	880	25.5
รวม*	**1,519**	**44.0**	**1,935**	**56.0**	**3,454**	**100**

*คิดจากนักเรียนที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องครบถ้วน

จากตารางที่ 8 เมื่อพิจารณาผู้ที่เล่นเกมพบว่าส่วนใหญ่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.51-4.00 มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 16.9 รองลงมาได้แก่ ผู้ที่เล่นเกมแต่ไม่สามารถจำคะแนนเฉลี่ยได้ ร้อยละ 12.3 ผู้ที่เล่นเกมและมีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.01-3.50 ร้อยละ 7.2 ผู้ที่เล่นเกมและมีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.51-3.00 ร้อยละ 4.7 ผู้ที่เล่นเกมและมีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.01-2.50 ร้อยละ 2.4 และผู้เล่นเกมที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.6

ส่วนผู้ที่ไม่เล่นเกมส่วนใหญ่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.51-4.00 เช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 15.9 รองลงมาได้แก่ ผู้ที่เล่นเกมแต่ไม่สามารถจำคะแนนเฉลี่ยได้ ร้อยละ 13.2 ผู้ที่เล่นเกมและมีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 3.01-3.50 ร้อยละ 9.4 ผู้ที่เล่นเกมและมีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.51-3.00 ร้อยละ 9.2 ผู้ที่เล่นเกมและมีคะแนนเฉลี่ยสะสมช่วง 2.01-2.50 ร้อยละ 6.6 และผู้เล่นเกมที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 1.7

ตารางที่ 9 จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และรายได้

รายได้ต่อเดือน	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				รวม	
	จำนวนผู้เล่น		จำนวนผู้ไม่เล่น			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1,000 บาท	287	8.4	351	10.3	638	18.7
1,000 - 2,000 บาท	552	16.2	584	17.1	1,136	33.3
2,001 - 3,000 บาท	283	8.3	424	12.4	707	20.7
3,001 - 4,000 บาท	112	3.3	174	5.1	286	8.4
4,001 - 5,000 บาท	67	2.0	81	2.4	148	4.3
มากกว่า 5,000 บาท	208	6.1	290	8.5	498	14.6
รวม*	**1,509**	**44.2**	**1,904**	**55.8**	**3,413**	**100**

*คิดจากนักเรียนที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องครบถ้วน

จากตารางที่ 9 พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 33.3 มีรายได้ต่อเดือน 1,000 – 2,000 บาท รองลงมาคือนักเรียนที่มีรายได้ 2,001 - 3,000 บาท นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 1,000 - 2,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 16.2 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 8.4 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือน 2,001-3,000 บาท ร้อยละ 8.3 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 6,000 บาท ร้อยละ 6.1 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือน 3,001-4,000 บาท ร้อยละ 3.3 และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือน 4,001-5,000 บาทมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 6.1

นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์มีรายได้ต่อเดือน 1,000 -2,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 17.1 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือน 2,001-3,000 บาท ร้อยละ 12.4 นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 1,000 บาทร้อยละ 10.3 นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ที่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 6,000 บาท ร้อยละ 8.5 นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือน 3,001-4,000 บาท ร้อยละ 5.1 และนักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์และมีรายได้ต่อเดือน 4,001-5,000 บาทมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.4

ตารางที่ 10 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามลักษณะการเล่นเกมออนไลน์และชั้นเรียน

ลักษณะการเล่นเกม	จำนวนนักเรียน						รวม	
	ม.1		ม.2		ม.3			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ติดเกม	87	4.4	57	2.9	94	4.8	**238**	**12.1**
ไม่ติดเกม	469	23.7	519	26.3	644	32.6	**1,632**	**82.5**
อื่นๆ	30	1.5	28	1.4	49	2.5	**107**	**5.4**
รวม	**586**	**29.6**	**604**	**30.6**	**787**	**39.8**	**1,977**	**100**

*คิดจากนักเรียนที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องครบถ้วน

จากตารางที่ 10 พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมทั้งหมดส่วนใหญ่ร้อยละ 82.5 ไม่ติดเกมออนไลน์ทั้ง 3 ชั้น รองลงมาเป็นนักเรียนที่ติดเกมคิดเป็นร้อยละ 12 และลักษณะการเล่นแบบอื่นๆ มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ร้อยละ5.4 และ เมื่อพิจารณาโดยรวมพบว่านักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์นั้น ส่วนใหญ่ เป็นนักเรียนที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 39.8 รองลงมาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 1 คิดเป็นร้อยละ 30.6 และ 29.6 ตามลำดับ

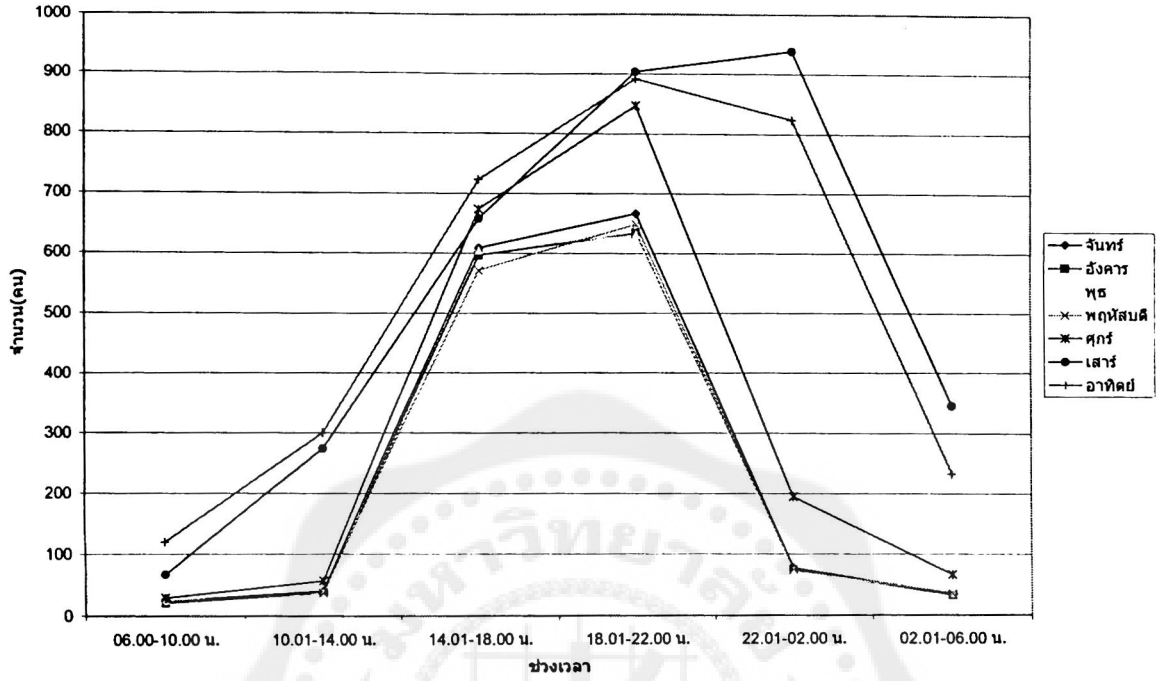
ในกลุ่มนักเรียนที่ติดเกม พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ติดเกมมากที่สุดร้อยละ 4.8 รองลงมาได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ติดเกมร้อยละ 4.4 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ติดเกมน้อยที่สุดร้อยละ 2.9

ตารางที่ 11 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาต่างๆ

วัน	06.00-10.00 น.	10.01-14.00 น.	14.01-18.00 น.	18.01-22.00 น.	22.01-02.00 น.	02.01-06.00 น.
จันทร์	24	40	609	667	78	35
อังคาร	21	37	597	634	74	34
พุธ	25	37	605	631	72	37
พฤหัสบดี	24	38	572	649	76	37
ศุกร์	29	57	674	847	195	67
เสาร์	67	274	658	904	939	346
อาทิตย์	120	300	723	892	824	233

หมายเหตุ : จากนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด 2,000 คน และนักเรียน 1 คน ระบุช่วงเวลาเล่นได้มากกว่า 1 ช่วง

ภาพที่ 2 กราฟแสดงจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาต่างๆ



จากตารางที่ 11 เมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่า นักเรียนเล่นเกมมากที่สุด ช่วง 18.01 – 22.00 น. รองลงมาได้แก่ เวลา 14.01-18.00 น. พิจารณาวันจันทร์ - ศุกร์ นักเรียนเล่นน้อยในช่วง 6.01 – 14.00 น. ในวันเสาร์ – อาทิตย์ จะมีการเล่นสูงมากกว่าวันธรรมดา

จำนวนเด็กนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาต่างๆ สามารถพิจารณาได้ใน 2 ลักษณะด้วยกันคือ จำแนกตามวันในสัปดาห์และจำแนกตามช่วงเวลาในแต่ละวัน

ในอันดับแรกจะเป็นการอธิบายจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาต่างๆ โดนจำแนกตามวันในสัปดาห์ ดังนี้

ในวันจันทร์นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดในช่วงเวลา 18.01-22.00 น. จำนวน 667 คน รองลงมาได้แก่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 609 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 78 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 40 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 02. 01-06.00 น. จำนวน 35 คน และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 24 คน

วันอังคารนักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดในช่วงเวลา18.01-22.00 น. จำนวน 634 คน รองลงมาได้แก่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 597 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 74 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 37 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 02. 01-06.00 น. จำนวน 34 คน และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 21 คน

วันพุธนักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดช่วงเวลา 18.01-22.00 น. จำนวน 631 คน รองลงมาได้แก่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 605 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 72 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. และช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 37 คน และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 25 คน

วันพฤหัสบดีนักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดช่วงเวลา 18.01-22.00 น. จำนวน 649 คน รองลงมาได้แก่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 572 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 76 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 38 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 37 คน และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 24 คน

วันศุกร์นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดช่วงเวลา 18.01-22.00 น. จำนวน 847 คน รองลงมาได้แก่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 674 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 195 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 02. 01-06.00 น. จำนวน 67 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 57 คน และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 29 คน

วันเสาร์นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 939 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 18.01-22.00 น. จำนวน 904 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 658 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 346 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 274 คน และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 06.00-10.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุดจำนวน 67 คน

วันอาทิตย์นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดช่วงเวลา 18.01-22.00 น. จำนวน 892 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 894 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 723 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 300 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 02.01-06.00น. จำนวน 233 คน และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 06.00-10.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุดจำนวน 120 คน

นอกจากนี้เรายังสามารถอธิบายจำนวนเด็กนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามช่วงเวลาในแต่ละวัน ดังนี้

ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. เด็กเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้จะมีจำนวนมากที่สุดในวันอาทิตย์ จำนวน 120 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันเสาร์ จำนวน 67 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันศุกร์ จำนวน 29 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันพุธ จำนวน 25 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ ในวันพฤหัสบดีและวันจันทร์จำนวน 24 คน และนักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้ในวันอังคารจะมีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 21 คน

ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. เด็กเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้จะมีจำนวนมากที่สุดในวันอาทิตย์ จำนวน 300 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันเสาร์ จำนวน 275 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันศุกร์ จำนวน 57 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันจันทร์ จำนวน 40 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันพฤหัสบดีจำนวน 38 คน และนักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้ในวันอังคารและวันพุธจะมีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 37 คน

ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. เด็กเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้จะมีจำนวนมากที่สุดในวันอาทิตย์ จำนวน 723 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันศุกร์ จำนวน 674 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันเสาร์ จำนวน 658 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันจันทร์ จำนวน 609 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันพุธจำนวน 605 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้ในวันอังคารจำนวน 597 คนและนักเรียนเล่นเกมเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้วันพฤหัสบดีจะมีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 572 คน

ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. เด็กเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้จะมีจำนวนมากที่สุดในวัน วันเสาร์ จำนวน 904 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในอาทิตย์จำนวน 892 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันศุกร์ จำนวน 847 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันจันทร์ จำนวน 667 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันพฤหัสบดีจำนวน 649 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้ในวันอังคารจำนวน 634 คนและนักเรียนเล่นเกมเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้วันพุธจะมีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 631 คน

ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. เด็กเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้จะมีจำนวนมากที่สุดในวัน วันเสาร์ จำนวน 939 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในอาทิตย์จำนวน 824 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันศุกร์ จำนวน 195 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันจันทร์ จำนวน 78 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันพฤหัสบดีจำนวน 76 คน นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้ในวันอังคารจำนวน 74 คนและนักเรียนเล่นเกมเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้วันพุธจะมีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 72 คน

ช่วงเวลา 02.01-06.00 น. เด็กเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้จะมีจำนวนมากที่สุดในวัน วันเสาร์ จำนวน 346 คน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในอาทิตย์จำนวน 233 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันศุกร์ จำนวน 67 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันพุธและวันพฤหัสบดีจำนวน 37 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ในวันจันทร์ จำนวน 35 คน และนักเรียนเล่นเกมเกมออนไลน์ในช่วงเวลานี้วันอังคารจะมีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 34 คน

ตารางที่ 12 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ

เกมออนไลน์	นักเรียน	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ARCANA Battle Card	54	2.7
BNB	336	16.8
Cronous	95	4.8
DarkEden	81	4.1
Fairy Land	209	10.5
Fly For Fun	200	10
Getampad	390	19.5
Gun Bound	588	29.4
Iron War	60	3.0
Khan Online	128	6.4
Laghaim	138	6.9
Last Chaos	257	12.9
Lineage II	232	11.6
Lunentia	144	7.2
Maple Story	540	27.0
MU Online	370	18.5
N-Age	207	10.4
O 2 JAM	352	17.6
PANGYA	1,405	70.3
Priston Tale	107	5.4
Project A3	81	4.1
Ragnarok Online	1,029	51.5
RAN	375	18.8
R.Y.L.	144	7.2
SEAL	377	16.9
Survivalproject	172	8.6
Toks Club	122	6.1

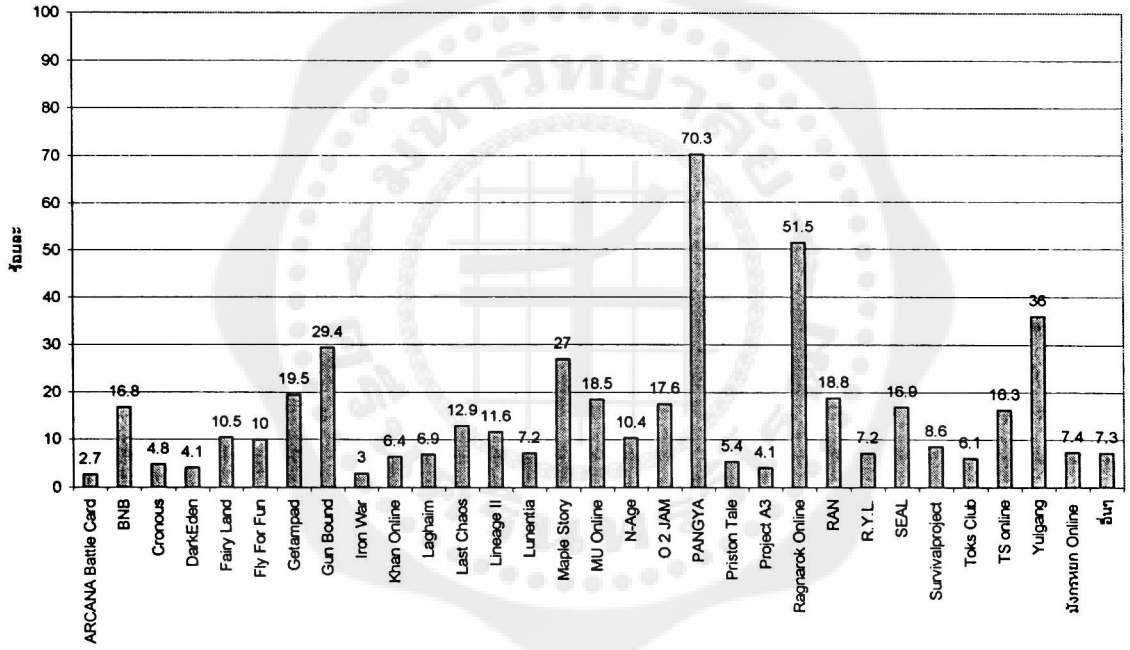
- จากนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ 2,000 คน และนักเรียน 1 คนเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 1 เกมออนไลน์

ตารางที่ 12 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ (ต่อ)

เกมออนไลน์	นักเรียน	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ
TS online	325	16.3
Yulgang	720	36
มังกรหยก Online	147	7.4
อื่นๆ	146	7.3

- จากนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ 2,000 คน และนักเรียน 1 คนเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 1 เกมออนไลน์

ภาพที่ 3 กราฟแท่งแสดงจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ



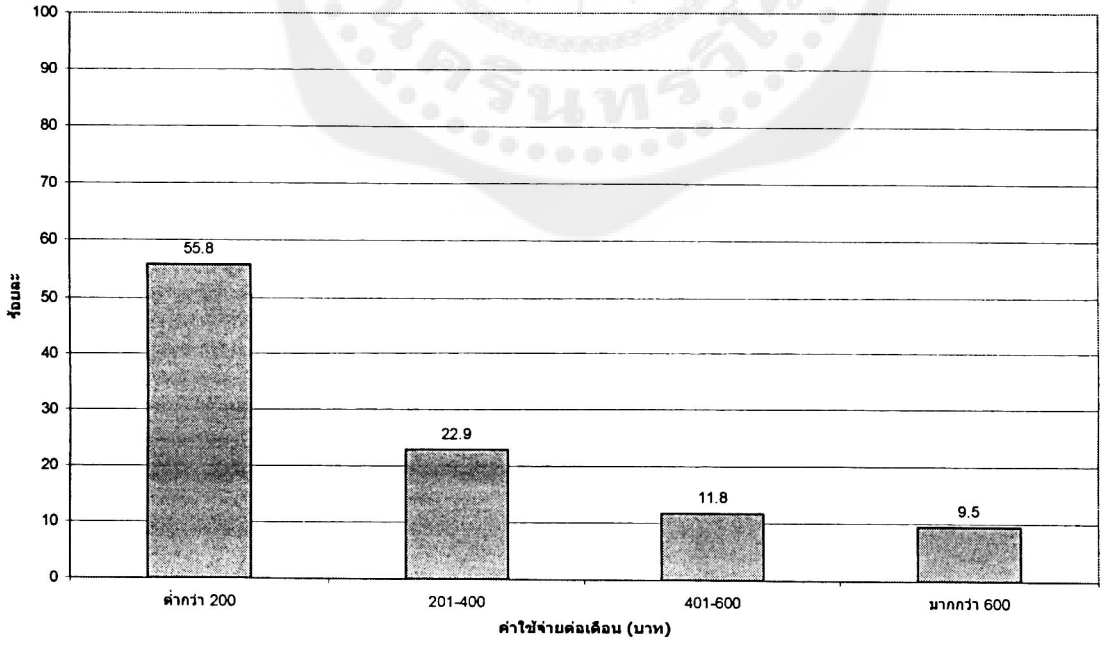
จากตารางที่ 12 พบว่า เด็กนักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ PANGYA มากที่สุด ร้อยละ 70.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok Online ร้อยละ 51.5 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Yulgang ร้อยละ 36 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Gun Bound ร้อยละ 29.4 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Maple Story ร้อยละ 27.0 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Getampad ร้อยละ 19.5 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ MU Online ร้อยละ 18.5 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ O2 JAM ร้อยละ 17.6 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ SEAL ร้อยละ 16.9 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ BNB ร้อยละ 16.8 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ TS Online ร้อยละ 16.3 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Last Chaos ร้อยละ 12.9 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Lineage II ร้อยละ 11.6 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Fairy Land ร้อยละ 10.5 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ N-Age ร้อยละ 10.4 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Fly For Fun ร้อยละ 10 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Survivalproject ร้อยละ 8.6 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ มังกรหยก Online ร้อยละ 7.4 นักเรียนที่เล่นเกม

ออนไลน์อื่นๆ ร้อยละ 7.3 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Lunentia และ R.Y.L. ร้อยละ 7.2 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Laghaim ร้อยละ 6.9 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Khan Online ร้อยละ 6.4 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Priston Tale ร้อยละ 5.4 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Cronous ร้อยละ 4.8 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ DarkEden และ Project A3 ร้อยละ 4.1 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ Iron War ร้อยละ 3.0 และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ ARCANA Battle Card มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.7

ตารางที่ 13 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และชั้นเรียน

ค่าใช้จ่ายต่อเดือน	จำนวนนักเรียน						รวม	
	ม.1		ม.2		ม.3			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 200	350	18.0	342	17.6	392	20.2	**1,084**	**55.8**
201-400	115	5.9	140	7.2	190	9.8	**445**	**22.9**
401-600	67	3.5	65	3.3	97	5.0	**229**	**11.8**
มากกว่า 600	44	2.3	49	2.5	91	4.7	**184**	**9.5**
รวม	**576**	**29.7**	**596**	**30.7**	**770**	**39.6**	**1,942**	**100**

ภาพที่ 4 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน



จากตารางที่ 13 พบว่า นักเรียนจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน รองลงมาได้แก่ นักเรียนเล่นเกมส่วนใหญ่ร้อยละ 55.8 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 201-400 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ22.9 นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม 401-600 บาทต่อเดือนคิดเป็นร้อยละ

11.8 และนักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 600 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 9.5

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 20.2 รองลงมาได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 18.0 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 17.6

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ระหว่าง 201-400 บาทต่อเดือน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 9.8 รองลงมาได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 7.2 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 5.9

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ระหว่าง 401-600 บาทต่อเดือน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 5.0 รองลงมาได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 3.5 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 3.3

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 600 บาทต่อเดือน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 4.7 รองลงมาได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 2.5 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.3

ตารางที่ 14 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามรายได้และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์

รายได้ต่อเดือน	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน								รวม	
	ต่ำกว่า 200		201-400		401-600		มากกว่า 600			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1,000	223	12.0	69	3.7	29	1.6	25	1.3	**346**	**18.6**
1,000-2,000	354	19.1	132	7.1	58	3.1	29	1.6	**573**	**30.9**
2,001-3,000	201	10.8	104	5.6	53	2.9	51	2.7	**409**	**22.0**
3,001-4,000	70	3.8	58	3.1	26	1.4	18	1.0	**172**	**9.3**
4,001-5,000	38	2.0	14	0.8	13	0.7	16	0.9	**81**	**4.4**
มากกว่า 6,000	147	7.9	52	2.8	38	2.0	39	2.1	**276**	**14.8**
รวม*	**1,033**	**55.6**	**429**	**23.1**	**217**	**11.7**	**178**	**9.6**	**1,857**	**100**

*คิดจากนักเรียนที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องครบถ้วน

จากตารางที่ 14 เมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่า จากนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ 1,857 คน ส่วนใหญ่ ร้อยละ 30.9 มีรายได้1,000-2,000 บาท และร้อยละ 55.6 ของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณารายได้และค่าใช้จ่ายร่วมกันพบว่านักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์สวนใหญ่ ร้อยละ 19.1 มีรายได้ 1,000-2,000 บาท มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

ออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน รองลงมาคือ นักเรียนที่มีรายได้น้อยกว่า1,000 บาท และมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.0 และเมื่อพิจารณาตามค่าใช้จ่ายที่ต่างกันมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มนักเรียนที่มีค่าใช่จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือนมีรายได้ต่อเดือน 1,000-2,000 บาทพบมากที่สุด ร้อยละ 19.1 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 1,000 บาท ร้อยละ 12.0 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 2,001-3,000 บาทในระดับนี้ ร้อยละ 10.8 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 6,000 บาท ร้อยละ 7.9 นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 3,001-4,000 บาท ร้อยละ 3.8 และนักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 4,001-5,000 ร้อยละ 2.0

นักเรียนที่มีค่าใช่จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ระหว่าง 201-400 บาทต่อเดือนส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 1,000 -2,000 บาทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 7.1 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 2,001-3,000 บาท นักเรียนที่มีน้อยกว่า 1,000 บาท, 3,001-4,000 บาท, มากกว่า 6,000 บาทและ 4,001-5,000 คิดเป็นร้อยละ 5.6, 3.7 , 3.1, 2.8, และ0.8 ตามลำดับ

นักเรียนที่มีค่าใช่จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ระหว่าง 401-600 บาทต่อเดือนส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 1,000 -2,000 บาทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.1 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือน 2,001-3,000 บาท, มากกว่า 6,000 บาท, น้อยกว่า 1,000 บาท, 3,001-4,000 บาท และ4,001-5,000 โดยคิดเป็นร้อยละ 2.9, 2.0 ,1.6 1.4 และ 0.7 ตามลำดับ

นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 600 บาทต่อเดือนส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 2,001 -3,000 บาทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.7 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 6,000 บาท, 1,000-2,000 บาท, น้อยกว่า 1,000 บาท, 3,001-4,000 บาท และ 4,001-5,000 คิดเป็นร้อยละ 2.1, 1.6, 1.3, 1.0 และ0.9 ตามลำดับ

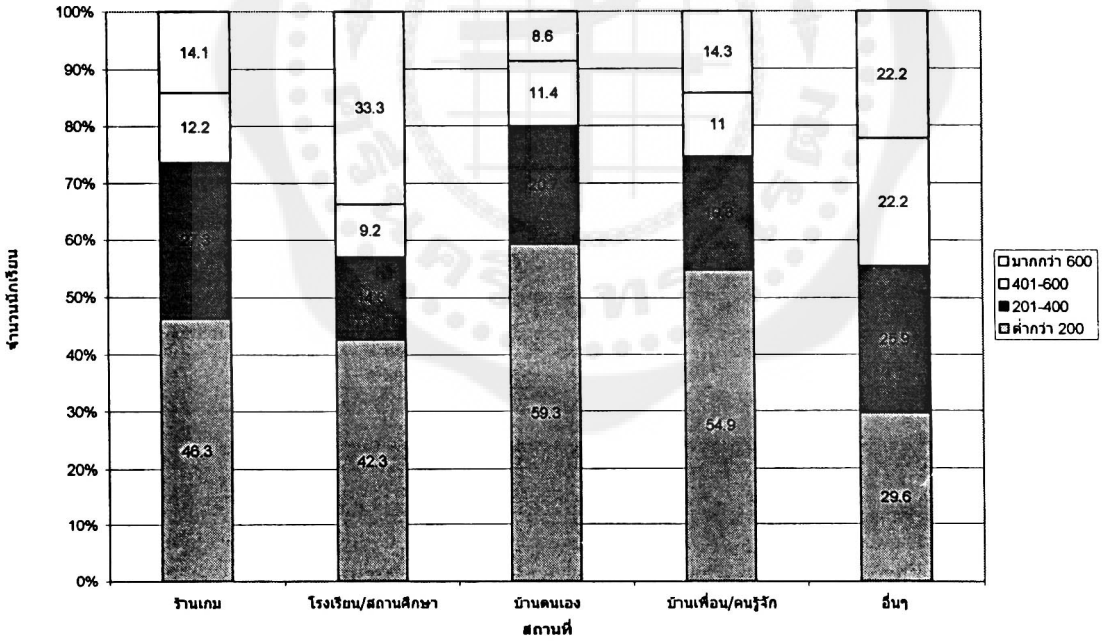
เมื่อพิจารณาตามรายได้ในแต่ละระดับพบว่านักเรียนที่มีรายได้ทุกกลุ่ม มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน ต่ำกว่า 2000 บาท มากที่สุด

ตารางที่ 15 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และสถานที่เล่น

สถานที่เล่น	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน								รวม	
	ต่ำกว่า 200		201-400		401-600		มากกว่า 600			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ร้านเกม	334	46.3	197	27.3	88	12.2	102	14.1	**721**	**100**
โรงเรียน/สถานศึกษา	9	42.3	3	14.3	2	9.2	7	33.3	**21**	**100**
บ้านตนเอง	791	59.3	276	20.7	152	11.4	115	8.6	**1,334**	**100**
บ้านเพื่อน/คนรู้จัก	50	54.9	15	19.8	10	11.0	13	14.3	**91**	**100**
อื่นๆ	8	29.6	7	25.9	6	22.2	6	22.2	**27**	**100**

จากนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ 2,000 คน และนักเรียน 1 คนอาจระบุได้มากกว่า 1 สถานที่

ภาพที่ 5 แผนภูมิแท่งแสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และสถานที่เล่น



จากตารางที่ 15 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้านตนเองคือ 1,334 คน ของจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมทั้งหมด และพบว่า นักเรียนเล่นเกมที่โรงเรียน หรือสถานศึกษาน้อยที่สุด คือ 21 คน ของจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมทั้งหมด จากภาพรวมพบว่านักเรียนจำนวนราวครึ่งหนึ่งที่เล่นเกมที่ร้านเกม โรงเรียน / สถานศึกษา บ้านตนเอง บ้านเพื่อน / บ้านคนรู้จัก มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เดือนละไม่เกิน 200 บาท

นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือนเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองมากที่สุด ร้อยละ 59.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อน/คนรู้จัก ร้อยละ 54.9 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมร้อยละ 46.3 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่โรงเรียน/สถานศึกษา ร้อยละ 42.3 และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่อื่นๆ มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 29.6

นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 201-400 ต่อเดือนเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมมากที่สุด ร้อยละ 27.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่อื่นๆร้อยละ 25.9 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองร้อยละ 20.7 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์บ้านเพื่อน/คนรู้จัก ร้อยละ 19.8 และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่โรงเรียน/สถานศึกษา มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 14.3

นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 401-600 ต่อเดือนเล่นเกมออนไลน์ที่อื่นๆ มากที่สุด ร้อยละ 22.2 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมร้อยละ 12.2 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองร้อยละ 11.4 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์บ้านเพื่อน/คนรู้จัก ร้อยละ 11.0 และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่โรงเรียน/สถานศึกษา มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 9.2

นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 600 ต่อเดือนเล่นเกมออนไลน์ที่โรงเรียน/สถานศึกษา มากที่สุด ร้อยละ 33.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่อื่นๆร้อยละ 22.2 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อน/คนรู้จัก ร้อยละ 14.3 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมร้อยละ 14.1 และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 8.6

4.1.3 ปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

การศึกษาถึงปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนสำหรับการวิจัยนี้วิเคราะห์ผลในด้านลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งปรากฏผลในตารางดังนี้

ตารางที่ 16 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมและปัญหาจากการเล่นเกม

ปัญหาจากการเล่นเกม	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน								รวม	
	ต่ำกว่า 200		201-400		401-600		มากกว่า 600			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
มีปัญหา	64	3.4	58	3.0	37	1.9	51	2.7	**210**	**11.0**
ไม่มีปัญหา	1,005	52.6	379	19.8	37	18.8	188	6.7	**1,700**	**89.0**
รวม	**1,069**	**56.0**	**437**	**22.9**	**225**	**22.5**	**179**	**9.4**	**1,910**	**100**

ตารางที่ 16 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 89 ไม่มีปัญหาจากการเล่นเกม ขณะที่นักเรียนร้อยละ 11 ตอบว่ามีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์

นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาท มีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 3.4 นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 201-400 บาท มีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 3.0 นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 401-600 มีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 1.9 นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 600 บาท มีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 2.7

ตารางที่ 17 ร้อยละของนักเรียนที่ระบุเหตุการณ์ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ปัญหา	ร้อยละ
ทำการบ้านไม่เสร็จ	33.1
ผลการเรียนต่ำลง	31.2
หนีเรียน	11.4
ขาดเรียน	8.0
ถูกครูอาจารย์ดุ	11.8
ถูกครูอาจารย์ทำโทษ	5.6
ถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองดุ	63.4
ทะเลาะกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	16.1

ถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองลงโทษ	22.2
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยตี	12.1
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยขังหรือกักบริเวณ	5.6
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยไม่ให้เงินใช้/หักเงินท่าน	11.7
ขโมยเงิน พ่อแม่ / ผู้ปกครอง / ญาติพี่น้อง	5.1
ซื้อขายของในเกมออนไลน์ด้วยเงินจริง	33.1
รู้สึกอ่อนเพลีย	41.2
เกี่ยวข้องกับยาเสพติด	2.1
คิดทำผิดกฎหมาย	4.8
มีเพื่อนที่ทำผิดกฎหมาย	11.2

* นักเรียนที่เล่นเกม 1 คน อาจระบุได้มากกว่า 1 อย่าง

จากตารางที่ 17 พบว่า นักเรียนมีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน โดยนักเรียนที่ถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองดุมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 63.4 รองลงมาคือนักเรียนที่รู้สึกอ่อนเพลีย ร้อยละ 41.2 นักเรียนที่ทำการบ้านไม่เสร็จและซื้อขายของในเกมออนไลน์ด้วยเงินจริง ร้อยละ 33.1 นักเรียนที่ผลการเรียนต่ำลง ร้อยละ 31.2 นักเรียนที่ถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองลงโทษ ร้อยละ 22.2 นักเรียนที่ทะเลาะกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ร้อยละ 16.1 นักเรียนที่เคยถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองตี ร้อยละ 12.1 นักเรียนที่ถูกครูอาจารย์ดุ ร้อยละ 11.8 นักเรียนที่เคยถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองไม่ให้เงินใช้หรือหักเงิน ร้อยละ 11.7 นักเรียนที่หนีเรียน ร้อยละ 11.4 นักเรียนที่มีเพื่อนที่ทำผิดกฎหมาย ร้อยละ 11.2 นักเรียนที่ขาดเรียน ร้อยละ 8.0 นักเรียนที่ถูกครูหรืออาจารย์ทำโทษและนักเรียนที่เคยถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองขังหรือกักบริเวณ มีจำนวนเท่ากันคือร้อยละ 5.6 ส่วนนักเรียนที่ขโมยเงิน พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือญาติพี่น้อง มีร้อยละ 5.1 นักเรียนที่คิดทำผิดกฎหมาย ร้อยละ 4.8 และนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดมีจำนวนน้อยที่สุดร้อยละ 2.1

ตารางที่ 18 จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และปัญหาด้านสุขภาพ

ปัญหาด้านสุขภาพ	พฤติกรรมการเล่นเกม				รวม	
	เล่น		ไม่เล่น			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ปวดเมื่อย	417	48.4	445	51.6	**862**	**100**
ปวดแขน	115	38.0	188	62.0	**303**	**100**
ปวดหลัง	109	34.0	212	66.0	**321**	**100**
ตาพร่ามัว / ปวดตา	112	32.0	238	68.0	**350**	**100**
ไม่มีอาการ	946	44.9	1161	55.1	**2,107**	**100**

จากตารางที่ 18 พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ประสบปัญหาด้านสุขภาพโดยนักเรียนที่มีอาการปวดเมื่อยพบเป็นจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 48.4 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีอาการปวดแขน ร้อยละ 38.0 นักเรียนที่มีอาการปวดหลังร้อยละ 34.0 และนักเรียนที่มีอาการตาพร่ามัว / ปวดตา มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 32.0

อย่างไรก็ตาม ในภาพรวมของตารางแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ ก็มีอาการหรือปัญหาทางสุขภาพเช่นกัน และมีสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในทุกอาการ กล่าวคือ นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ประสบปัญหาด้านสุขภาพโดยจะมีอาการตาพร่ามัว / ปวดตา มากที่สุด ร้อยละ 68.0 รองลงมาได้แก่ นักเรียนมีอาการปวดหลัง ร้อยละ 66.0 นักเรียนมีอาการปวดแขนร้อยละ 62.0 และนักเรียนที่มีอาการปวดเมื่อยมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 55.1

ส่วนนักเรียนที่ตอบว่าไม่มีอาการนั้น นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ มีร้อยละ 44.9 ขณะที่นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์มี ร้อยละ 55.1

ตารางที่ 19 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ และปัญหาด้านสุขภาพ

ปัญหาด้านสุขภาพ	ลักษณะการเล่นเกม				รวม	
	ติดเกม		ไม่ติดเกม			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ปวดเมื่อย	61	14.6	356	85.6	**417**	**100**
ปวดแขน	22	12.4	155	87.6	**177**	**100**
ปวดหลัง	27	13.8	168	86.2	**195**	**100**
ตาพร่ามัว/ปวดตา	52	23.3	171	76.7	**223**	**100**
ไม่มีอาการ	116	10.7	967	89.3	**1,093**	**100**

จากตารางที่ 19 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ โดยแยกเป็นนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์กับนักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ พบว่านักเรียนที่ติดเกมออนไลน์จะประสบปัญหาด้านสุขภาพโดยจะมีอาการตาพร่ามัว / ปวดตา/มากที่สุด ร้อยละ 23.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีอาการปวดเมื่อยร้อยละ 14.6 นักเรียนที่มีอาการปวดหลังร้อยละ 13.8 นักเรียนที่มีอาการปวดแขน ร้อยละ 12.4 และนักเรียนไม่มีอาการมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 10.7

นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์แต่ไม่ติดเกม ประสบปัญหาด้านสุขภาพเช่นกัน คือ นักเรียนที่มีอาการปวดแขน ร้อยละ 87.6 นักเรียนที่มีอาการปวดหลังร้อยละ 86.2 นักเรียนที่มีอาการปวดเมื่อย ร้อยละ 85.6

และนักเรียนที่มีอาการตาพร่ามัว / ปวดตามีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 55.1 ส่วนนักเรียนที่ไม่มีอาการมีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 89.3

ตารางที่ 20 จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และเวลาในการออกกำลังกาย

เวลาในการออกกำลังกาย	พฤติกรรมการเล่นเกม				รวม	
	เล่น		ไม่เล่น			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ทุกวัน	742	21.0	371	10.5	**1,113**	**31.4**
สัปดาห์ละ 5-6 วัน	220	6.2	175	4.9	**395**	**11.2**
สัปดาห์ละ 3-4 วัน	396	11.2	307	8.7	**703**	**19.9**
สัปดาห์ละ 1-2 วัน	523	14.8	572	16.2	**1,095**	**30.9**
ไม่ได้ออกกำลังกายเลย	89	2.5	146	4.1	**235**	**6.6**
รวม	**1,970**	**55.6**	**1,571**	**44.4**	**3,541**	**100**

จากตารางที่ 20 พบว่า ในภาพรวม นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 93.4 ได้ออกกำลังกาย ขณะที่นักเรียนร้อยละ 6.6 เท่านั้นที่ไม่ได้ออกกำลังกาย

ในกลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนที่ออกกำลังกายทุกวันมีมากที่สุด ร้อยละ 21.0 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีเวลาในการออกกำลังกายสัปดาห์ละ 1-2 วัน ร้อยละ 14.8 นักเรียนที่มีเวลาออกกำลังกายสัปดาห์ละ 3-4 วัน ร้อยละ 11.2 นักเรียนที่มีเวลาออกกำลังกายสัปดาห์ละ 5-6 วัน ร้อยละ 6.2 และนักเรียนที่ไม่ได้ออกกำลังกายเลยมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.5

ส่วนนักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนที่ออกกำลังกายสัปดาห์ละ 1-2 วันมีมากที่สุด ร้อยละ 16.2 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ออกกำลังกายทุกวัน ร้อยละ 10.5 นักเรียนที่ออกกำลังกายสัปดาห์ละ 3-4 วัน ร้อยละ 8.7 นักเรียนที่ออกกำลังกายสัปดาห์ละ 5-6 วัน ร้อยละ 4.9 และนักเรียนที่ไม่ได้ออกกำลังกายเลยมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 4.1

ตารางที่ 21 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ และเวลาในการออกกำลังกาย

เวลาในการออกกำลังกาย	ลักษณะการเล่นเกม				รวม	
	ติดเกม		ไม่ติดเกม			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ทุกวัน	78	4.2	608	32.9	686	37.2
สัปดาห์ละ 5-6 วัน	20	1.1	188	10.2	208	11.3
สัปดาห์ละ 3-4 วัน	42	2.3	331	17.9	373	20.2
สัปดาห์ละ 1-2 วัน	80	4.3	413	22.4	493	26.7
ไม่ได้ออกกำลังกายเลย	14	0.8	72	3.9	86	4.7
รวม	**234**	**12.7**	**1,612**	**87.3**	**1,846**	**100**

จากตารางที่ 21 พบว่า จากนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์และให้ข้อมูล 1,846 คน มีร้อยละ 12.7 ที่ติดเกมออนไลน์ ขณะที่ร้อยละ 87.3 ไม่ได้ติดเกมออนไลน์

ในกลุ่มนักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนที่ออกกำลังกายสัปดาห์ละ 1-2วันมีมากที่สุด ร้อยละ 4.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีเวลาในการออกกำลังกายทุกวัน ร้อยละ 4.2 นักเรียนที่มีเวลาออกกำลังกายสัปดาห์ละ 3-4 วัน ร้อยละ 2.3 นักเรียนที่มีเวลาออกกำลังกายสัปดาห์ละ 5-6 วัน ร้อยละ 1.1 และนักเรียนที่ไม่ได้ออกกำลังกายเลยมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.8

ส่วนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์แต่ไม่ติดเกม พบว่า นักเรียนที่ออกกำลังกายทุกวันมีมากที่สุด ร้อยละ 32.9 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ออกกำลังกายสัปดาห์ละ 1-2 วัน ร้อยละ 22.4 นักเรียนที่ออกกำลังกายสัปดาห์ละ 3-4 วัน ร้อยละ 17.9 นักเรียนที่ออกกำลังกายสัปดาห์ละ 5-6 วัน ร้อยละ 10.2 และนักเรียนที่ไม่ได้ออกกำลังกายเลยมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 3.9

4.1.4 ความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์

การศึกษาความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ สำหรับการวิจัยนี้ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในครอบครัวโดยศึกษาผลใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) การใช้เวลากับครอบครัว 2)การทำกิจกรรมกับครอบครัว และ 3) การสื่อสารในครอบครัว

4.1.4.1 การใช้เวลากับครอบครัว

ตารางที่ 22 จำนวนนักเรียนจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัว

เวลาทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวในแต่วัน	พฤติกรรมการเล่นเกม				รวม	
	เล่น		ไม่เล่น			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	73	2.1	77	2.2	**150**	**4.3**
1-2 ชั่วโมง	375	10.6	292	8.3	**667**	**18.9**
3-4 ชั่วโมง	664	18.8	492	14.0	**1,156**	**32.8**
5-6 ชั่วโมง	361	10.2	330	9.4	**691**	**19.6**
เกิน 6 ชั่วโมง	499	14.2	362	10.3	**861**	**24.4**
รวม	**1,972**	**55.9**	**1,553**	**44.1**	**3,525**	**100**

จากตารางที่ 22 พบว่า ในภาพรวม นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 32.8 ใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว 3-4 ชั่วโมงต่อวัน ขณะที่นักเรียนที่ใช้เวลาทำกิจกรรมกับครอบครัวน้อยกว่าวันละ 1 ชั่วโมงมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.3

ในกลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์นั้น นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 18.8 มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัว 3-4 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัวเกิน 6 ชั่วโมง ร้อยละ14.2 นักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัววันละ 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 10.6 นักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัว 5-6 ชั่วโมง ร้อยละ 10.2 และนักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัวน้อยกว่า 1 ชั่วโมงมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.1

ส่วนนักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ที่ใช้เวลาทำกิจกรรมกับครอบครัว 3-4 ชั่วโมงต่อวัน มีร้อยละ 14.0 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัวเกิน 6 ชั่วโมง ร้อยละ 10.3 นักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัววันละ 5-6 ชั่วโมง ร้อยละ 9.4 นักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัว 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 8.3 และนักเรียนที่มีเวลาทำกิจกรรมกับครอบครัวน้อยกว่า 1 ชั่วโมงมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.2

ตารางที่ 23 จำนวนนักเรียนที่ใช้เวลาพูดคุยกับพ่อแม่ผู้ปกครอง จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

เวลาที่ใช้พูดคุยพ่อแม่ผู้ปกครอง ใน 1 วัน	นักเรียน				รวม	
	เล่นเกม		ไม่เล่นเกม			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	126	3.6	169	4.8	**295**	**8.3**
1-2 ชั่วโมง	370	10.4	530	14.9	**900**	**25.4**
3-4 ชั่วโมง	420	11.8	498	14.0	**918**	**25.9**
มากกว่า 4 ชั่วโมง	658	18.6	776	21.9	**1,434**	**40.4**
รวม	**1,574**	**44.4**	**1,973**	**55.6**	**3,547**	**100**

* คำนวนจากนักเรียนทั้งหมด 3,547 คน

จากตารางที่ 23 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 40.4 ใช้เวลาพูดคุยกับพ่อแม่มากกว่าวันละ 4 ชั่วโมง โดยนักเรียนทั้งเล่นเกมและไม่เล่นเกมมีลักษณะการใช้เวลาในการพูดคุยกับพ่อแม่เหมือนกันคือ นักเรียนที่ใช้เวลาพูดคุยกับพ่อแม่น้อยกว่าวันละ 1 ชั่วโมง มีน้อยที่สุด

ตารางที่ 24 จำนวนนักเรียนที่ได้พบกับพ่อแม่ผู้ปกครองจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

เวลาที่ได้พบกับพ่อแม่ผู้ปกครองใน 1 สัปดาห์	นักเรียน				รวม	
	เล่นเกม		ไม่เล่นเกม			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่าวันละครั้ง	34	1.0	32	0.9	**66**	**1.9**
1-2 ครั้ง	46	1.3	71	2.0	**117**	**3.3**
3-4 ครั้ง	48	1.4	90	2.5	**138**	**3.9**
5-6 ครั้ง	41	1.2	62	1.7	**103**	**2.9**
ทุกวัน	1,407	39.6	1,718	48.4	**3,125**	**88.1**
รวม	**1,576**	**44.4**	**1,973**	**55.6**	**3,549**	**100**

* คำนวนจากนักเรียนทั้งหมด 3,549 คน

จากตารางที่ 24 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 88.1 ได้พบกับผู้ปกครองทุกวัน นักเรียนที่เล่นเกมและไม่เล่นเกมไม่ต่างกันในเรื่องการพบผู้ปกครอง คือ ส่วนใหญ่ของแต่ละกลุ่มพบผู้ปกครองทุกวัน

4.1.4.2 การทำกิจกรรมกับครอบครัว

ตารางที่ 25 ร้อยละของนักเรียนที่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวจำแนกตามลักษณะของกิจกรรมและเวลาในการทำกิจกรรม

กิจกรรม	จำนวนนักเรียนที่ให้ข้อมูล	น้อยกว่าสัปดาห์ละครั้ง	สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง	สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง	สัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง	ทุกวัน
ทานอาหารนอกบ้าน	3,527	40.8	44.6	9.2	2.4	3.1
ทานอาหารด้วยกันในบ้าน	3,551	4.0	9.4	14.5	19.9	52.3
ดูโทรทัศน์ด้วยกัน	3,540	5.1	10.1	13.7	11.7	59.5
ไปเที่ยวนอกบ้าน	3,529	38.8	43.4	10.9	3.1	3.8
ทำการบ้าน	3,522	20.1	18.9	18.7	9.5	32.7
เล่นกีฬา / ออกกำลัง	3,523	22.9	27.8	18.0	8.6	22.7
อื่นๆ	159	11.3	24.5	17.6	6.3	40.3

จากตารางที่ 25 พบว่า นักเรียนที่ทานอาหารนอกบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง มากที่สุด ร้อยละ 44.6 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ทานอาหารนอกบ้านกับครอบครัวน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 40.8 นักเรียนที่ทานอาหารนอกบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 9.2 นักเรียนที่ทานอาหารนอกบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง ร้อยละ 2.4 และนักเรียนที่ ทานอาหารนอกบ้านกับครอบครัวทุกวันมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 3.1

นักเรียนที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านกับครอบครัวทุกวันมากที่สุดร้อยละ 52.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง ร้อยละ 19.9 นักเรียนที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 14.5 นักเรียนที่ทานอาหาร ด้วยกันในบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 9.4 และนักเรียนที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านกับครอบครัวน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 4.0

นักเรียนที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันภายในครอบครัวทุกวันมากที่สุด ร้อยละ 59.5 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันภายในครอบครัวสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 13.7 นักเรียนที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันภายในครอบครัวสัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง ร้อยละ 11.7 นักเรียนที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันภายใน ครอบครัวสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 10.1 และนักเรียนที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันภายในครอบครัวน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์น้อยที่สุด ร้อยละ 5.1

นักเรียนที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 1-2 ครั้งมากที่สุด ร้อยละ 43.4 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับครอบครัวน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 38.8 นักเรียนที่ไปเที่ยว

นอกบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 10.9 นักเรียนที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับครอบครัวทุกวัน ร้อยละ 3.8 และนักเรียนที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับครอบครัวสัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง น้อยที่สุด ร้อยละ 3.1

นักเรียนที่ทำการบ้านทุกวันมากที่สุด ร้อยละ 32.7 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ทำการบ้านน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 20.1 นักเรียนที่ทำการบ้านสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 18.9 นักเรียนที่ทำการบ้าน 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ร้อยละ 18.7 และนักเรียนที่ทำการบ้านสัปดาห์ละ 5-6 ครั้งมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 9.5

นักเรียนที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกายกับครอบครัวสัปดาห์ 1-2 ครั้งมีจำนวนมากที่สุดร้อยละ 57.8 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกายกับครอบครัวน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 22.9 นักเรียนที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกายกับครอบครัวทุกวัน ร้อยละ 22.7 นักเรียนที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกายกับครอบครัวสัปดาห์ละ 3-4 ครั้งร้อยละ 18.0 และนักเรียนที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกายกับครอบครัวสัปดาห์ละ 5-6 ครั้งมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 8.6

นักเรียนที่ทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัวทุกวันมีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 40.3 รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่ทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัวสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 4.5 นักเรียนที่ทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัวสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 17.6 นักเรียนที่ทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัวน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ร้อยละ 11.3 และนักเรียนที่ทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัว 5-6 ครั้งต่อสัปดาห์น้อยที่สุด ร้อยละ 6.3

4.1.4.3 การสื่อสารในครอบครัว

ตารางที่ 26 จำนวนนักเรียนจำแนกตามเวลาพูดคุยกับผู้ปกครองและการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน

ปัญหาของนักเรียน	เวลาพูดคุยกับผู้ปกครองต่อวัน								รวม	
	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง		1-2 ชั่วโมง		3-4 ชั่วโมง		มากกว่าวันละ 4 ชั่วโมง			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ด้านการเรียน	105	7.9	362	27.3	331	24.9	530	39.9	1,328	100
เรื่องเพื่อน	19	6.6	73	25.3	75	26.0	121	42.0	288	100
เรื่องแฟน / คนรัก	10	8.2	29	23.8	30	24.6	53	43.4	122	100
นิสัยส่วนตัว / บุคลิกภาพ	72	9.4	180	23.5	206	26.9	308	40.2	766	100
อื่นๆ	5	7.6	15	22.7	10	15.2	36	54.5	66	100

*คิดจากนักเรียนที่ตอบคำถามครบ

จากตารางที่ 26 พบว่า ในภาพรวม นักเรียนประสบปัญหาเรื่องการเรียนมากที่สุด (1,328 คน) และนักเรียนส่วนใหญ่ (1,048 คน) มีเวลาพูดคุยกับผู้ปกครองมากกว่าวันละ 4 ชั่วโมง

นักเรียนที่มีเวลาพูดคุยกับผู้ปกครองน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันจะประสบปัญหานิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพมากที่สุด ร้อยละ 9.4 รองลงมาได้แก่ ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรักร้อยละ 8.2 ปัญหาด้านการเรียน ร้อยละ 7.9 ปัญหาอื่นๆ ร้อยละ 7.6 และปัญหาเรื่องเพื่อนน้อยที่สุดร้อยละ 6.6

นักเรียนที่มีเวลาพูดคุยกับผู้ปกครอง 1-2 ชั่วโมงต่อวันจะประสบปัญหาด้านการเรียนมากที่สุด ร้อยละ 27.3 รองลงมาได้แก่ ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 25.3 ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 23.8 ปัญหานิสัยส่วนตัวบุคลิกภาพร้อยละ 23.5 และปัญหาด้านอื่นๆ น้อยที่สุด ร้อยละ 22.7

นักเรียนที่มีเวลาคุยกับผู้ปกครอง 3-4 ชั่วโมงต่อวันจะประสบปัญหานิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพมากที่สุด ร้อยละ 26.9 รองลงมาได้แก่ ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 26.0 ปัญหาด้านการเรียน ร้อยละ 24.9 ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 24.6 และปัญหาเรื่องอื่นๆ น้อยที่สุด ร้อยละ 15.2

นักเรียนที่มีเวลาคุยกับผู้ปกครองมากกว่าวันละ 4 ชั่วโมง จะประสบปัญหาเรื่องอื่นๆ มากที่สุด ร้อยละ 54.5 รองลงมาได้แก่ ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 42.0 ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 43.4 ปัญหานิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพ ร้อยละ 40.2 และปัญหาด้านการเรียนน้อยที่สุด ร้อยละ 39.9

ตารางที่ 27 ร้อยละของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่ระบุการสื่อสารกับผู้ปกครองเรื่องการเล่นเกมออนไลน์

การสื่อสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์	ร้อยละของนักเรียน
เคยห้าม	53.9
ไม่เคยห้าม	46.1

ตารางที่ 28 จำนวนนักเรียนจำแนกตามเวลาพบผู้ปกครองการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของนักเรียน

ปัญหาของนักเรียน	เวลาพบผู้ปกครองต่อวัน								รวม	
	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง		1-2 ชั่วโมง		3-4 ชั่วโมง		มากกว่า 4 ชั่วโมง			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ด้านการเรียน	181	7.7	611	25.8	614	26.0	960	40.6	2,366	100
เรื่องเพื่อน	35	6.9	118	23.2	134	26.4	221	43.5	508	100
เรื่องแฟน/คนรัก	17	8.4	43	21.3	60	29.7	82	40.6	202	100
นิสัยส่วนตัว/บุคลิกภาพ	128	8.8	334	22.9	403	27.6	594	40.7	1,459	100
อื่นๆ	17	12.1	30	21.4	21	15.0	72	51.4	140	100

จากนักเรียนที่ให้ข้อมูล 3,582 คน

จากตารางที่ 28 พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนให้ข้อมูลว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่ 2,366 คน มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของนักเรียนในด้านการเรียน รองลงมา คือ แก้ไขปัญหาด้านนิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพ (1,459 คน)

ในกลุ่มนักเรียนที่พบผู้ปกครองทุกวันผู้ปกครองจะมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาด้านนิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพให้นักเรียนมากที่สุด ร้อยละ 89.7 รองลงมาได้แก่ ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 87.8 ปัญหาด้านการเรียนร้อยละ 87.6 ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 82 และปัญหาเรื่องอื่นๆ น้อยที่สุด ร้อยละ 81.8

ส่วนกลุ่มนักเรียนที่พบผู้ปกครองวันละ 5-6 ชั่วโมงผู้ปกครองจะร่วมแก้ปัญหาเรื่องเพื่อนมากที่สุด ร้อยละ 11 รองลงมาได้แก่ ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 4.1 ปัญหาเรื่องนิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพ ร้อยละ 3.7 ปัญหาเรื่องอื่นๆ ร้อยละ 3.0 และปัญหาด้านการเรียน ร้อยละ 2.6

นักเรียนที่พบผู้ปกครองวันละ 3-4 ชั่วโมง ผู้ปกครองจะมีส่วนแก้ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 7.4 ปัญหาด้านการเรียน ร้อยละ 4.7 ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 4.2 ปัญหาเรื่องนิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพ ร้อยละ 3.3 และปัญหาอื่นๆ ร้อยละ7.6

นักเรียนที่พบผู้ปกครองวันละ 1-2 ชั่วโมงผู้ปกครองจะร่วมแก้ปัญหาด้านการเรียนมากที่สุด ร้อยละ 3.8 รองลงมาได้แก่ ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 3.3 ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 3.1 ปัญหาเรื่องอื่นๆ ร้อยละ 3.0 และปัญหาเรื่องนิสัยส่วนตัวและบุคลิกภาพน้อยที่สุด ร้อยละ 2.6

กลุ่มนักเรียนที่พบผู้ปกครองน้อยกว่าวันละ 1 ชั่วโมง ผู้ปกครองจะมีส่วนแก้ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 3.3 ปัญหาด้านการเรียน ร้อยละ 1.4 ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 1.0 และปัญหาเรื่องนิสัยส่วนตัวบุคลิกภาพ ร้อยละ 0.8 และปัญหาอื่นๆ ร้อยละ 4.5

4.1.5 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูลโดยใช้สหสัมพันธ์

การศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลต่างๆ ของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในส่วนต่อไปนี้จะแสดงภาพความสัมพันธ์ของการเล่นเกมออนไลน์ ปัญหาจากการเล่นเกม และความสัมพันธ์ในครอบครัว

ตารางที่ 29 ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยต่างๆ

ปัจจัยด้านเวลา	ปัจจัยต่างๆ			
	ปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์	การถูกลงโทษ	เวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว	ปัญหาด้านสุขภาพ
เวลาที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์	0.290**	0.178**	-0.061**	0.126**

**ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 29 พบว่า เวลาที่นักเรียนใช้เล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ การถูกลงโทษ เวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวและปัญหาด้านสุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ

นักเรียนที่มีจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้นจะเกิดปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ มากขึ้น ได้แก่ ปัญหาทำการบ้านไม่เสร็จ ผลการเรียนตกต่ำ หนีเรียน ขาดเรียน ทำเลาะกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ขโมยเงินพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือญาติพี่น้อง เป็นต้น

นักเรียนที่มีจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้น นักเรียนจะถูกลงโทษมากขึ้น เช่น ถูกครูอาจารย์ดุ ทำโทษ ถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองดุ ลงโทษ ตี หรือหักเงินหรือไม่ให้ใช้เงิน เป็นต้น

นักเรียนที่มีจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้น จะมีเวลาที่ทำกิจกรรมกับครอบครัวน้อยลง

เมื่อนักเรียนคนใดมีจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเท่าใด นักเรียนคนนั้นจะประสบปัญหาด้านสุขภาพมากขึ้น เช่น ปวดเมื่อย ปวดแขน ปวดหลัง ตาพร่ามัว/ปวดตา เป็นต้น

ตารางที่ 30 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยต่างๆ

การเล่นเกมออนไลน์	ปัจจัยต่างๆ		
	คะแนนเฉลี่ยสะสม	การใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว	ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม
ระดับการเล่นเกมออนไลน์	-0.146**	0.046**	-0.020

**ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 30 พบว่า ระดับการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ การไม่เล่นเกมออนไลน์ การเล่นเล่นเกมออนไลน์ และการติดเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับคะแนนเฉลี่ยสะสมและการใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่ไม่พบความสัมพันธ์กันระหว่างระดับการเล่นเกมออนไลน์กับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์

ความสัมพันธ์ดังกล่าวอธิบายได้ว่ากลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้น จะมีคะแนนเฉลี่ยสะสมลดลง ขณะที่นักเรียนที่มีระดับที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้น จะทำกิจกรรมกับครอบครัวมากขึ้น เช่น การทานข้าวนอกบ้าน ทานอาหารด้วยกันในบ้าน ดูโทรทัศน์ด้วยกัน ไปเที่ยวนอกบ้าน ทำการบ้าน เล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย เป็นต้น

4.2 ข้อมูลจากผู้ปกครอง

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้จะได้นำเสนอข้อมูลจากผู้ปกครอง โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วนได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง 2) การเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน 3) ปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ 4) ความสัมพันธ์ในครอบครัว

4.2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง

ตารางที่ 31 จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามอายุและเพศ

อายุ (ปี)	จำนวนผู้ปกครอง				รวม	
	ชาย		หญิง			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 30	75	3.2	117	5.0	**192**	**8.1**
30-39	128	5.4	381	16.1	**509**	**21.6**
40-49	470	19.9	793	33.6	**1,263**	**53.5**
50-59	195	8.3	166	7.0	**361**	**15.3**
60 หรือมากกว่า	22	0.9	14	0.6	**36**	**1.5**
รวม	**890**	**37.7**	**1,471**	**62.3**	**2,361**	**100**

จากตารางที่ 31 พบว่า ผู้ที่ให้ข้อมูลเป็นผู้ปกครองชายส่วนใหญ่มีอายุ 40-49 ปี คิดเป็น ร้อยละ 19.9 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองชายที่มีอายุ 50-59 ปี ร้อยละ 8.3 ผู้ปกครองชายที่มีอายุ 30-39 ปี ร้อยละ 5.4 ผู้ปกครองชายที่มีอายุต่ำกว่า 30 ปี ร้อยละ 3.2 และผู้ปกครองชายที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.9

ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้ปกครองหญิงส่วนใหญ่มีอายุ 40-49 ปี ร้อยละ 33.6 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองหญิงที่มีอายุ 30-39 ปี ร้อยละ 16.1 ผู้ปกครองหญิงที่มีอายุ 50-59 ปี ร้อยละ 7.0 ผู้ปกครองหญิงที่มีอายุต่ำกว่า 30 ปี ร้อยละ 5.0 และผู้ปกครองหญิงที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.6

ตารางที่ 32 จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามระดับการศึกษาและเพศ

ระดับการศึกษา	จำนวนผู้ปกครอง				รวม	
	ชาย		หญิง			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ต่ำกว่าประถมศึกษา/ไม่ได้เรียน	11	0.5	14	0.6	**25**	**1.1**
ประถมศึกษา	125	5.3	276	11.7	**401**	**16.9**
มัธยมศึกษา	214	9.0	318	13.4	**532**	**22.5**
อาชีวศึกษา	148	6.3	216	9.1	**364**	**15.4**
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	316	13.4	561	23.7	**877**	**37.1**
สูงกว่าปริญญาตรี	60	2.5	74	3.1	**134**	**5.7**
อื่นๆ	15	0.6	19	0.8	**34**	**1.4**
รวม	**889**	**37.6**	**1,478**	**62.4**	**2,367**	**100**

จากตารางที่ 32 พบว่า ผู้ให้ข้อมูลในส่วนของผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง คือ 1,478 คน จากผู้ปกครองทั้งหมด 2,367 คน คิดเป็นผู้ปกครองหญิงร้อยละ 62.4 และผู้ปกครองชายร้อยละ 37.6

ในส่วนผู้ปกครองชายนั้นส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่ามากที่สุด ร้อยละ 13.4 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองชายที่จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และประถมศึกษา ร้อยละ 9, 6.3 และ 5.3 ตามลำดับส่วนผู้ปกครองชายที่จบการศึกษาระดับชั้นสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 2.5 ผู้ปกครองชายที่จบการศึกษาระดับชั้นอื่นๆ ร้อยละ0.6 และผู้ปกครองชายที่จบการศึกษาระดับชั้นต่ำกว่าประถมศึกษาหรือไม่ได้เรียนมีจำนวน ร้อยละ 0.5

ในส่วนผู้ปกครองหญิงส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่ามากที่สุด ร้อยละ 23.7 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองหญิงจบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา ประถมศึกษา และอาชีวศึกษา ร้อยละ 13.4, 11.7 และ 9.1 ตามลำดับ และผู้ปกครองหญิงที่จบการศึกษาระดับชั้นสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 3.1 จบการศึกษาระดับชั้นอื่นๆ ร้อยละ 0.8 และผู้ปกครองหญิงที่จบการศึกษาระดับชั้นต่ำกว่าประถมศึกษาหรือไม่ได้เรียนร้อยละ 0.6

ตารางที่ 33 จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามอาชีพและเพศ

อาชีพ	จำนวนผู้ปกครอง				รวม	
	ชาย		หญิง			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
พนักงานบริษัท/องค์กร	252	11.1	314	13.8	**566**	**24.9**
รับราชการ/พนักงานของรัฐ	107	4.7	184	8.1	**291**	**12.8**
กิจการส่วนตัว	359	15.8	499	21.9	**858**	**37.7**
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	30	1.3	22	1.0	**52**	**2.3**
ไม่ได้ทำงาน	23	1.0	168	7.4	**191**	**8.4**
อื่นๆ	86	3.8	232	10.2	**318**	**14.0**
รวม	**857**	**37.7**	**1,419**	**62.3**	**2,276**	**100**

จากตารางที่ 33 พบว่าผู้ปกครองชายประกอบอาชีพกิจการส่วนตัวมากที่สุด ร้อยละ15.8 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองชายประกอบอาชีพพนักงานบริษัท/องค์กร ร้อยละ 11.1 ผู้ปกครองชายประกอบอาชีพข้าราชการหรือพนักงานของรัฐ ร้อยละ 4.7 ผู้ปกครองชายประกอบอาชีพอื่นๆ ร้อยละ 3.8 ผู้ปกครองชายประกอบอาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 1.3 และผู้ปกครองชายไม่ได้ประกอบอาชีพ ร้อยละ 1.0

ผู้ปกครองหญิงประกอบอาชีพกิจการส่วนตัวมากที่สุด ร้อยละ 21.9 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองหญิงประกอบอาชีพพนักงานบริษัทหรือองค์กร ร้อยละ 13.8 ผู้ปกครองหญิงประกอบอาชีพอื่นๆ ร้อยละ 10.2 ผู้ปกครองหญิงประกอบอาชีพข้าราชการหรือพนักงานของรัฐ ร้อยละ 8.1ผู้ปกครองหญิงไม่ได้ประกอบอาชีพ ร้อยละ 7.4 และผู้ปกครองหญิงประกอบอาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 1.0

ตารางที่ 34 ร้อยละของผู้ปกครองจำแนกตามรายได้ครัวเรือน อายุและเพศ

อายุและเพศ		รายได้ครัวเรือนต่อเดือน (บาท)						รวม
		น้อยกว่า 10,000	10,000 ถึง 30,000	30,001 ถึง 50,000	50,001 ถึง 70,000	70,001 ถึง 90,000	มากกว่า 90,000	
ต่ำกว่า 30 ปี	ชาย	1.0	1.4	0.4	0.2	0	0	3.1
	หญิง	1.1	2.5	0.7	0.3	0.1	0.2	4.8
30-39 ปี	ชาย	1.5	2.7	0.7	0.3	0.1	0.2	5.5
	หญิง	5.2	6.8	2.1	1.0	0.5	0.4	16.0
40-49 ปี	ชาย	2.7	9.4	4.2	1.7	0.8	1.2	20.0
	หญิง	5.3	14.1	6.8	2.8	1.8	2.4	33.1
50-59 ปี	ชาย	0.7	3.6	1.8	0.8	0.5	0.7	8.2
	หญิง	1.2	2.3	1.6	0.7	0.4	0.5	6.7
60 ปีหรือมากกว่า	ชาย	0.3	0.3	0.2	0.1	0	0	0.9
	หญิง	0.2	0.1	0.1	0	0	0	0.5
รวม	**ชาย**	**6.4**	**17.7**	**7.4**	**3.0**	**1.5**	**2.2**	**38.0**
	หญิง	**13.3**	**26.2**	**11.4**	**2.7**	**2.7**	**3.5**	**62.0**

จากตารางที่ 34 พบว่า

ผู้ปกครองที่อายุต่ำกว่า 30 ปี เพศชาย ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 1.4 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครยงที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 1.0 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 0.4 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 0.2 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0 ส่วนผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนไม่พบในกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ปกครองที่มีอายุต่ำกว่า 30 ปี เพศหญิง ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 31.5 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 13.8 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 8.3 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 3.3 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 2.2 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 1.7

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 30-39 ปี เพศชาย ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 12.7 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 7.1 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 3.2 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 1.2 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 0.8 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.6

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 30-39 ปี เพศหญิง ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 31.5 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 24.0 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 9.9 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 4.8 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 2.2 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 1.8

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 40-49 ปี เพศชาย ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 17.8 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 7.9 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 5.1 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 3.1 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 2.3 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 1.5

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 40-49 ปี เพศหญิง ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 26.6 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง

30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 12.8 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 10.0 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 5.2 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 4.6 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 3.1

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 50-59 ปี เพศชาย ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 24.0 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 12.3 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 5.3 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือนและมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 5.0 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 3.5

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 50-59 ปี เพศหญิง ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 15.8 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 10.8 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 7.9 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 4.7 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 3.2 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.6

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 60 ปีขึ้นไป เพศชาย ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 22.6 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 19.4 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 16.1 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 6.5 ส่วนผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนและผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนไม่พบในกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 60 ปีขึ้นไป เพศหญิง ผู้ปกครองมีรายได้ครัวเรือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือนร้อยละ 16.1 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 10,000 ถึง 30,000 บาทมากที่สุด ร้อยละ 9.7 ผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 30,001 ถึง 50,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 6.5 และผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 70,001 ถึง 90,000 บาทต่อเดือนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 3.2 ส่วนผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนระหว่าง 50,001 ถึง 70,000 บาทต่อเดือนและผู้ปกครองที่มีรายได้ครัวเรือนมากกว่า 90,000 บาทต่อเดือนไม่พบในกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 35 ร้อยละของผู้ปกครองจำแนกตามจำนวนสมาชิกที่อาศัยในบ้านและจำนวนบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์

จำนวนสมาชิกที่อาศัยในบ้าน	จำนวนบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ (คน)										รวม	
	0		1		2		3		มากกว่า 3			
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1-2 คน	32	1.3	28	1.2	0	0	0	0	0	0	**60**	**2.5**
3-4 คน	563	23.5	404	16.9	274	11.4	11	0.5	0	0	**1,252**	**52.3**
5-6 คน	357	14.9	161	16.7	162	6.7	90	3.8	14	0.6	**784**	**32.7**
7-8 คน	76	3.2	37	1.5	49	2.0	25	1.0	10	0.4	**197**	**8.2**
9 คนขึ้นไป	35	1.5	16	0.7	19	0.8	14	0.6	18	0.8	**102**	**4.3**
รวม	**1,063**	**44.4**	**646**	**27.0**	**504**	**21.0**	**140**	**5.8**	**42**	**1.8**	**2,395**	**100**

จากตารางที่ 35 พบว่า จำนวนสมาชิกที่อาศัยในบ้าน 1-2 คน มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 1 คน ร้อยละ 1.2 ไม่มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 1.3

ผู้ปกครองที่มีสมาชิกอาศัยในบ้าน 3-4 คน ส่วนใหญ่ร้อยละ 23.5 ไม่มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ 1 คน มีร้อยละ 16.9 บุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.4 และบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 3 คน ร้อยละ 0.5

ผู้ปกครองที่มีจำนวนสมาชิกที่อาศัยในบ้านจำนวน 5-6 คน มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 1 คนมากที่สุด ร้อยละ 16.7 รองลงมาได้แก่ ไม่มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 14.9 บุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 2 คน 3 คน และมากกว่า 3 คน ร้อยละ 6.7, 3.8 และ 0.6 ตามลำดับ

ผู้ปกครองที่มีสมาชิกที่อาศัยในบ้านจำนวน 7-8 คน ส่วนใหญ่ร้อยละ 3.2ไม่มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ บุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 2 คน 1คน และมากกว่า 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0, 1.5, 1.0 และ 0.4 ตามลำดับ

ผู้ปกครองที่มีจำนวนสมาชิกที่อาศัยในบ้าน 9 คนขึ้นไป ส่วนใหญ่ร้อยละ 1.5ไม่มีบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ บุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 2 คนและมากกว่า 3 คน ร้อยละ 0.8 บุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 1 คน ร้อยละ 0.7 และบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 3 คนมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.6

4.2.2 การเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน

ตารางที่ 36 จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามการรับรู้การเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน

การรับรู้การเล่นเกมออนไลน์	ผู้ปกครอง	
	จำนวน	ร้อยละ
เล่น	1303	53.8
ไม่เล่น	962	39.7
ไม่ทราบ	156	6.4
รวม	**2421**	**100**

จากตารางที่ 36 พบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่สามารถระบุได้ว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์หรือไม่ มีเพียงร้อยละ 6.4 ที่ไม่ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์หรือไม่ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 53.8 ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ ขณะที่ผู้ปกครองร้อยละ 39.7 ทราบว่าบุตรหลานไม่เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 37 จำนวนของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับช่วงเวลาที่บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์

วัน	06.00-10.00 น.	10.01-14.00 น.	14.01-18.00 น.	18.01-22.00 น.	22.01-02.00 น.	02.01-06.00 น.
จันทร์	16	8	125	536	41	6
อังคาร	11	7	113	470	38	6
พุธ	10	7	111	483	39	6
พฤหัสบดี	9	5	113	473	36	6
ศุกร์	13	8	132	603	88	8
เสาร์	113	343	401	550	117	18
อาทิตย์	109	356	409	451	71	13

*** จากผู้ปกครองที่ตอบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์จำนวนทั้งสิ้น 1,303 คน**

จากตารางที่ 37 พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ 603 คน ให้ข้อมูลว่า บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดในวันศุกร์เวลา 18.01-22.00 น. รองลงมา ผู้ปกครอง 550 คน ให้ข้อมูลว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์วันเสาร์ในช่วงเวลาเดียวกัน ช่วงเวลาในภาพรวมนั้นที่บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์น้อยได้แก่เวลา 10.01-14.00 และ 02.01-06.00 น. ช่วงเวลาที่บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์มากได้แก่เวลา 18.01-22.00 น. รองลงมาคือช่วง เวลา14.01-18.00 น.

ในวันจันทร์ บุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 536 คน รองลงมาได้แก่ ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 125 คน ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 41 คน ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. จำนวน 16 คน ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 8 คนและช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 6 คน

ในวันอังคาร บุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 470 คน รองลงมาได้แก่ บุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 113 คน ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 38 คน ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. จำนวน 11 คน ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 7 คนและช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 6 คน

ในวันพุธ บุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 483 คน รองลงมาได้แก่ ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 111 คน ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 39 คน ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. จำนวน 10 คน ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 7 คนและช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 6 คน

ในวันพฤหัสบดี บุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 473 คน รองลงมาได้แก่ ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 113 คน ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 36 คน ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. จำนวน 9 คน ช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 6 คนและช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 5 คน

ในวันศุกร์ บุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 603 คน รองลงมาได้แก่ ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 132 คน ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 88 คน ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. จำนวน 13 คน ช่วงเวลา 10.01-14.00 น.และช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 8 คน

ในวันเสาร์ บุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 550 คน รองลงมาได้แก่ ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 401 คน ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 343 คน ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 117 คน ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. จำนวน 113 คน และช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 18 คน

ในวันอาทิตย์ บุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 451 คน รองลงมาได้แก่ ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. จำนวน 409 คน ช่วงเวลา 10.01-14.00 น. จำนวน 356 คน ช่วงเวลา 06.00-10.00 น. จำนวน 109 คน ช่วงเวลา 22.01-02.00 น. จำนวน 71 คน และช่วงเวลา 02.01-06.00 น. จำนวน 13 คน

ตารางที่ 38 จำนวนผู้ปกครองจำแนกตามพฤติกรรมของบุตรหลานเมื่ออยากเล่นเกม

พฤติกรรมบุตรหลานเมื่อไม่ได้เล่นเกม	ผู้ปกครอง	
	จำนวน	ร้อยละ
หงุดหงิดหรืออารมณ์เสีย	422	33.2
เฉยๆ	763	59.9
อื่นๆ	88	6.9
รวม	**1,273**	**100**

จากตารางที่ 38 พบว่า ความเห็นของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมของบุตรหลานเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ บุตรหลานจะมีพฤติกรรมเฉยๆ เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 59.9 รองลงมาได้แก่ บุตรหลานจะหงุดหงิดหรืออารมณ์เสีย ร้อยละ 33.2 และบุตรหลานจะพฤติกรรมอื่นๆ น้อยที่สุด ร้อยละ 6.9

ตารางที่ 39 จำนวนผู้ปกครองที่สามารถระบุค่าใช้จ่ายการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานได้

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน	ผู้ปกครอง	
	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 200 บาท	468	37.7
201-400 บาท	260	20.9
401-600 บาท	145	11.7
มากกว่า 600 บาท	87	7.0
ไม่ทราบ	283	22.8
รวม	**1,243**	**100**

จากตารางที่ 39 พบว่า **ผู้ปกครองที่ระบุได้ว่า**บุตรหลานมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาท มีร้อยละ 37.7 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่ไม่ทราบค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 22.8 ส่วนบุตรหลานที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 201 - 400 บาท มีร้อยละ 20.9 401 - 600 บาท มีร้อยละ 11.7 และบุตรหลานที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 600 บาท ร้อยละ 7.0

ตารางที่ 40 จำนวนของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลสถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน

สถานที่	ผู้ปกครอง	
	จำนวน	ร้อยละ
ร้านเกม	394	30.2
โรงเรียน/สถานศึกษา	13	1.0
บ้านตนเอง	936	71.8
บ้านเพื่อน/ญาติ/คนรู้จัก	76	5.8
ไม่ทราบ	10	0.8
อื่นๆ	19	1.5

*** ผู้ปกครอง 1 คนอาจระบุสถานที่ได้มากกว่า 1 แห่ง**

****คำนวนจากผู้ปกครองที่ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์จำนวน 1,303 คน**

จากตารางที่ 40 พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ คิดว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองมากที่สุด ร้อยละ 71.8 รองลงมาได้แก่ บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกม ร้อยละ 30.2 บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อน/ญาติหรือคนรู้จัก ร้อยละ 5.8 บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ที่สถานที่อื่นๆ ร้อยละ 1.5 บุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์ที่โรงเรียนและสถานศึกษา ร้อยละ 1.0 และผู้ปกครองที่ไม่ทราบสถานที่เล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.8

4.2.3 ปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 41 จำนวนผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลด้านปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์

ปัญหา	ผู้ปกครอง	
	จำนวน	ร้อยละ
การเรียน	472	36.2
สุขภาพกาย	229	17.6
สุขภาพจิต	193	14.8
ค่าใช้จ่าย	270	20.7
อื่นๆ	219	16.8

*** ผู้ปกครอง 1 คนอาจระบุปัญหาได้มากกว่า 1 ปัญหา**

****คำนวนจากผู้ปกครองที่ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์จำนวน 1,303 คน**

จากตารางที่ 41 พบว่า ผู้ปกครองเห็นว่าบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาด้านการเรียนมากที่สุด ร้อยละ 36.2 รองลงมาได้แก่ ปัญหาด้านค่าใช้จ่าย ร้อยละ 20.7 ปัญหาด้านสุขภาพกาย ร้อยละ 17.6 ปัญหาด้านอื่นๆ ร้อยละ 16.8 และปัญหาด้านสุขภาพจิต ร้อยละ 14.8

ตารางที่ 42 จำนวนผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลเรื่องการใช้จ่ายเงินเล่นเกมออนไลน์จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อเดือนและการขอเงินเพื่อเล่นเกม

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน	พฤติกรรมการขอเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์			
	เคย		ไม่เคย	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 200 บาท	161	13.4	290	24.2
201-400 บาท	116	9.7	135	11.3
401-600 บาท	68	5.7	72	6.0
มากกว่า 600 บาท	55	4.6	28	2.3
ไม่ทราบ	81	6.8	194	16.2
รวม	**481**	**40.1**	**719**	**59.9**

จากตารางที่ 42 พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ ร้อยละ 59.9 มีบุตรหลานที่ไม่เคยขอเงินเพื่อเกมออนไลน์ มีเพียงร้อยละ 40 .1 ที่บุตรหลานเคยขอเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์ เมื่อพิจารณาผู้ปกครองที่บุตรหลานเคยขอเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์นักเรียน นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายต่ำกว่า เดือนละ 200 บาท

เมื่อแยกพิจารณาตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน พบว่า ผู้ปกครองที่ทราบว่านักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาท นักเรียนไม่เคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์จากผู้ปกครองร้อยละ 24.2 และนักเรียนที่เคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์มีร้อยละ 13.4

ผู้ปกครองที่ทราบว่านักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เดือนละ 201-400 บาท ขอเงินเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 9.1น้อยกว่า นักเรียนที่ไม่ขอเงินเล่นเกมออนไลน์ที่มีเพียงร้อยละ 11.3

ผู้ปกครองที่ทราบว่านักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เดือนละ 401-600 บาท ไม่เคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 6.0 มากกว่านักเรียนที่เคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์ซึ่งมีร้อยละ 5.7

ผู้ปกครองที่ทราบว่านักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเดือนละ 600 บาท นักเรียนเคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 4.6 มากกว่านักเรียนที่ไม่เคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์ที่มีร้อยละ 2.3

ผู้ปกครองที่ไม่ทราบว่านักเรียนมีค่าใช้จ่ายเท่าใดในการเล่นเกมออนไลน์ระบุว่านักเรียนไม่เคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 16.2 และนักเรียนเคยขอเงินเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 6.8

ตารางที่ 43 ร้อยละของผู้ปกครองที่ระบุผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน

ผลที่เกิดขึ้น	ร้อยละ
ทำการบ้านไม่เสร็จ	33.6
ผลการเรียนต่ำลง	34.5
หนีเรียน	9.3
ขาดเรียน	7.1
ถูกครูอาจารย์ดุ	8.4
ถูกครูอาจารย์ทำโทษ	9.6
ถูกผู้ปกครองดุ	5.4
ทะเลาะกับผู้ปกครอง	57.5
ถูกผู้ปกครองทำโทษ	34.9
ถูกผู้ปกครองตี	26.5
ถูกผู้ปกครองกักขังบริเวณ	3.5
ถูกหักเงิน/ไม่ให้เงินใช้	19.3

*** ผู้ปกครอง 1 คนอาจระบุผลที่เกิดขึ้นได้มากกว่า 1 อย่าง**

****คำนวนจากผู้ปกครองที่ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์จำนวน 1,303 คน**

จากตารางที่ 43 ผู้ปกครองระบุว่าบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาทะเลาะกับผู้ปกครองมากที่สุด ร้อยละ 57.5 รองลงมาได้แก่ ถูกผู้ปกครองทำโทษ ร้อยละ 34.9 มีผลการเรียนต่ำลง ร้อยละ 34.5 ทำการบ้านไม่เสร็จ ร้อยละ 33.6 ถูกผู้ปกครองตี ร้อยละ 26.5 ถูกหักเงินหรือไม่ให้เงินใช้ ร้อยละ 19.3 ถูกครูอาจารย์ทำโทษ ร้อยละ 9.6 หนีเรียน ร้อยละ 9.3 ถูกครูอาจารย์ดุ ร้อยละ 8.4 ขาดเรียนร้อยละ 7.1 และถูกผู้ปกครองดุ ร้อยละ 5.4

ตารางที่ 44 ร้อยละของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลเรื่องสุขภาพของบุตรหลาน

อาการที่บุตรหลานเป็น	ร้อยละ
ปวดเมื่อย	16.8
ปวดแขน	4.9
ปวดหลัง	4.6
ตาพร่ามัว/ปวดตา	7.4
ไม่มีอาการดังกล่าว	62.0
ไม่ทราบ	8.2

จากตารางที่ 44 พบว่า ผู้ปกครองระบุว่าส่วนใหญ่ร้อยละ 62ไม่มีอาการใดๆ ร้อยละ 62 รองลงมาได้แก่ บุตรหลานที่มีอาการปวดเมื่อย ร้อยละ 16.8 ผู้ปกครองไม่ทราบอาการของบุตรหลานร้อยละ 8.2 บุตรหลานที่มีอาการตาพร่ามัวหรือปวดตา ร้อยละ 7.4 บุตรหลานที่มีอาการปวดแขน ร้อยละ 4.9 และบุตรหลานมีอาการปวดหลังน้อยที่สุด ร้อยละ 4.6

ตารางที่ 45 ร้อยละของผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลการออกกำลังกายของบุตรหลาน

การออกกำลังกายของบุตรหลาน	ร้อยละ
ทุกวัน	26.8
สัปดาห์ละ 1-2 วัน	40.4
สัปดาห์ละ 3-4 วัน	14.9
สัปดาห์ละ 5-6 วัน	3.9
ไม่ทราบ	14.0
รวม	**100**

จากตารางที่ 45 พบว่า บุตรหลานออกกำลังกายสัปดาห์ละ 1-2 วันมากที่สุด ร้อยละ 40.4 รองลงมาได้แก่ การออกกำลังกายทุกวัน ร้อยละ 26.8 การออกกำลังกายสัปดาห์ละ 3-4 วัน ร้อยละ 14.9 ผู้ปกครองไม่ทราบการออกกำลังกายของบุตรหลานร้อยละ 14.0 และบุตรหลานออกกำลังกายสัปดาห์ละ 5-6 วันน้อยที่สุด ร้อยละ 3.9

4.2.4 ความสัมพันธ์ในครอบครัว

ในการวิจัยในครั้งนี้แยกศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) การใช้เวลากับครอบครัว 2) การทำกิจกรรมกับครอบครัว 3) การสื่อสาร

4.2.4.1 การใช้เวลากับครอบครัว

ตารางที่ 46 จำนวนของผู้ปกครองที่ใช้เวลากับครอบครัว จำแนกตามเพศของผู้ปกครอง

เวลาที่ผู้ปกครองใช้กับครอบครัวในแต่ละวัน	จำนวนผู้ปกครอง			
	ชาย		หญิง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	25	1.1	20	0.9
1-2 ชั่วโมง	84	3.7	88	3.9
3-4 ชั่วโมง	234	10.4	314	13.9
5-6 ชั่วโมง	147	6.5	245	10.8
เกิน 6 ชั่วโมง	354	15.7	748	33.1
รวม	**844**	**37.4**	**1415**	**62.6**

* คำนวนจากผู้ปกครองทั้งหมด 2,259 คน

จากตารางที่ 46 พบว่า เมื่อพิจารณารวมผู้ปกครองทั้งหมด ผู้ปกครองชายให้ข้อมูลร้อยละ 37.4 ขณะที่ผู้ปกครองหญิงให้ข้อมูลร้อยละ 62.6 ผู้ปกครองชายจะใช้เวลากับครอบครัวเกิน 6 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ร้อยละ 15.7 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองชายใช้เวลากับครอบครัววันละ 3-4 ชั่วโมง ร้อยละ 10.4 ผู้ปกครองชายใช้เวลากับครอบครัววันละ 5-6 ชั่วโมง ร้อยละ 6.5 ผู้ปกครองชายใช้เวลากับครอบครัววันละ1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 3.7และผู้ปกครองชายใช้เวลากับครอบครัวน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันน้อย ที่สุดร้อยละ 1.1

ผู้ปกครองหญิงจะใช้เวลากับครอบครัวเกิน 6 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ร้อยละ 33.1 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองหญิงใช้เวลากับครอบครัววันละ 3-4 ชั่วโมง ร้อยละ 13.9 ผู้ปกครองหญิงใช้เวลากับครอบครัววันละ 5-6 ชั่วโมง ร้อยละ 10.8 ผู้ปกครองหญิงใช้เวลากับครอบครัววันละ1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 3.9 และผู้ปกครองหญิงใช้เวลากับครอบครัวน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันน้อยที่สุดร้อยละ 0.9

ตารางที่ 47 จำนวนผู้ปกครองที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลาน จำแนกตามเพศของผู้ปกครอง

เวลาที่ใช้พูดคุยกับบุตรหลาน ใน 1 วัน	ผู้ปกครอง			
	ชาย		หญิง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	118	5.0	114	4.8
1-2 ชั่วโมง	256	10.9	321	13.6
3-4 ชั่วโมง	225	9.6	309	13.1
มากกว่า 4 ชั่วโมง	289	12.3	723	30.7
รวม	**888**	**37.7**	**1467**	**62.3**

* คำนวนจากผู้ปกครองทั้งหมด 2,355 คน

จากตารางที่ 47 พบว่า เมื่อพิจารณารวมผู้ปกครองทั้งหมด ผู้ปกครองชายให้ข้อมูลร้อยละ 37.7 ขณะที่ผู้ปกครองหญิงให้ข้อมูลร้อยละ 62.3 ผู้ปกครองชายที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลานมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน มากที่สุดร้อยละ 12.3 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองชายที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลาน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 10.9 ผู้ปกครองชายที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลาน 3-4 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 9.6 และผู้ปกครองชายที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลานน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 5.0

ผู้ปกครองหญิงที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลานมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน มากที่สุดร้อยละ 30.7 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองหญิงที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลาน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 13.6 ผู้ปกครองหญิงที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลาน 3-4 ชั่วโมงต่อวัน มีร้อยละ 13.1 และผู้ปกครองหญิงที่ใช้เวลาพูดคุยกับบุตรหลานน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 4.8

ตารางที่ 48 ร้อยละของผู้ปกครองที่ได้พบกับบุตรหลานจำแนกตามเพศของผู้ปกครอง

เวลาที่ได้พบกับบุตรหลาน ใน 1 สัปดาห์	ผู้ปกครอง			
	ชาย		หญิง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1-2 ครั้ง	760	32.2	1322	56.0
3-4 ครั้ง	52	2.2	55	2.3
5-6 ครั้ง	23	1.0	27	1.1
ทุกวัน	55	2.3	68	2.9
รวม	**890**	**37.7**	**1472**	**62.3**

* คำนวนจากผู้ปกครองทั้งหมด 2,362 คน

จากตารางที่ 48 พบว่า ผู้ปกครองที่ให้ข้อมูลเป็น ผู้ปกครองหญิงร้อยละ 62.3 ผู้ปกครองชาย ร้อยละ 37.7

ผู้ปกครองชายส่วนใหญ่ ร้อยละ 32.2 ของผู้ปกครองทั้งหมดได้พบกับบุตรหลาน 1-2 ครั้ง ต่อสัปดาห์ได้พบกับบุตรหลานทุกวัน ร้อยละ 2.3 ได้พบกับบุตรหลาน 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 2.2 และได้พบกับบุตรหลาน 5-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 1.0

ผู้ปกครองหญิงส่วนใหญ่ ร้อยละ 56 จะพบกับบุตรหลาน 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ได้พบกับบุตร หลานทุกวัน ร้อยละ 2.9 ได้พบกับบุตรหลาน 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 2.3 และได้พบกับบุตร หลาน 5-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 1.1

4.2.4.2 การทำกิจกรรมกับครอบครัว

ตารางที่ 49 ร้อยละของผู้ปกครองที่ใช้เวลาทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับบุตรหลาน

กิจกรรม	จำนวนผู้ปกครองที่ให้ข้อมูล	น้อยกว่าสัปดาห์ละครั้ง	สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง	สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง	สัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง	ทุกวัน
ทานอาหารนอกบ้าน	2180	55.2	34.7	5.7	1.3	3.1
ทานอาหารด้วยกันในบ้าน	2373	3.5	6.9	11.6	12.5	65.5
ดูโทรทัศน์ด้วยกัน	2344	4.6	8.0	12.1	9.0	66.3
ไปเที่ยวนอกบ้าน	2246	56.3	32.2	5.3	1.7	4.6
ทำการบ้าน	2165	29.2	22.0	13.7	4.8	30.3
เล่นกีฬา / ออกกำลัง	2120	48.5	26.9	9.5	3.2	11.8
อื่นๆ	59	28.8	20.3	10.2	0.1	0.9

จากตารางที่ 49 พบว่า เรื่องการทานอาหารนอกบ้าน ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 55.2 ทานอาหารนอกบ้านกับบุตรหลานน้อยกว่าสัปดาห์ละครั้งรองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองทานอาหารนอกบ้านสัปดาห์ละ 1-2 ครั้งร้อยละ 34.7 สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 5.7 ทุกวัน ร้อยละ 3.1 และสัปดาห์ละ 5-6 ครั้งน้อยที่สุด ร้อยละ 1.3

ผู้ปกครองที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านทุกวันมีมากที่สุด ร้อยละ 65.5 ผู้ปกครองที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านสัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง ร้อยละ 12.5 ผู้ปกครองที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 11.6 ผู้ปกครองที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านสัปดาห์ละ 1-2 ครั้งร้อยละ 6.9 และผู้ปกครองที่ทานอาหารด้วยกันในบ้านน้อยกว่าสัปดาห์ละครั้ง ร้อยละ 3.5

ผู้ปกครองที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันกับบุตรหลานทุกวันมีมากที่สุด ร้อยละ 66.3 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 12.1 ผู้ปกครองที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 5-6 ครั้งร้อยละ 9.0 ผู้ปกครองที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 8.0 และผู้ปกครองที่ดูโทรทัศน์ด้วยกันกับบุตรหลานน้อยกว่าสัปดาห์ละ ครั้งน้อยที่สุด ร้อยละ 4.6

ผู้ปกครองที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับบุตรหลานน้อยกว่าสัปดาห์ละครั้งมากที่สุดร้อยละ 56.3 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับบุตรหลาน สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 32.2 ผู้ปกครองที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 3-4 ครั้งร้อยละ 5.3 ผู้ปกครองที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับบุตรหลานทุกวัน ร้อยละ 4.6 และผู้ปกครองที่ไปเที่ยวนอกบ้านกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 5-6 ครั้งมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 1.7

ผู้ปกครองที่ช่วยบุตรหลานทำการบ้านทุกวันมีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 30.3 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่ช่วยบุตรหลานทำการบ้านน้อยกว่าสัปดาห์ละครั้ง ร้อยละ 29.2 ผู้ปกครองที่ช่วย

บุตรหลานทำการบ้านสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 22.0 ผู้ปกครองที่ช่วยบุตรหลานทำการบ้านสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 13.7 และผู้ปกครองที่ช่วยบุตรหลานทำการบ้านสัปดาห์ละ 5-6 ครั้งมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 4.8

ผู้ปกครองที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกับบุตรหลานน้อยกว่าสัปดาห์ละครั้งมีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 48.5 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 26.9 ผู้ปกครองที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกับบุตรหลานทุกวัน ร้อยละ 11.8 ผู้ปกครองที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 9.5 และ ผู้ปกครองที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 5-6 ครั้งมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 3.2

ผู้ปกครองที่ทำกิจกรรมอื่นๆกับบุตรหลานน้อยกว่าสัปดาห์ละครั้งมีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 28.8 รองลงมาได้แก่ ผู้ปกครองที่ทำกิจกรรมอื่นๆกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 1-2 ครั้งร้อยละ 20.3 ผู้ปกครองที่ทำกิจกรรมอื่นๆกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 10.2 ผู้ปกครองที่ทำกิจกรรมอื่นๆกับบุตรหลานทุกวัน ร้อยละ 0.9 และผู้ปกครองที่ทำกิจกรรมอื่นๆกับบุตรหลานสัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง น้อยที่สุดร้อยละ 0.1

4.2.4.3 การสื่อสารในครอบครัว

ตารางที่ 50 ร้อยละของผู้ปกครองที่ช่วยแก้ปัญหาให้บุตรหลาน

ด้านที่ผู้ปกครองช่วยแก้ปัญหา	ร้อยละ
การเรียน	57.6
เพื่อน	26.8
แฟน/ความรัก	6.8
นิสัยส่วนตัว/บุคลิกภาพ	54.3
อื่นๆ	5.3

*** ผู้ปกครอง 1 คน สามารถแก้ปัญหาได้มากกว่า 1 อย่าง คำนวนจากผู้ปกครองทั้งหมด 2,421 คน**

จากตารางที่ 50 พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 57.6 จะช่วยบุตรหลานแก้ปัญหาด้านการเรียน รองลงมาได้แก่การช่วยแก้ปัญหานิสัยส่วนตัวหรือบุคลิกภาพ ร้อยละ 54.3 การช่วยแก้ปัญหาเรื่องเพื่อน ร้อยละ 26.8 การช่วยแก้ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 6.8 และการช่วยแก้ปัญหาเรื่องอื่นๆ ร้อยละ 5.3

ตารางที่ 51 ร้อยละของผู้ปกครองจำแนกตามลักษณะทางการสื่อสารเรื่องเกมออนไลน์

การห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์	การบอกข้อเสียของการเล่นเกม		รวม
	เคยบอก	ไม่เคยบอก	
เคยห้าม	766/64.1	52/4.4	**818/69.1**
ไม่เคยห้าม	258/21.9	107/9.0	**366/30.9**
รวม	**1025/86.6**	**159/13.4**	**1184/100**

จากตารางที่ 51 พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 69.1 เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ ขณะที่ร้อยละ 30.9 ไม่เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ และพบว่าในผู้ปกครองทั้งหมดที่ให้ข้อมูล ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 86.6 เคยบอกข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ ขณะที่ ร้อยละ 13.4 ไม่เคยบอกข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์

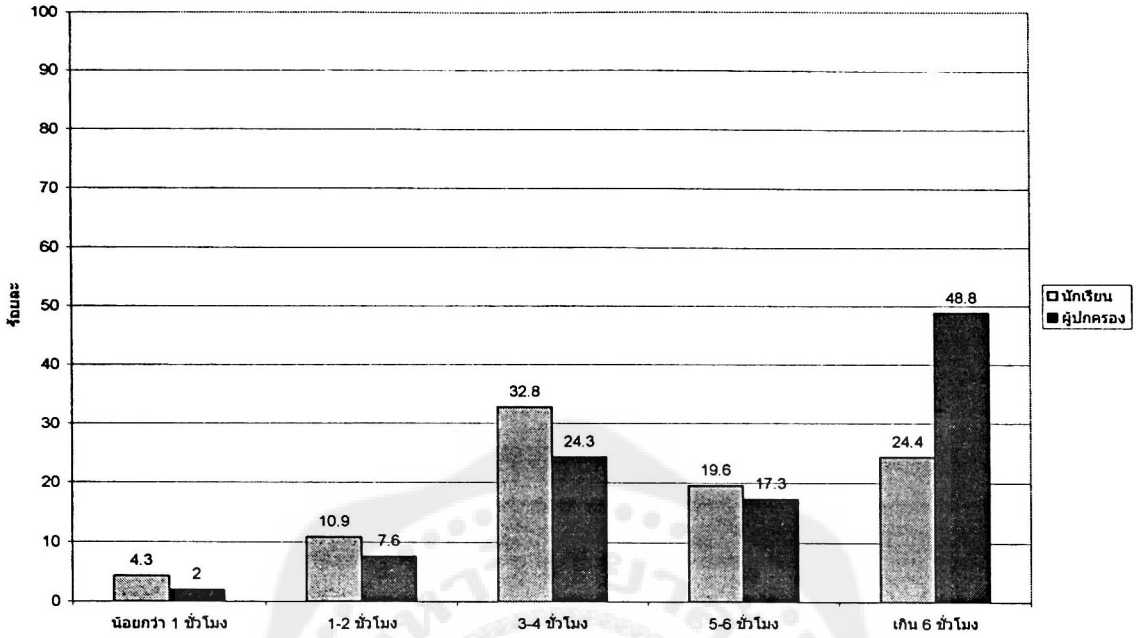
ผู้ปกครองที่เคยบอกข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์จะเคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 64.1 และไม่เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 21.9

ส่วนผู้ปกครองที่ไม่เคยบอกข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์มี ร้อยละ 9.0 ขณะที่ผู้ปกครองที่ไม่เคยบอกข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์แต่เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์มี ร้อยละ 4.4

ตารางที่ 52 การเปรียบเทียบเวลาที่ใช้กับครอบครัวที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน

เวลาที่ใช้กับครอบครัวในแต่ละวัน	ร้อยละของจำนวนผู้ให้ข้อมูล					
	นักเรียน			ผู้ปกครอง		
	เล่นเกม	ไม่เล่นเกม	รวม	ชาย	หญิง	รวม
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	2.1	2.2	4.3	1.1	0.9	2.0
1-2 ชั่วโมง	10.6	8.3	10.9	3.7	3.9	7.6
3-4 ชั่วโมง	18.5	1.4	32.8	10.4	13.9	24.3
5-6 ชั่วโมง	10.2	9.4	19.6	6.5	10.8	17.3
เกิน 6 ชั่วโมง	14.2	10.3	24.4	15.7	33.1	48.8
รวม	55.9	44.1	100	37.4	62.6	100

ภาพที่ 6 กราฟแท่งเปรียบเทียบเวลาที่ใช้กับครอบครัวที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน



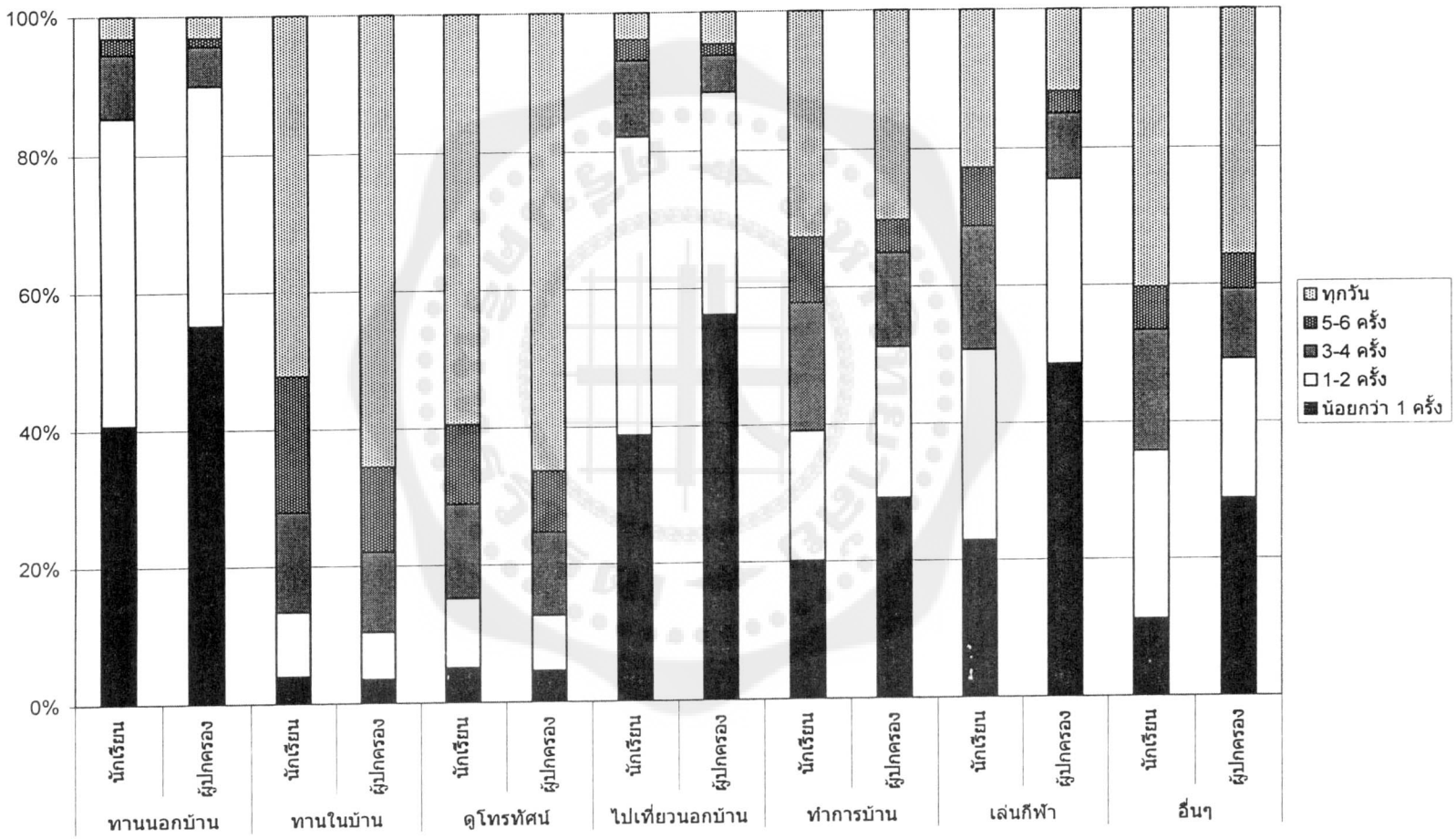
จากตารางที่ 53 และภาพที่ 6 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 32.8 ใช้เวลากับครอบครัว 3-4 ชั่วโมง ขณะที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 48.8 ใช้เวลากับครอบครัว 6 ชั่วโมง แสดงให้เห็นว่าการมองเวลาที่ใช้กับครอบครัว นักเรียนและผู้ปกครองแตกต่างกันโดยผู้ปกครองหญิงมองว่าตนเองใช้เวลากับครอบครัวมากกว่าที่เด็กรู้สึกว่าเป็นการใช้เวลาร่วมกัน

เมื่อพิจารณาและช่วงเวลาพบว่านักเรียนที่ตอบว่าใช้เวลากับครอบครัวน้อย (2 ชั่วโมงและน้อยกว่า) มีอัตราส่วนสูงกว่า คำตอบที่ผู้ปกครองให้ข้อมูลประมาณ 2 เท่า ขณะที่นักเรียนที่ตอบว่าใช้เวลากับครอบครัว 3 - 6 ชั่วโมง มีอัตราส่วนสูงกว่าคำตอบที่ผู้ปกครองให้ข้อมูล 1.5 เท่า ส่วนนักเรียนที่ตอบว่าใช้เวลากับครอบครัวเกิน 6 ชั่วโมง มีอัตราส่วนต่ำกว่าคำตอบที่ผู้ปกครองให้ข้อมูลประมาณ 2 เท่า

ตารางที่ 53 การเปรียบเทียบกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัวใน 1 สัปดาห์ ที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน

กิจกรรม	น้อยกว่า 1 ครั้ง		1-2 ครั้ง		3-4 ครั้ง		5-6 ครั้ง		ทุกวัน	
	นักเรียน	ผู้ปกครอง	นักเรียน	ผู้ปกครอง	นักเรียน	ผู้ปกครอง	นักเรียน	ผู้ปกครอง	นักเรียน	ผู้ปกครอง
ทานอาหารนอกบ้าน	40.8	55.2	44.6	34.7	9.2	5.7	2.4	1.3	3.1	3.1
ทานอาหารด้วยกันในบ้าน	4.0	3.5	9.4	6.9	14.5	11.6	19.9	12.5	52.3	65.5
ดูโทรทัศน์ด้วยกัน	5.1	4.6	10.1	8.0	13.7	12.1	11.7	9.0	59.5	66.3
ไปเที่ยวนอกบ้าน	38.8	56.3	43.4	32.2	10.9	5.3	3.1	1.7	3.8	4.6
ทำการบ้าน	20.1	29.2	18.9	22.0	18.7	13.7	9.5	4.8	32.7	30.3
เล่นกีฬา / /ออกกำลัง	22.9	48.5	27.8	26.9	18.0	9.5	8.6	3.2	22.7	11.8
อื่นๆ	11.3	28.8	24.5	20.3	17.6	10.2	6.3	0.1	40.3	0.9

ภาพที่ 7 กราฟแท่งเปรียบเทียบกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัวใน 1 สัปดาห์ ที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน



4.3 การทดสอบสมมติฐาน

การศึกษาเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัวนี้ มีสมมติฐานทั้งหมด ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง
2. นักเรียนที่ใกล้ชิดกับผู้ปกครองใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่ห่างเหินกับผู้ปกครอง
3. การใช้เวลาในครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์
4. ปัญหาที่พบมากที่สุดจากการเล่นเกมออนไลน์คือความรุนแรงในครอบครัว
5. ระดับความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน

ในส่วนบทที่ 4 ส่วนที่ 3 นี้ได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นการทดสอบสมมติฐานโดยมีรายละเอียดดังนี้

สมมติฐานข้อ 1 **นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง**

สมมติฐานทางสถิติ $H_0 : \mu_1=\mu_2$

$H_1 : \mu_1>\mu_2$; μ_1 = เวลาที่นักเรียนชายใช้เล่นเกมออนไลน์

μ_2 = เวลาที่นักเรียนหญิงใช้เล่นเกมออนไลน์

กลุ่ม	n	Mean	S.D.	t
เวลาที่นักเรียนชายใช้เล่นเกม	1,825	14.29	10.65	5.428*
เวลาที่นักเรียนหญิงใช้เล่นเกม	138	10.35	6.88	

* $p < .05$

จากการทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบค่า t พบว่านักเรียนชายเวลาใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ มากกว่าเวลาที่นักเรียนหญิงใช้เล่นเกมออนไลน์ โดยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานข้อ 2 **นักเรียนที่ใกล้ชิดกับผู้ปกครองใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่ห่างเหินกับผู้ปกครอง**

สมมติฐานทางสถิติ $H_0 : \mu_1=\mu_2$

$H_2 : \mu_1>\mu_2$; μ_1 = เวลาที่นักเรียนห่างเหินกับผู้ปกครองใช้เล่นเกมออนไลน์

μ_2 = เวลาที่นักเรียนใกล้ชิดกับผู้ปกครองใช้เล่นเกมออนไลน์

กลุ่ม	n	Mean	S.D.	t
นักเรียนที่ห่างเหินกับผู้ปกครอง	470	14.84	11.03	1.123
นักเรียนที่ใกล้ชิดกับผู้ปกครอง	1,505	13.81	10.38	

จากการทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบค่า t ไม่พบว่ามีความแตกต่างของการใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ ระหว่างนักเรียนที่ใกล้ชิดผู้ปกครองกับนักเรียนที่ห่างเหินกับผู้ปกครอง

สมมติฐานข้อ 3 **การใช้เวลาในครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์**

ตารางการณ์จรของความถี่ที่ควรจะเป็น

การใช้เวลาในครอบครัว	การเล่นเกมออนไลน์		รวม
	ไม่เล่น	เล่น	
น้อย	386.0	488.0	874.0
ปานกลาง	510.4	645.4	1156.0
มาก	685.4	866.6	1,552.0
รวม	**1,582.0**	**2,000.0**	**3,382.0**

จากการทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบค่าไคสแควร์ โดยการทดสอบความเป็นอิสระ โดยการเปิดตาราง ได้ค่า $X^2_{.05\,(2)} = 1.987$ แสดงว่า ไม่พบว่ามีความสัมพันธ์ของการใช้เวลาในครอบครัวกับการเล่นเกมออนไลน์ หรือหมายถึง ไม่มีความแตกต่างระหว่างเด็กที่เล่นเกมกับเด็กที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ ในการใช้เวลากับครอบครัว

สมมติฐานข้อ 4 ปัญหาที่พบมากที่สุดจากการเล่นเกมออนไลน์คือปัญหาด้านครอบครัว

สมมติฐานทางสถิติ $H_0 : \mu_1=\mu_2$

$H_1 : \mu_1 < \mu_2$;

$H_2 : \mu_2 > \mu_3$; μ_1 = คะแนนปัญหาด้านการเรียน

μ_2 = คะแนนปัญหาด้านครอบครัว

μ_3 = คะแนนปัญหาด้านการทำผิด

จากการทดสอบสมมติฐานโดยการทดสอบความสัมพันธ์แบบ Mann-Whitney Test ได้ค่า Z_1 คำนวณ = -14.33 , Z_2 คำนวณ = -15.11 , Z_3 คำนวณ = -12.37 และเมื่อเปรียบเทียบค่า sig กับค่าอัลฟา พบว่าต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานว่าง H_0 และยอมรับสมมติฐานที่ตั้ง H_1 และ H_2 แสดงว่า พบในเด็กนักเรียนแต่ละคน พบปัญหาด้านครอบครัวมากกว่าปัญหาเรื่องการเรียน และพบปัญหาด้านครอบครัวมากกว่าปัญหาด้านการทำผิด

สมมติฐานข้อ 5 ระดับความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน

พฤติกรรม	ระดับความสัมพันธ์ (1=น้อย, 9 =มาก)									รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ติดเกม	.5	8.7	38.5	67.0	47.6	57.2	9.9	5.4	2.2	237.0
เล่นเกม	3.5	59.3	261.5	455.0	323.4	388.8	67.1	36.6	14.8	1610.0
รวม	4.0	68.0	300.0	522.0	371.0	446.0	77.0	42.0	17.0	1847.0

จากการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้การทดสอบ Spearman Correlation ได้ค่า = .057แสดงว่า ไม่พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างเด็กที่เล่นเกมกับเด็กที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ ในการใช้เวลากับครอบครัว

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว นี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนเพื่อศึกษาลักษณะปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน เพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน และเพื่ออธิบายผลกระทบของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

สรุป

ข้อมูลจากนักเรียน

การศึกษานี้เก็บข้อมูลจากนักเรียนชายจำนวน 2,774 คน และนักเรียนหญิง 622 คน คิดเป็นนักเรียนชายร้อยละ 81.7 ขณะที่เป็นนักเรียนหญิงร้อยละ 18.3 โดยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 คิดเป็นร้อยละ 33.1, 29.1 และ 37.9 (ตามลำดับ) นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 55.9 ขณะที่นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 44.1 นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 33.3 มีรายได้ 1,000 – 2,000 บาท ต่อเดือน

เรื่องการเล่นเกมออนไลน์นั้นพบว่า นักเรียนเล่นเกมมากที่สุด ช่วง 18.01 – 22.00 น. รองลงมาได้แก่ เวลา 14.01-18.00 น. พิจารณาเฉพาะวันจันทร์ - ศุกร์ นักเรียนเล่นน้อยในช่วง 6.01 – 14.00 น. และในวันเสาร์ – อาทิตย์ จะมีการเล่นมากกว่าวันธรรมดาทุกช่วงเวลา

เกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ PANGYA มีนักเรียนเล่นร้อยละ 70.3 รองลงมาได้แก่ Ragnarok Online ร้อยละ 51.5 และเกม Yulgang มีนักเรียนเล่นร้อยละ36 (ดูภาพ ข.)

นักเรียนที่เล่นเกมส่วนใหญ่ ร้อยละ 55.8 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 201-400 บาท, 401-600 บาท และ มากกว่า 600 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 22.9, 11.8 และ 9.5 (ตามลำดับ)

นักเรียนมีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน โดยนักเรียนที่ถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองดุมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือนักเรียนรู้สึกอ่อนเพลีย ทำการบ้านไม่เสร็จและซื้อขายของในเกมออนไลน์ด้วยเงินจริง และ มีผลการเรียนต่ำลง (ดูตารางที่ 1)

ส่วนในเรื่องเวลานั้น นักเรียนส่วนใหญ่ ใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว 3-4 ชั่วโมงต่อวัน นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ใช้เวลาพูดคุยกับพ่อแม่ผู้ปกครองในแต่ละวันมากกว่านักเรียนที่เล่นเกม และ

พบว่าเวลาที่นักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ได้พบกับพ่อแม่ผู้ปกครองใน 1 สัปดาห์มากกว่านักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์

ระยะเวลาที่นักเรียนใช้เล่นเกมออนไลน์ก็มีความสัมพันธ์กับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ การถูกลงโทษ เวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวและปัญหาด้านสุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อมูลจากผู้ปกครอง

การศึกษานี้เก็บข้อมูลจากผู้ปกครองชาย 890 คน และหญิง 1,471 คน ผู้ปกครองที่ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์มีร้อยละ 53.8 ผู้ปกครองที่ทราบว่าบุตรหลานไม่ได้เล่นเกมออนไลน์มีร้อยละ 39.7 และผู้ปกครองที่ไม่ทราบว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์หรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 6.4

ผู้ปกครองส่วนใหญ่ คิดว่าบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองมากที่สุด ร้อยละ 71.8 รองลงมาได้แก่ บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกม ร้อยละ 30.2 เล่นที่บ้านเพื่อนร้อยละ 5.8 เล่นที่อื่นๆ ร้อยละ 1.5 เล่นที่โรงเรียนร้อยละ 1.0 และผู้ปกครองที่ไม่ทราบสถานที่เล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานมีร้อยละ 0.8

ผู้ปกครองระบุว่าปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน คือนักเรียนทะเลาะกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองมากที่สุด รองลงมาคือถูกพ่อแม่ผู้ปกครองลงโทษ และมีผลการเรียนต่ำลง

ผู้ปกครองที่ระบุได้ว่าบุตรหลานมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 200 บาท มีร้อยละ 37.7 บุตรหลานที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 201 - 400 บาท มีร้อยละ 20.9 ส่วนระบุว่ามีค่าใช้จ่าย 401 - 600 บาท มีร้อยละ 11.7 ค่าใช้จ่ายมากกว่า 600 บาท ร้อยละ 7.0และผู้ปกครองที่ไม่ทราบค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลานมีร้อยละ 22.8

ผู้ปกครองเห็นว่าบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาด้านการเรียนมากที่สุด ร้อยละ 36.2 รองลงมาได้แก่ ปัญหาด้านค่าใช้จ่าย ร้อยละ 20.7 ปัญหาด้านสุขภาพกาย ร้อยละ 17.6 ปัญหาด้านอื่นๆ ร้อยละ 16.8 และปัญหาด้านสุขภาพจิต ร้อยละ 14.8

ในด้านการดูแล ผู้ปกครองส่วนใหญ่จะช่วยบุตรหลานแก้ปัญหาด้านการเรียน รองลงมาคือช่วยแก้ปัญหานิสัยส่วนตัวหรือบุคลิกภาพ ช่วยแก้ปัญหาเรื่องเพื่อน ช่วยแก้ปัญหาเรื่องแฟนหรือคนรัก และการช่วยแก้ปัญหาเรื่องอื่นๆ

นอกจากนี้ พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 69.1 เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ ขณะที่ร้อยละ 30.9 ไม่เคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ และพบว่าในจำนวนนี้ ผู้ปกครองร้อยละ 86.6 เคยบอกข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ ขณะที่ร้อยละ 13.4 ไม่เคยบอกข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์

เมื่อพิจารณาด้านการใช้เวลาร่วมกันที่ระบุโดยผู้ปกครองและนักเรียน พบว่า ส่วนใหญ่แล้วเมื่อเทียบระยะเวลาที่พบกัน หากเวลาน้อย ร้อยละของนักเรียนที่ระบุว่าได้พบผู้ปกครองจะสูงกว่าที่ระบุโดยผู้ปกครอง

แต่ในกรณีที่เวลามากเกิน 6 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละของผู้ปกครองจะสูงว่านักเรียนซึ่งหมายถึง นักเรียนจะบอกว่าได้พบผู้ปกครองน้อยกว่าที่ผู้ปกครองระบุ

เรื่องการใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันนั้น พบว่า ผู้ปกครองและนักเรียนส่วนใหญ่ ได้ใช้เวลาทานอาหารด้วยกันในบ้านทุกวัน ดูโทรทัศน์ด้วยกันทุกวัน ทำการบ้านด้วยกันทุกวัน ส่วนการทานอาหารนอกบ้านและการไปเที่ยวนั้น นักเรียนบอกว่าได้ไปบ่อยกว่าที่ผู้ปกครองระบุ ส่วนการเล่นกีฬา / ออกกำลังด้วยกัน ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ค่อยได้เล่นกับบุตรหลาน

ข้อมูลจากผู้ปกครองเทียบกับนักเรียน

เมื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาในบางประเด็นของผู้ปกครองและนักเรียน พบว่ามีความแตกต่างกันในด้านความรู้สึกต่อการรายงานผล ดังเช่นเรื่องการใช้เวลาร่วมกันในครอบครัวนั้น เด็กส่วนใหญ่คิดว่ามีเวลาใช้กับผู้ปกครองราว 3-4 ชั่วโมง ขณะที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่าใช้เวลากับเด็กมากกว่าวันละ 6 ชั่วโมง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ความรู้สึกที่เด็กคิดว่าได้อยู่กับผู้ปกครองนั้นน้อยกว่าความรู้สึกที่ผู้ปกครองรู้สึกว่าอยู่กับเด็ก สิ่งนี้ เป็นผลทางด้านความรู้สึก การใช้เวลาอยู่ด้วยกันตามจริงนั้น อาจไม่ตรงกับการรายงานผลที่ปรากฏอยู่ในการศึกษาวิจัยนี้ อย่างไรก็ตาม ความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้น ก็สะท้อนให้เห็นเป็นภาพรวมว่า ผู้ใหญ่คิดว่ามีเวลาให้เด็กมาก แต่เด็กไม่เห็นว่าเวลาที่อยู่ด้วยกันนั้น มีมากตรงกับที่ผู้ใหญ่คิด

นอกจากนี้ ในด้านการทำกิจกรรมร่วมกัน ผู้ปกครองรู้สึกว่าทำกิจกรรมกับครอบครัว น้อยกว่าที่เด็กรู้สึก แสดงว่า แม้ผู้ปกครองจะทำอะไรบ้างเพียงเล็กน้อย เด็กก็จะรับรู้ได้ว่า มีกิจกรรมร่วมกัน ขณะที่ผู้ปกครองอาจมีความละเอียดอ่อนในพฤติกรรมที่ทำน้อยกว่า จึงทำให้เกิดความรู้สึกว่าได้ทำกิจกรรมร่วมกับเด็กน้อยกว่า ลักษณะเช่นนี้ บ่งชี้ว่า หากพ่อแม่ผู้ปกครองให้ความสนใจกับบุตรหลาน เขาสามารถรับรู้ (sense) ได้ว่า มีกิจกรรมร่วมกัน ดังนั้น จึงไม่ควรละเลยว่า การกระทำเพียงเล็กน้อย จะไม่ช่วยให้เด็กรู้สึกว่ามีความผูกพัน เพราะเด็กสามารถตระหนักรู้ได้ถึงเรื่องเล็กน้อยเช่นนี้

การทดสอบสมมติฐาน

จากการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยนี้ พบว่า นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และไม่พบว่ามีความแตกต่างกันของการใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ระหว่างนักเรียนที่ใกล้ชิดผู้ปกครองกับนักเรียนที่ห่างเหินกับผู้ปกครอง นอกจากนี้ ผลการวิจัยไม่พบว่ามีความสัมพันธ์ของการใช้เวลาในครอบครัวกับการเล่นเกมออนไลน์

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบมากที่สุดจากการเล่นเกมออนไลน์คือปัญหาด้านครอบครัว ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แต่ไม่พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสัมพันธ์ของนักเรียนกับผู้ปกครอง กับการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน

อภิปรายผล

ในการศึกษาเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัวนี้ อภิปรายผลใน 4 แนวทางที่สอดคล้องกับแนวคิดที่นำมาประกอบการศึกษา ได้แก่ 1) แนวคิดเรื่องการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม 2) แนวคิดเรื่องครอบครัว และ 3) แนวคิดเรื่องการสื่อสาร ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

แนวคิดเรื่องการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ในมุมมองด้านการพัฒนา เกมออนไลน์เป็นพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นเพื่อรองรับความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์ในเรื่องการสรรหาความสนุกความบันเทิงซึ่งแม้ไม่มีเกมออนไลน์ เราก็มีสิ่งอื่นตลอดมา ดังนั้นด้วยตัวของเกมออนไลน์เองแล้ว ย่อมไม่ได้มีเจตนาที่จะให้โทษแก่ผู้เล่นอย่างไร หากแต่อยู่ที่การขาดการพัฒนาทางด้านความคิดของมนุษย์เท่านั้นที่ทำให้ตกเป็นเหยื่อของการเล่นเกมออนไลน์

การพัฒนาที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีก็ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ในด้านของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ สภาพสังคมส่วนใหญ่อยู่โดยต้องพึ่งพาเทคโนโลยี ซึ่งเป็นการอยู่โดยต้องแลกเทคโนโลยีกับเงินตรา ทำให้ครอบครัวในสังคมที่กำลังพัฒนามีลักษณะที่ต้องหาเงินมาอย่างเต็มกำลังเพื่อรองรับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน สภาพเช่นนี้ทำให้เกิดผลกระทบต่อครอบครัวขึ้น

แนวคิดเรื่องครอบครัว

ด้านสังคมวิทยาครอบครัว พบว่าในปัจจุบันที่เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านบทบาทหน้าที่ของผู้ปกครองในการทำหน้าที่และอบรมสั่งสอนให้กับบุตรหลาน กล่าวคือ ครอบครัวในปัจจุบัน โดยเฉพาะในเมืองใหญ่เช่นกรุงเทพมหานคร จำเป็นต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อให้เกิดความเพียงพอในเรื่องการครองชีพ ทำให้ผู้ปกครองขาดความใกล้ชิด และใช้เวลากับบุตรหลานน้อยลง ซึ่งเป็นผลทำให้เกิดความบกพร่องในการทำหน้าที่อบรมสั่งสอนและดูแล ผู้ปกครองไม่มีเวลาทำความเข้าใจกับรูปแบบการใช้ชีวิตของเด็กที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน ซึ่งต่างจากวิถีชีวิตในวัยเด็กของผู้ปกครอง ลักษณะเช่นนี้จึงเกิดเป็นช่องว่างขึ้น และช่องว่างนี้เองทำให้เกิดปัญหาทางการสื่อสารและการใช้ชีวิต

ลักษณะเช่นนี้ตรงกับแนวคิดของโกศล วงษ์สวรรค์ (2545) ที่อธิบายว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ เต็มไปด้วยความเพ้อฝัน ต้องการให้เพื่อนยอมรับ รักความเป็นอิสระ ดังนั้นเมื่อครอบครัวโดยเฉพาะพ่อแม่ที่มีเวลาให้เด็กน้อย ทำให้เด็กขาดการอบรมในเรื่องการวางตัวให้เหมาะสมกับความต้องการของสังคม นอกจากนี้ เด็กที่ไม่ค่อยมีเวลากับผู้ปกครอง จะขาดแบบอย่างในการใช้ชีวิตให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนและสังคม การที่พ่อแม่ใช้เวลาอยู่กับลูกมากนั้นย่อมเป็นสิ่งที่ดี เพราะเด็กจะมีแบบอย่างและได้รับการขัดเกลา หากมีการยอมรับจากผู้ใหญ่เช่นคำชมเชยเวลาที่ทำสิ่งใดถูกต้อง ก็จะทำให้เด็กเกิด

พัฒนาการมากขึ้น ทั้งนี้ ผู้ใหญ่ก็ต้องยอมรับด้วยยว่า หน้าที่ของผู้ใหญ่ที่มีต่อวัยรุ่นนั้นประกอบด้วย การให้คำแนะนำที่ถูกต้อง การให้เสรีภาพตามควรแก่วัย การให้รู้จักสิทธิหน้าที่ ซึ่งเห็นได้ว่า หน้าที่ดังกล่าว จะไม่สมบูรณ์เลยหากผู้ใหญ่ไม่มีเวลาอยู่ในบ้าน

แม้ว่าผลการวิจัยจะพบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นปัญหาด้านครอบครัว แต่ก็จะเป็นลักษณะของการถูกลงโทษ เนื่องจากเด็กที่เล่นเกมออนไลน์ขาดความรับผิดชอบในภาระที่ได้รับมอบหมาย การมีปัญหาต่างๆ นั้น ไม่ได้เป็นสิ่งไม่ดีเสมอไป เพราะครอบครัวมีหน้าที่ที่จะถ่ายทอดบุคลิกภาพและแนวทางการดำเนินชีวิตด้วย ดังแนวคิดของ บุญเสริม หุตะแพทย์ (2542) แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัวนี้ ก็เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้เนื่องจากสถานการณ์ทางสังคมที่เปลี่ยนแปลง ในการศึกษานี้ ได้มองว่า เกมออนไลน์ที่เด็กเล่นจนทำให้ขาดความรับผิดชอบบางอย่างนั้น เป็นปัจจัยภายนอกที่เข้ามากระทบกับครอบครัว มีผลกระทบต่อบุคคลในครอบครัว สอดคล้องกับแนวคิดของ อุมาพร ตรังคสมบัติ (2540) จึงอาจจัดได้ว่า เกมออนไลน์เป็นสาเหตุหนึ่งของความขัดแย้งในครอบครัวได้

แนวคิดเรื่องการสื่อสาร

มุมมองทางการสื่อสารจึงมองว่าความเข้าใจไม่ตรงกัน หรือการขาดประสบการณ์ร่วมกันของผู้ปกครองและบุตรหลาน ทำให้การอยู่ร่วมกันต้องใช้ความพยายามมากขึ้น ขณะที่ธรรมชาติของเด็กยังมีพฤติกรรมรักความสนุก ความแปลกใหม่ และต้องการเพื่อน แต่ผู้ปกครองต้องการให้เด็กดำเนินชีวิตตามความคาดหวังของสังคม เด็กจึงมองว่าสังคมจริงๆ นั้น สร้างภาวะกดดัน ขณะที่เมื่อเขาเล่นเกมออนไลน์ เขาจะอยู่ในโลกจำลองที่สามารถดำเนินชีวิตตัวเองได้อย่างที่ต้องการผ่านตัวละคร หรือผ่านการแสดงออกต่างๆ การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กจึงเสมือนเป็นการสื่อความต้องการของตนเองให้คนอื่นได้รับรู้ หากครอบครัวได้มีโอกาสพูดคุยกัน ผู้ปกครองมีเวลารับฟัง หรือคุยกับบุตรหลาน จะทำให้ประสิทธิผลของการสื่อสารดีขึ้น ทั้งนี้ เพราะการมีเวลาให้กัน ทำให้เกิดความชัดเจน ความกระจ่าง มีการถ่ายทอดความรู้สึกและความเข้าใจซึ่งกันและกันตามแนวคิดของ สุรีย์ วีภาสประทีป (2534) ดังนั้นหากโลกจริงๆ คือชีวิตครอบครัว ทำให้เด็กพึงพอใจ อาจทำให้เด็กใช้เวลาในครอบครัวมากขึ้น

หากการสื่อสารภายในครอบครัว ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันทำให้เกิดความสัมพันธ์ในครอบครัวได้อย่างดี ก็น่าจะทำให้เด็กมีความสุข และพอใจที่จะอยู่ในโลกจริงๆ มากกว่าโลกในจินตนาการ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์และเล่นทุกวัน โดยจะเล่นในวันเสาร์อาทิตย์มากกว่าวันธรรมดา ซึ่งทำให้การใช้เวลากับครอบครัวในวันเสาร์อาทิตย์ลดลง ส่วนปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องการถูกดุและถูกลงโทษ ซึ่งก็เกิดจากความต่างของพฤติกรรมเด็กและความคาดหวังของสังคม ที่ตัดสินโดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ ที่มีฐานะทางสังคมสูงกว่าเด็กเมื่อเทียบกัน สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและผู้ปกครอง จะเห็นว่าผู้ปกครองคิดว่าตนเองมีเวลาให้บุตรหลาน

ขณะที่บุตรหลานมองว่าผู้ปกครองไม่ค่อยมีเวลาให้ ลักษณะดังกล่าวทำให้เห็นว่าจำนวนบทบาท และการสื่อสารในครอบครัว เป็นองค์ประกอบของความสัมพันธ์ในครอบครัว ดังแนวคิดของสุธีรา นุ้ยจันทร์ (2530)

แม้ว่าประสบการณ์ของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ จะแตกต่างกัน แต่หากมีการถ่ายทอดหรือสื่อถึงกันได้ ก็จะลดความไม่เข้าใจลงได้ สภาพเช่นนี้เป็นเสมือนความแตกต่างทางวัฒนธรรม ตามแนวคิดของ เมตตา วิวัฒนานุกูล (2548) ระหว่างวัฒนธรรมของพ่อแม่กับวัฒนธรรมของลูก ซึ่งก็น่าจะมีทางลดความแตกต่างนี้ได้ ด้วยการใช้เวลาร่วมกันของพ่อแม่ผู้ปกครองและบุตรหลาน

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยนี้ มีข้อเสนอแนะทั้งในด้านการวิจัยและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยมาสาระดังนี้

ข้อเสนอแนะด้านการวิจัย

1. เนื่องจากการวิจัยนี้ เก็บข้อมูลจากกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มว่าเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดมากกว่ากลุ่มนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มุ่งเรียนเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยและมากกว่าเด็กนักเรียนชั้นประถมที่ยังคงมีกิจกรรมเล่นกับเพื่อนโดยตรงมากกว่าเล่นเกมออนไลน์ ผู้วิจัยเห็นว่า การเปรียนเทียบพฤติกรรมการเล่นในเชิงอัตราส่วน จะทำให้เห็นภาพรวมการเล่นเกมได้ชัดเจนมากขึ้น ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาต่อไปในกลุ่มเด็กนักเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลายด้วย

2. ด้วยข้อจำกัดด้านระยะเวลาดำเนินการ การวิจัยนี้จึงเก็บข้อมูลเชิงประมาณอย่างเดียวทำให้ขาดความลุ่มลึกในการอธิบายผลในเชิงเหตุและผล ดังนั้นจึงควรมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบด้วยเพื่อให้สามารถอภิปรายผลได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีเหตุผลสนับสนุนอย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนมากไม่ได้ติดเกมออนไลน์ แต่การเล่นเกมออนไลน์มีผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว แต่การเล่นเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนมีเวลาใช้ในการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวน้อยลงดังนั้น หากวางนโยบายให้ผู้ปกครองและบุตรหลานมีกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น จะทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวดีขึ้น และสามารถลดความรุปแรงของปัญหาที่พบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือปัญหาด้านครอบครัว

2. การสอดแทรกการใช้คอมพิวเตอร์ให้นักเรียนในโรงเรียนทำให้นักเรียนมีโลกทัศน์กว้างขึ้น ขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสให้นักเรียนพบคนแปลกหน้ามากขึ้น ความใกล้ชิดกับครอบครัวลดลง การได้รับคำแนะนำในการใช้ชีวิตอย่างปลอดภัยจากครอบครัวและจากอาจารย์มีน้อยลง ดังนั้น นักเรียนรู้ไม่ทันอันตรายที่มาพร้อมกับการเล่นเกมอ ดังนั้น ผู้วางนโยบาย ควรสอดแทรกความคิดในการรับผิดชอบในการดูแลนักเรียนจากอันตรายเหล่านี้ ให้กับผู้ปกครอง โดยให้แบ่งเวลาเอาใจใส่บุตรหลานมากขึ้น และอดทนต่อการทำบทบาทหน้าที่ของตนให้มากขึ้น มากกว่าที่จะมุ่งรับผิดชอบแต่ด้านเศรษฐกิจครอบครัวแต่เพียงอย่างเดียว

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กมลา แสงสีทอง. (2526). **สภาวการณ์ของคนชราในครอบครัวไทย กรณีศึกษา : กลุ่มคนชราในสถานสงเคราะห์บางแค.** กรุงเทพมหานคร แผนกอิสระสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กองบรรณาธิการใกล้หมอ. (2548). เด็กติดเกม เผือกร้อนของครอบครัวและสังคม. **ใกล้หมอ.** 29(6) : 30-33.

กองบรรณาธิการผู้ส่งออก. (2547). เกมออนไลน์ยังแรงไม่ตก เติบโตคึกคัก สร้างโอกาสธุรกิจต่อเนื่อง. **ผู้ส่งออก.** 17(40) : 47-49.

กุลวรรณ วิทยาวงศรุจิ. (2526). **ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและการปรับตัว.** วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

โกศล วงษ์สวรรค์ ; สถิต วงษ์สวรรค์. (2545). **ปัญหาสังคม.** กรุงเทพฯ : บริษัท ธรรมสาสน์(1997) จำกัด.

คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ. (2537). **ครอบครัว.** กรุงเทพ : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ.

งามตา วนันทานนท์, นพวรรณ โชติบัณฑ์ และ วัลลภ สบายยิ่ง. (2545). หน่วยที่ 6 การอบรมขัดเกลาทางสังคมของครอบครัว. **เอกสารประมวลชุดสาระวิชาจิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา หน่วยที่ 5-7.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช.

จรัญ พรหมอยู่. (2544). **การศึกษาปัญหาสังคมไทย.** กรุงเทพฯ : โอ. เอสพริ้นติ้งเฮาส์.

จรรยา สุวรรณทัต. (2545). หน่วยที่ 12 การวิจัยทางด้านครอบครัวและการนำผลการวิจัยไปใช้. **เอกสารประมวลชุดสาระวิชาจิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา หน่วยที่ 12-15.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช.

จิตตินันท์ เดชะคุปต์. (2545). หน่วยที่ 1 แนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา. **เอกสารประมวลชุดสาระวิชาจิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา หน่วยที่ 1-4.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช.

จิราภรณ์ สีหวงศ์. (2521). **ความสนใจของเด็กในการรับฟังรายการวิทยุที่จัดขึ้นเพื่อเด็ก.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉันทนา บรมศิริโชติ ; สุริชัย หวันแก้ว. (2539). **ศัพท์การพัฒนา : คู่มือความรู้สู่อำนาจ.** กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชาญ จันทร์เจียวใช้. (2522). **ความต้องการของประชาชนเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยยศ จิรพฤกษ์ภิญโญ. *วัฒนธรรม* "ความรุนแรง" อสูรกายที่มองไม่เห็น. **โลกสีเขียว** ปีที่ 5, ฉบับที่ 5 (พ.ย.- ธ.ค.39) : หน้า 12 – 13.

ชัยอนันต์ สมุทวนิช. (2541). **การลงทุนเพื่อเด็ก.** ใน การประชุมสัมมนาเรื่อง เด็ก ยุทธศาสตร์การลงทุนเพื่ออนาคตไทย. เอกสารประกอบการประชุมวันที่ 14 มกราคม 2541 ณ โรงแรมเอราวัณ กรุงเทพฯ : หน้า 17-22.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2542). **วาทกรรมการพัฒนา : อำนาจ ความรู้ ความจริงและความเป็นอื่น.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.

ณัฐจิตต์ บูรณาทวีคูณ. (2547). เมื่อคนไทยคลั่งเกมออนไลน์. **วารสาร E-commerce.** 6(68) : 88-89.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน, อรพินทร์ ชูชม และ สุภาพร ลอยด์. (2529). **รายงายวิจัย เรื่อง การควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของครอบครัวกับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชนไทย.** กรุงเทพมหานคร : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ถิรพัฒน์ วิลัยทอง ; ชัยอนันต์ สมุทรวณิช และคณะ. (2546). **อนาคตที่ไล่ล่าประเทศไทย.** กรุงเทพฯ : บริษัท สุขุมและบุตร จำกัด.

ทองไพรำ สถาวรินทุ. ความดื้อกับความรุนแรง. **แม่และเด็ก** ปีที่ 25, ฉบับที่ 356 (ธ.ค.44) : หน้า 82–83.

เทอดศักดิ์ เดชคง. (2546). ความรุนแรง เรื่องป้องกันได้ (หากคิดจะทำ). **สานปฏิรูป,** สิงหาคม : หน้า 105 – 106.

นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์. (2541). **วิเคราะห์ปัญหาสำคัญในสังคมไทย.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นภาภรณ์ หะวานนท์. (2520). **"ผลการออกไปทำงานนอกบ้านของภรรยาต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว."** วิทยานิพนธ์ คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นฤมล วงศ์หาญ. การวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในภาพข่าวหน้าหนึ่งหนังสือพิมพ์รายวันประชานิยม. **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย** ปีที่ 23, ฉบับที่ 3 (ก.ย. - ธ.ค.46) : หน้า 167 – 198.

นันทนา สุชาโต. (2521). **อิทธิพลของการดูภาพยนตร์ที่รุนแรงทางโทรทัศน์กับเจตคติในเชิงก้าวร้าวของเด็กจากครอบครัวต่างฐานะเศรษฐกิจสังคมและจากครอบครัวที่พ่อแม่ควบคุมการดูทีวีต่างระดับกัน** ในการสัมมนา เรื่อง นโยบายการสื่อสารแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ร่วมกับยูเนสโก 10-12 พฤษภาคม 2521.

บุญเลิศ วิเศษปรีชา. วิถีชีวิตคนไร้บ้าน : หลากหลาย ณ ชายขอบของเมือง. **วารสารปาริชาต** ปีที่ 15, ฉบับที่ 2 (ต.ค.45 - มี.ค.46) : หน้า 43 – 73.

บุญเสริม หุตะแพทย์. (2542). **ลักษณะการให้บริการของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับปัญหาความรุนแรงในครอบครัว.** รายงานการวิจัย สาขาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

_____. (2545). **หน่วยที่ 9 ปัญหาครอบครัวและแนวทางการจัดการ. เอกสารประมวลชุดสาระวิชาจิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา หน่วยที่ 8-11.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช.

ประสิทธิ์ สวาสดิ์ญาติ. (2535). **ระบบเครือญาติและการจัดเบียบทางสังคม.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรีชา เปี่ยมพงศ์สาสน์ ; กาญจนา แก้วเทพ ; กนกศักดิ์ แก้วเทพ. (2543). **วิถีใหม่แห่งการพัฒนา วิธีวิทยาศึกษาสังคมไทย.** พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ. (2532). **การศึกษาสถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัวจากข่าวหนังสือพิมพ์.** รายงานการวิจัย คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา.

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2540). **จิตวิทยาครอบครัว.** พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรรณพิมล หล่อตระกูล. วัฏจักรของความก้าวร้าวรุนแรง : ความรุนแรงในกลุ่มวัยรุ่น. **จุลสารศูนย์สุขวิทยาจิต** ปีที่ 19, ฉบับที่ 2 (ก.ค.39) : หน้า 1 – 6.

พัชรา วาณิชวศิน. (2546). เสพติดอินเทอร์เนต มหันตภัยร้ายที่เด็กไทยต้องระวัง. **คอมพิวเตอร์ ทูเดย์.** 13(217) : 55-61

พิภพ อุดมอิทธิพงศ์. ปฏิบัติการดื้อแพ่งและปฏิบัติการไร้ความรุนแรง. **ถนนหนังสือฉบับเสขียนิยม** ปีที่ 2, ฉบับที่ 13 (ก.ย.-ต.ค.35) : หน้า 24 – 28.

พูลสุข สริยาภรณ์. (2541). **ยืดหยุ่นและทนทาน (Resilience): ยุทธศาสตร์ที่น่านำมาใช้.** ใน การประชุมสัมมนาเรื่อง เด็ก ยุทธศาสตร์การลงทุนเพื่ออนาคตไทย. เอกสารประกอบการประชุมวันที่ 14 มกราคม 2541 ณ โรงแรมเอราวัณ กรุงเทพฯ (หน้า 79-84).

ไพรพร เล็กอุทัย. (2521). **การสำรวจรายการการศึกษาทางวิทยุกระจายเสียงในจังหวัดพระนคร** ในการสัมมนา เรื่อง นโยบายการสื่อสารแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ร่วมกับยูเนสโก 10-12 พฤษภาคม 2521.

มณธิรา เสนารักษ์. (2547). **การศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวและความคิดอย่างมีเหตุผลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร.** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เมตตา วิวัฒนากูล. (2548). **การสื่อสารต่างวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ไมตรี เจริญศิลป์. (2521). **บทบาทของหนังสือพิมพ์รายวันในการศึกษานอกระบบของเยาวชน** ในการสัมมนา เรื่อง นโยบายการสื่อสารแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ร่วมกับยูเนสโก 10-12 พฤษภาคม 2521.

รัชตวดี จิตดี. (2547). เกมออนไลน์ ภัยที่แผงมากับความสนุก. **สารคดี** 19(228) : 26-27

รัญจวน มีนประดิษฐ์. (2521). **อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายซึ่งมาจากครอบครัวที่มีฐานะต่างกัน** ในการสัมมนา เรื่อง นโยบายการสื่อสารแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ร่วมกับยูเนสโก 10-12 พฤษภาคม 2521.

วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วราคม ทีสุกะ. (2546). **ค่านิยมของสังคมไทยและเรื่องการศึกษา: มุมมองของนักสังคมวิทยา.** เอกสารอัดสำเนา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วันชัย ธรรมสัจการ. สภาพชีวิตความเป็นอยู่ ความต้องการของนักศึกษาที่พักอาศัยในหอพักหรือบ้านเช่าเอกชน : ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่. **วารสารวิทยาการจัดการ** ปีที่ 13, ฉบับที่ 2 (ก.ค. – ธ.ค.38) : หน้า 10 – 18.

วิชัย เทียนถาวร ; ทัศนาภรณ์ ขำปัญญา. (2542). **การพัฒนาครอบครัว.** พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ส่งเสริมสุขภาพ.

วิภาพันธ์ ก่อเกียรติขจร. (2542). **สรุปสถานการณ์สังคมไทย 2541 จากมุมมององค์กรพัฒนาเอกชน** กรุงเทพฯ : คณะกรรมการเผยแพร่และส่งเสริมงานพัฒนา.

วิทยากร เชียงกูล. (2533). **ปัญหาเศรษฐกิจสังคมที่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนไทย.** กรุงเทพฯ ; โรงพิมพ์ธรรมสารการพิมพ์.

วิภาพร มาพบสุข. (2543). **มนุษยสัมพันธ์.** กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

วูล์ฟลัง ซางกส์. (2546). **ปลายทางวาทกรรมการพัฒนา.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพ ฯ : บริษัท โปรโตไทป์.

ศศิพัฒน์ ยอดเพชร บรรณาธิการ. (2540). **สถาบันครอบครัว มุมมองของนักสวัสดิการ.** กรุงเทพฯ : J. PRINT.

ศศิธร ต่ายคำ. (2547). เกมคอมพิวเตอร์ ชัยชนะของผู้แพ้ในสังคมแชทรูม. **วารสารสวนดุสิต.** 1(4) : 87-90.

ศุจิกา ดวงมณี. (2540). **การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านเวิลด์ ไวด์ เว็บ ของสื่อมวลชน.** ปริญญานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2547). **รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เนตในประเทศไทยปี 2546.** กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.

สนิท สมัครการ. (2539). **มีเงินนับว่าน้อง มีทองนับว่าพี่ : ระบบครอบครัวและเครือญาติไทย.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : บริษัท มิตรภาพการพิมพ์ จำกัด.

สถาบันวิจัยสังคมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2547). **การสร้างและพัฒนาตัวชี้วัดคุณภาพชีวิตและพัฒนาสังคมโดยชุมชนมีส่วนร่วม.** กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยสังคมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมพงษ์ แตงตาด. (2521). **ความคิดเห็นของผู้ปกครองในกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก** ในการสัมมนา เรื่อง นโยบายการสื่อสารแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ร่วมกับยูเนสโก 10-12 พฤษภาคม 2521.

สาทิศ รุกขรังสฤษฎ์. (2518). **ผลสัมฤทธิ์การใช้รายการวิทยุโรงเรียนสอนวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไปแก่นักเรียนที่มาจากโรงเรียนราษฎร์สอนศาสนาอิสลาม (ปอเนาะ) และนักเรียนที่มาจากโรงเรียนมัธยมศึกษาสายสามัญชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สิริลักษณ์ จูทิ่น. (2548). แร็กนาร็อก ภัยที่ซ่อนเร้น. **สารคดี.** 21(245) : 130-139

สุกัญญา ตีระวนิช. (2528). **อิทธิพลของสื่อมวลชนต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร.** ใน รายงานสรุปผลการสัมมนาทางวิชาการ เรื่อง การสื่อสารเพื่อเด็กและเยาวชนไทย กรุงเทพมหานคร คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2518). **อิทธิพลของโทรทัศน์ต่อเด็ก.** นิเทศสาร4, 2.

สุนันทา โตมานะ. การศึกษาความรู้และการปฏิบัติของแม่บ้านในชุมชนกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงในครอบครัว. **วารสารสำนักอนามัย กรุงเทพมหานคร** ปีที่ 2, ฉบับที่ 1 (ม.ค. – มิ.ย.46) : หน้า 12 - 23.

สุปรียา ตันสกุล. (2545). เมื่อลูกติดเกมคอมพิวเตอร์ Ragnarok. <u>วารสารสุขศึกษา</u> 25(92) : 68-72

สุพิศวง ธรรมนันทา. (2540). **มนุษย์กับสังคม.** กรุงเทพฯ : ดีดี บุ๊คสโตร์.

สุพัตรา สุภาพ. (2539). **สังคมวิทยา.** พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพาณิช.

_____. (2545). **ปัญหาสังคม.** กรุงเทพฯ : บริษัท โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพาณิช จำกัด.

สุพรรณี ไชยอำพร ; สนิท สมัครการ. (2538). **การวิเคราะห์ทางสังคมเพื่อการพัฒนาแนวคิดและวิธีการ.** พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุวัฒนา วิบูลย์เศรษฐ์. (2545). หน่วยที่ 4 บทบาทและสัมพันธภาพในครอบครัว. **เอกสารประมวลชุดสาระวิชาจิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา หน่วยที่ 1-4.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช.

_____. (2545). หน่วยที่ 15 นโยบายครอบครัว. **เอกสารประมวลชุดสาระวิชาจิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา หน่วยที่ 12-15.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช.

เสน่ห์ จามริก. (2542). **สังคมไทยกับการพัฒนาที่ก่อปัญหา.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพ : สำนักพิมพ์ไว้ลาย.

เสาวลักษณ์ โพธิพัฒน์. (2529). **การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารด้านการป้องกันยาเสพติดของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครทางสื่อวิทยุ.** กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2544). **สังคมวิทยาครอบครัว.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2546). **ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โสภาพรรณ นามวงศ์. (2521). **การใช้หนังสือพิมพ์รายวันเป็นอุปกรณ์การสอนของครูสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดพระนครและธนบุรี** ในการสัมมนา เรื่อง นโยบายการสื่อสารแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ร่วมกับยูเนสโก 10-12 พฤษภาคม 2521.

หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. (2548). **นักวิชาการเสนอมาตรฐานการแก้ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์.** กรุงเทพฯ.

อรสา ปานขาว. (2529). **พฤติกรรมการยอมรับสารด้านการป้องกันยาเสพติดทางวิทยุและโทรทัศน์ของประชาชนในเขตชุมชนแออัดคลองเตย.** กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรอนงค์ อินทรจิตร และ นรินทร์ กรินชัย. (2542). **ผู้หญิงและเด็ก : เหยื่อความรุนแรงในครอบครัว.** กรุงเทพฯ : ปกเกล้าการพิมพ์.

อภิญญา เวชยชัย. ความรุนแรงเกิดขึ้นที่บ้าน. **การประชาสงเคราะห์** ปีที่ 40, ฉบับที่ 1 (ม.ค. – ก.พ. 40) : หน้า 5 - 9.

อนุช อาภาภิรม. วัฒนธรรมแห่งความรุนแรงพฤติกรรมเบื้องลึกที่ยากจะแก้ไข. **เกษตรกรรมธรรมชาติ.** ฉบับที่ 9 (2543) : หน้า 8 – 9.

อนุชาติ พวงสำลี. (2541). **เครื่องชี้วัดการพัฒนาเด็กไทย: ข้อเสนอแนวคิดกระจกสามด้าน.** ใน การประชุมสัมมนาเรื่อง เด็ก ยุทธศาสตร์การลงทุนเพื่ออนาคตไทย. เอกสารประกอบการประชุมวันที่ 14 มกราคม 2541 ณ โรงแรมเอราวัณ กรุงเทพฯ (หน้า 49-56).

อโนมา. บ้านนี้ไม่มีความรุนแรง. **นิตยาสารรักลูก** ปีที่ 16, ฉบับที่ 188 (ก.ย.41) : หน้า 120 – 137.

อุดมศิลป์ ศรีแสงนาม. เด็กกับความรุนแรง. **วารสารสวนปรุง** ปีที่ 19, ฉบับที่ 3(ก.ย.– ธ.ค.46): หน้า 1-3.

โอษฐ์ วารีรักษ์ ; อุษาจารุสวัสดิ์. (2545). **จิตวิทยาครอบครัวเล่ม 1.** พิมพ์ครั้งที่ 2 เชียงใหม่ : สันติภาพการพิมพ์.

<u>ภาษาอังกฤษ</u>

Asimov, M.S. & Bosworth, C.E. (1998). **History of Civilizations of Central Asia.** Unesco Publishing.

Baker, D. ; Epstein, G. & Pollin, R. (1998). **Globalization and Progressive Economic Policy.** The Political Economy Research Institute University of Massachusetts-Amherst.

Berkowitz, L. (1998). **Affective Aggression: The Role of Stress, Pain, and Negative Affect.** In Geen, R .G. & Donnerstein, E. (Editors). Human Aggression. CA: Academic Press.

Berns, R. M.. (1993). **Child, Family, Community Socialization and Support.** Third Edition. United States of America : Harcourt Brace & Company.

Bierman, H. S. & Fernandez, L. (1993). **Game Theory with Economic Applications.** New York : Addison-Wesley Publishing Company, Inc.

Binmore, L. (1999). **Fun and Games : A Text on Game Theory.** India : A.I.T.B.S. Publishers & Distributors(Regd.).

Cargan, L. & Ballantine, J. H. (1991). **Sociological Footprints.** 5th ed. Belmont : Wadsworth.

Dearnley, J. & Feather, J. (2001). **The Wired World : An Introduction to the Theory and practice of the information society.** London : Library Association Publishing.

Eason, K. (1922). **Information Technology and Organizational Change.** London : Tylor & Francis.

Economic and Social Commission for Asia and The Pacific. (2001). **Reducing Disparities : Balanced Development of Urban and Rural Areas and Regions Within The Countries of Asia and The Pacific.** New York : United Nations.

_____. (2002). **Policies, RegulatoryRegimes and management Practices for Investment Promotion and Sustainable Development of The Mineral Resources Sector in Economies in Transition and Developing Countries of East and South-East Asia.** New York : United Nations.

Geen, R. G. (1998). **Processes and Personal Variables in Affective Aggression.** In Geen, R .G. & Donnerstein, E. (Editors). Human Aggression. CA: Academic Press.

Landes, D. S. (1998). **The Wealth and Poverty of Nations.** London : W W Norton & Company.

Long, D. E. & Reich, B. (1980). **The Government and Politics of the Middle East and North Africa.** Colorado : Westview Press.

Long, L. & Long, N. (1996). **Computers.** Fourth Edition. New Jersey : Prentice Hall, Inc.

_____. (1997). **Introduction to Computer & Information Systems.** Fifth Edition. London : Prentice Hall International.

Khan, R. (1981). **Violence and socio-economic development. In Violence and Its Causes.** Document of Unesco Printed by United Nations. France: Imprimerie des Presses Universitaires. (pp167-189).

Malley-Morrison, K. & Hines, D. A. (2004). **Family Violence in a Cultural Perspective**. CA: SAGE Publications.

Navran. (1967). **"Communication and Adjustment in Marriage."** Family Process. 173-184.

Reiss, A. J., Jr. & Roth, J. A. (Editors). (1996). **Understanding and Preventing Violence.** Washington D.C.: National Academy Press.

Roberts, J. T. & Hite, A. (2000). **From Modernization to Globalization Perspectives on Development and Social Change.** USA : Blackwell Publishers, Inc.

Schech, S. & Haggis, J. (2000). **Culture and Development : A Critical Introduction.** USA : Blackwell Publishers, Inc.

Shedletsky, L. J. & Aitken, J. E. (2004). **Human Communication on the Internet.** United states of America, Pearson Education.

Szirmai, A. (1997). **Economic and Social Development : Trend, Problem, Policies.** London : Prentice Hall.

Smelser, N. J. (1988). **Sociology. 3rd ed.** Englewood Cliffs : Prentice Hall.

Smith, S. L. & Donnerstein, E. (1998). **Harmful Effects of Exposure to Media Violence: Learning of Aggression, Emotional Desensitization, and Fear. In Geen, R .G. & Donnerstein, E. (Editors).** Human Aggression. CA: Academic Press.

Turban, E. & Rainer, R. K. & Potter, R. E. (2001). **Introduction to Information Technology.** New York : John Wiley & Sons, INC.

Vago, S. (1996). **Social Change (3rd edition).** NJ: Prentice Hall.

Wilmot, W. W. & Hocker, J. L. (1998). **Interpersonal Conflict (5th edition).** McGrawHill.

Williams, B. K. &. Sawyer, S. C. (2001). **Using Information Technology.** London : Quebecor World Dubuque, Inc.

Yoshihide, S. & Srisontisuk, S. (2003). **Regional Development in Northeast Thailand and The Formation of Thai of Thai Civil Society.** Thailand.

Zappala, J. M. & Carden, A. R. (2004). **Public Relations Worktext.** United states of America, Lawrence Erlbaum Associates.

Zanden, J. & Vander, W.. (1990). **Sociology : The Core. 2nded.** New York : Mcgraw-Hill.

WEBSITE

http://www.bangkokbiznews.com.

http://www.childmedia.net/library/ch12-004.html. **นักวิชาการเสนอมาตรการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์ออนไลน์**

http://www.itv.co.th/Help/Hilight_Detail.asp?ID=77-55k. **เกมออนไลน์**

http://www.manager.co.th/Local/ViewNews.aspx?NewsID=9480000080586. **จิตแพทย์ชี้เด็กติดเกมส์เพราะครอบครัวอ่อนแอ**

http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews aspx?News ID=9470000089383. **เปิดค่ายบำบัด_เปลือยชีวิตเด็กติดเกม**

http://radiothailand.prd.go.th/surin/news/shownew.php?nemid= 051030105751. **ความคืบหน้าการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์**

http://thainetclub.com/news/detail.asp?id=530. **นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์แก้พฤติกรรมเสี่ยงวัยรุ่น**

http://thainetclub.com/news/detail.asp?id=533. **ก.ไอซ์ทีเร่งหามาตรการควบคุมปัญหาเด็กติดเกม**

http://www.thaimental.com/editor_htdocs/ulife.detail.asp?number=588-5พ.ย.2005

http://www.wacinfotech.com/wac%20eye.html. **อุปกรณ์ป้องกันเด็กติดเกมส์ พ่อแม่เบาใจ ป้องกันภัยลูกจากภัย Internet.**

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาวิจัย เรื่อง เกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว ข้อมูลของท่านจะถูกใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น และไม่มีการเปิดเผยแต่อย่างใด จึงขอความกรุณาท่านสละเวลาให้ข้อมูลตามความเป็นจริงเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ดร.วรรณรัตน์ รัตนวรางค์
คณะสังคมศาสตร์
(หัวหน้าโครงการวิจัย)

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ○ ที่ท่านเลือก หรือ เติมข้อความใน_____ที่เว้นไว้)

1. เพศ
   - ① ชาย
   - ② หญิง

2. อายุ_____ปี

3. การศึกษากำลังศึกษาชั้น
   - ① มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1
   - ② มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2
   - ③ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3
   - ④ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4
   - ⑤ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5
   - ⑥ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6
   - ⑦ อื่นๆ ระบุ_____

4. ท่านอาศัยอยู่กับ
   - ① พ่อ
   - ② แม่
   - ③ พ่อและแม่
   - ④ ผู้ปกครอง (ที่ไม่ใช่พ่อแม่)
   - ⑤ อยู่คนเดียวโดยพักที่_____
   - ⑥ อื่นๆ ระบุ_____

5. รายได้ต่อเดือน
   - ① น้อยกว่า 1,000 บาท
   - ② 1,000-2,000 บาท
   - ③ 2,001-3,000 บาท
   - ④ 3,001-4,000 บาท
   - ⑤ 4,001-5,000 บาท
   - ⑥ มากกว่า 5,000 บาท

6. จำนวนสมาชิกที่อยู่อาศัยด้วยกัน
   - ① 1-2 คน
   - ② 3-4 คน
   - ③ 5-6 คน
   - ④ 6-10 คน
   - ⑤ เกิน 10 คน

7. คะแนนเฉลี่ยสะสม (G.P.A.) ล่าสุด
   - ① ต่ำกว่า 2.00
   - ② 2.01-2.50
   - ③ 2.51-3.00
   - ④ 3.01-3.50
   - ⑤ 3.51-4.00
   - ⑥ จำไม่ได้,ไม่ทราบ

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับเกมออนไลน์

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ○ ที่ท่านเลือก **หรือ** เติมข้อความใน_____ที่เว้นไว้)

8. ท่านเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

① ไม่เล่น (ข้ามไปข้อ 15)

② เล่น (ตอบข้อต่อไป)

9. เมื่อท่านอยากเล่นแล้วไม่ได้เล่นท่านมีความรู้สึกอย่างไร

① หงุดหงิด อารมณ์เสีย

② เฉยๆ

③ อื่นๆ ระบุ_____

10. ในแต่ละสัปดาห์ท่านใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ช่วงไหนบ้าง

(โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก, เลือกได้มากกว่า 1 ช่อง)

วัน	06.00-10.00 น.	10.01-14.00 น.	14.01-18.00 น.	18.01-22.00 น.	22.01-02.00 น.	02.01-06.00 น.
จันทร์						
อังคาร						
พุธ						
พฤหัสบดี						
ศุกร์						
เสาร์						
อาทิตย์						

11. ท่านเล่นเกมออนไลน์ใดบ้าง (ตอบไม่เกิน 3 ประเภท)

○ ARCANA Battle Card
○ BNB
○ Cronous
○ DarkEden
○ Fairy Land
○ Fly For Fun
○ Getampad
○ Gun Bound
○ Iron War
○ Khan Online
○ Laghaim
○ Last Chaos
○ Lineage II
○ Lunentia
○ Maple Story
○ อื่นๆ ระบุ_____
○ MU Online
○ N-Age
○ O 2 JAM
○ PANGYA
○ Priston Tale
○ Project A3
○ Ragnarok Online
○ RAN
○ R.Y.L.
○ SEAL
○ Survivalproject
○ Toks Club
○ TS online
○ yulgang
○ มังกรหยก Online

12. ท่านมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย **เดือน** ละกี่บาท

① ต่ำกว่า 200 บาท

② 201-400 บาท

③ 401-600 บาท

④ มากกว่า 600 บาท

13. ท่านมีปัญหาเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

① มี

② ไม่มี

14. ท่านเล่นเกมออนไลน์ที่ไหน

① ร้านเกม

② โรงเรียน/สถานศึกษา

③ บ้านตนเอง

④ บ้านเพื่อน/ญาติ/ คนรู้จัก

⑤ อื่นๆ ระบุ_____

<u>ตอนที่ 3</u> **ปัญหาและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์**

โปรดทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องที่ท่านเลือก

ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
ท่านเคยทำการบ้านไม่เสร็จเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านมีผลการเรียนต่ำลงเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยหนีเรียนไปเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยถูกครูอาจารย์ดุเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยถูกครูอาจารย์ทำโทษพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองดุเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยทะเลาะกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยถูกพ่อแม่หรือผู้ปกครองลงโทษเพราะเล่นเกมออนไลน์		
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยห้ามท่านเล่นเกมออนไลน์		
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยบอกถึงข้อเสียของเล่นเกมออนไลน์		
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยตีท่านเพราะเล่นเกมออนไลน์		
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยขังหรือกักบริเวณท่านเล่นเกมออนไลน์		
พ่อแม่หรือผู้ปกครองเคยไม่ให้เงินใช้/หักเงินท่านเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยขโมยเงิน พ่อแม่ / ผู้ปกครอง / ญาติพี่น้องเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยซื้อขายของในเกมออนไลน์ด้วยเงินจริง		
ท่านเคยรู้สึกอ่อนเพลียจากการเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยเกี่ยวข้องกับยาเสพติดเพราะเกมออนไลน์		
ท่านเคยคิดทำผิดกฎหมายเพราะเกมออนไลน์		
ท่านมีเพื่อนที่ทำผิดกฎหมายเพราะเกมออนไลน์		

15. สัปดาห์ที่ผ่านมาท่านมีอาการใดต่อไปนี้บ้าง
    - ① ปวดเมื่อย
    - ② ปวดแขน
    - ③ ปวดหลัง
    - ④ ตาพร่ามัว/ปวดตา
    - ⑤ ไม่มีอาการ
16. โดยปกติในหนึ่งสัปดาห์ท่านมีเวลาออกกำลังกายมากน้อยเพียงใด
    - ① ทุกวัน
    - ② สัปดาห์ละ 5-6 วัน
    - ③ สัปดาห์ละ 3-4 วัน
    - ④ สัปดาห์ละ 1-2 วัน
    - ⑤ ไม่ได้ออกกำลังกายเลย

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์กับครอบครัว

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ○ ที่ท่านเลือก **หรือ** เติมข้อความใน_____ที่เว้นไว้)

17. โดยปกติท่านใช้เวลาทำกิจกรรมกับครอบครัววันละเท่าใด
    - ① น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
    - ② 1-2 ชั่วโมง
    - ③ 3-4 ชั่วโมง
    - ④ 5-6 ชั่วโมง
    - ⑤ เกิน 6 ชั่วโมง

18. ท่านทำกิจกรรมต่อไปนี้ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวบ่อยแค่ไหน

กิจกรรม	น้อยกว่าสัปดาห์ละครั้ง	สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง	สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง	สัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง	ทุกวัน
ทานอาหารนอกบ้าน					
ทานอาหารด้วยกันในบ้าน					
ดูโทรทัศน์ด้วยกัน					
ไปเที่ยวนอกบ้าน					
ทำการบ้าน					
เล่นกีฬา / /ออกกำลัง					
อื่นๆ (ระบุ)_____					

19. ครอบครัวท่านเคยช่วยท่านแก้ปัญหาใดบ้าง
    - ① ปัญหาด้านการเรียน
    - ② ปัญหาเรื่องเพื่อน
    - ③ ปัญหาเรื่องแฟน / คนรัก
    - ④ ปัญหานิสัยส่วนตัว / บุคลิกภาพ
    - ⑤ อื่นๆ (ระบุ) _____

20. ท่านมีเวลาพูดคุยกับพ่อแม่ผู้ปกครองมากน้อยเพียงใด
    - ① น้อยกว่าวันละ 1 ชั่วโมง
    - ② วันละ 1-2 ชั่วโมง
    - ③ วันละ 3-4 ชั่วโมง
    - ④ มากกว่าวันละ 4 ชั่วโมง

21. ท่านพบผู้ปกครองมากน้อยเพียงใด
    - ① น้อยกว่าสัปดาห์ละครั้ง
    - ② สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง
    - ③ สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง
    - ④ สัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง
    - ⑤ ทุกวัน

แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาวิจัย เรื่อง เกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว ข้อมูลของท่านจะถูกใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น และไม่มีการเปิดเผยแต่อย่างใด จึงขอความกรุณาท่านสละเวลาให้ข้อมูลตามความเป็นจริงเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ดร.วรรณรัตน์ รัตนวรางค์
คณะสังคมศาสตร์
(หัวหน้าโครงการวิจัย)

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ○ ที่ท่านเลือก หรือ เติมข้อความใน_____ที่เว้นไว้)

1. เพศ
   - ① ชาย
   - ② หญิง

2. อายุ
   - ① ต่ำกว่า 30 ปี
   - ② 30-39 ปี
   - ③ 40-49 ปี
   - ④ 50-59 ปี
   - ⑤ 60ปีหรือมากกว่า

3. การศึกษา
   - ①ต่ำกว่าประถมศึกษา หรือไม่ได้เรียน
   - ②ประถมศึกษา
   - ③มัธยมศึกษา
   - ④อาชีวศึกษา
   - ⑤ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
   - ⑥สูงกว่าปริญญาตรี
   - ⑦อื่นๆ ระบุ_____

4. อาชีพ
   - ① พนักงานบริษัท/องค์กร
   - ② รับราชการ/พนักงานของรัฐ
   - ③ กิจการส่วนตัว
   - ④ พนักงานรัฐวิสาหกิจ
   - ⑤ ไม่ได้ทำงาน
   - ⑥ อื่นๆ ระบุ_____

5. รายได้ครัวเรือนต่อเดือน
   - ① น้อยกว่า 10,000 บาท
   - ② 10,000-30,000 บาท
   - ③ 30,001-50,000 บาท
   - ④ 50,001-70,000 บาท
   - ⑤ 70,001-90,000 บาท
   - ⑥ มากกว่า 90,000 บาท

6. จำนวนสมาชิกที่อาศัยอยู่ทั้งหมดในบ้าน _____คน
7. ท่านมีบุตรหลานในบ้านที่เล่นเกมออนไลน์_____คน

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับเกมออนไลน์

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ○ ที่ท่านเลือก **หรือ** เติมข้อความใน_____ที่เว้นไว้)

8. บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์หรือไม่
   ① เล่น
   ② ไม่เล่น (ข้ามไปตอบข้อ 15)
   ③ ไม่ทราบ (ข้ามไปตอบข้อ 15)

9. ท่านคิดว่าบุตรหลานของท่านใช้เวลาช่วงไหนเล่นเกมออนไลน์บ้าง

(โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก, เลือกได้มากกว่า 1 ช่อง)

วัน	06.00-10.00 น.	10.01-14.00 น.	14.01-18.00 น.	18.01-22.00 น.	22.01-02.00 น.	02.01-06.00 น.
จันทร์						
อังคาร						
พุธ						
พฤหัสบดี						
ศุกร์						
เสาร์						
อาทิตย์						

10. เมื่อบุตรหลานของท่านอยากเล่นเกมแล้วไม่ได้เล่นเขามีพฤติกรรมอย่างไร
    ① หงุดหงิด อารมณ์เสีย
    ② เฉยๆ
    ③ อื่นๆ ระบุ_____

11. บุตรหลานท่านมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย **เดือน** ละกี่บาท
    ① ต่ำกว่า 200 บาท
    ② 201-400 บาท
    ③ 401-600 บาท
    ④ มากกว่า 600 บาท
    ⑤ ไม่ทราบ

12. ส่วนใหญ่บุตรหลานของท่านเล่นเกมออนไลน์ที่ไหน
    ① ร้านเกม
    ② โรงเรียน/สถานศึกษา
    ③ บ้านตนเอง
    ④ บ้านเพื่อน/ญาติ/ คนรู้จัก
    ⑤ ไม่ทราบ
    ⑥ อื่นๆ ระบุ _____

13. บุตรหลานท่านมีปัญหาใดบ้างจากการเล่นเกมออนไลน์
    ① การเรียน
    ② สุขภาพกาย
    ③ สุขภาพจิต
    ④ ค่าใช้จ่าย
    ⑤ อื่นๆ ระบุ _____

14. บุตรหลานเคยขอเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์หรือไม่
    ① เคย
    ② ไม่เคย

<u>ตอนที่ 3</u> **ปัญหาและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์**

โปรดทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องที่ท่านเลือก

ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
บุตรหลานท่านเคยทำการบ้านไม่เสร็จเพราะเล่นเกมออนไลน์		
บุตรหลานท่านมีผลการเรียนต่ำลงเพราะเล่นเกมออนไลน์		
บุตรหลานท่านเคยหนีเรียนไปเล่นเกมออนไลน์		
บุตรหลานท่านเคยขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์		
บุตรหลานท่านเคยถูกครูอาจารย์ดุเพราะเล่นเกมออนไลน์		
บุตรหลานท่านเคยถูกครูอาจารย์ทำโทษพราะเล่นเกมออนไลน์		
บุตรหลานท่านเคยถูกท่านดุเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยทะเลาะกับบุตรหลานเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยลงโทษบุตรหลานเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยห้ามบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยบอกบุตรหลานถึงข้อเสียของเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยตีบุตรหลานเพราะเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยขังหรือกักบริเวณบุตรหลานเนื่องจากเล่นเกมออนไลน์		
ท่านเคยไม่ให้เงินหรือหักเงินบุตรหลานเพราะเล่นเกมออนไลน์		

15. สัปดาห์ที่ผ่านมาบุตรหลานท่านมีอาการใดต่อไปนี้บ้าง
    ① ปวดเมื่อย
    ② ปวดแขน
    ③ ปวดหลัง
    ④ ตาพร่ามัว/ปวดตา
    ⑤ ไม่มีอาการดังกล่าว
    ⑥ ไม่ทราบ

16. โดยปกติบุตรหลานท่านมีเวลาออกกำลังกายมากน้อยเพียงใด
    ① ทุกวัน
    ② สัปดาห์ละ 1-2 วัน
    ③ สัปดาห์ละ 3-4 วัน
    ④ สัปดาห์ละ 5-6 วัน
    ⑤ ไม่ทราบ

<u>ตอนที่ 4</u> **ความสัมพันธ์กับครอบครัว**

<u>คำชี้แจง</u> (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ○ ที่ท่านเลือก <u>หรือ</u> เติมข้อความใน_____ที่เว้นไว้)

17. โดยปกติท่านใช้เวลากับครอบครัววันละเท่าใด
    ① น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
    ② 1-2 ชั่วโมง
    ③ 3-4 ชั่วโมง
    ④ 5-6 ชั่วโมง
    ⑤ เกิน 6 ชั่วโมง

18. ท่านทำกิจกรรมต่อไปนี้ร่วมกับบุตรหลานบ่อยแค่ไหน

กิจกรรม	น้อยกว่า สัปดาห์ ละครั้ง	สัปดาห์ ละ 1-2 ครั้ง	สัปดาห์ ละ 3-4 ครั้ง	สัปดาห์ ละ 5-6 ครั้ง	ทุกวัน
ทานอาหารนอกบ้าน					
ทานอาหารด้วยกันในบ้าน					
ดูโทรทัศน์ด้วยกัน					
ไปเที่ยวนอกบ้าน					
ทำการบ้าน					
เล่นกีฬา / /ออกกำลัง					
อื่นๆ (ระบุ)_____					

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

19. ท่านเคยช่วยบุตรหลานแก้ปัญหาใดบ้าง

① ปัญหาด้านการเรียน

② ปัญหาเรื่องเพื่อน

③ ปัญหาเรื่องแฟน / คนรัก

④ ปัญหานิสัยส่วนตัว / บุคลิกภาพ

⑤ อื่นๆ (ระบุ) _____

20. ท่านมีเวลาพูดคุยกับบุตรหลานมากน้อยเพียงใด

① น้อยกว่าวันละ 1 ชั่วโมง

② วันละ 1-2 ชั่วโมง

③ วันละ 3-4 ชั่วโมง

④ มากกว่าวันละ 4 ชั่วโมง

21. ท่านได้พบกับบุตรหลานมากน้อยเพียงใด

① ทุกวัน

② สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง

③ สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง

④ สัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง

⑤ ไม่ทราบ