

พฤติกรรมติเตดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น: การศึกษารายกรณี

ปริญญาณพนธ์
ของ
วไลพรณ มินุญธรรม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว
พฤษภาคม 2552

พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น: การศึกษารายกรณี

ปริญญานิพนธ์
ของ
วิไลพรรณ มีบุญธรรม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว

พฤษภาคม 2552

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น : การศึกษารายกรณี

บทคัดย่อ
ของ
วิไลพรรณ มีบุญธรรม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว
พฤษภาคม 2552

วิไลพรรณ มีบุญธรรม. (2552). พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น: การศึกษารายกรณี. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.มณฑิรา จารุเพ็ง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์อินทร์.

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุ แนวทางในการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไขวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยการศึกษากรณี กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพาลารักษ์ จำนวน 7 คน ที่มี พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกม คอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น แบบทดสอบการติดเกม แบบทดสอบบุคลิกภาพ การสัมภาษณ์ การสังเกต และการเยี่ยมบ้าน ภายหลังการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แปลความหมาย และสรุปผล

ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 7 ราย สามารถสรุปได้ดังนี้

1.1 สาเหตุจากตนเอง: เกิดจากบุคลิกภาพที่มีลักษณะก้าวร้าว ดื้อเงียบ ยึดตนเอง เป็นศูนย์กลาง และบางรายกรณีมีความอาย ไม่มั่นใจในตนเอง ระวัง แยกตัว ไม่ชอบเข้าสังคม อีกทั้งยังเกิดจากความต้องการเอาชนะ ต้องการหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียด ต้องการการยอมรับ จากเพื่อน และต้องการอิสระจากการถูกควบคุม

1.2 สาเหตุจากครอบครัว: เกิดจากสภาพครอบครัวขาดความอบอุ่น แยกแยก หย่าร้าง การอบรมเลี้ยงดูไม่เหมาะสม ได้แก่ เลี้ยงแบบตามใจ ให้อิสระ ปล่อยปละละเลย ใช้อำนาจ ในการอบรมสั่งสอนและการปกครอง และให้การสนับสนุนการใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกม

1.3 สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม: เกิดจากอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน การคบ เพื่อนที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกัน มีปัญหาการเรียน อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยและ สถานศึกษาอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกมคอมพิวเตอร์

2. หลังจากได้รับการศึกษารายกรณี วัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 7 ราย ได้รับการให้ ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข โดยการให้คำปรึกษารายบุคคลและการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในตนเองเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์และ สามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ลดลง รวมถึงการให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกม คอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และการขอความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นที่ศึกษารายกรณีใน การติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้วัยรุ่นได้เข้าร่วมกิจกรรมทาง สังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือมีความสนใจ

THE COMPUTER GAME ADDICTION BEHAVIOR OF ADOLESCENTS: A CASE STUDY

AN ABSTRACT

BY

WILAIPAN MEEBOONTHUM

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Guidance and Counseling Psychology
at Srinakharinwirot University

May 2009

Wilaipan Meeboonthum. (2009). *The Computer Game Addiction Behavior of Adolescents: A Case Study*. Master thesis, M.Ed. (Guidance and Counseling Psychology). Bangkok: Graduate School. Srinakharinwirot University.
Advisor Committee: Inst. Dr.Monthira Charupheng, Assist. Prof. Dr.Nanthana Wong-In.

The purposes of this research were to study causes, and intervention strategy for prevention, and problem correction on computer game addiction behavior of adolescents. The subjects of this study were 7 students of the third level, secondary 1st - 3rd grade students, at Thonburiworatepeepalarak. The research instruments applied for this study were Behavior Game Addiction Questionnaires, a personality test, an interview, an observation, and home-visit. The data of 7 students were synthesized, analyzed, interpreted and summarized in organized forms.

The results of this study were as follows:

1. Causes influence the adolescents game addiction behavior :

1.1 Causes of adolescents: most of the adolescents personality were to be aggressive, resistance, and self-centered. In 2 cases, the adolescents personality were to be shy, inconfident, panic, and to withdrawing from the social relationship, stress confrontation including seeking for achievement, acceptance and freedom.

1.2 Causes of family: parenting styles, broken family, parent divorce, lack of control in discipline and responsibility, use of power in control and treatment, and support computer game usages.

1.3 Causes of friends, communities and social interaction: social impacts from friends interacting with those whose had the similar computer game addiction behavior, and problem from studies. Also, internet and game store are located near school and home.

2. After having case studies, the samplings receive assistance, programs, prevention, and correction by individual and group counseling crated more self-understanding, decrease in game addiction behavior. The adolescents were guided for understanding of the cause of computer game addiction behavior of adolescents, cooperated with parents in constantly monitored situation, and supported in social activities in accordance with their interests.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น: การศึกษารายกรณี

ของ
วิไลพรรณ มีบุญธรรม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2552

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน
(อาจารย์ ดร.มณฑิรา จารุเพ็ง)

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร จัตรศุกกุล)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์อินทร์)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทศพร มณีศรีขำ)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.มณฑิรา จารุเพ็ง)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์อินทร์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาของ อาจารย์ ดร.มณฑิรา จารุเพ็ง ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์อินทร์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาเพื่อให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และช่วยตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องให้ถูกต้อง ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ชูชีพ อ่อนโคกสูง ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภิต และอาจารย์ ดร.สกล วรเจริญศรี ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้และให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทศพร มณีศรีขำ ที่กรุณาเป็นกรรมการแต่งตั้งเพิ่มเติมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ และเป็นผู้ให้คำแนะนำ ตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่อง

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษาทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ต่าง ๆ ตลอดจนให้ความรัก ความห่วงใย และคอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนธนบุรีวรเทพีพลารักษ์ ที่กรุณาให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการอนุญาตให้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบการติดเกม เพื่อประโยชน์ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ ท่านอาจารย์เบญจวรรณ ศรีสุริยกานนท์ ที่กรุณาช่วยเหลือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ คุณสุจิตรา สุภรฤทัย ผู้ที่ช่วยดำเนินการและให้คำแนะนำเกี่ยวกับแบบทดสอบการติดเกม

ขอขอบใจ นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพลารักษ์ ที่ให้ความร่วมมือและสละเวลาอันมีค่ามาให้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลการวิจัยด้วยความเต็มใจ

ขอขอบคุณ พี่ ๆ เพื่อน ๆ สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยทำปริญญานิพนธ์ตลอดมา

สุดท้ายนี้ คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาแก่ บิดา มารดา คณาจารย์และผู้ที่มีพระคุณของผู้วิจัยทุกท่าน

วิไลพรรณ มีบุญธรรม

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
คำถามการวิจัย.....	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	9
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์.....	11
ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์.....	11
องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์.....	12
รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	13
การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	13
ความหมายของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์.....	16
แนวคิดและทฤษฎีของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์.....	18
สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์.....	21
ระดับของการติดเกมคอมพิวเตอร์.....	26
ผลของการติดเกมคอมพิวเตอร์.....	27
แนวทางการควบคุมแก้ไขพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์.....	34
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษารายกรณี.....	40
ความหมายของการศึกษารายกรณี.....	40
จุดมุ่งหมายของการศึกษารายกรณี.....	41
ประโยชน์ของการศึกษารายกรณี.....	43
กระบวนการในการศึกษารายกรณี.....	45
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษารายกรณี.....	63
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบการติดเกม.....	65

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	67
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย.....	67
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	67
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	78
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	125
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	125
ขอบเขตของการวิจัย.....	125
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	125
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	126
สรุปผลการวิจัย.....	126
อภิปรายผล.....	127
ข้อเสนอแนะ.....	132
บรรณานุกรม.....	134
ภาคผนวก.....	144
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	165

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การจัดอันดับเกมตามเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นแต่ละวัย.....	14
2 การแปลงผลแบบทดสอบการติตเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น.....	73

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สังคมไทยในยุคปัจจุบันนี้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการดำเนินชีวิตในแบบชาวตะวันตกเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ สถาบันครอบครัวสั่นคลอนและถูกบีบรัดด้วยสภาพการแข่งขันสูงขึ้นบิดามารดามีเวลาให้กับลูกน้อยลง กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สื่อต่างๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น (สุธรรม นันทมงคลชัย. 2545: 221) จากสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคออนไลน์ ความบันเทิงต่าง ๆ ความรู้หาได้ทางเว็บไซต์ที่ส่งถึงกันได้ทั่วโลก (อย่ามัวแต่ไขว่คว้าแก้ปัญหาเด็กติดเกม. 2548: 1) ความก้าวหน้าในเทคโนโลยี และการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดประติมากรรมขึ้นมากมาย เพื่อรองรับและสนองตอบต่อความต้องการของมนุษย์ และ “เกม” เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นผลพวงซึ่งเกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยี (จิตติยาพร จันทรธนะกุล. 2550: 1) ในอดีตอาจมีเพียงเกมกด หรือวิดีโอเกม แต่ปัจจุบันมีเกมให้วัยรุ่นเลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สเตชัน และเกมออนไลน์ (สิ่งมั่วเมาเด็กยุคใหม่เลิกติดยา มาบ้า “ติดเกม”. 2547: 1) เกมชนิดต่าง ๆ ได้เข้ามามีอิทธิพลอย่างมากกับวัยรุ่นที่ยังอยู่ในวัยเรียน เกมคอมพิวเตอร์จึงถือว่าเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยีจึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในวัยรุ่นไทย (ภัยจากการติดเกมคอมพิวเตอร์. 2550: 3) แต่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ของวัยรุ่นยังมีปัญหาตามมาหลายประการ และนับวันจะเพิ่มปัญหามากขึ้นทั้งตัวผู้เล่นเองและทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมา (ประหยัด จิระวรพงศ์. 2549: 54) กลุ่มวัยรุ่นจึงเป็นเป้าหมายทางการค้าที่สิ่งบันเทิง สินค้าบริโภค และบริการต่าง ๆ มุ่งความสนใจเข้าหา (สุธรรม นันทมงคลชัย. 2545: 221) จนยากที่จะต้านทานหรือห้ามวัยรุ่นมิให้ไหลไปตามกระแสของยุคโลกาภิวัตน์ซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสียได้ (สำนักงานคณะกรรมการการวัฒนธรรมแห่งชาติ. 2548: 28) จึงส่งผลกระทบต่อค่านิยม พฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรง สุขภาพกายและสุขภาพจิต รวมถึงพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาของวัยรุ่นไทย (แสงสุรีย์ ทัศนพูนชัย. 2548: 108-109)

คอมพิวเตอร์เป็นสื่อเทคโนโลยีที่นิยมใช้ในการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แต่วัยรุ่นส่วนใหญ่จะใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเก่มากกว่าการเข้าไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้ (สุนันท์ โชติชัยสถิตย์; และคณะ. 2548: 166) โดยเฉพาะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ คณะ. 2549: 317) กลายเป็นของเล่นที่สร้างความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และแฝงไปด้วยความก้าวร้าว ดุดันให้กับวัยรุ่น ซึ่งนับวันเกมคอมพิวเตอร์ก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง ประกอบกับปัจจุบันร้านอินเทอร์เน็ตและร้านเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มจำนวนมากขึ้น โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ ๆ วัยรุ่นสามารถเข้าถึงบริการนี้ได้สบาย การแพร่ระบาดของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่เกลื่อนกลาดในสังคมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตวัยรุ่น (สุธรรม นันทมงคลชัย. 2545: 221-223) ประกอบกับในโลกของเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ในปัจจุบันถูกพัฒนาขึ้น

ให้มีความเหมือนจริง โดยยึดรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน (มารศรี สีมารพงศ์ พันธุ์, 2546: 3) ในขณะที่บิดา มารดา ผู้ปกครองมีเวลาดูแลลูกน้อยลงจากสภาวะการณ์ทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงโดยสังคมไม่มีกิจกรรมหรือเวทีให้เด็กได้แสดงออกและมีส่วนร่วมที่เพียงพอ จึงเป็นเหตุที่ผลักดันให้วัยรุ่นหันไปสู่การเล่นเกมเพื่อคลายความเหงาจากการอยู่ลำพังมากขึ้นเพื่อความสนุก ชั่วครั้ง ชั่วคราว จนกลายเป็นการเสพติดเกมอย่างถอนตัวไม่ขึ้น จึงมีอัตราวัยรุ่นติดเกมที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง (อย่ามัวแต่โซร้ออฟ แก้ปัญหาเด็กติดเกม, 2548: 2)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2545: 1-4) ได้กล่าวถึง การสรุปผลสำรวจการใช้คอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในปี พ.ศ.2545 พบว่าทั่วประเทศไทยประมาณ 3 ล้านคนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม และสำรวจกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของวัยรุ่น พบว่ากลุ่มอายุ 6-24 ปี ประมาณ 1.4 ล้านคน เล่นคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมเป็นกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง อีกทั้ง ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; โซลิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ; และ สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์ (2548: 1) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในปี พ.ศ. 2546 พบว่าร้อยละ 84.6 ของนักเรียนเคยเล่นเกม ร้อยละ 23.9 เล่นเกมมากกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 11 เล่นเกมทุกวัน นักเรียนที่เล่นเกมใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในเอกสารของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้กล่าวถึงผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนที่มีอายุ 10 ปีขึ้นไปในเขตกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ. 2546 พบว่าร้อยละ 82 ของเยาวชนเล่นเกม 3-4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 25.8 เล่นเกม 5-6 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 18.5 เล่นเกมทุกวัน และพบว่าร้อยละ 54.1 เล่นเกมนานที่สุด 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 3.3 เล่นเกมนานที่สุดมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อครั้ง (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2546: 1) ส่วนนภดล กรรณิกา และ คณะ (2548: 1) ได้สำรวจพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลในปี พ.ศ. 2550 พบว่ากลุ่มอายุ 12 ปีขึ้นไปประมาณ 1.5 ล้านคนนิยมเล่นเกมออนไลน์ และพบว่าช่วงอายุ 7-25 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 4.5 ชั่วโมงต่อวัน และร้อยละ 32 เล่นเกมมากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

จากการที่ได้มีผู้ทำการสำรวจทำให้ทราบว่าปัจจุบันอายุของผู้เล่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ได้น้อยลงทุกวัน ซึ่งระดับของเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีตั้งแต่ประถมศึกษา มัธยมศึกษาทั้งตอนต้น และตอนปลาย จนถึงระดับอุดมศึกษา ผู้เล่นส่วนใหญ่จะมีสังคมเฉพาะในเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น เด็กที่มีอาการติดเกมมากๆ จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ ชอบเอาชนะ ไม่มีเหตุผล ชอบใช้ความรุนแรงเป็นผลมาจากชีวิตจริงที่ขาดความอบอุ่นและไม่เคยเอาชนะใครได้ โดยปกติแล้วเด็กที่ติดเกมส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นคนเงียบๆ ไม่ชอบสูงส่งกับคนอื่นๆ และจะใช้ความเก็บกดนี้ไปแสดงออกในเกม จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กที่ติดเกมมีความอยากที่จะเล่นเกมอย่างสม่ำเสมอเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต (ภัยจากการติดเกมคอมพิวเตอร์, 2550: 4) การติดเกมของวัยรุ่นนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา มองว่าการออกแบบเกมทำให้ผู้เล่นได้บรรลุความต้องการตามหลักของมาสโลว์ กล่าวคือ ได้รับการยอมรับ และยกย่อง ความท้าทายในเกมเป็นสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นหยุดเล่นไม่ได้ บางครั้งเกิดความเหงา การเล่นเกมออนไลน์ถือเป็นการสร้างสังคมของ

เด็กยุคใหม่ โลกในเกมเป็นโลกที่เขาเลือกได้ มีชุมชนที่ปลอดภัยสำหรับเขา เป็นที่พึ่งสำหรับวัยรุ่น เวลาที่ต้องการหนีจากความกดดันในชีวิตประจำวัน (อุษา บิ๊กกินส์. 2549: 2)

จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น ซึ่งดูจากตัวเลขที่เก็บจากจำนวนผู้ขอคำปรึกษาทางโทรศัพท์กับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2547 ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2548 พบว่ามีเด็กประถมศึกษา และมัธยมศึกษาติดเกม มากถึงร้อยละ 52.73 ข้อมูลของศูนย์ป้องกันและแก้ไข ปัญหาเด็กติดเกม ระบุว่า มีเด็กเข้าไปลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์นับล้านคน โดยมีตัวเลขกว่า 200,000 คน ที่เล่นเกมติดต่อกันนาน 15 ชั่วโมง และมีระยะเวลาที่เล่นติดต่อกันระหว่าง 15-24 ชั่วโมง ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องควักกระเป๋าจ่ายเงินเป็นค่าเล่นระหว่าง 50-300 บาท ทั้งนี้ปัญหาเด็กติดเกมไม่ใช่ปัญหาที่เกิดขึ้นกับเฉพาะเด็กในประเทศไทยเท่านั้น แต่เกิดขึ้นกับเด็กทั่วโลก ('เด็ก' กับ การ 'ติดเกม' ปัญหาที่ต้องแก้ไข. 2548: 3) ซึ่งอันที่จริงแล้วเด็กในวัยนี้ควรจะมีควมสนใจใน การเรียนและเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้ และชอบลอกเลียนแบบพฤติกรรม กลับนำเวลาที่จะใช้เรียนรู้ ในสิ่งที่เป็ประโยชน์ มาหาความบันเทิง คือ เล่นเกม นำมาซึ่งการลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกม ซึ่งเนื้อหาสาระของเกมส่วนใหญ่ไม่ได้มีการส่งเสริมพฤติกรรมในทางบวก อีกทั้งเกมบางประเภทมี เนื้อหาที่ก้าวร้าว นำมาซึ่งการบ่มเพาะพฤติกรรมที่มีความรุนแรง และพฤติกรรมการติดเกม อยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา (ปัญหา และผลกระทบของการที่เด็กมีพฤติกรรมติดเกม. 2550: 2)

หากพิจารณาแล้วจะเห็นว่าแม้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็น ประโยชน์และเป็นการป้องกันปัญหาการติดสารเสพติด แต่ก็ก่อให้เกิดโทษเช่นกัน เพราะทำให้ ผู้เล่นเสพติดแบบครอบงำรวมทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม เพราะเกมถูกผลิตขึ้นมาเพื่อให้ ผู้เล่นจ้อง ยิ่งจ้องนาน กระปริปตาน้อย รูปร่างตาขยาย จะเร่งให้เพิ่มสัญญาณประสาทพุ่งเข้าสู่ระบบ ประสาทส่วนกลาง กระตุ้นการหลั่งสารโดปามีนซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นประสาทอีกต่อหนึ่ง ผลคือผู้ที่เล่น เกินธรรมชาติ เกินความพอดี มีแรงมากเหมือนกับไชยาบ้า เมื่อหยุดเล่นเกมโดปามีนออกฤทธิ์ลดลง ทำให้เกิดอาการถอนตัวจากความสนุกได้ยาก เกิดความโหยหาที่จะเล่นอีก และทำให้เกิดการเสพติด ทางใจ เพราะเกมให้การเสริมแรงที่เร็วและแรง ทำให้ติดใจง่ายไม่ว่าแพ้ หรือชนะก็เป็นแรงเสริม ทั้งนั้น ทางด้านอารมณ์ทำให้เกิดความก้าวร้าวรุนแรง และทางสังคมทำให้วัยรุ่นแยกตัวถอยห่างจาก มนุษย์คนอื่น (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2545: 68-70) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดผลเสีย ต่างๆ ตามมามากมาย รวมถึงอาจมีปัญหาวุฒิกรรมอย่างอื่นตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน และหนีออกจากบ้าน เป็นต้น เคยมีรายงานผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บางคนเล่นเกมติดต่อกัน เป็นเวลานานโดยไม่นอนและสนใจกินอาหารและดื่มน้ำน้อยมากจนเสียชีวิต (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ คณะ. 2549: 318)

จากสถานการณ์ในสังคมไทยปัจจุบันนี้มีปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมมากเกินไป และผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งหมกมุ่นกับ การเล่นเกมมากจนถึงขั้นที่เรียกว่ามีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม

เกตุมาน. 2549: 125-138) ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะมีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ทำให้บิดามารดา ผู้ปกครอง และคนในสังคมรอบข้างเกิดความวิตกกังวลกันมาก (ประหยัด จิระวรพงศ์. 2549: 54) จนเป็นปัญหาของครอบครัวส่วนใหญ่ และปัญหาของเกือบทุกโรงเรียน ปัจจุบันการติดเกมกลายเป็นปัญหาสำคัญระดับชาติที่ไม่สามารถแก้ไขได้ แม้จะมีหน่วยงานต่าง ๆ ออกมาให้ความช่วยเหลือกันอย่างมากมาย แต่ปัญหาเด็กติดเกมยังเป็นปัญหาเรื้อรังที่ต้องการการแก้ไขอย่างเร่งด่วนและเป็นปัญหาที่กำลังขยายวงกว้างมากขึ้น (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และคณะ. 2549: 318) อีกทั้ง บัณฑิต ศรไพศาล (2550: 20) อธิบายว่า การติดเกมเต็มรูปแบบถือว่าเป็นโรค ซึ่งเหมือนกับการติดสารเสพติดทั้งหลาย เช่น บุหรี่ สุรา ยาบ้า กัญชา เฮโรอีน เปรียบเสมือนกับคนติดสารเสพติด พยายามแสวงหาความสุขเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เด็กติดเกมก็พยายามแสวงหาการเล่นเกมนั้น และต้องเล่นยาวนานมากขึ้น ถ้าไม่ได้เล่นก็จะหงุดหงิด

ครอบครัวจัดได้ว่าเป็นสภาพแวดล้อมแห่งแรกของวัยรุ่นและเป็นสภาพแวดล้อมที่จัดได้ว่ามีอิทธิพลมากที่สุดต่อลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่น การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น กล่าวคือ วัยรุ่นที่ติดเกมมักจะพบได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงดูโดยไม่เคยฝึกให้มีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจ ขาดการดูแลเอาใจใส่จากคนในครอบครัว (ชาญวิทย์ พรนภดล. 2548: 1) ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549: 125-138) กล่าวว่า ครอบครัวของวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก บิดามารดาไม่มีเวลาให้ลูก มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย ครอบครัวที่บิดามารดาไม่ติดตามพฤติกรรมของลูกอย่างใกล้ชิด ไม่สอนลูกให้รู้เท่าทันเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม รวมทั้งไม่มีกิจกรรมในครอบครัว บางครอบครัววัยรุ่นอาจมีความรู้สึกเครียดจากความคาดหวังของบิดามารดา ปัญหาความขัดแย้งในครอบครัว หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว เมื่อวัยรุ่นเหงา ไม่รู้จะทำอะไรดี รู้สึกเบื่อ ๆ เซ็ง ๆ จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ปราการ ถมยงกูร. 2548: 6)

ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาเจริญรุดหน้าขึ้นอย่างมาก ทำให้สภาพของสังคมภายนอกมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น การมีคอมพิวเตอร์ในทุกโรงเรียน และทุกบ้าน การมีร้านอินเทอร์เน็ตเกือบจะเกลื่อนกลาดทั่วไป จึงถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่เกื้อหนุนให้เด็กสามารถเข้าถึงเกมได้ง่าย เมื่อเกมคอมพิวเตอร์สร้างความบันเทิงให้แก่มนุษย์โดยเฉพาะวัยรุ่นจึงมีพฤติกรรมติดเกมจนไม่มีเวลาเหลือให้แก่กิจกรรมอื่นในชีวิต ดังนั้นกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจึงเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงในการติดเกมสูงเนื่องจากการแพร่หลายของเกมมากขึ้นในปัจจุบันและวัยนี้ยังไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมให้เหมาะสมได้เหมือนกับผู้ใหญ่ (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549: 329-387)

จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นจากฝ่ายแนะแนว โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพলารักษ์ กรุงเทพมหานคร เมื่อภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 เกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ข้อมูลว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนเป็นปัญหาที่ทางโรงเรียนพบมากที่สุดในทุกระดับชั้นเรียน โดยพฤติกรรมดังกล่าวได้แก่ นักเรียนใจจดจ่อและมุ่งมั่นอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์

เล่นจริงจึงต่อเนื่องไม่หยุดพัก ไม่พูดจากับเพื่อนหรือบุคคลรอบข้าง ทำท่าทางไม่พอใจเมื่อมีคนบอกให้หยุดเล่น ขาดเรียนไม่สนใจการเรียน และผลการเรียนลดลง นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมส่วนใหญ่มักจะเป็นนักเรียนในระดับช่วงชั้นที่ 3 ซึ่งทางโรงเรียนกำลังให้ความสำคัญกับปัญหานี้เป็นอย่างมาก และทางโรงเรียนยังมีได้มีมาตรการในการให้ความช่วยเหลืออย่างจริงจัง ซึ่งหากไม่ได้รับการช่วยเหลือ นักเรียนอาจจะต้องติดเกมในระดับที่มากขึ้น ซึ่งจะเป็นผลเสียต่อนักเรียนในทุกๆ ด้าน

จากข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับข้อบ่งชี้ของสถาบันจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2548: 56) และของ กริฟฟิท และ ฮันท์ (Griffiths; & Hunt. 1998: 475-480) กล่าวว่าพฤติกรรมติดเกมจะมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) เล่นเกมเกือบทุกวัน และเล่นแต่ละครั้งใช้เวลาตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป 2) เล่นโดยไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 3) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่พูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้าง 4) ไม่พอใจ หงุดหงิด เมื่อถูกขัดจังหวะในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5) นอนดิ๊กตื่นสาย เนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า 6) รู้สึกกระวนกระวายหากไม่ได้เล่นเกม 7) พยายามเล่นให้น้อยลงแต่ทำไม่ได้ อีกทั้ง จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549: 125-138) พบว่า สาเหตุของการติดเกมของวัยรุ่นนั้นมีสาเหตุมาจากการเลี้ยงดูในครอบครัวที่ขาดระเบียบวินัยและไม่มีเวลาให้กัน ลักษณะสังคมและกลุ่มเพื่อนที่มีค่านิยมในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกมแทนกิจกรรมอื่น ๆ ทางสังคม และลักษณะส่วนตัวของวัยรุ่นที่มีความต้องการทางจิตใจด้านสังคม เช่น ความสนุกสนาน ความท้าทาย ความรู้สึกประสบความสำเร็จ การระบายแรงขับความก้าวร้าว การได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง

ปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ยังมีการศึกษาสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์โดยตรงค่อนข้างน้อย ความรู้ส่วนใหญ่อ้างอิงมาจากปัญหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอื่น แต่ก็เริ่มมีการศึกษาสาเหตุโดยตรงมากขึ้น (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน. 2549: 125-138) การศึกษาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ทำได้หลายวิธี ได้แก่ การศึกษารายกรณี การสำรวจข้อมูล การสอบถามสาเหตุเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนงานวิจัยนี้ได้ศึกษาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยการศึกษากรณีและการให้ความช่วยเหลือ ซึ่งการศึกษารายกรณีตามที่ พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 123) และ ลักษณะ สรวิวัฒน์ (2548: 3) ได้ให้ความหมายที่สอดคล้องกันไว้ว่า เป็นกระบวนการของการศึกษารายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับบุคคลอย่างลึกซึ้ง และวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเช่นนั้นหรือมีพฤติกรรมแปลกไปว่ามีสาเหตุมาจากอะไร รวมทั้งแปลความหมายของพฤติกรรมนั้น ว่ามีความสัมพันธ์กับปัญหาและการปรับตัวของบุคคลนั้นอย่างไร อันจะทำให้เกิดการรู้จักและเข้าใจในด้านต่างๆ ของตัวเขาอย่างแท้จริง เพื่อเป็นแนวทางนำไปสู่การสนับสนุน หรือการให้ความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น โดยวิธีการศึกษารายกรณี เพื่อจะได้ทราบถึงสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะได้หาแนวทางในการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข หรือยับยั้งพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ

วัยรุ่น อีกทั้งยังเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยบิดามารดา ผู้ปกครอง อาจารย์ ตลอดจนหน่วยงานของรัฐบาลและเอกชนที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับนักเรียนได้รับรู้เกี่ยวกับปัญหานี้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจและร่วมมือกันเพื่อหาวิธีการที่เหมาะสมในการช่วยเหลือวัยรุ่น ในสังคมไทยให้มีการพัฒนาไปในแนวทางที่ถูกต้อง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาสาเหตุ แนวทางในการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยการศึกษารายการนี้

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ จะทำให้ทราบถึงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นที่ศึกษารายการนี้ เพื่อจะเป็นประโยชน์แก่ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง ตลอดจนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นจะได้ทราบและได้นำวิธีการศึกษารายการนี้ไปเป็นแนวทางในการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ให้วัยรุ่นสามารถอยู่กับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพลารักษ์ จำนวน 7 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สำหรับใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาโดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. สนใจให้ความร่วมมือในการศึกษารายการนี้

2. เป็นวัยรุ่นที่มีภาวะการติดเกม โดยได้มาจากการทำแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test: GAST) ฉบับเด็กและวัยรุ่น (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2548: 1-7) โดยที่วัยรุ่นชายมีค่าคะแนนตั้งแต่ 33 คะแนนขึ้นไป และวัยรุ่นหญิงมีค่าคะแนนตั้งแต่ 23 คะแนนขึ้นไป ทำแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นเพื่อคัดเลือกวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง 7 คน โดยที่ผู้ตอบแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ หากตอบว่า ใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป (ดังแสดงในภาคผนวก ก)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น หมายถึง การแสดงออกของวัยรุ่นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่

- 1.1 ไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- 1.2 เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกือบทุกวัน และไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน
- 1.3 เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึก จนไม่สามารถตื่นไปเรียนได้
- 1.4 รู้สึกหงุดหงิด หรือไม่พอใจทุกครั้งเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- 1.5 เมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วรู้สึกกระวนกระวายใจเพราะอยากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป
- 1.6 เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- 1.7 พยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก แต่มักทำไม่สำเร็จ
- 1.8 ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- 1.9 ไม่สามารถควบคุมตนเองไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้ เช่น การหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ การซื้อหรือดาวน์โหลดเกมคอมพิวเตอร์ การซื้ออุปกรณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- 1.10 ใช้เงินส่วนใหญ่ในการซื้อบัตรชั่วโมงเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซื้อหนังสือเกมคอมพิวเตอร์

2. การศึกษารายกรณีของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง วิธีการหรือกระบวนการศึกษารายละเอียดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น โดยทำการศึกษาอย่างต่อเนื่องในช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้วนำรายละเอียดที่ศึกษามาวิเคราะห์ ตีความ เพื่อจะได้เข้าใจถึงสาเหตุของวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแนวทางในการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง โดยมีขั้นตอนในการศึกษา ดังนี้

2.1 การกำหนดปัญหาและการตั้งสมมติฐาน หมายถึง การกำหนดจุดมุ่งหมาย หรือกำหนดว่าจะศึกษาปัญหาที่เกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์และตั้งสมมติฐานหรือคาดคะเนว่า การมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นเกิดจากตนเอง ครอบครัว สภาพแวดล้อมทางสังคมของวัยรุ่น หรือสิ่งอื่นใดที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ การทดสอบหรือค้นหาข้อมูล ข้อเท็จจริงด้วยวิธีการต่างๆ ว่าเป็นไปตามที่ตั้งสมมติฐานหรือคาดคะเนไว้หรือไม่

2.2 การรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล หมายถึง ข้อเท็จจริงที่ได้จากการเก็บข้อมูลและรายละเอียดเกี่ยวกับการมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จากวัยรุ่นหลังจากที่มีการกำหนดปัญหาและการตั้งสมมติฐานแล้ว โดยใช้เทคนิคต่างๆ ได้แก่ การสังเกตและการบันทึก การสังเกต การสัมภาษณ์และการบันทึกการสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบสอบถาม และแบบทดสอบ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ตีความ และแปลความหมาย เพื่อศึกษาถึงสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

2.3 การวินิจฉัยข้อมูล หมายถึง การนำเอาผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รวบรวมจากหลาย ๆ วิธีการตามข้อ 2.2 มาเป็นพื้นฐานในการประกอบการพิจารณา เพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

2.4 การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข หมายถึง วิธีการ กระบวนการ หรือแนวทางที่จะช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข บุคคลที่ศึกษาให้เหมาะสมกับสภาพการณ์หรือสาเหตุของปัญหาต่าง ๆ ของรายกรณี ได้แก่ การให้คำปรึกษารายบุคคล การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

2.5 การทำนายผล หมายถึง การคาดการณ์ล่วงหน้าว่าวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลงหรือไม่ หลังจากที่ทำการศึกษาแล้ว

2.6 การติดตามผล หมายถึง การประเมินผลหรือศึกษาเพิ่มเติมภายหลังจากความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ว่าประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายเพียงใด โดยตรวจสอบจากแบบทดสอบการติดเกม แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

2.7 การสรุปผลและข้อเสนอแนะ หมายถึง ผู้วิจัยสรุปสิ่งที่ได้จากการศึกษาวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะสำหรับวัยรุ่น ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ และบุคคลผู้สนใจจะศึกษาในลักษณะของพฤติกรรมเช่นเดียวกันต่อไป

3. วัยรุ่น หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพলารักษ์ จำนวน 7 คน ที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

คำถามการวิจัย

1. อะไรเป็นสาเหตุให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

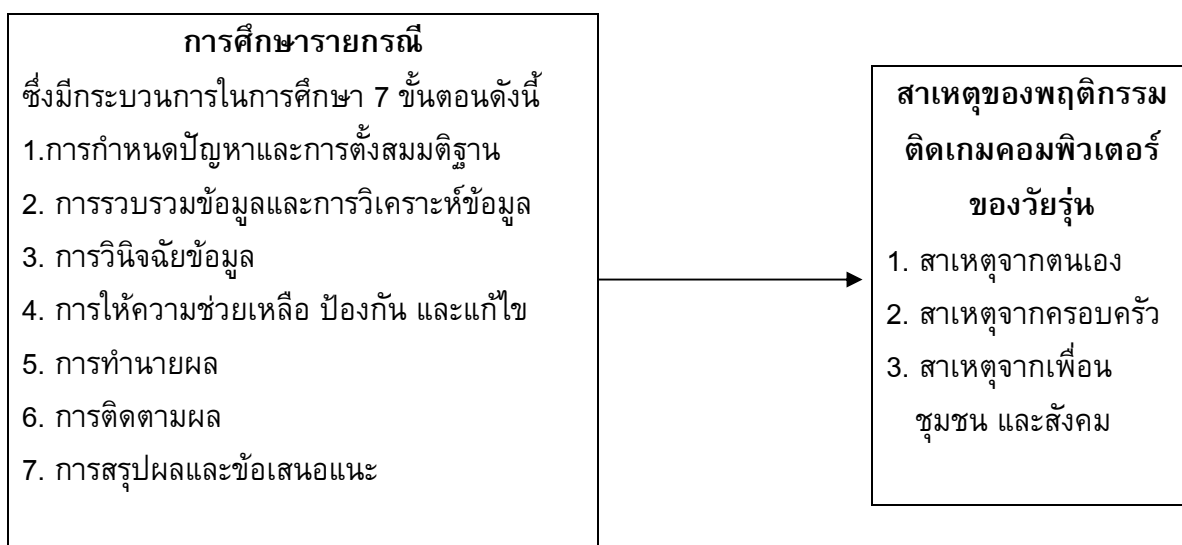
ตนเอง ครอบครัว เพื่อน ชุมชน และสังคม เป็นสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่

2. มีวิธีการให้ความช่วยเหลือใดบ้างที่จะทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง

การศึกษารายกรณีและการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข สามารถทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลงได้หรือไม่

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง พฤติกรรมติดยาเสพติดคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น: การศึกษารายกรณี
มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ข้อตกลงเบื้องต้น

นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดยาเสพติดคอมพิวเตอร์ทั้ง 7 คน รวมทั้งบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด
ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อสมมติ ทั้งนี้เพื่อเป็นการรักษาความลับ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.2 องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.3 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.4 การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.5 ความหมายของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.6 แนวคิดและทฤษฎีของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.7 สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.8 ระดับของการติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.9 ผลของการติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.10 แนวทางการควบคุมแก้ไขพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.11 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษารายกรณี
 - 2.1 ความหมายของการศึกษารายกรณี
 - 2.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษารายกรณี
 - 2.3 ประโยชน์ของการศึกษารายกรณี
 - 2.4 กระบวนการในการศึกษารายกรณี
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษารายกรณี
3. เอกสารที่เกี่ยวกับแบบทดสอบการติดเกม

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) คือ ซอฟต์แวร์สำหรับทดสอบความรู้ ความชำนาญ หรือประเมินการตัดสินใจ พร้อมให้ความบันเทิง และส่งเสริมให้ผู้เล่นใช้จินตนาการในการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ต่าง ๆ ปัจจุบันมีการพัฒนาเกมออนไลน์ที่ช่วยให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้เล่น สามารถเล่นเป็นทีม หรือแข่งขันกันได้ (เกม หรือ เกมส์. 2544: ออนไลน์)

วงหทัย ต้นชีวะวงศ์ (2546: 77) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นแต่ละราย (Individuality) มากกว่าจะตอบสนองความต้องการแบบมวลชน (Mass Society) ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมได้ตามความต้องการของตนเองว่าต้องการกำหนดสถานที่ในเกมว่าเป็นที่ใด ต้องการภูมิประเทศแบบไหน เกมบางเกมมีรายละเอียดในการเลือกยิ่งไปกว่านั้นคือ ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละคร อายุ ความสามารถ อาวุธหรืออุปกรณ์ของตัวละครได้

วศิณ ชูประยูร (2548: 3) อธิบายว่า เกมคอมพิวเตอร์ เป็นเกมที่จะต้องเล่นในเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จะมีชุดเครื่องมือในการเล่นเกมหากหลายบนแผงแป้นพิมพ์ ผู้เล่นเกมสามารถนั่งประชิดจอได้แบบหนึ่งต่อหนึ่ง สามารถเล่นได้คนเดียว หรือเล่นร่วมกับผู้เล่นอื่นหลายคนในระบบเครือข่าย มีความยืดหยุ่นในการเล่นบนฮาร์ดแวร์ที่หลากหลาย ยิ่งถ้าคุณสมบัติของเครื่องสูงเท่าใดก็ยิ่งทำให้เกมนั้นมีสมรรถนะดีเท่านั้น

มนตรา กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมที่ต้องเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ แบ่งออกเป็นระบบออฟไลน์ที่เล่นกับแผ่น และระบบออนไลน์ ซึ่งต่ออินเทอร์เน็ตและลงทะเบียนเครือข่ายสามารถเล่นได้พร้อมกันหลายคน (เกมคอมพิวเตอร์เล่นสนุกแบบเท่ากัน. 2549: ออนไลน์)

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ผู้ใช้สามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพาจนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ (เกมคอมพิวเตอร์มีทั้งคุณ-โทษ. 2551: 1)

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2551: 1) ได้ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ ไว้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆมาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้าง ที่จะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพแอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์ เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือเล่นกับคอมพิวเตอร์โน้ตบุค หรือผ่านระบบออนไลน์

อาจจะเล่นคนเดียว หรือหลายคนก็ได้เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน และได้ทักษะต่าง ๆ ตามเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้น โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

1.2 องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541: 34) สรุปว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมนี้อยู่ 3 อย่าง คือ

1. การท้าทาย (Challenge) เกิดจากการที่บุคคลคิดว่าเขาได้กระทำการผิดต่าง ๆ อันเนื่องมาจากแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) และได้สรุปลักษณะของกิจกรรมนั้น ๆ ดังนี้

1.1 ความยากของกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องเหมาะสมกับทักษะ ความสามารถของผู้ทดสอบ (ผู้กระทำ) และผู้ทดสอบเองที่สามารถจะเพิ่มหรือลดระดับความยากง่ายของกิจกรรมตามความต้องการ

1.2 เกณฑ์การวัดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ต้องชัดเจน ผู้ทดสอบสามารถวัดและประเมินได้ตลอดเวลาว่าสิ่งที่ตนกำลังจะทำอยู่นั้นดีขนาดไหน ถูกต้องหรือไม่ ถูกต้องอย่างไร

1.3 กิจกรรมนั้น ๆ ควรมีข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่เข้าใจง่าย เพื่อบอกให้ผู้ทดสอบรู้ว่าตนเองอยู่ในตำแหน่งใดเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1.4 ระดับความยากของกิจกรรมจะต้องสูงพอ และมีคุณภาพเพื่อที่จะสนองความต้องการของผู้ทดสอบที่มีความสามารถพิเศษ

2. จินตนาการเพ้อฝัน (Fantasy) หมายถึง การสร้างสภาวะต่าง ๆ เพื่อที่จะกระตุ้นหรือปลุกให้บุคคลเกิดจินตภาพ (Mental images) เกี่ยวกับสิ่งที่ตนไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน จินตภาพนี้อาจเป็นลักษณะต่าง ๆ ของวัตถุ การเคลื่อนที่ของวัตถุ หรืออาจเป็นการสร้างสถานการณ์ทางสังคม (Social situation) เช่น การที่ผู้เล่นถูกสมมติให้เป็นเจ้าเมือง

3. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) มีผลต่อการเรียนรู้ แต่ปัญหาคือ เราจะมีวิธีการใดที่จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็น หรือเมื่อเด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็นแล้ว เราจะมีวิธีการใดที่จะช่วยให้ความอยากรู้อยากเห็นของเด็กนั้นเกิดต่อเนื่องกันไป ซึ่งจากการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์และสัตว์อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากความอยากรู้อยากเห็น พบว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 อย่าง คือ ความแปลกใหม่ (novelty) ความซับซ้อน (Complexity) ความประหลาดใจ (Surprisingness) และความไม่สอดคล้อง (Incongruity)

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมนี้อยู่ 3 อย่าง คือ เนื้อหาของเกมท้าทายความสามารถของผู้เล่น มีความแปลกใหม่ ซับซ้อน สร้างความประหลาดใจ และความไม่สอดคล้องกัน ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความอยากรู้อยากเห็น และจินตนาการเพ้อฝัน

1.3 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

นฤกุล กระจาย (2536: 565) ได้แบ่งรูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นแบบคนเดียว เป็นการเล่นที่ผู้เล่นเป็นผู้แก้ปัญหาของเกมนั้นด้วยตนเอง โดยที่คอมพิวเตอร์ไม่ได้มีส่วนร่วมในการจัดการกับเกมนั้น แต่คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับการเล่นเกมเท่านั้น
2. การเล่นแบบ 2 คน จะมีผู้เล่นเกม 2 คน แต่ละคนจะต้องเล่นให้ชนะอีกฝ่าย เช่น เกมชกมวย ผู้เล่นต้องพยายามชกให้คู่ต่อสู้แพ้ สำหรับเกมประเภทนี้จะเห็นว่าผู้เล่นเกมเป็นมนุษย์ คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเหมือนกับประเภทแรก
3. การเล่นเกมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมฝ่ายหนึ่งเป็นมนุษย์ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยที่ฝ่ายมนุษย์อาจจะมี 1 หรือ 2 คนก็ได้ เช่น เกมยิงศัตรูต่างดาว ซึ่งคอมพิวเตอร์จะทำหน้าที่สร้างมนุษย์ต่างดาวที่มีความสามารถต่างๆ ออกมาสู้กับผู้เล่น ฝ่ายผู้เล่นต้องยิงต่อสู้เพื่อป้องกันไม่ให้มนุษย์ต่างดาวเข้ามาในโลก ในกรณีเช่นนี้จะเห็นได้ว่าคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาททั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือเล่นเกมและเป็นผู้เล่นเกมด้วย

1.4 การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

สัวัฒน์ มนต์วิเศษ และ ศิริัญญา กระคุมพี (2547: 13) ได้กล่าวว่าการจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมมีองค์กรหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบมีอยู่ 2 หน่วยคือ

1. กลุ่มองค์กรอิสระในสหรัฐอเมริกาที่จัดตั้งขึ้นเพื่อควบคุมซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิงและให้คำแนะนำให้กับผู้ปกครองในการเลือกเกมคอมพิวเตอร์ (Entertainment Software Rating Board: ESRB) โดยการแบ่งประเภทของซอฟต์แวร์เกมประมาณ 8,000 ชื่อ ทั้งที่อยู่ในรูปของซอฟต์แวร์และการเล่นเกมแบบออนไลน์ในเว็บไซต์ทั่วไป และทำการจัดสรรประเภทของเกมให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่นในแต่ละวัย ผู้บริโภคสามารถสังเกตสัญลักษณ์ของประเภทที่ติดอยู่ด้านหน้าของกล่องเกมคอมพิวเตอร์และให้คำแนะนำสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ระบุอายุและระดับความรุนแรงของเกม ดังตาราง 1

ตาราง 1 การจัดอันดับเกมตามเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นแต่ละวัย

สัญลักษณ์	เนื้อหา	ระดับวัยของผู้เล่น
EC (Early Childhood)	เนื้อหาที่มีความปลอดภัย	อายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป
E (Everyone)	เนื้อหาไม่เหมาะสมเพียงเล็กน้อย	อายุตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไป
T (Teen)	เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีภาพความรุนแรงอยู่บ้าง	อายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป
M (Mature)	เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีเรื่องเพศอยู่บ้าง	อายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป
AO (Adults Only)	เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม มีความรุนแรงและเรื่องเพศอยู่ค่อนข้างมาก	เป็นผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น
RP (Rating Pending)	เป็นเกมที่กำลังรอผลการจัดลำดับ	

ที่มา: สุวัฒน์ มนต์วิเศษ; และ ศิริญญา กระดุมพี. (2547, มิถุนายน-กรกฎาคม). เล่นเกมอย่างสร้างสรรค์เลือกเกมให้สมวัย. *สคบ.สาร.* 25(248): 12-13.

2. สมาคมซอฟต์แวร์ดิจิทัลภายในชาวแคนาดา (The Canadian Interactive Digital Software Association: CDSA) เป็น ทำหน้าที่ควบคุมดูแลซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิงของแคนาดา และการให้คำแนะนำกับผู้ปกครองในการเลือกซื้อเกมให้กับเด็ก

พิษณุ กาญจนรุจิภูมิ (2543: 44-77) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่เน้นการควบคุมความเคลื่อนไหวของตัวละคร (Arcade/Action) ซึ่งอาจจะเป็นยานอวกาศ นักสู้ หุ่นยนต์ ในการต่อสู้ หลบหลีกอันตราย กระโดดข้ามกับดัก หรือสิ่งกีดขวางต่างๆ ในการเล่นเกม ไม่จำเป็นต้องมีการวางแผน ใช้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทำลายคู่ต่อสู้ หลบอาวุธให้ทัน เกม Action สามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1.1 เกมเกี่ยวกับการยิงต่อสู้ (Shooting) ลักษณะของเกมประเภทนี้จะเน้นการควบคุมยานอวกาศ เครื่องบินทหาร การยิงอาวุธเพื่อทำลายล้างศัตรู ในระหว่างการเล่นผู้เล่นจะต้องเก็บของสำคัญ จากสำคัญของเกมประเภทนี้คือการยิงต่อสู้ทำลายศัตรู เช่น เกมประเภท Super Contra

1.2 เกมต่อสู้ (Fighting) ลักษณะของเกมประเภทนี้ คือ ผู้เล่นสามารถควบคุมนักสู้ ซึ่งมีศิลปะการต่อสู้ต่างๆ ประลองหนึ่งต่อหนึ่งกับศัตรู ซึ่งควบคุมโดยคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ที่เป็นมนุษย์ เช่น เกมประเภท Street Fighter

1.3 เกมใช้การให้เคลื่อนไหวไปในแนวนอน (Side scrolling action) ในเกมประเภทนี้ ผู้เล่นจะควบคุมตัวละคร ในเกมให้เคลื่อนไหวไปในแนวนอน จากซ้ายไปขวา และจากขวาไปซ้าย โดยระหว่างทางอาจมีศัตรูหรืออุปสรรคต่างๆ ผู้เล่นต้องหาทางหลบเลี่ยงตลอดทางหรือ

สามารถทำลายศัตรูได้ด้วยการเตะ ต่อย หรือกระโดดไปมา โดยไม่ได้มุ่งทำลายศัตรูด้วยการยิงอาวุธต่างๆ เช่น เกม Super Mario

2. เกมการต่อสู้แสดงภาพ 3 มิติ (3D Shooting) ลักษณะของเกมจะเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาท ในการต่อสู้กับศัตรูในฉาก 3 มิติ โดยปกติเกมประเภทนี้ เป็นต้นกำเนิดของเกมพีซีหลังจากเป็นที่นิยมแล้วจึงกลายเป็นวิดีโอเกม

3. เกมขับรถ (Racing) การเล่นเกมขับรถบนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจะเน้นความสนุกสนานควบคู่กับความสามารถเหมือนจริง การเล่นเกมประเภทนี้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะต้องมีอุปกรณ์เพิ่ม เพื่อสร้างความสะดวกในการเล่นและการบังคับเกม

4. เกมจำลองการบิน (Fight simulation) เป็นเกมที่จำลองการบินโดยคอมพิวเตอร์จะจำลองฉากการบินและยานต่างๆ เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับการฝึกบินแบบพาณิชย์ ถ้าเปรียบเทียบวิธีการเล่นเกมแต่ละประเภท เกมประเภทนี้จะมีความยากมากที่สุด

5. เกมจำลองการขับยานอวกาศ (Space simulation) เกมประเภทนี้จะออกแบบเกมโดยใส่กฎเกณฑ์ของฟิสิกส์ลงไปในเกม ทำใหยานอวกาศขับเคลื่อนได้เหมือนจริง

6. เกมวางแผน (Strategy) เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการคิดอย่างมีระบบในการวางแผนเพื่อการเอาชนะ ผู้เล่นจะต้องแสวงหาและใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านี้จะเป็นเงิน วัตถุดิบในการผลิต กำลังคน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ในการทำลายสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมือง ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยผู้เล่นต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น เกมประเภทนี้สามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท ดังนี้

6.1 ประเภทที่เกมดำเนินไปตามเวลาจริงหรือที่เรียกว่า Real-time strategy

6.2 ประเภทที่ให้เราสลับกันเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ประเภทนี้เรียกเกมว่า Turns Based Strategy

7. เกมกีฬา (Sport) เป็นเกมประเภทต่อสู้ เคลื่อนไหว (Action) หรือประเภทการวางแผน (Strategy) ซึ่งเอากีฬาต่างๆ มาเป็นตัวกำหนดเนื้อเรื่อง กำหนดกฎเกณฑ์หรือกำหนดสภาพแวดล้อมในการเล่น เช่น เกมฟุตบอล ในแบบ Action ผู้เล่นจะต้องบังคับนักกีฬาในสนามให้เลี้ยงหรือส่งบอลเพื่อนำลูกไปยังประตู ระหว่างทางจะคอยหลบฝ่ายตรงข้าม การบังคับจะต้องใช้ความเร็วของมือและสายตา ส่วนเกมกีฬาแบบการวางแผน (Strategy) จะให้ผู้เล่นเป็นผู้จัดการทีมต่างๆ ซึ่งเราจะต้องวางแผนการเล่น จัดสรรทรัพยากร ทั้งเงิน และกำลังคนอย่างเหมาะสม ความน่าสนใจของเกมกีฬา คือ การได้เล่นเป็นนักกีฬาที่ผู้เล่นชื่นชอบ

8. เกมสวมบทบาท (Role playing) หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า RPG มีต้นกำเนิดมากกว่า 20 ปี ในสหรัฐอเมริกา และอังกฤษ ซึ่งเกม Role play ที่เป็นเกมดั้งเดิมจะต้องอาศัยจินตนาการในการเล่นมากๆ

9. เกมผจญภัย (Adventure) คือ เกมแก้ไขปริศนาต่างๆ เมื่อแก้ปัญหาได้ก็จะผ่านไปฉากต่อไป ซึ่งเหมือนกับการให้รางวัล เกมประเภทนี้จะเน้นความสวยงามของภาพ เนื้อหาที่น่าติดตาม การแก้ปริศนาจะมีความยากง่ายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเภทของเกมคอมพิวเตอร์เป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอคชั่น (Action) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหามุ่งเน้นการต่อสู้ ตัวละครที่ใช้แทนผู้เล่นมักเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์หรืออื่นๆ เช่น เกม Counter strike เป็นต้น

2. เกมภาษาสวมบทบาท (Role Playing Game: RPG) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาผจญภัย ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเอกจะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันไปตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องจะสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมประเภทนี้เน้นเรื่องของ การติดต่อสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น ตัวอย่างเช่น Final Fantasy, Dragon Quest เป็นต้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) หมายถึง เกมที่มีรูปแบบคล้ายความเป็นจริง ผู้เล่นจะต้องใช้ความคิด จินตนาการและสติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาในแต่ละขั้นตอน เช่น เกมสามก๊ก

4. เกมวางแผน (Strategy) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ความรอบคอบในการวางแผน ระหว่างการเล่นทุกขั้นตอน เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามหรือเพื่อบรรลุจุดประสงค์เกม เช่น เกม Age of Empire, Red Alert

5. เกมออนไลน์ (Massively multiplayer online role playing game) หมายถึง เกมที่เล่นผ่านระบบออนไลน์โดยเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต ลักษณะของเกมออนไลน์จะมีรูปแบบคล้ายเกมภาษา จุดเด่นของเกมก็คือ เป็นเกมที่มีการรวมเนื้อหาเพื่อนต่างกลุ่มที่เล่นเกมประเภทเดียวกันได้ เกมออนไลน์จะถูกควบคุมระบบการเล่นจากเครื่องแม่ข่ายที่ทำหน้าที่ส่งสารข้อมูล และสถานะของเกมต่างๆ ไปยังผู้เล่นที่ออนไลน์อยู่ เช่น เกมเร็กนาร์็อค

1.5 ความหมายของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

กริฟฟิท และ ฮันท์ (Griffiths; & Hunt. 1998: 475-480) ได้ให้นิยามของผู้ติดเกม คือ ผู้เล่นเกมที่มีลักษณะต่อไปนี้ตั้งแต่ 4 ข้อขึ้นไป

1. เล่นเกมเกือบทุกวัน (Play almost everyday)
2. เล่นแต่ละครั้งใช้เวลาตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป (Often play for long periods > 3 hours)
3. เล่นเพื่อความตื่นเต้น (Play for excitement)
4. กระวนกระวายหากไม่ได้เล่นเกม (Get restless and irritable if unable to play)

5. เลือกเล่นเกมแทนการทำกิจกรรมทางสังคมหรือการเล่นกีฬา (Sacrifice social and sporting activities)

6. เล่นเกมแทนการทำการบ้านหรืออ่านหนังสือ (Play instead of doing homework)

7. พยายามเล่นให้น้อยลงแต่ทำไม่ได้ (Try to cut down on playing but can't)

สุปรียา ตันสกุล (2545: 68) กล่าวว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลขลุกอยู่กับคอมพิวเตอร์จนติดใจไม่สนใจกิจกรรมอื่นหรือบุคคลรอบข้าง นอนดึก ตื่นสาย ไม่สนใจการเรียน ทำอะไรไม่พอใจเมื่อพ่อแม่ให้หยุดพักเล่นหรือหยุดเล่น

ปฐมาภรณ์ อิงคสิทธิ์ (2546: 8) กล่าวว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลมุ่มมั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เล่นเกมต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืน ไม่พูดจากับใคร บางครั้งไม่รับประทานอาหารก็อยู่ได้

พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลใช้เวลา 17 ถึง 26 ชั่วโมงต่อสัปดาห์เพื่อเล่นเกม และสิ่งที่จะไปห้องน้ำ ทานอาหาร หรือแม้แต่พักเล่นเกม (เด็กเกาหลีติดเกม รัฐเตรียมมาตรการล้อมคอก. 2547: ออนไลน์)

บัณฑิต ศรีไพศาล (2548: 119-120) กล่าวว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การแสวงหาการเล่นให้ได้เล่นมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ คือ ไม่ว่าจะว่างหรือไม่ว่างก็ต้องเล่นเมื่อนั้น เล่นเกมไปด้วยทำงานไปด้วย และเมื่อเลิกเรียนก็จะแวะเข้าร้านอินเทอร์เน็ตเล่นเกมทั้งวันแม้ว่าจะติดใจเพียงใดก็ตาม หากตนยังไม่อยากเลิก ก็ยังไม่เลิก อีกทั้งยังต้องการเพิ่มระยะเวลาการเล่นไปเรื่อยๆโดยไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อไม่ได้เล่นก็จะรู้สึกหงุดหงิดง่ายกับคนรอบข้าง และที่สำคัญคือ เสียการเรียน เสียการทำงานที่อยู่ในความรับผิดชอบของตน เสียสัมพันธ์ภาพในครอบครัว รวมถึงประพฤติดูตัวไม่เหมาะสม เช่น ขโมยเงินผู้ปกครองเพื่อนำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นการพนัน มั่วสุมใช้ยาเสพติด และพฤติกรรมที่มีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม

ศรวิวรรณ พูนสรรพสิทธิ์ (2548: 31) กล่าวว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมนานละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 15 สัปดาห์ติดต่อกัน

ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว (2548: 85) ได้ให้นิยามของผู้ติดเกม คือ ผู้เล่นเกมที่มีลักษณะต่อไปนี้ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป

1. เล่นเกมแต่ละครั้งไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
2. เล่นเกมจนไม่ยอมนอน เรียน ทำการบ้านหรือกิน
3. แอบลุกขึ้นมาเล่นเกมตอนดึกๆ
4. ผลการเรียนตกลงเพราะหมกมุ่นแต่เรื่องเกม
5. ใช้เงินไปกับการซื้อเกมหรือเล่นเกมมากขึ้น
6. มีความวิตกกังวลเมื่อผู้ปกครองหรือเพื่อนบอกให้หยุดเล่นเกม

7. ไม่สนใจกิจกรรมที่เคยชอบหรือเคยทำเป็นกิจวัตร เช่น เล่นกีฬา เลิกดูโทรทัศน์

8. ตื่นนอนขึ้นมากก็เล่นเกม พอกลับถึงบ้านก็ตรงไปที่เครื่องเล่นเกมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเล่นเกมเป็นอันดับแรก

9. ปิดบังหรือโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมที่แท้จริง

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2548: 56) ระบุถึงพฤติกรรมติดเกมไว้ว่า การที่บุคคลใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นจะไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง หรือเล่นอย่างหามรุ่งหามค่ำ เล่นจนไม่ยอมนอน ไม่ยอมเรียน ไม่ยอมทำการบ้านหรือดูหนังสือ ไม่ยอมรับประทานอาหารร่วมกับสมาชิกในครอบครัว แอบลุกขึ้นมาเล่นเกมตอนดึก ๆ ใช้เงินไปกับการซื้อเกมหรือเล่นเกมมากขึ้น แสดงความไม่พอใจ หงุดหงิด วิตกกังวลเมื่อบอกให้หยุดเล่นเกม ไม่สนใจกิจกรรมที่เคยชอบหรือเคยทำเป็นกิจวัตร ปฏิเสธการไปเที่ยวกับเพื่อน ๆ หรือสมาชิกในบ้าน

จันทนา ศิริวัฒน์ (2550:17) กล่าวว่า การติดเกมหรือภาษาทางวิชาการคือ การเสพติดเกม (Game Addiction) เป็นอาการเสพติดทางจิตวิทยา เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกม ส่วนมากจะเป็นเกมประเภทสวมบทบาทที่มีผู้เล่นออนไลน์พร้อมกันหลายคน หรือเกมออนไลน์ที่มีระดับขั้นหรือด่านจำนวนมากหรือซับซ้อนรวมถึงมีการโต้ตอบกับสังคมผู้เล่นเกมด้วยกัน (Massive Multiplayer Online Role Playing Game: MMORPG) หรือคนที่ติดเกมอาจรู้สึกมุ่งมั่น เอาใจใส่จริงจังในการเล่น และรู้สึกว่าเลิกหรือหยุดเล่นได้ยาก มักจะส่งผลกระทบยาวให้เกิดอาการอยากอยู่คนเดียว ไม่อยากมีสังคม เพื่อน หรือ ครอบครัว

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนั้นแต่ละครั้งตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป เล่นอย่างต่อเนื่องโดยไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่พูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้าง แสดงความไม่พอใจ หงุดหงิด เมื่อถูกขัดจังหวะในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ นอนดึก ตื่นสาย เนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า รู้สึกกระวนกระวายหากไม่ได้เล่นเกม

1.6 แนวคิดและทฤษฎีของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

คำว่า "Addiction" หรือ การติด เริ่มใช้ครั้งแรกกับการติ่มสุราหรือใช้สารต่าง ๆ (Babington, Christensen; & Patsdaughter. 2000: 10-12) ได้กล่าวว่าพฤติกรรมโดยทั่ว ๆ ไป เช่น การใช้ยา การติ่มสุรา การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย การเล่นการพนัน การสูบบุหรี่ การซื้อป๊อง การมีเพศสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตอาจเป็นเรื่องที่ปกติ หรือผิดปกติก็ได้ ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ปกติจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสมสร้างสรรค์ แต่เมื่อใดเป็นการกระทำที่มากเกินไปจนไม่สามารถเลิกทำได้ ไม่สามารถที่จะควบคุมไม่ให้ทำ มีความรู้สึกคับข้องใจกระวนกระวายใจเมื่อไม่ได้กระทำพฤติกรรมนั้น และมีผลก่อให้เกิดการรบกวนอย่างรุนแรงในหน้าที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว พฤติกรรมดังกล่าวจะถือเป็นพฤติกรรมย่ำแย่ หรือการติดทั้งสิ้น

เฟอริส (Ferris. 2003: Online) กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ สามารถอธิบายตามแนวคิดต่าง ๆ ดังนี้

1. แนวคิดทางด้านจิตใจและบุคลิกภาพ (Psychodynamic and personality explanation) แนวคิดนี้อธิบายว่าพฤติกรรมติดต่าง ๆ เป็นผลมาจากบุคคลได้รับความกระทบกระเทือนทางด้านจิตใจในวัยเด็กตอนต้น หรือสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของบุคคลซึ่งได้รับการถ่ายทอดแนวโน้มของความเครียด (Diathesis predisposed – stress model) ทางกรรมพันธุ์ ปัจจัยเหล่านี้สามารถทำให้บุคคลมีความโน้มเอียงที่จะพัฒนาไปสู่การติดสิ่งต่าง ๆ เช่น สุรา การพนัน เฮโรอีน การมีเพศสัมพันธ์ การช้อปปิ้ง หรืออื่น ๆ ได้ ตัวอย่างเช่น ถ้าบุคคลเหล่านี้ดื่มสุราในบางโอกาสจะไม่เกิดการติด แต่เมื่อเกิดความเครียดจะมีการเพิ่มปริมาณการดื่มมากขึ้น จนติดสุราในที่สุด การติดเกมคอมพิวเตอร์ ก็สามารถอธิบายได้ตามแนวคิดนี้

2. แนวคิดทางด้านสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural explanation) แนวคิดนี้อธิบายว่าพฤติกรรมติดต่าง ๆ จะแตกต่างกันไปตามปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรม ในเรื่องเพศ อายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจ สังคม เชื้อชาติ ศาสนา และภูมิประเทศ

3. แนวคิดทางด้านพฤติกรรม (Behavior explanation) แนวคิดนี้มีรากฐานมาจากการศึกษาของ Skinner กล่าวว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมซ้ำหากเรียนรู้ว่าทำแล้วได้รางวัล หรือแรงเสริมตอบแทน การติดเกมคอมพิวเตอร์อธิบายได้ดังนี้คือ เด็กที่มีความอาย กลัว และไม่กล้าสร้างสัมพันธภาพกับคนอื่น ผลที่ตามมา คือ มีความวิตกกังวล และแยกตัวเกิดขึ้น และต่อมาเมื่อโตขึ้นจำเป็นต้องพบกับคนอื่นจะทำให้เกิดความเครียด เขาจะพยายามหลีกเลี่ยงความจริง โดยการใช้ยา บุหรี่ เล่นการพนัน มีเพศสัมพันธ์ หรือใช้อินเตอร์เน็ตเข้าร่วม รวมถึงเกมคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งถ้าบุคคลเรียนรู้ว่า อินเทอร์เน็ต คือ รางวัลทำให้สามารถหลีกเลี่ยงความจริงได้ เขาจะหันกลับไปใช้เมื่อเขาต้องการ ซึ่งจะกลายเป็นการเสริมแรงทางบวก และเกิดการติดขึ้น

4. แนวคิดทางด้านชีวภาพ (Biomedical explanation) แนวคิดนี้มุ่งประเด็นไปที่ปัจจัยทางกรรมพันธุ์และสิ่งที่ถ่ายทอดมาตั้งแต่กำเนิด โครโมโซม ความสมดุลของสารสื่อประสาทในสมอง หรือฮอร์โมนต่าง ๆ ที่จำเป็นที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของสมอง และส่วนอื่นๆ ของระบบประสาท ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้บุคคลไวต่อการติดสารต่าง ๆ ต่างกัน ซึ่งการติดเกมคอมพิวเตอร์สามารถอธิบายได้ด้วยสาเหตุนี้

ปรการ ฅมยงกูร (2548: 27-28) อธิบายถึงพฤติกรรมติดเกมบนพื้นฐานทฤษฎีของ สกินเนอร์ (B.F. Skinner) ตามหลักการวางเงื่อนไขด้วยการกระทำไว้ว่า เทคนิคการดึงให้ผู้เล่นเล่นเกมอย่างต่อเนื่องก็คือการให้รางวัลผู้เล่นเป็นระยะๆ เมื่อได้ทำตามเงื่อนไขต่างๆ ที่เกมกำหนดไว้ แม้ว่าเกมสมัยใหม่ดูเหมือนว่าผู้เล่นจะสามารถกำหนดรูปแบบของการเล่นได้ด้วยตัวเองก็ตามแต่แท้จริงแล้วยังอยู่ในเงื่อนไขที่ได้กำหนดมาก่อนแล้วเพียงแต่ผู้สร้างเกมทำให้เกิดความหลากหลายของเงื่อนไขมากขึ้นเท่านั้นเอง เป็นการวางเงื่อนไขแล้วให้ทำตาม แล้วจึงได้รับรางวัล ซึ่งเป็นเทคนิคเดียวกับที่นักวิทยาศาสตร์ใช้กับหนูทดลอง เพื่อให้หนูทำตามที่นักวิทยาศาสตร์ต้องการ เรียกว่า Operant Conditioning เป็นการสอนพฤติกรรมการเรียนรู้ของสัตว์ โดยมีอาหารเป็นรางวัลและให้หนู

ทดลองได้ลองผิดลองถูก โดยการกดแป้นต่าง ๆ เมื่อกดแป้นถูกต้องก็จะได้อาหารออกมากินหนูทดลองจะจดจำและเรียนรู้ว่า ต้องกดแป้นใดจึงได้รับอาหาร ในเกมก็ใช้เงื่อนไขชนิดเดียวกันแต่เป็นเงื่อนไขที่ซับซ้อนกว่า และให้คนเป็นผู้กดปุ่มเกมเพื่อบังคับให้ตัวละครทำตามเงื่อนไขกำหนด เมื่อคนที่เล่นเกมได้ถูกปุ่มถูกจังหวะเวลาก็ได้รางวัลคือ ชัยชนะ ได้ผ่านด่านต่าง ๆ นั้นเอง

ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2549: 67) และ อุดม เพชรสังหาร (2550: 2) มีความเห็นสอดคล้องกันเรื่องการติดเกมของวัยรุ่นที่สัมพันธ์กับสมองว่า องค์ประกอบรวมของปัญหาเด็กติดเกม นั้น ถือเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง คนเราจะมีสมองส่วนคิด กับ สมองส่วนอยาก สมองส่วนอยากจะถูกควบคุมโดยสมองส่วนคิด แต่การเล่นเกมจะไปกระตุ้นสมองส่วนอยากอยู่ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นถ้าเราไม่สามารถฝึก หรือให้เด็กเรียนรู้เอาสมองส่วนคิดมาควบคุมได้ ตรงนี้จะเริ่มเกิดกระบวนการที่เรียกว่า ติดเกม ขึ้นมา วัยรุ่นที่ติดเกมเกิดจากวงจรแห่งความปิติ ซึ่งมีอยู่ทั้งในคนและสัตว์ กิจกรรมที่ทำให้เกิดความตื่นเต้นสนุกสนาน ทำให้เซลล์กลุ่มนี้ที่อยู่ในสมองหลังสาร ORX (สารแห่งความสุข) แต่เมื่อใดที่ไม่มีความสุข จะพยายามแสวงหาสิ่งที่เป็นความสุข เกมทำให้คนเล่นมีความสุข จึงเล่นเกมซ้ำบ่อย ๆ ขึ้นมา ทำให้เกิดปัญหา ในช่วงเด็กอายุไม่ถึง 20 ปี สมองส่วนหน้าซึ่งทำให้มีวุฒิภาวะยังไม่เต็ม เด็กจึงรับความก้าวร้าวจากเกมได้ดี

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549: 125-138) กล่าวถึงพฤติกรรม การติดเกมไว้ว่า วัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (Substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (Pathological gambling) คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่รู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือ หมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมนั้นต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา (craving)

อุษา บิ๊กกินส์ (2549: 2) กล่าวว่า การติดเกมของวัยรุ่นนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา มองว่า การออกแบบเกมทำให้ผู้เล่นได้บรรลุความต้องการ ตามหลักของมาสโลว์ กล่าวคือ ได้รับการยอมรับ และยกย่อง ความท้าทายในเกมเป็นสิ่งที่ทำให้เยาวชนหยุดเล่นไม่ได้ บางครั้งเกิดความเหงา การเล่นเกมออนไลน์ถือเป็นการสร้างสังคมของเด็กยุคใหม่ โลกในเกมเป็นโลกที่เขาเลือกได้ มีชุมชนที่ปลอดภัยสำหรับเขา เป็นที่พึ่งสำหรับเยาวชนเวลาที่ต้องการหนีจากความกดดันในชีวิตประจำวัน

บัณฑิต ศรีไพศาล (2551: 3) กล่าวไว้ว่า สิ่งดึงดูดใจให้เด็กติดเกม ได้แก่ ความสวยงาม (Graphic) ทำให้มองเห็น ดึงดูดใจ เนื้อหาเกมท้าทายความสามารถ ทำให้วัยรุ่นต้องการพิสูจน์ว่าตนเองเก่ง โดยการเอาชนะเกมให้ได้ อีกทั้งการชนะเกมทำให้วัยรุ่นประสบ

ความสำเร็จ ได้รับรางวัล ได้รับการยอมรับและได้รับการยกย่อง ตลอดจนเกิดความรู้สึภาคภูมิใจในตนเอง ผลจากการเชื่อมโยงเครือข่าย (Network effect) ได้แก่ การได้เพื่อนใหม่ ทางอินเทอร์เน็ต การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หรือ การช่วยเหลือเพื่อนในอินเทอร์เน็ต ทำให้เด็กรู้สึกว่าได้ประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ การที่เด็กไม่มีความสุขหรือไม่ประสบความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ ทำให้เด็กรู้สึกเบื่อหน่าย จนต้องแสวงหากิจกรรมบางอย่างที่ทำแล้วเกิดความสุข เช่น การเล่นเกม เป็นต้น ขาดคนรอบข้างที่มาดึงออกไปในทางบวกเช่น ครอบครัวไม่มีเวลาหรืออาจมีคนปรารภนาดี แต่ไม่รู้วิธี พ่อแม่ไม่มีความรู้ว่าจะดูแลเด็กติดเกมอย่างไร การที่เข้าถึงเกม/อินเทอร์เน็ตได้ง่าย การเข้าถึงกิจกรรมทางเลือกอื่นๆ ได้ยาก และการที่สังคมขาดจิตสำนึกร่วมในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีสำหรับเด็ก

1.7 สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

จารุทัศน์ วงศ์ข้าหลวง (2548: 119) กล่าวถึงสาเหตุการที่เด็กติดเกมไว้ดังนี้

1. สภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมที่มีโอกาสให้เด็กเข้าไปหาเกมได้ง่าย เช่น มีเพื่อนเล่นเกม อยู่ใกล้บริเวณที่เล่นเกมได้ง่าย มีร้านเกมอยู่ใกล้บ้าน หรือมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว
2. การเลี้ยงดู ครอบครัวควรมีเวลาให้กันน้อย แสดงความรักด้วยการใช้เทคโนโลยีเข้ามา เปิดทีวี วิดีโอ ซีดี เกมให้ลูก เด็กที่เติบโตมาแบบนี้ก็จะติดเกมได้ง่ายเพราะวิถีชีวิตมีแต่เทคโนโลยี การที่เด็กได้สัมผัสแต่ความสบาย การควบคุมตนเองจะน้อย ชอบอะไรที่ทำให้เขาสุขได้ง่าย ๆ และเกมก็เป็นส่วนหนึ่งในความสบาย ๆ ของเด็ก

ชาญวิทย์ พรนภดล (2548 : 1) อธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมมิได้มีเพียงสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆ ปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวข้องกันอยู่ สาเหตุหลักๆ ได้แก่

1. การเลี้ยงดูในครอบครัว มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นของเด็ก ในช่วงแรกพ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงิบๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พุดง่าย ๆ คือใช้เกมเสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

2. สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการสร้างความตื่นเต้นให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเป็นทางออก

3. ปัจจัยในตัวเอง เด็กบางกลุ่มมีความเสี่ยงต่อการติดเกมกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (Low self - esteem)

นิภาพร (2548 : 2) กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกม เป็นเพราะขาดการปลูกฝังเรื่องระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ บ่อยครั้งเกิดจากพ่อแม่รักลูกมากเกินไป เน้นเรื่องเรียนอย่างเดียว ขาดการพัฒนาทางอารมณ์ เด็กไม่ได้รับความสุขใจจากการมีกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ เช่น ดนตรี กีฬา ศิลปะ ฯลฯ หรือมีโอกาสนประสบความสำเร็จทางด้านใดเลย จึงทำให้ยึดติดกับความสุขที่ได้รับจากเกม หรือขาดแม้แต่ความสุขในบ้าน ไม่มีบรรยากาศอบอุ่นในครอบครัว พ่อแม่ทะเลาะกัน ขาดการทำกิจกรรมร่วมกัน

ปราการ ถมยางกูร (2548: 37) กล่าวว่า วัยรุ่นติดเกมเนื่องจากพ่อแม่ไม่มีเวลาดูแล พ่อแม่ไม่เข้าใจ ครอบครัวขาดความอบอุ่น เหนงา ไม่รู้จะทำอะไรดี เบื่อๆ เซ็งๆ ก็เลยไปเล่นเกม สิ่งที่วัยรุ่นต้องการแสวงหาคือ การแสวงหาตนเอง ทดลอง ทดสอบว่าตนเองเป็นใคร ทำอะไรได้บ้าง มีอะไรที่ต้องทำเพื่อชีวิต ความสัมพันธ์กับผู้อื่นจะเป็นอย่างไร เรียกว่าเป็นช่วงเวลาที่วัยรุ่นจะค่อยๆ แยกออกจากครอบครัว เพื่อแสวงหาความเป็นตัวของตัวเอง รวมถึงยังต้องการได้รับการยอมรับด้วย

อมรรัตน์ ล้อถิรธร (2548: 2) ได้สรุปถึงสาเหตุของการติดเกม ตามที่วัลลภ ปิยะมโนธรรม กล่าวไว้ว่า สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกม โดยเฉพาะเด็กผู้ชายนั้นชอบความท้าทาย โดยเฉพาะการทำลายทางความคิด และชอบแข่งขัน ซึ่งเกมตอบสนองสิ่งเหล่านี้ให้เด็กได้ ขณะที่ในชีวิตจริงอาจไม่มีสิ่งเหล่านี้ให้เด็กเท่าที่ควร นอกจากนี้ เด็กติดเกม มักจะเป็นเด็กที่ไม่ค่อยมีเพื่อน จึงใช้เกมเป็นเพื่อนแก้เหงา

พุทน์ต์ (2549: 2-3) กล่าวไว้ว่า สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกม เกิดจากเพราะการใช้หลักจิตวิทยา ส่วนใหญ่การออกแบบเกมได้ดึงเอาจิตวิทยาของเด็กไปสร้างเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็ก หลักดังกล่าวนั้น คือ 1)การแข่งขัน การออกแบบเกมส่วนใหญ่ใช้เทคนิคการเล่นที่ท้าทาย เพื่อกระตุ้นผู้เล่นให้อยากเอาชนะ และยิ่งเป็นการออนไลน์ที่รวมผู้เล่นหลายคนเข้ามาไว้ในเกมเดียวกัน บางเกมอาจต้องมีเทคนิคกลโกงเพื่อเพิ่มโอกาสให้ชนะเกมที่กำลังเล่นอยู่ก็มี 2) อยากรู้ อยากลอง เริ่มด้วยการจัดกิจกรรมและโปรโมชั่นต่างๆ ล่อใจให้เขาไปทดลองเล่น พอคนติดเยอะๆ ก็ขาย Item เช่น รองเท้า ชุดผู้เล่น ฯลฯ ซึ่งจะเป็นการเพิ่มความสามารถในเกม คนที่อยากมีพลังไว้ต่อสู้และอยากชนะต้องเอาเงินจริงไปแลกเป็นเงินในเกมตามร้านเกมเพื่อซื้อของต่างๆ 3) จินตนาการ สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนว่า เทคนิคภาพและเสียงในเกมส่งเสริมให้ลูกใช้จินตนาการได้อย่างไม่จำกัด ด้วยการเคลื่อนไหวที่สมจริง 4) ความเป็นฮีโร่ การสร้างบุคลิกภาพในเกมที่ไม่มีขีดจำกัด เป็นจอมพลัง ซูเปอร์ฮีโร่ เก่ง แข็งแรง มีแต่ความสุขไม่มีความทุกข์ ไม่เจ็บปวด และที่สำคัญตายแล้วยังเกิดใหม่ได้

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549: 125-138) กล่าวว่า สาเหตุปัญหาเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่งเกิดขึ้นไม่นาน จึงยังมีการศึกษาสาเหตุที่ทำให้เด็กและ

วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์โดยตรงค่อนข้างน้อย และความรู้ส่วนใหญ่อิงมาจากปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่นและพฤติกรรมเสพติด คือ substance dependence และ pathological gambling แต่ก็เริ่มมีการศึกษาสาเหตุโดยตรงมากขึ้น โดยทั่วไปแล้วปัญหาพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับปัจจัยทั้งด้านชีวภาพและจิตสังคมจึงขออธิบายไปตามลำดับ

1. ปัจจัยทางชีวภาพ เนื่องจากเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมคล้ายผู้ป่วยติดสารเสพติด จึงเริ่มมีการศึกษาผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อการทำงานของสมองโดยอาศัยพื้นฐานจากความรู้ทางชีววิทยาระบบประสาทของผู้ป่วยติดสารเสพติดมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดจากปัจจัยทางชีวภาพ จึงควรเข้าใจพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดที่เกิดจากฤทธิ์ของสารเสพติดเสียก่อน

2. ปัจจัยด้านจิตสังคม เกมคอมพิวเตอร์ มีคุณสมบัติที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ได้แก่ ความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับความก้าวร้าว เป็นต้น การเล่นเกมจะมีความยากมากขึ้นตามลำดับจึงทำให้เกิดความรู้สึกท้าทาย แต่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสชนะหรือประสบความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และจะได้รับรางวัล เช่น คะแนน การได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น เป็นแรงเสริมทางบวกจากการเล่นชนะทันที จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้ เด็กและวัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (Self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยประสบความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน เกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ที่ได้รับการนิยมมากในปัจจุบัน คือ Massively-Multiplayer Role-Playing Online Game (MMRPOG) ยังสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตด้านสังคม เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การยอมรับ เป็นต้น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม การมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมากทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการเรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอารมณ์ซึมเศร้า เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดในด้านต่างๆอีกทั้งครอบครัวของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดเนื่องจากขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลา หรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมของลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหา การสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ปัญหาในครอบครัวเหล่านี้ส่วนหนึ่งมีสาเหตุจากปัญหาสุขภาพจิตหรือโรคทางจิตเวชของพ่อแม่ อีกประการหนึ่งคือพ่อแม่ไม่ได้เป็นแบบอย่างและสนับสนุนให้ลูกทำกิจกรรมที่สร้างเสริมสุขภาพเพียงพอ โดยเฉพาะการเล่นกีฬา การทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวมาก หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอื่น แต่การเลี้ยงดู

ทำให้ลูกเคยชินกับกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวน้อย เช่น การดูโทรทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้พ่อแม่ยังมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ผลดี ผลเสียของการใช้คอมพิวเตอร์ และการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมน้อย และไม่ค่อยทราบว่าการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อวัตถุประสงค์อะไรบ้าง อีกทั้ง กลุ่มเพื่อนและสังคม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นมาก วัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นวิดีโอเกมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้วัยรุ่นอีกส่วนหนึ่งเกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย และในปัจจุบันสังคมมีค่านิยมสนับสนุนให้วัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์ โดยยังไม่ได้ตระหนักถึงผลดีผลเสียของเทคโนโลยีเพียงพอ และยังไม่ได้เตรียมวัยรุ่นให้พร้อมสำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเสียก่อน รวมทั้งอุปกรณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นวิดีโอเกมเป็นสินค้าที่หาซื้อได้ง่ายในราคาไม่แพง จึงทำให้วัยรุ่นมีโอกาสเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น นอกจากนี้ยังมีร้านเกมอยู่ทั่วไปในชุมชนและบริเวณใกล้โรงเรียน

อุษา บิ๊กกินส์ (2549: 2) กล่าวว่า วัยรุ่นติดเกมเกิดจากสาเหตุหลัก 3 ประการ คือ

1. ลักษณะของเกมที่ออกแบบให้ไม่มีจุดจบ มีรางวัล และสิ่งของจูงใจให้ผู้เล่นตลอดเวลา
2. ความต้องการเพื่อน และต้องการผจญภัย
3. ต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต และเป็นที่ยอมรับในสังคม

ณ ชนก เสงสาอังก; และ คณะ (2550: 17) ได้ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พอสรุปได้ว่า เหตุผลในการเล่นคอมพิวเตอร์เนื่องจากตัวนักเรียน คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้แก้ปัญหา เป้าหมายในการเล่นแตกต่างกันและรูปแบบการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม

บัณฑิต ศรีไพศาล (2550: 31) กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กๆ ติดเกมเนื่องมาจากประเด็นหลักๆ ดังนี้

1. ครอบครัว การเลี้ยงดู มีเวลาให้กันน้อยลง เวลาเด็กอยากได้อะไรพ่อแม่ก็ให้เพื่อเป็นการทดแทนที่ไม่มีเวลาให้ ซึ่งพบได้ในครอบครัวทั่วไป หรือที่รุนแรงกว่านั้นคือครอบครัวที่มีความขัดแย้ง เด็กเห็นแม่ถูกตวาด เห็นพ่อเมาเหล้า ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองไม่มั่นคงหรือสั่นคลอน อีกประการคือ เด็กๆ ทุกคนต้องการความภาคภูมิใจในตัวเอง ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าตัวเองมีอะไรดี แต่ถ้าเด็กรู้สึกว่าไม่พร้อมที่จะอวดตัวเองกับคนอื่น เด็กจะไปสร้างความภาคภูมิใจในตัวเองด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ชิงมอเตอร์ไซด์ ยกพวกตีกัน ตีแม่เหล้า สู้บุนหรี เพื่อให้เพื่อนยอมรับการสร้างให้เด็กมองตัวเองในมุมดีจึงเป็นเรื่องจำเป็น

2. เกมทำให้เด็กรู้สึกว่าตัวเองเก่ง ชนาก็ได้คะแนนเพิ่ม ให้รางวัลกับเด็กตลอดเวลาจนทำให้เด็กรู้สึกว่าตัวเองดีและแสวงหาสิ่งเหล่านั้นจากเกม

3. การศึกษา ในปัจจุบันการเรียนมีการแข่งขันสูงมาก ในห้องหนึ่งจะมีเด็กที่ได้ที่หนึ่งเพียงคนเดียว ท่ามกลางเด็กที่เป็นผู้แพ้ถึง 50 คน ระบบแข่งขันที่เป็นพีระมิดจะทำให้เกิดผู้แพ้ขึ้นเรื่อยๆ หากระบบการศึกษาเพิ่มเติมให้เด็กค้นพบความถนัดในตัวเอง เพราะคนทุกคนมีของดี

บางอย่างอยู่ในตัวเอง ถ้าค้นพบแล้วภูมิใจในตรงนั้นควบคู่ไปกับการเรียน เรียนดีก็ยิ่งดี แต่ถ้าเรียนไม่ดีอย่างน้อยเด็กก็ยังได้มีความภาคภูมิใจบางอย่าง เมื่อพลังใจดีเด็กก็จะดึงพลังกายและพลังสมองออกมาใช้เต็มที่

4. ชุมชน ร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกมเกิดขึ้นมากมาย แต่ชุมชนจัดการอะไรไม่ได้

5. สังคม วัฒนธรรม ให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมหรือการมีเงินจำนวนมาก ไม่รู้สึกภาคภูมิใจกับคุณธรรมจริยธรรมภายใน ถ้าเด็กมีความภาคภูมิใจกับคุณธรรมภายในใจ เด็กจะไม่ไขว่ไขว่วาย ไม่ว่าเพื่อนจะมาชวนไปลองสูบบุหรี่ กินเหล้า แข่งรถ หรือเล่นเกมก็ตาม เพราะเด็กจะรู้ว่าคุณค่าของเขายังอยู่ แม้ว่าเขาจะไม่ทำตามที่เพื่อนชวนก็ตาม

6. เกมและอินเทอร์เน็ต ยั่วยวนเข้าถึงง่าย เพราะตัวเกมพัฒนาและวิจัยให้ตรงกับความต้องการของเด็ก ไม่ว่าจะภาพ กติกา ของรางวัล ผู้ผลิตจะวิจัยตลอดเวลา

ยีน ภูววรรณ (2550: 3) กล่าวว่า เหตุที่ทำให้เด็กติดเกม เนื่องจากเกมออกแบบให้มีเทคนิคสูง โดยเฉพาะเกมออนไลน์ใช้เทคนิคและทฤษฎีสูง เกมมีความเป็นแฟนตาซีคือมีความหลากหลาย ไม่มีเกิดแก่เจ็บตาย มีแต่สวดยสดงดงาม ตื่นเต้นท้าทาย และจินตนาการสมจริง อีกทั้งความเครียดจากการเรียนทำให้หันหน้าเข้าหาเกม เพราะในโลกไซเบอร์มีความน่าอยู่มีผู้คนมากมาย มีความท้าทายอยากเอาชนะ เล่นง่าย แต่ชนะยาก บางเกมไม่มีจุดจบ เป็นเหตุให้มีความท้าทายตลอดเวลา

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่ทำให้เด็กติดเกม คือ เกมที่เล่นแล้วติดจะมีลักษณะโต้ตอบกันได้ มี Interactive มีลักษณะของการตอบสนองความต้องการ ความรู้สึกว่ามัน ได้ทำลายล้าง แสดงความก้าวร้าว (เด็กติดเกม....ปัญหาที่ผู้ใหญ่ต้องเข้าใจและร่วมปกป้องลูกหลานของเรา. 2551: 1)

วินัดดา ปิยะศิลป์ (2551: 2) กล่าวว่า iva เด็กติดเกมเกิดจากสาเหตุต่างๆ ดังนี้

1. เด็กขาดการควบคุมตนเอง
2. พ่อแม่ไม่สนใจพฤติกรรมลูก ไม่มีเวลากำกับให้เด็กทำตามกติกา
3. ปลอ่ยให้เด็กมีอิสระเสรีมากเกินไป
4. ไม่มีการตกลงกติกากันก่อน
5. พ่อแม่ไม่ได้ช่วยให้เด็กมีกิจกรรมที่ดีและเหมาะสมกับจิตใจของเด็ก
6. เด็กมีปัญหาทางอารมณ์ ใช้เกมช่วยให้อาการดีขึ้นชั่วคราว
7. สิ่งแวดล้อม/เพื่อน/ครอบครัว/ชุมชน

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า สาเหตุที่ให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ การเลี้ยงดูในครอบครัวที่ขาดการปลูกฝังเรื่องระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ รวมถึงการไม่มีกิจกรรมหรือสถานที่ที่จะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เมื่อไม่มีอะไรทำก็จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะเกมคอมพิวเตอร์ มีความหลากหลาย ออกแบบให้ไม่มีจุดจบ มีรางวัล และสิ่งของจูงใจให้ผู้เล่นตลอดเวลา ตื่นเต้น ท้าทาย และจินตนาการสมจริง มีคุณสมบัติ ที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ได้แก่ ความสนุกสนาน

ผลิตเพลิน คลายเครียด ทำหายความสามารถ ทำให้อยากเอาชนะ และยังทำให้ผู้เล่นได้พบเพื่อน ๆ ได้พูดคุยกับเพื่อน ๆ ในขณะที่เล่น และเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ชวนให้ติดตาม

1.8 ระดับของการติดเกมคอมพิวเตอร์

วัลลภ ปิยะมโนธรรม (2548: 1) กล่าวว่า พฤติกรรมการติดเกมแบ่งได้เป็น 3 ระยะ คือ ระยะแรก เมื่อเล่นแล้วจะทำให้เกิดอารมณ์สนุกเนื่องจากสมองได้หลั่งสารโดปเออร์มีนออกมา ระยะที่ 2 ไม่สามารถหยุดพฤติกรรมการเล่นได้ มีความต้องการที่จะเอาชนะขึ้นไปเรื่อย ๆ และ ระยะสุดท้าย คือ เมื่อรู้สึกว่าคุณเองติดเกมก็รู้สึกแย่ ทำให้สมองส่วนหน้าทำงานลดลง ห้ามตัวเองไม่ได้ จึงทำให้บริหารเวลาไม่เป็น ลืมพ่อแม่ ลืมการเรียน

ศรัทธา พูนสรรพสิทธิ์ (2548: 31) กล่าวว่า ความรุนแรงของการติดเกมและ ประเภทของเด็กติดเกม มี 3 ระยะ คือ

ระยะเริ่มติด เด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งผู้ปกครองควรสังเกตและหากิจกรรมอื่น ๆ เด็กในระยะนี้จะเป็นเด็กที่เพิ่งเริ่มเล่น ยังไม่รู้ว่าเล่นแล้วเป็นยังไง

ระยะที่ 2 เด็กจะเริ่มมีปัญหาขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม เด็กกลุ่มนี้บางคนเริ่มเล่นแล้วชอบ แต่สามารถยับยั้งตัวเองได้ ตั้งกติกากับตัวเองได้ เด็กกลุ่มนี้พอจะควบคุมได้

ระยะที่ 3 ซึ่งเป็นระยะร้ายแรง เด็กจะติดแบบติดยาเสพติด คำว่า ติด ประกอบ ด้วยอะไรบางอย่าง เช่น ใช้เวลานานมาเล่นเกมจนตึกตื่น เล่นจนไม่ทานข้าว ไม่ทำการบ้าน ไม่เรียนหนังสือจนการเรียนเสีย ขาดสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่ค่อยพูด เด็กกลุ่มนี้ผู้ปกครองควบคุมไม่ได้ ต้องให้ความช่วยเหลือหรือต้องเข้ารับการบำบัดด้านจิตใจ โดยนำบุตรหลานไปพบจิตแพทย์

บัณฑิต ศรีไพศาล (2550: 19) กล่าวว่า หากมองเรื่องการติดเกม อาจแบ่งได้ 3 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 ชอบ

ชอบ...ไม่ใช่ติด คือ เป็นความชอบได้ แต่ต้องไม่เสียการควบคุมตนเอง เป็นความชอบที่ทำให้เจ้าตัวมีความสุข แต่ทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้อีก ซึ่งมีหลายทางเลือก

ระดับที่ 2 คลั่งไคล้

หมกมุ่น...คลั่งไคล้ เริ่มไม่ทำกิจกรรมอื่น คือ คลั่งไคล้ จนเริ่มควบคุมตนเองไม่ได้ เช่น วันนี้ตั้งใจจะไม่เล่นเกม พยายามบอกตัวเองว่างดเล่น 1 วัน แต่อดใจไม่ได้ ควบคุมตนเองไม่ได้ สุดท้ายก็เล่นเหมือนเดิม การคลั่งไคล้ยังไม่ถึงขั้นติด แต่เสียการควบคุมตนเอง

ระดับที่ 3 การติด

ติดหรือไม่...เส้นแบ่งอยู่ที่การเสียการทำหน้าที่ พฤติกรรมของเด็กที่เสียการทำหน้าที่ เช่น ไม่อ่านหนังสือ โดดเรียน ใช้เงินหมดไปกับการเล่นเกม โกหก ซึ่งเป็นผลพวงจากการเล่นเกม อาการหรือพฤติกรรมเหล่านี้ ขึ้นกับความรุนแรง ดังนั้น จึงวัดกันที่การเสียการทำหน้าที่

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2550: 6) แบ่งระดับการติดเกมไว้เป็น 3 ระดับ คือ

1. เริ่มชอบ หมายถึง ชอบเล่นตามเพื่อนและชอบทำอะไรเหมือนกัน อยากรู้ อยากเห็น เล่นเพื่อสนุกและการเรียน และการดำรงชีวิตปกติถ้าไม่ได้เล่นก็ไม่เป็นไร
2. หลงใหลหรือคลั่งไคล้ หมายถึง เล่นแล้วสนุกเพลิดเพลินภูมิใจที่ชนะเกมได้ ต้องการมี เพื่อนที่เล่นด้วยกันคุยกันในเรื่องเดียวกันได้ พยายามจัดเวลาเล่นอยู่ในชีวิตประจำวัน คือ เล่นยามว่างเป็นงานอดิเรก แต่การเรียน และชีวิตประจำวันยังปกติ
3. ติดเกม หมายถึง มีกิจกรรมเล่นเกมอย่างเดียวไม่สนใจอย่างอื่น เริ่มจากการเรียน การบ้านงานส่งครู ไม่ไปโรงเรียน รวมทั้งงานบ้าน หมกมุ่นอยู่กับเกมทั้งวัน มีผลกระทบต่อร่างกาย และจิตใจ ได้แก่ กินข้าวไม่เป็นเวลา นอนดึกหรือไม่นอนเลย ในความคิดจะมี แต่เรื่องเกมมองเห็นภาพเกมในสมองของตนเอง พยายามเล่นพนันในเกม ก้าวร้าวกับพ่อแม่ เป็นต้น

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (2551: 2) ได้แยกประเภทของเด็กติดเกมไว้เป็น 4 ระดับ คือ

1. ชอบเกม คือเล่นเพื่อความสนุกสนาน
2. คิดคำนึงถึงเกม คือ อยากจะเล่น ใช้เวลาในการเล่นเกมนมากขึ้น เมื่อผู้ปกครองชวนไปไหนก็ไม่อยากไป
3. เริ่มปฏิเสธกิจกรรมต่าง ๆ ทางสังคม และกิจกรรมของครอบครัว โดยจะเล่นเกมอย่างเดียว
4. อยู่กับเกมตลอดเวลา จะเป็นคนเก็บเนื้อเก็บตัว ไม่ไปไหนขลุกตัวอยู่แต่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อมีใครมาขัดก็จะหงุดหงิด สุขภาพจิตเสีย หากถึงระดับนี้ต้องรักษาโดยการพบจิตแพทย์อย่างเดียว

1.9 ผลของการติดเกมคอมพิวเตอร์

1.9.1 ผลดีของเกมคอมพิวเตอร์

ยง ภู่วรรณ (2543: 5) กล่าวว่า ข้อดีของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ เป็นการฝึกทักษะทางปัญญาให้มีการคิดเป็นระบบ เป็นขั้นตอน ฝึกเรื่องการตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์ สร้างความร่วมมือ และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความคุ้นเคยกับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี

วงหทัย ดันชีวะวงศ์ (2546: 79) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นมีจินตนาการ ผู้เล่นต้องจัดลำดับความคิดอย่างเป็นระบบ และรู้จักการวางแผน ทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมอย่างมากจึงสนุกเพลิดเพลิน

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2548: 14) กล่าวถึงด้านดีของการเล่นเกม จากผลการวิจัยพบว่าด้านดีของการเล่นเกม คือ มีมิติสัมพันธ์ในการใช้สายตา เมื่อเล่น

แล้วสนุกทำให้วงจรประสาทมีการหลั่งสารความสุข ต่างกับการสอนของครูที่มักสอนแล้วเข้าใจยากและไม่สนุก

บัณฑิต ศรไพศาล (2549: 1) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเล่นเกมมีหลายอย่าง เช่น การทำให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน คลายเครียด หรือทำให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อประสบความสำเร็จ สามารถเอาชนะตามเงื่อนไข ตามขั้นตอนต่างๆที่กำหนดในเกมนั้นๆ หรืออาจพัฒนาความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการทำภารกิจบางอย่างให้ประสบความสำเร็จ

1.9.2 ผลเสียของเกมคอมพิวเตอร์

สุธรรม นันทมงคลชัย (2545: 223) กล่าวว่า การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ย่อมส่งผลกระทบทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยผลกระทบทางด้านร่างกาย นั้นทำให้เกิดอาการปวด เนื่องจากการเคลื่อนไหวช้า ๆ ในท่าเดิม อาการปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดคอ และอวัยวะอื่นๆ ที่อยู่ในท่าทางอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นเวลานาน รวมทั้งทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับทางด้านสายตา เช่น ตาแดง ตาแห้ง และเคืองตา น้ำตาไหล สายตาล้ามองเห็นไม่ชัด และยังอาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา รับประทานอาหารสำเร็จรูปที่ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย และไม่ได้ออกกำลังกาย เป็นต้น ส่วนผลกระทบต่อสุขภาพด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมนั้น การเล่นเกมทำให้เกิดการกระทำทางต่าง ๆ และบางครั้งทำให้เกิดการคล้อยตามได้

อมรวิรัช นาคทรพร (2545: สัมภาษณ์) กล่าวว่า ผลกระทบจากการ ติดเกมแบ่งออก เป็น 2 ลักษณะ คือ

ผลกระทบทางตรง ได้แก่

1. ผลเสียต่อสุขภาพ: ไม่ได้พักผ่อน ระบบการรับประทานอาหาร และระบบขับถ่าย ทำงานไม่ปกติ
2. ผลเสียต่อการเรียน: ผลการเรียนตก ไม่ไปเรียน
3. ผลเสียต่อครอบครัว: ขาดปฏิสัมพันธ์กับพ่อ-แม่ พี่-น้อง ไม่มีเวลาให้กับครอบครัว
4. ปัญหาการเงิน: เสียเงินจำนวนมากในการเล่นเกมนอนไลน์

ผลกระทบทางอ้อม ได้แก่

1. มีสภาพอารมณ์หงุดหงิดง่าย ใจร้อนมากขึ้น
2. สร้างนิสัยให้เป็นคนโกหก เช่น บอกกับครอบครัวว่าไปซ้อมกีฬา แต่แท้จริงแล้วไปเล่นเกม
3. เป็นคนโกง โดยแสวงหาสูตรลัดในการเล่นเกมเพื่อให้เกิดการยอมรับในกลุ่ม

4. ยอมรับการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

การเล่นอย่างขาดการควบคุมที่เรียกว่าติดเกมนั้น ส่งผลให้เด็กใช้เวลากับการเล่นเกมจนขาดความกระตือรือร้น ขาดรับความผิดชอบต่อตนเองที่จะทำกิจวัตรประจำวันและหน้าที่ที่สำคัญ โดยเฉพาะเรื่องการเรียนเพราะส่วนใหญ่มักเมื่อได้เล่นเกมแล้วจะเลิกเล่นยาก ทำให้เกิดผลเสีย

ต่อสุขภาพ ทั้งเรื่องสายตา ความอ่อนล้าของกล้ามเนื้อ เด็กขาดโอกาสในการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมอื่นๆ เด็กบางคนที่อยู่กับจอคอมพิวเตอร์หรือตู้เกมทั้งวันจึงอาจกลายเป็นเด็กที่อยู่แต่กับตัวเอง ขาดทักษะทางสังคมในการอยู่ร่วมกับคนอื่น เด็กที่ติดเกมหลายคนหงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย และหลายคนก้าวร้าวมากขึ้น (ทำอย่างไร เมื่อลูกติดเกม ? 2546: ออนไลน์)

วงหทัย ต้นชีวะวงศ์ (2546: 80) กล่าวว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานานๆ และสม่ำเสมอ น่าจะส่งผลให้การรับรู้และพฤติกรรมของผู้เล่นคล้อยตามไปในทิศทางเดียวกันกับเกมได้

กมล แสงทองศรีกมล (2547: 90) กล่าวว่า ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไปอาจจะมีผลคล้ายกับการที่เด็กดูโทรทัศน์มากเกินไป คือ

1. ไม่มีเวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือ ทำการบ้าน เล่นกีฬา ออกกำลังกาย และไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว เช่น พ่อแม่ พี่น้อง
2. ผลกระทบต่อการเรียน คือ ผลการเรียนที่อาจจะแย่งลง เนื่องจากเด็กให้ความสนใจทั้งหมดไปกับเกมคอมพิวเตอร์
3. ทำให้ไม่สามารถแยกแยะระหว่างจินตนาการและความเป็นจริงได้
4. ปัญหาโรคอ้วน พบว่าเด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์ เกมมาก ๆ มักจะอ้วนขึ้น เพราะระหว่างนี้มักจะกินของว่าง เช่น ขนม น้ำอัดลมไปด้วย ร่วมกับการที่ไม่ค่อยได้ออกกำลังกาย
5. อาจมีผลต่อความก้าวร้าวรุนแรง

สมชาย จักรพันธุ์ (2547: 5) กล่าวว่า การเล่นเกมออนไลน์ จะมีผลต่อสุขภาพจิตของเด็ก เด็กจะลดความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ มนุษย์ลงไป แต่จะไปติดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์แทน เพราะสามารถเอาชนะทุกอย่างได้ในเกม ซึ่งชีวิตจริงไม่ได้เป็นอย่างนั้น เด็กต้องรู้แพ้รู้ชนะ ไม่ใช่รู้แต่ชนะอย่างเดียว อาจกลายเป็นเด็กก้าวร้าว ดังนั้นเด็กเหล่านี้จะไม่รู้จักชีวิตจริง ๆ จะรับรู้เพียงชีวิตจำลองที่อยู่ในเกมทำให้เด็กอยู่ในโลกของการจำลองในจินตนาการ เมื่อเด็กกลุ่มนี้เติบโตขึ้น ก็จะมีปัญหาในการใช้ชีวิตปกติอย่างคนทั่วไปได้ลำบากเพราะการเอาชนะในเกมต่างจากการเอาชนะในเวทีชีวิต เด็กจะไม่รู้วิธีการเอาชนะว่าได้อย่างไร และผลที่จะเกิดตามมาจากการเอาชนะจะเป็นอย่างไร ซึ่งจะส่งผลให้เด็กจะเป็นคนเอาชนะคนหรืออาจจะไม่คำนึงถึงความรู้สึกคนอื่นเลยในอนาคตเพราะไม่ค่อยจะได้ไปสัมผัสกับคนอื่น

นิภาพร (2548: 1-2) กล่าวว่าถึง ผลกระทบจากการติดเกมของวัยรุ่น ตามที่สถาบันสุขภาพจิตได้รวบรวมไว้พบว่ามีหลายด้านด้วยกัน คือ

1. ผลต่อจิตใจ ทำให้อารมณ์รุนแรง ก้าวร้าว เอาแต่ใจ
2. ผลต่อพฤติกรรม เกิดปัญหาเด็กพูดปด ลักขโมย
3. ผลต่อการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ หนีเรียน ไม่รับผิดชอบในกิจวัตรประจำวัน
4. ผลต่อสุขภาพ กินอาหารไม่ตรงเวลา นอนดึก สายตาเสีย
5. ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่มีเวลาให้กัน ขาดความเข้าใจ

โดยปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อเด็กมากที่สุดคือด้านการเรียน รองลงมาคือ ปัญหาพฤติกรรม ไม่เชื่อฟัง ก้าวร้าว เถียง ตะคอกพ่อแม่ ขโมยเงิน รวมถึงหนีออกจากบ้าน

รตจนา เถาว์พันธ์ (2548: 57) อธิบายถึง ผลเสียของเกม ไว้ว่า เกมมีผลเสียหลาย ด้านด้วยกัน ด้านร่างกาย คือ มีผลเสียต่อสายตา ทำให้ปวดหลัง ปวดเอวและทำให้เกิดความถดถอย ต่อพัฒนาการด้านอื่น ๆ เช่น แทนที่จะได้เล่นกีฬาและออกกำลังกายกลับใช้เวลาไปอยู่หน้าเกม คอมพิวเตอร์ขณะเดียวกันการที่เด็กคนใดหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานเกินไปยัง ทำให้เห็นถึงความล้มเหลวทางวินัยของเด็ก ซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในจิตใจระหว่างสิ่งที่ถูกที่ ควรกับสิ่งที่อยากทำ รวมทั้งเกิดความขัดแย้งกับพ่อแม่ที่ไม่สามารถดูแลควบคุมพฤติกรรมของลูกได้

วัลลภ ปิยะมโนธรรม (2548: 13) กล่าวว่า การติดเกมจะส่งผลให้เด็กขาดสติ ลืม ความรักที่มีต่อครอบครัว ตลอดจนความใคร่ และหากติดมาก ๆ ก็จะส่งผลถึงสภาพจิตใจที่ไม่ยอมคบ เพื่อน แฟน และร้ายที่สุดคือ พ่อ แม่ ดังนั้นการแก้ไขปัญหาให้การเล่นเกมน้อยลงในขอบเขตที่ไม่เป็น อันตราย

ศรียรรณา พูนสรรพสิทธิ์ (2548: 83) กล่าวถึงผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ ไว้ดังนี้

1. พฤติกรรมติดเกมคล้ายกับติดยาบ้า เด็กที่มีพฤติกรรมเล่นเกมเฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 15 สัปดาห์ติดต่อกัน จะส่งผลทำให้เกิดการติดเกม เนื่องจากสมองจะหลั่ง สารเคมีชื่อ โดปามีน ซึ่งมีฤทธิ์กระตุ้นประสาทเช่นเดียวกับสารกลุ่มแอมเฟตามีนที่เป็นส่วนประกอบ ของยาบ้า

2. อาการใกล้เคียงโรค CVS ผลเสียทางร่างกายที่เกิดขึ้นหากใช้เวลาเล่นเกม ติดต่อกันนานเกินไปใกล้เคียงกับโรคซีวีเอส หรือ Computer Vision Syndrome ทำให้ปวดกระดูก ข้อมือ ปวดกล้ามเนื้อ มีอาการปวดตา แสบตา ตามัว ร่วมกับอาการปวดหัว

3. โรคกระเพาะถามหา ในผู้เล่นเกมบางรายเล่นจนข้ามวันข้ามคืน ทำให้กิน อาหารผิดเวลาหรือไม่กินเลย อาจเป็นโรคกระเพาะ

4. ตื่นเต้นเสียงหัวใจวาย บางเกมที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นมาก ๆ ทำให้หัวใจเต้นแรง อาจถึง 120 – 140 ครั้งต่อนาที

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549: 125-138) กล่าวว่า ผลกระทบ ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีดังนี้

1. ผลต่อความก้าวร้าวรุนแรง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงอย่างชัดเจนทั้งในระยะสั้นและ ระยะยาว การเล่นเกมที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและพฤติกรรม ช่วยเหลือผู้อื่นลดลง กลไกการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมที่มีความรุนแรงทั้งในระยะสั้น และระยะยาวโดยใช้ General Aggression Model ดังนี้ (Anderson; & Bushman. 2001: 353-359)

- 1) ระยะสั้น ตาม General Aggression Model พฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากปัจจัยส่วนบุคคลหรือ โดยรวมแล้วก็คือบุคลิกภาพของบุคคลนั้นที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่กระตุ้นความก้าวร้าว ทำให้

เกิดอารมณ์และความคิดที่ก้าวร้าวรวมทั้งภาวะตื่นตัว การตอบสนองทั้ง 3 ด้านนี้ยังมีผลต่อกันและกันด้วย และแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาในที่สุด พฤติกรรมก้าวร้าวจะถูกตอบสนองจากผู้อื่นและจะมีผลกระทบย้อนกลับไปยังบุคคลนั้นและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นด้วย จากการศึกษาพบว่าการเล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นสถานการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์และความคิดที่ก้าวร้าวรวมทั้งภาวะตื่นตัว จึงกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่าย 2) ระยะยาว การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้เกิดแนวคิดที่สนับสนุนความก้าวร้าว 4 ด้าน ทำให้บุคคลนั้นรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆไปในทางก้าวร้าวรุนแรง และยังทำให้เคยชินกับความรุนแรงด้วย สุดท้ายก็จะพัฒนาเป็นบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวรุนแรง อันเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่าย นอกจากนี้บุคคลที่มีบุคลิกภาพก้าวร้าวรุนแรงมักมีพฤติกรรมที่ทำให้ตนเองเข้าไปสู่สถานการณ์ที่กระตุ้นความก้าวร้าวได้ง่ายอีกด้วย

2. ผลกระทบต่อพัฒนาการ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่กระทำคนเดียว จึงมีผลต่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็กและวัยรุ่น

3. ผลกระทบต่อสุขภาพกาย เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น อาการเหล่านี้จะหายไปได้หลังจากหยุดเล่นเกม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้นและความดันโลหิตสูงขึ้น

ปัญหาเด็กติดเกมนั้น นอกจากจะมีผลกระทบในเรื่องการใช้เวลาของวัยรุ่นแล้ว ในทางจิตวิทยายังมีผลในเรื่องบุคลิกที่ก้าวร้าว ขาดความรับผิดชอบ เข้าสังคมจริงได้ยากลำบากอีกด้วย (เล็งใช้วิจัยแก้วิกฤติภัยออนไลน์ พุง เป้าเด็กติดเกมประเด็นหลัก. 2549: ออนไลน์)

บัณฑิต ศรีไพศาล (2551: 4) กล่าวว่า หากเล่นเกมนานๆ จะเกิดผลกระทบหรือโทษได้หลายประการเช่นกัน ได้แก่

1. โทษต่อสุขภาพกาย เช่น แสบตา, ปวดข้อมือ, ไม่รับประทานอาหารเช้าจนแสบกระเพาะ, อดนอน ตื่นสาย ทำให้เพลีย ว่างเวลาเรียนหรือเวลางาน เป็นต้น

2. โทษต่อสุขภาพจิต เช่น เกิดความทุกข์ ไม่สุขใจ ขัดแย้งภายในจิตใจหรือขัดแย้งกับผู้อื่นรอบข้างได้ เพราะหากเล่นเกม นานๆ เข้าเด็กจะเกิดความรู้สึกรับเอาชนะ เคยชินกับการแข่งขัน ต้องมีแพ้มีชนะ เคยชินกับการได้ตั้งใจ เพราะเกมสั่งบังคับได้ มีความสุขหรือรู้สึกสำเร็จเมื่อสั่งได้ตั้งใจ ไม่มีวินัย ไม่มีการควบคุมตนเอง ไม่บังคับตนเอง ขาดความรับผิดชอบ ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์

3. โทษต่อสุขภาพ สังคม หรือทักษะทางสังคมของเด็ก เช่น เด็กจะเห็นเพื่อนเป็นศัตรูของความสนุกสนาน จึงไม่อยากคบเพื่อน หรือแม้จะคบเพื่อนฝูงไม่ค่อยเป็น เพราะไม่ค่อยได้ฝึกทำให้ขาดทักษะทางสังคมเพราะเด็กอยู่แต่หน้าจอคอมพิวเตอร์

4. โทษต่อการผลิตผลงานของชีวิต ได้แก่ การเรียนตก เสียการเรียน เสียความสัมพันธกับคนรอบข้าง อาจถึงขั้นเสียผู้เสียคน จากการมีพฤติกรรมอันธพาล ขโมยเงิน มั่วสุมเล่นการพนัน ใช้จ่ายเสพติด หรือมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า ผลดีของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็พอจะมีประโยชน์อยู่บ้าง ถ้าเล่นอย่างถูกต้องและเหมาะสม ก็จะทำให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายจากภาระหน้าที่ต่างๆ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อประสบความสำเร็จ ช่วยให้มีจินตนาการ รู้จักการวางแผน มีความคิดสร้างสรรค์ ฝึกเรื่องการตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์ ฝึกทักษะทางตา หู มือ และสมอง รวมถึงยังเกิดความคุ้นเคยกับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี แต่ถ้าใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป จนขาดการควบคุม ที่เรียกว่าติดเกม นั้น ก็จะส่งผลกระทบต่อหรือโทษที่เกิดขึ้นอยู่ในหลายรูปแบบทั้งต่อสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต หรือทักษะทางสังคม รวมถึงต่อผลผลิตของชีวิต เช่น การเรียนตกเสียการเรียน หรือเสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ไม่มีวินัยในตนเอง ทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ไม่มีความรับผิดชอบในตนเอง และยังมีผลต่อพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ใช้ความรุนแรง

1.10 แนวทางการควบคุมแก้ไขพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

บัณฑิต ศรีไพศาล (2548: 84-85) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาดังกล่าว

1. กำหนดการวางรากฐานเรื่องวินัยเล็กๆ น้อย ๆ ในบ้าน เช่น กำหนดเวลาตื่นนอน รับประทานอาหาร ช่วยงานบ้านตามสมควร เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้เด็กรู้จักจัดการเวลาได้ และยังทำให้มีโอกาสประสบความสำเร็จในชีวิตมากกว่า

2. แสดงออกและสื่อสารให้เหมาะสม การสื่อสารกันระหว่างเด็กและผู้ปกครอง ในวิถีชีวิตประจำวัน รวมไปถึงการตักเตือนเรื่องการเล่นเกมนั้น เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องแสดงออกให้เหมาะสม ไม่ควรให้อารมณ์โกรธมาบดบังความรักความห่วงใย เพราะการแสดงออกอารมณ์โมโหของผู้ปกครองจะยิ่งกระตุ้นให้เด็กต่อต้าน ดังนั้นหากต้องการเตือนควรชี้ให้เด็กเห็นว่าพ่อแม่ห่วงใยสุขภาพของลูก เป็นต้น

3. เสริมทางเลือกการใช้เวลาว่างที่สร้างสรรค์ ถ้ามีทางเลือกให้เด็กได้ใช้เวลาว่างให้มีประโยชน์ โดยส่งเสริมกิจกรรมเสริมยามว่างที่มีความท้าทายและตรงกับความสนใจของเด็ก ยิ่งเป็นกิจกรรมที่สร้างความภูมิใจในความสามารถของตนเองให้เด็กได้จะยิ่งดี ความสนใจในการเล่นเกมนั้นก็จะลดลงไปโดยปริยาย

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2550: 4) ได้รวบรวมแนวทางในการช่วยเหลือเด็กติดเกมไว้ว่า ต้องค่อยเป็นค่อยไป ใช้เวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อให้เด็กสามารถปรับตัวได้ รวมถึงการให้กำลังใจและกำลังใจกับเด็ก ดังนี้

1. มีการพูดคุยตกลงกำหนดกติการ่วมกับพ่อ แม่ ลูกว่าเล่นเกมได้เวลาใดบ้าง มีการกำหนดรางวัลเมื่อทำได้และกำหนดการลงโทษเมื่อทำไม่ได้ กติกาต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

2. จัดให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์ทดแทน เพื่อสนับสนุนให้ลูกได้กล้าแสดงออก และแสดงความสามารถพิเศษ เช่น ดนตรี กีฬา ทำอาหาร งานฝีมือ

3. มอบหมายงาน หรือมีกิจกรรมให้รับผิดชอบ
 4. พ่อแม่ หรือผู้ปกครอง ควรมีเวลาอยู่ร่วมกับลูก ๆ พร้อมทั้งเป็นแบบอย่างในการสอนวิธีการหยุดเล่นเกมให้กับลูก
 5. พ่อแม่ หรือผู้ปกครอง ควรสังเกตพฤติกรรมของลูก หากพบว่าลูกสนใจเกมมาก พ่อแม่ต้องเข้าถึงลูก ตามเข้าไปในโลกของของลูก เข้าร่วมกิจกรรมเกม แสดงความสนใจในสิ่งที่ลูกเล่นโดยไม่ตำหนิ ชักถาม ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดกับลูก เกี่ยวกับเกม การเรียน การเล่นกับเพื่อน ภาวะสังคมในปัจจุบัน ร่วมแบ่งปันความรู้สึกกับลูกว่า ขณะเล่นเกม เราตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเกม หากเราเล่นมาก ๆ เราอาจเปลี่ยนแปลงพลังให้กับเกมได้ ถ้ามถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เวลาบางส่วนกับเกม
 6. ร่วมวางแผนเป้าหมายชีวิตของลูก
 7. มีเวลาอยู่ใกล้กับลูก ดูเขาเล่นเกมและศึกษาหาข้อมูลเนื้อหาเกมแต่ละเกมเป็นอย่างไร รู้จักเกมยอกอิตเพื่อจะได้คุยกับลูกได้
 8. สอนให้มีวินัย รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมที่แรก และร่วมกันกำหนดเงื่อนไขในการเล่น
 9. ควรมีกิจกรรมที่หลากหลายสำหรับทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่ลูก อย่าให้เกมเป็นกิจกรรมเดียวที่ลูกทุ่มเทเวลาให้
- อมรากล อินโชนนท์ (2551: 9) ได้กล่าวถึงแนวทางการแก้ไขพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้
1. ให้เกิดความตระหนักว่าการติดเกมติดคอมพิวเตอร์เป็นปัญหา ทำให้เขา "เสีย" อะไรบ้าง เช่น ให้เห็นจริงจากคะแนนสอบ คุณภาพของงาน ได้รับฟังคำบ่นจากครู ญาติผู้ใหญ่ คำติติงจากกลุ่มเพื่อนที่เคยเล่นกีฬา ออกกำลังกายหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกัน ฯลฯ
 2. จูงใจให้หันเหความสนใจไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่หลากหลาย (ควรเป็นกิจกรรมที่มีโอกาสได้พบปะและสังคมกับกลุ่มเพื่อนหรือคนอื่นๆ ได้สัมผัสธรรมชาติและอากาศบริสุทธิ์)
 3. สร้างกฎเกณฑ์และให้การให้รางวัล หรือการลงโทษเป็นเครื่องกำกับ ตกลงร่วมกันว่าจะยอมให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์กี่วันในแต่ละสัปดาห์ เล่นวันละกี่ชั่วโมง (ตั้งเป้าหมายให้สามารถทำได้ แล้วค่อยๆ ลดเวลาลงจนวันลง) ถ้าทำได้ก็จะให้รางวัล (เช่น คะแนนสะสมเพื่อนำไปแลกของที่ต้องการ) ถ้าทำไม่ได้ก็มีการลงโทษ (เช่น หักคะแนน หักค่าขนม ต้องทำงานพิเศษในบ้าน ฯลฯ)
 4. ฝึกให้มีวินัยในตัวเองและรู้จักแบ่งเวลา อาจทำเป็นตารางกิจกรรมในแต่ละวันในช่วง 1 สัปดาห์
 5. ฝึกความรับผิดชอบด้วยการมอบหมายงานให้ทำ (ถ้าจะเล่นเกมก็ต้องทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จเสียก่อน)

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า แนวทางการควบคุมแก้ไขพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พ่อแม่ต้องเข้าใจลูก สร้างข้อตกลงที่ชัดเจนในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของลูก ฝึกความรับผิดชอบให้มีวินัยในตัวเองและรู้จักแบ่งเวลา ให้วัยรุ่นได้ใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่มีความท้าทาย และตรงกับความสนใจ ความสามารถของตัวเองและแสดงออกอย่างเหมาะสม

1.11 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

งานวิจัยในประเทศ

สุชาติ สัจสันถวไมตรี (2542: 87-90) ศึกษาทัศนคติของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน พบว่า นักจิตวิทยามีทัศนคติต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่แพร่อยู่ในสังคมไทยว่ามีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมกับเยาวชนที่จะเข้าไปเล่น เนื่องจากวิดีโอเกมที่ยาวนานส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าว และไม่มีความคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชนทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่ยาวนานเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่นซึ่ง ได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกมกับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิงจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรง ก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนในด้านบวกในการฝึกทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุม รอบคอบ ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบจากการเล่นวิดีโอเกมประเภทต่าง ๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับและอาจนำไปใช้ในชีวิตรจริงได้เช่นเดียวกัน

วินัส อุดมประเสริฐกุล; และ คณะ (2545: 149-158) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ จำนวน 1,390 คน โดยใช้แบบสอบถามตอบเองจากนักเรียน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 55.2 และนักเรียนหญิงร้อยละ 44.8 ผู้ตอบทั้งหมดมีอายุในช่วง 12-17 ปี ส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ นักเรียนร้อยละ 94.0 (1,306 คน) เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และชอบเล่นเกมผจญภัยเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ เกมแข่งขัน เกมต่อสู้ และเกมฝึกสมอง ร้อยละ 29.9, 25.1, 23.5 และ 11.6 ตามลำดับ โดยนักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขันและเกมต่อสู้ มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัยและเกมฝึกสมอง มากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) เช่นเดียวกัน นักเรียนชายชอบเรียนรู้การเล่นเกมจากเพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง ($p=0.001$) ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเรียนรู้จากบิดาและหรือมารดา และอาจารย์ นักเรียนเพียงร้อยละ 9.9

(91 คน) เท่านั้นที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเรียนเล่นเกม ซึ่งนักเรียนชายใช้เล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนมากนักเรียนใช้เวลาหลังเลิกเรียนและพักกลางวัน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นเกม 1.4 ± 0.8 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 67.7 ของนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.7 ± 0.9 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 3.4 ± 2.4 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงปิดเทอม 4.5 ± 3.2 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 55.3 ของนักเรียนชอบเล่นเกมที่อื่น ๆ โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.5 ± 0.7 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 2.3 ± 1.6 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงปิดเทอม 2.9 ± 2.2 ชั่วโมงต่อวัน

จิรพรรณ มาทวิ (2548: 53) ได้สรุปผลการศึกษาวิจัยถึงสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ไว้ว่า นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ พบว่า มาจากเนื้อหาของเกมให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และชวนให้ติดตาม ผลสืบเนื่องของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มีทั้งผลดีและผลเสีย ด้านผลดี ได้แก่ ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ผ่อนคลาย ส่วนด้านผลเสีย ได้แก่ ผลเสียต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต แนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ที่ดีที่สุด ได้แก่ ต้องมีการบริหารเวลาในการเล่นให้ดี

ปริศนา แซ่โจ้ว; และ คณะ (2548: 1-42) ได้ศึกษาการติดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตเทศบาลนครขอนแก่น 5 แห่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 700 คน (ในเขตเทศบาลนครขอนแก่นที่ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2548) ถูกเลือกโดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน โดยใช้แบบสอบถามแบบตอบเองและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกำหนดโครงสร้าง ผลการวิจัยพบว่า ความชุกของติดเกมเท่ากับ ร้อยละ 14 (ร้อยละ 95 CI: 11.4, 16.7) และ ร้อยละ 51 ของกลุ่มติดเกมจัดอยู่ในระดับรุนแรง นักเรียนชายติดเกมมากกว่านักเรียนหญิง (ร้อยละ 19: ร้อยละ 10.5, $p\text{-value} < 0.01$) จำนวนผู้ติดเกมเพิ่มมากขึ้นตามระดับชั้น โดยสัดส่วนผู้ติดเกมมากที่สุดคือนักเรียนชั้น ม.5 ร้อยละ 20 ผลการเรียนรู้เฉลี่ยของกลุ่มติดเกมน้อยกว่ากลุ่มไม่ติดเกมอย่างมีนัยสำคัญ ($2.6: 3.26$, $p\text{-value} < 0.001$) มากกว่าครึ่งหนึ่งร้อยละ 59 ของนักเรียนที่ติดเกมเล่นเกมที่บ้านโดยเล่นมากถึง 5 วันต่อสัปดาห์และ 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 52 ของผู้ติดเกมเล่นเกมสำเร็จโดยค่อยๆลดการเล่นเกมนลง ในขณะที่กลุ่มไม่ติดเกมเลิกโดยทำกิจกรรมอย่างอื่นทดแทนแรงจูงใจในการเล่นเกมนของทั้งในกลุ่มติดเกมและไม่ติดเกมคือคลายเครียด

วีรวัฒน์ คชินทักษ; และ คณะ (2548: 9-31) ได้ศึกษาหาความชุกการติดเกมของนักศึกษาแพทย์ชั้นคลินิกมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In depth interview) และใช้แบบสอบถามชนิดตอบเอง (Self administered questionnaire) กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาแพทย์ชั้นคลินิก 366 คน ผลการศึกษา พบว่ามีนักศึกษาแพทย์ชั้นคลินิกเล่นเกมทั้งหมด ร้อยละ 76.8 คิดเป็นกลุ่มที่ติดเกม ร้อยละ 19.7 เพศชายติดเกมมากกว่าเพศหญิง ชั้นปีที่ติดเกมมากที่สุดคือ ปี 4 คิดเป็น ร้อยละ 26.4 ของนักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 4 ทั้งหมด อุปกรณ์การเล่นเกมที่ใช้เล่นมากที่สุดคือคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 90.3 ส่วนใหญ่เล่นแบบ stand alone กลุ่มติดเกมเริ่มเล่นเกม

เป็นประจำมา 7 ปี กลุ่มติดเกมมีเกรดเฉลี่ยปี 2546 ต่ำกว่ากลุ่มไม่ติดเกม ($p=0.04$) ปัจจัยที่ทำให้มีการเล่นเกมที่แตกต่างกันชัดเจนระหว่างกลุ่มติดเกมและไม่ติดเกมคือการเอาชนะ กลุ่มติดเกมมีความพยายามในการเล่นเกมมากที่สุดคือ ร้อยละ 42 วิธีเล่นเกมที่ใช้มากที่สุดคือหากิจกรรมอื่นทดแทน

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี (2548: 13) จากการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมวิดีโอ และเกมคอมพิวเตอร์ และสถานการณ์ปัญหาการติดเกมของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพฯ 2 โรงเรียน และต่างจังหวัด 1 โรงเรียน จำนวน 5,567 คน แบ่งเป็นเพศชาย 2,507 คน และเพศหญิง 3,060 คน ในอายุระหว่าง 14.6-16.3 ปี พบว่า เล่นเกมมากกว่า 4 วัน/สัปดาห์ ร้อยละ 23.9 เล่นเกมน้อยกว่า 4 วัน/สัปดาห์ ร้อยละ 46 และไม่เคยเล่นเกมวิดีโอหรือเกมคอมพิวเตอร์เลย ร้อยละ 15.4 ทั้งนี้ ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมมากกว่า 4 วัน/สัปดาห์นั้นจะใช้เวลาเล่นแต่ละครั้งประมาณ 2.9-4.6 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10-12.3 ปี ขณะเดียวกัน ก็พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 16.6 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกม แบ่งเป็นเพศชายร้อยละ 31.5 เพศหญิงร้อยละ 12.7 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีปัญหาการติดเกมเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อย ใช้เวลาเล่นเกมมาก ขณะนี้เด็กไทยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 10-13 ชั่วโมง/สัปดาห์ ซึ่งมากเกินไป หากเปรียบเทียบกับประเทศอเมริกาที่มีอยู่น้อยมาก เพราะมีกิจกรรมอื่นให้เด็กได้ทำ

สุกเชษฐ ชีรณวณิช; และ คณะ (2548: 49-53) ได้ศึกษาความชุกของติดเกม และพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยขอนแก่นศึกษาในนักศึกษาจำนวน 603 คน ผลการวิจัย พบความชุกของการติดเกม ร้อยละ 27.63(163 คน) กลุ่มติดเกมส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 61.3 กลุ่มติดเกมใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์มากที่สุดร้อยละ 61.3 กลุ่มติดเกมส่วนใหญ่เล่นเกมในห้องพักมากที่สุดร้อยละ 56.4 ปัจจัยที่ทำให้เล่นเกมของกลุ่มติดเกม คือ เล่นเพื่อความสนุกสนานและคลายเครียด

แสงสุรีย์ ทศนพูนชัย (2548: 109) จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมวิดีโอ และเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด จำนวน 5,567 คน ผลการศึกษาพบว่ามีการเล่นเกมมากกว่า 4 วัน/สัปดาห์ ร้อยละ 23.9 เล่นน้อยกว่า 4 วัน/สัปดาห์ ร้อยละ 46 และไม่เคยเล่นเลย ร้อยละ 15.4 นอกจากนี้ยังพบว่ามึนักเรียนที่มีปัญหาติดเกม ร้อยละ 16.6 โดยจะใช้เวลาเล่นประมาณ 10-13 ชั่วโมง/สัปดาห์ ซึ่งมากเกินไปเมื่อเปรียบเทียบกับเด็กอเมริกันที่มีกิจกรรมอื่นๆ ให้ปฏิบัติ

รุจา ภูไพบูลย์; และ คณะ (2549: 74-85) ได้ทำการศึกษาการเล่นวิดีโอคอมพิวเตอร์เกมในวัยรุ่นไทย เป็นการศึกษาเชิงบรรยายในนักเรียนมัธยมฯ 1-6 ในโรงเรียน 10 แห่ง จำนวน 1,974 คน ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดในภาคกลางของประเทศ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามให้นักเรียนตอบ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 60 เล่นวิดีโอ/คอมพิวเตอร์เกมในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา 2.7 ครั้งต่อสัปดาห์ นานเฉลี่ยสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง 30 นาที วัยรุ่นเพศชายเล่นมากกว่าเพศหญิง ใช้เวลาเฉลี่ย 4.6 และ 2.6 ชั่วโมง ตามลำดับ ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นกับอายุและชั้นปีการศึกษาอย่างมีนัยสัมพันธ์ทางสถิติ ($P>0.05$) แต่พบว่า

มีความชุกในการเล่นมากที่สุด 2 ช่วง คือในนักเรียนมัธยมฯ ปีที่ 5 และปีที่ 2 พบความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างรายได้ครอบครัวกับระยะเวลาในการเล่นวิดีโอ/คอมพิวเตอร์เกมส์ ($r=0.116$, $P<0.001$) นักเรียนที่อาศัยอยู่กับผู้อื่นที่ไม่ใช่ญาติ อยู่หอพัก หรือพาทเมนต์ใช้เวลาเล่นมากที่สุด (5.1 ชม./สัปดาห์) และกลุ่มที่อยู่กับครอบครัวที่มีเพียงมารดาหรือบิดาเล่นน้อยสุด (2.7 ชม./สัปดาห์) สำหรับปัญหาสุขภาพ พบว่าระยะเวลาการเล่นวิดีโอ/คอมพิวเตอร์เกมส์ มีความสัมพันธ์กับปัญหาสายตา ($F=5.770$, $P<0.05$) นอกจากนี้พบว่ากลุ่มที่เล่นวิดีโอ/คอมพิวเตอร์เกมส์มากมีกิจกรรมการออกกำลังกายมากกว่า ($P<0.01$) และมีนิสัยการรับประทานอาหารที่ไม่เหมาะสม เช่น อาหารจานด่วนน้ำอัดลมมากกว่ากลุ่มที่เล่นน้อย ($P<0.01$) ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างเวลาที่ใช้ในการเล่นวิดีโอ/คอมพิวเตอร์เกมส์กับน้ำหนักเมื่อควบคุมความแตกต่างของส่วนสูง ($P>0.05$)

วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย; อติศักดิ์ พงษ์พูลผลศักดิ์; และ ไพบุญย์ เกียรติโกมล (2549: 299-308) ศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวลและด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมก่อนการเล่นเกมนั้นที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว ส่วนตัวแปรประเภทเกมที่เล่นกับพฤติกรรมก่อน ขณะ และหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมขณะเล่นเกมเท่านั้นที่ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าว

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; ชัชวาลย์ ศิลปกิจ; และ สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์ (2549: 315-329) ได้พัฒนาแบบสอบถาม Problem Video Game Playing :PVP ฉบับภาษาไทย เพื่อสำหรับใช้ในการศึกษาปัญหาพฤติกรรมติดวิดีโอเกม และเกมคอมพิวเตอร์สำหรับวัยรุ่นที่มีความเชื่อถือได้และความแม่นยำ วิธีการ ผู้วิจัยได้แปลแบบสอบถาม Problem Video Game Playing (PVP) เป็นภาษาไทย และทดสอบความเชื่อถือได้และความแม่นยำในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 1-6 จำนวน 2,093 คน แบบสอบถามนี้ประกอบด้วยคำถาม ซึ่งดัดแปลงจากเกณฑ์วินิจฉัย Pathological gambling และ Substance dependence ตาม DSM-IV จำนวน 9 ข้อ ผลการศึกษา พบว่า แบบสอบถาม Problem Video Game Playing (PVP) ฉบับภาษาไทย มีความเชื่อถือได้อยู่ในเกณฑ์ดี การวิเคราะห์ internal consistency reliability พบว่ามีค่าCronbach's alpha เท่ากับ 0.70 การวิเคราะห์องค์ประกอบพบว่าแบบสอบถาม PVP ฉบับภาษาไทยมี 1 องค์ประกอบ (Unidimensional) โดยพบว่าองค์ประกอบแรกสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 29.9 การวิเคราะห์ความแม่นยำในเชิงโครงสร้าง (Construct validity) พบว่า คะแนนแบบสอบถาม PVP ฉบับภาษาไทยมีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาในการเล่นเกม และการประเมินตนเองว่า "เล่นเกมมากเกินไป" ($P<0.001$) "การเล่นเกมนำให้เกิดปัญหาบางอย่าง" ($P<0.001$) "พ่อแม่กังวลว่าเล่นเกมมากเกินไป" ($P<0.001$) และ "ทำให้ผลการเรียนแย่ลง" ($P<0.001$) และสามารถใช้เกณฑ์ตัดสินว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์หากตอบแบบสอบถามว่า "ใช่" ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป

ณ ชนก เสงสาอางค์; และ คณะ (2550: 17-26) ได้ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่ม ตัวอย่าง เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 420 คน จากการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่ม ตัวอย่างเป็นเพศชายร้อยละ 52.6 และเพศหญิงร้อยละ 47.4 มีอายุเฉลี่ย 13.61 ปี ได้รับเงิน ประจำเดือนเฉลี่ย 2,000 บาทหรือต่ำกว่าต่อเดือน บิดาส่วนใหญ่จบการศึกษาสูงกว่าระดับ มัธยมศึกษา อาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ มารดาส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา อาชีพ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว มีพี่น้องรวมจำนวน 1-2 คน ครอบครัวอยู่ร่วมกัน เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียน ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้แก้ปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันและชวนติดตาม พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนพบว่า เล่นเกมที่บ้านตนเอง สัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง ช่วงเวลา 12.01-18.00 น. เฉลี่ยวันละ 1-2 ชั่วโมง มีค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์เฉลี่ย 431.31 บาทต่อเดือน และเล่นเกมคนเดียว ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์พบว่า เพศของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ในทุกประเด็นที่ศึกษา ได้แก่ ประเภทของเกม สถานที่เล่นเกม ความถี่ในการเล่น เกม ช่วงเวลา ที่นักเรียนเล่นเกม จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่น เกม ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม และบุคคลที่ ร่วมเล่นเกม

สุดา จันมุกดา; และ สมพร เนติรัฐกร (2550: 187-198) ได้ศึกษาปัจจัยที่ สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 1-6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 600 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียน ร้อยละ 82.8 มีการเล่นเกม ร้อยละ 51.9 เล่นเกมครั้งแรกเมื่ออายุ 6-10 ปี ร้อยละ 66.3 เล่นเกมครั้งแรกเมื่อเรียนชั้น ประถมศึกษา ส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นที่บ้าน ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 1-2 ชั่วโมง เด็กนักเรียนที่เล่นเกมและติดเกมร้อยละ 7.4 ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียน ได้แก่ เพศ (ชาย) มีความสัมพันธ์เชิงบวก ส่วนอายุ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และการสนับสนุน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์เชิงลบต่อการติดเกมของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ผลกระทบจากการเล่นเกมของนักเรียน พบว่า ในกลุ่มนักเรียนที่ไม่ติดเกมได้รับ ผลกระทบในระดับปานกลางถึงมากในเรื่องการสูญเสียเวลา ผลเสียต่อสายตา และการเรียนร้อยละ 57.4, 52.2 และ 47.6 ตามลำดับ กลุ่มนักเรียนที่ติดเกมส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบปานกลาง ถึงมาก ในเรื่องการเรียน การสูญเสียความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวและเพื่อน การสูญเสียค่าใช้จ่าย การสูญเสียเวลา และผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย (การพักผ่อน สายตา และปวดหลัง)

งานวิจัยในต่างประเทศ

สโครเดอร์ (Schroeder. 1996: 143-153) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ช่องว่างทาง สังคมในการเล่นเกอมระหว่างบุคคลแต่ละกลุ่มและความรุนแรงในการเล่นวิดีโอเกม พบว่าวิดีโอเกม

ครอบคลุมช่องว่างทางสังคม โดยเฉพาะสังคมที่เต็มไปด้วยความวิตกกังวล ความถี่และความเข้มข้นของความรุนแรงในเกมที่เล่นจะทำให้ผู้เล่นซึมซับความรุนแรงและความก้าวร้าว การนำเสนอเนื้อหาของวิดีโอเกมในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมมากกว่าการนำเสนอเนื้อหาทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ และหนังสือการ์ตูน เนื้อหาของเกมขึ้นอยู่กับโปรแกรมที่ผู้ผลิตสร้างขึ้น โปรแกรมนี้เป็นสาเหตุของความรุนแรงที่ผู้เล่นเลือกใช้แก้ปัญหาเพื่อให้ได้คะแนนในเกมมากมาย การเล่นเกมมีผลเสียต่อกายภาพ ถ้าเล่นเป็นเวลานานทำให้เป็นโรคอ้วน ข้อมืออักเสบ มีผลเสียต่อพฤติกรรมของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม สอนให้ผู้เล่นเอาแต่ใจ ไม่พูดกับใคร ไม่เชื่อฟัง คำสอนและไม่สามารถแยกแยะปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับปัญหาที่เกิดจากจินตนาการได้ นักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 43 คน เพศชาย 22 คน เพศหญิง 21 คน โดยสุ่มทั้งเกมที่มีความรุนแรงและไม่มีความรุนแรง พบว่า การเล่นเกมที่มีความรุนแรงทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าการเล่นเกมที่ไม่มีความรุนแรง เกมที่มีปฏิสัมพันธ์ทางเพศจะมีผลต่อเพศชายมากกว่าเพศหญิง

เจนเน (Jeanne. 2000: 5) ได้ศึกษาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงแฝง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในชั้นเรียนระดับ 7 และ 8 จำนวน 357 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กผู้หญิงมักจะชอบเกมที่มีความรุนแรงแบบจินตนาการ (Fantasy) หรือแบบการ์ตูน (Cartoon-style violence) ในขณะที่เด็กผู้ชายมักจะชอบเกมที่ดูสมจริงสมจัง (Realistic) และเป็นเกมที่มีความรุนแรงแบบมนุษย์ (Human violence) และโดยเฉลี่ยเด็กผู้ชายจะใช้เวลาในการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละอาทิตย์เป็นจำนวนชั่วโมงที่มากกว่าเด็กผู้หญิงในทุกๆ ระดับชั้นเรียน

เรียวตะ คาวาชิมา (องศา ร้อย. 2545: 77 อ้างอิงจาก Ryuta Kawashima. 2002) ได้ศึกษาพัฒนาการทางสมองของเด็ก 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งทดสอบขณะที่เด็กกำลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนอีกกลุ่มทดสอบขณะที่เด็กกำลังทำโจทย์เลข ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่กำลังเล่นเกมจะใช้ประสาทสมองเฉพาะส่วนที่เกี่ยวกับสายตาและการเคลื่อนไหวของอวัยวะนั้น ต่างกับเด็กกลุ่มที่สองที่จะใช้ทุกส่วน โดยเฉพาะส่วนที่เรียกว่าบริเวณใบหูด้านหน้า (Frontal lobe) ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวกับการควบคุมอารมณ์ การจดจำสิ่งต่าง ๆ การแสดงความรู้สึกและการเรียนรู้ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำอาจทำให้สูญเสียการพัฒนาทางสมองจนโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมองทำงานไม่สมบูรณ์

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษารายกรณี

2.1 ความหมายของการศึกษารายกรณี

องอาจ นัยวัฒน์ (2546:1) กล่าวว่า การศึกษาเฉพาะกรณี หมายถึง การสืบค้นหาความรู้ความจริงอย่างละเอียดลึกเกี่ยวกับปรากฏการณ์บางอย่างที่น่าสนใจ ซึ่งเกิดขึ้นในบริบทหรือหรือระบบที่มีขอบเขตเฉพาะเจาะจง (Specific context or bounded system) ปรากฏการณ์ที่สนใจศึกษาอาจเป็นบุคคล กลุ่มบุคคล โครงการ เหตุการณ์ ชุมชน หรือองค์กร เฉพาะรายใดราย

หนึ่งหรือหลายรายก็ได้ที่นักวิจัยเลือกมาทำการศึกษาวิจัย การศึกษาเฉพาะกรณี ไม่ได้มีความหมายจำกัดอยู่แค่เพียงการบันทึกและการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของบุคคล (Case record or case history) สำหรับนำไปใช้ในทางธุรกิจด้านการให้บริการ การรักษาพยาบาล การแนะแนวและให้คำปรึกษา หรือการสืบสวนสอบสวนของตำรวจ เท่านั้น แต่ยังมีความหมายครอบคลุมถึงการนำข้อมูลในประเด็นเกี่ยวข้องกับปัญหาการวิจัยที่ต้องสืบค้นหาความรู้ความจริงจากกรณีศึกษานั้นมาทำการวิเคราะห์และตีความหมายอย่างละเอียดเข้มข้น โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อต้องการศึกษาหรือเรียนรู้กรณีที่น่าสนใจเป็นการเฉพาะและเพื่อต้องการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ดังกล่าวอย่างแจ่มแจ้ง

มัลลวีร์ อุดุลวัฒน์ศิริ (2547: 43) กล่าวว่า การศึกษารายกรณี หมายถึง การรวบรวมรายละเอียดของนักเรียนทุกด้าน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันด้วยวิธีการที่หลากหลาย จากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ในระยะเวลานานพอสมควรและต่อเนื่องกัน แล้วนำข้อมูลมาสรุปเพื่อทำความเข้าใจสภาพการณ์ของนักเรียนเพื่อช่วยเหลือหรือส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

นงลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์ (2548: 67) กล่าวว่า การศึกษารายกรณี เป็นกระบวนการศึกษารายบุคคล หรือเหตุการณ์เฉพาะกรณีอย่างเป็นระบบละเอียด ลึกซึ้ง โดยมีการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูล วินิจฉัยปัญหาแล้วดำเนินการช่วยเหลือ การศึกษารายกรณีจัดเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการแก้ปัญหาได้ตรงประเด็น ในเชิงลึกและกว้าง ทั้งยังใช้เป็นตัวแบบ ในการป้องกัน หรือแก้ไขปัญหามีการเก็บข้อมูลเฉพาะส่วนบุคคลด้วยวิธีหลากหลายมีการกลั่นกรองข้อมูล วิเคราะห์หาสาเหตุอย่างสมเหตุสมผล ดำเนินการช่วยเหลือโดยอาศัยความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ในเชิงการคิด ต้องใช้วิธีระดมสมอง ส่วนเชิงปฏิบัติก็ต้องกระทำอย่างจริงจัง มีการติดตาม และประเมินผล เพื่อหาทางปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่อง จนกว่าจะบรรลุตามเป้าหมาย

พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 123) การศึกษาบุคคลเป็นรายกรณีคือการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับบุคคลอย่างลึกซึ้ง และวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเช่นนั้นหรือมีพฤติกรรมแปลกไปว่ามีสาเหตุมาจากอะไร รวมทั้งแปลความหมายของพฤติกรรมนั้นว่ามีความสัมพันธ์กับปัญหาและการปรับตัวของบุคคลนั้นอย่างไร

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2548: 3) กล่าวว่า การศึกษารายกรณี คือ กระบวนการของการศึกษารายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับบุคคลติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง โดยศึกษาทั้งภูมิหลังและการดำรงชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบัน เพื่อรวบรวมเป็นข้อมูลและนำไปวิเคราะห์หาสาเหตุที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเช่นนั้น หรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปมาจากสาเหตุอะไร รวมถึงการแปลความหมายของพฤติกรรมดังกล่าวว่ามีความสัมพันธ์กับการปรับตัวที่ดี หรือลักษณะของการปรับตัวที่เป็นปัญหาของบุคคลนั้นอย่างไร อันจะทำให้เกิดการรู้จักและเข้าใจในด้านต่าง ๆ ของตัวเขาอย่างแท้จริง เพื่อเป็นแนวทางนำไปสู่การสนับสนุน หรือการให้ความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

เวอร์นี กรีทอง (2550: 1) กล่าวว่า การศึกษาบุคคลเป็นรายกรณี หมายถึง การศึกษาบุคคลอย่างละเอียดและต่อเนื่อง เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรม ตั้งแต่สาเหตุของพฤติกรรมทั้งจากตัวบุคคลนั้น ๆ และสิ่งแวดล้อม เมื่อพฤติกรรมดังกล่าวมีปัญหาจะได้หาทางช่วยเหลือ แต่ถ้าไม่มีความเสี่ยงจะได้ป้องกันและส่งเสริมสุขภาพจิตให้ดียิ่ง ๆ ขึ้น เพื่อให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุขทั้งในปัจจุบันและอนาคต

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่า การศึกษารายกรณี หมายถึง การศึกษาเรื่องราวของผู้รับการศึกษาอย่างละเอียดต่อเนื่องในระยะเวลาหนึ่งที่ยาวนานพอสมควร ด้วยกระบวนการที่ใช้เครื่องมือและกลวิธีต่าง ๆ ที่เป็นระบบ และเป็นขั้นตอนตามลำดับ ในการที่จะวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเช่นนั้นหรือมีพฤติกรรมแปลกไปว่ามีสาเหตุมาจากอะไร รวมทั้งแปลความหมายของพฤติกรรมจากข้อมูลที่ได้รวบรวมมา พร้อมทั้งหาแนวทางช่วยเหลือ ป้องกัน และส่งเสริมให้ผู้รับการศึกษาสามารถเข้าใจและยอมรับตนเอง อีกทั้งปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้นในทุกด้าน ตลอดจนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ

2.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษารายกรณี

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2527:8-9) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการศึกษารายกรณีว่ามีจุดมุ่งหมาย 2 ประการ คือ

1. เพื่อใช้ในการแนะแนวและการให้คำปรึกษา ซึ่งแบ่งออกเป็นจุดมุ่งหมายต่าง ๆ ได้ดังนี้

1.1 เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการวินิจฉัย และการรักษาในรายที่มีปัญหาต่าง ๆ เช่น ปัญหาการปรับตัว ปัญหาการเรียน ปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ

1.2 เพื่อให้ผู้ศึกษาเข้าใจบุคคลได้อย่างละเอียด ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการให้คำปรึกษา

1.3 เพื่อทำให้บุคคลที่รับได้รู้จักวิเคราะห์ตนเองจนเกิดความเข้าใจตนเองได้อย่างถูกต้องตรงความเป็นจริง

1.4 เพื่อใช้อบรมครูประจำการให้เข้าใจวิธีการศึกษารายกรณีได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยให้งานแนะแนวมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. เพื่อใช้ในกรณีอื่น ๆ ได้แก่

2.1 เพื่อใช้ในการวิจัยโดยศึกษาสาเหตุในอดีตและปัจจุบัน เพื่อทำนายพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งอาจเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา หรือไม่เป็นปัญหาก็ได้

2.2 เพื่อการติดตามผลของการใช้เทคนิค หรือวิธีการต่าง ๆ อันเป็นแนวทางที่จะปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่าง ๆ

2.3 เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาคูบุคคลทั่ว ๆ ไป ที่ผู้ศึกษาสนใจ เช่น ความสามารถพิเศษ บุคลิกภาพที่ดี เป็นต้น

มัลลวีร์ อดุลวัฒนศิริ (2547: 44) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการศึกษารายกรณีไว้ดังนี้

1. เพื่อทำความเข้าใจสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของนักเรียนอย่างเป็นระบบ

2. เพื่อวางแผนช่วยเหลือนักเรียนในการแก้ไขปัญหาที่กำลังประสบอยู่ ตลอดจนป้องกันปัญหาอื่น ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต และช่วยพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ แก่นักเรียน

3. เพื่อให้ความช่วยเหลือ และติดตามผลการช่วยเหลือนักเรียน

นงลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์ (2548: 68) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการศึกษารายกรณี ไว้ดังนี้

1. เพื่อช่วยป้องกันปัญหา เช่น การเรียนไม่จบหลักสูตร การทะเลาะวิวาท การติดสารเสพติด เป็นต้น

2. เพื่อช่วยบุคคล ในการแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา เช่น การหนีเรียน พฤติกรรมก้าวร้าว การทำผิดกฎระเบียบวินัย เล่นการพนัน ขโมย เป็นต้น

3. เพื่อส่งเสริมบุคคล ให้พัฒนาตนเอง ตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจ เช่น ฝึกความเป็นผู้นำ-ผู้ตามที่ดี ฝึกสร้างวินัยให้กับตนเอง เข้าค่ายพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ศึกษาหาประสบการณ์ ข้อเท็จจริง เรียนรู้จากแหล่งข้อมูลโดยตรง เป็นต้น

พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 123-124) และ ลักษณะ สิริวัฒน์ (2548: 3) มีความเห็นสอดคล้องกันเรื่องความมุ่งหมายของการศึกษารายกรณี ว่ามีดังนี้

1. เพื่อสืบค้นหาสาเหตุที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมผิดปกติ ซึ่งจะได้ให้ความช่วยเหลือและแก้ไขได้อย่างถูกต้อง

2. เพื่อศึกษารูปแบบพัฒนาการของบุคคลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจิตใจ อันจะเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมพัฒนาหรือให้ความช่วยเหลือและแก้ไขได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและได้ผล

3. เพื่อช่วยให้บุคคลได้เกิดความเข้าใจตนเอง ยอมรับความจริงเกี่ยวกับตนเอง สามารถพัฒนาตนเอง สามารถวางแผนชีวิต สามารถตัดสินใจเลือกแนวทางการศึกษาต่อ และเลือกอาชีพ และสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ

4. เพื่อช่วยให้บุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น บุคคลในครอบครัว ผู้ปกครอง หรือผู้ร่วมงานเกิดเข้าใจเขาได้อย่างละเอียดลึกซึ้งถูกต้องและดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งจะให้ความร่วมมือในการช่วยเหลือและนำผลการศึกษารายกรณีไปหาแนวทางการช่วยเหลือแก้ไขปัญหานั้นได้

5. เพื่อให้บุคคลที่เกี่ยวข้องได้เข้าใจนักเรียนอย่างละเอียด ลึกซึ้ง ถูกต้องและนำผลของการศึกษารายกรณีไปใช้เป็นแนวทาง หรือปรับปรุงการเรียนการสอน การจัดกิจกรรม และการให้บริการต่าง ๆ แก่นักเรียนได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะ ความต้องการ และความพร้อมของเขา

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่า การศึกษารายกรณีมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาและไม่เป็นปัญหาของผู้รับการศึกษาลงละเอียด เพื่อการวินิจฉัยในการหาแนวทางการช่วยเหลือ ป้องกัน และส่งเสริม ผู้รับการศึกษามีพฤติกรรมที่เหมาะสม การศึกษารายกรณียังช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง ระหว่างผู้รับการศึกษากับผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้รับการศึกษ เช่น บิดา มารดา บุคคลภายในครอบครัว อาจารย์ และเพื่อน ๆ

2.3 ประโยชน์ของการศึกษารายกรณี

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2527:9-10) ได้แบ่งประโยชน์ของการศึกษารายกรณีออกเป็น 2 ทาง ดังนี้

1. ประโยชน์ทางตรง อันเป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้ศึกษา นั่นก็คือ ทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงปัญหาได้อย่างกว้างขวาง ขณะเดียวกันก็ทำให้เป็นคนที่รู้จักใช้เหตุผลในการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

2. ประโยชน์ทางอ้อม เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้รับการศึกษานั้นก็คือ ทำให้ผู้รับการศึกษารับการช่วยเหลืออย่างถูกต้อง ทันท่วงทีเหตุการณ และในขณะเดียวกันผู้รับการศึกษาก็จะเข้าใจตนเองมากขึ้น รู้จักป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง และสามารถพัฒนาตนเองได้ในที่สุด

งลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์ (2548: 70) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการศึกษารายกรณี ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้ศึกษา และผู้เกี่ยวข้องเข้าใจ และยอมรับ เรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลมากขึ้น

2. ทำให้ได้ข้อมูลที่ละเอียด ลึกซึ้ง มีเหตุผล

3. ผู้ศึกษาได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา โดยใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณาตัดสินใจ

4. บุคคลที่เป็นกรณีศึกษา จะได้รับความช่วยเหลือ เกิดความเข้าใจตนเอง ยอมรับความจริง มีกำลังใจ มีความเต็มใจ ที่จะดำเนินชีวิตต่อไป อย่างมีความหวัง และเข้มแข็ง

5. ช่วยให้ผู้ปกครองเกิดความสบายใจ เพราะได้ตระหนักในคุณค่าบุคคลที่เป็นกรณีศึกษา และเห็นความตั้งใจจริงของผู้ศึกษา นักแนะแนว หรือสถาบัน ในการช่วยเหลือ แก้ไข และส่งเสริมพัฒนาบุคคล

พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 123-124) ได้สรุปประโยชน์ของการศึกษารายกรณี ไว้ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อครูหรือผู้แนะแนวที่เป็นผู้ศึกษาโดยตรง มีดังนี้

1.1 ช่วยให้ผู้หรือผู้แนะแนวได้ทราบรายละเอียด เกี่ยวกับตัวนักเรียนอย่างกว้างขวาง ทำให้รู้จักและเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์อย่างแท้จริง ช่วยให้ผู้หรือผู้แนะแนวมีความเข้าใจและยอมรับในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลดีขึ้น มีจิตใจเป็นกลางไม่มีอคติต่อบุคคลที่มาเกี่ยวข้อง

1.2 ช่วยให้ผู้หรือผู้แนะแนวเข้าใจถึงสาเหตุและเงื่อนไขต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ทำให้มองเห็นช่องทางที่จะให้ความช่วยเหลือแก้ไขปัญหานักเรียนได้อย่างเหมาะสม ทันเวลาและเหตุการณ์

1.3 ช่วยให้ผู้หรือผู้แนะแนวมีความรู้และมีทักษะในการใช้เครื่องมือและกลวิธีต่าง ๆ ในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับตัวนักเรียนและยังช่วยให้เป็นคนที่มีความรู้จากเก็บข้อมูลอย่างมีระบบ รู้จักแก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูลที่รวบรวมไว้มาประกอบในการพิจารณาตัดสินใจ

2. ประโยชน์ต่อนักเรียนผู้ได้รับการศึกษา มีดังนี้

2.1 ช่วยให้นักเรียนได้เกิดความเข้าใจตนเอง ยอมรับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวเองมีการปรับปรุงตนเองหรือแก้ไขปัญหของตนเพื่อช่วยให้มีสภาพชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม

2.2 ช่วยให้นักเรียนมีกำลังใจและความเต็มใจที่จะดำเนินชีวิตต่อไปอย่างมีความหวังและอย่างเข้มแข็ง

3. ประโยชน์ต่อคณะครูและโรงเรียน มีดังนี้

3.1 ช่วยให้ผู้ครูรู้จักและเข้าใจนักเรียนของตนดีขึ้นยินดีให้ความร่วมมือในการช่วยเหลือแก้ไขปัญหานักเรียน

3.2 ช่วยให้โรงเรียนได้ทราบข้อเท็จจริงต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาและความต้องการของนักเรียน ทำให้สามารถนำข้อเท็จจริงเหล่านั้นมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมและการให้บริการด้านต่าง ๆ แก่นักเรียนได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

4. ประโยชน์ต่อผู้ปกครองของนักเรียนที่ได้รับการศึกษา

4.1 ช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจเด็กของตนดีขึ้น ทำให้สามารถปฏิบัติต่อบุตรได้อย่างเหมาะสม

4.2 ช่วยให้ผู้ปกครองเกิดความสบายใจ เพราะตระหนักได้ว่า โรงเรียนมีความตั้งใจและจริงใจในการป้องกัน ช่วยเหลือ แก้ไขและส่งเสริมพัฒนานักเรียน

ลักขณา สิริวัฒน์ (2548: 29) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการศึกษารายกรณี ไว้ดังนี้

1. ทำให้ได้กระบวนการให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีคุณภาพและมีประโยชน์อย่างกว้างขวางในอันที่จะทำให้เกิดการรู้จักและความเข้าใจในตัวบุคคลอย่างละเอียดทุกซอกทุกมุม

2. ทำให้สามารถเข้าใจและมองเห็นแนวทางในการให้ความช่วยเหลือบุคคลได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. ช่วยให้มีการนำข้อมูลที่รวบรวมได้นั้นมาวิเคราะห์และวินิจฉัยหาสาเหตุของพฤติกรรมได้มากกว่าวิธีการอื่น ๆ

4. ทำให้ผู้ทำการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถให้ความช่วยเหลือได้ตรงจุดและไม่เสียเวลาในการลองผิดลองถูกในการให้ความช่วยเหลือ เนื่องจากได้ใช้เวลาศึกษาและติดตามผลโดยตรง

5. ทำให้รายกรณีที่ถูกศึกษาเกิดการรับรู้และเข้าใจตนเอง ยอมรับตนเอง สามารถปรับตัวได้ดีขึ้น และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากแนวคิดข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า การศึกษารายกรณีมีประโยชน์มากมายกับบุคคลหลายฝ่าย ได้แก่ ผู้ศึกษา ผู้ถูกศึกษา และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง อันได้แก่ บุคคลภายใน ครอบครัว เพื่อน สถาบันการศึกษา รวมไปถึงผู้ที่สนใจการศึกษารายกรณี และผลของการศึกษา นอกจากจะเป็นแนวทางในการพิจารณาช่วยเหลือผู้ถูกศึกษาแล้ว ยังสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมได้อีกในเรื่องของแนวทางการป้องกันการเกิดปัญหาต่าง ๆ ต่อไปนี้

2.4 กระบวนการในการศึกษารายกรณี

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2527: 23) การศึกษารายกรณี เป็นวิธีการศึกษาบุคคลอย่างเป็นระบบและละเอียดทุกด้านอย่างต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน โดยใช้เทคนิคการแนะแนวหลาย ๆ อย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลของบุคคล โดยมีขั้นตอนในการศึกษาอย่างเป็นระบบ เพื่อพยายามทำให้เป็นวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ควรแก่การเชื่อถือได้ กระบวนการศึกษารายกรณีประกอบ 7 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดปัญหาและการตั้งสมมติฐาน
- ขั้นตอนที่ 2 การรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
- ขั้นตอนที่ 3 การวินิจฉัย
- ขั้นตอนที่ 4 การช่วยเหลือ ป้องกัน และการส่งเสริม
- ขั้นตอนที่ 5 การทำนาย
- ขั้นตอนที่ 6 การติดตามผล
- ขั้นตอนที่ 7 การสรุปผลและข้อเสนอแนะ

นางลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์ (2548: 68) ได้อธิบายถึงลำดับขั้นตอนการศึกษารายกรณี ไว้ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูล (Collecting of the necessary data) จากแหล่งต่าง ๆ โดยใช้ ทั้งกลวิธีไม่ใช้แบบทดสอบ (Non-testing Techniques) และกลวิธีใช้แบบทดสอบ (Testing Techniques)

2. วิเคราะห์ (Analysis) และจัดหมวดหมู่ข้อมูล หรือแยกอย่างเป็นระบบ เช่น ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม เป็นต้น

3. วินิจฉัยปัญหา (Diagnosis) และตั้งสมมติฐาน เช่น

3.1 ปัญหาการเรียน น่าจะมีสาเหตุจากสติปัญญา นิสัยการเรียน การคบเพื่อน ฯลฯ

3.2 ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าว น่าจะมีสาเหตุ การอบรมเลี้ยงดู การเลียนแบบ

3.3 ปัญหาการปรับตัว น่าจะมีสาเหตุจาก การอบรมเลี้ยงดู บุคลิกภาพของบุคคล

3.4 ปัญหาเศรษฐกิจ น่าจะมีสาเหตุจาก ขาดผู้อุปการะ ความยากจน เล่นการพนัน ไม่ประหยัด ฯลฯ เป็นต้น

4. สังเคราะห์ (Synthesis) เป็นการรวมเนื้อหา ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หากข้อมูลไม่เพียงพอ จะต้องรวบรวมเพิ่ม

5. ให้ความช่วยเหลือ (Treatment) เช่น การให้คำปรึกษา ขอความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง จัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสม เป็นต้น

6. ติดตามผล (Follow-up) การให้ความช่วยเหลือ

7. ในกรณีที่มีปัญหารุนแรง เช่น บุคคลที่มีอาการทางจิต บุคคลที่เป็นอาชญากรบุคคลที่ติดสารเสพติด ฯลฯ จำต้องส่งต่อให้ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง

หากผลที่เกิดขึ้นไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน ผู้ศึกษาอาจย้อนกลับไปตรวจสอบสมมติฐาน หรือรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 126) และ ลักขณา สรวิวัฒน์ (2548: 15-17) มีแนวคิดสอดคล้องกันเรื่องกระบวนการในการศึกษารายกรณี ว่าในการศึกษารายกรณีอาจจำแนกเป็นขั้นตอนการดำเนินการตามลำดับดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นเกี่ยวกับตัวบุคคล (Collecting of the necessary data) เป็นขั้นแรกของผู้ทำการศึกษากรณี ซึ่งจะช่วยให้รู้จักนักเรียนที่ถูกทำการศึกษา หรือรายกรณีที่ถูกศึกษา ตลอดจนช่วยให้ทราบภาวะความเป็นไปในปัจจุบันของนักเรียนหรือเขาผู้นั้นอีกด้วย

ขั้นที่ 2 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis) เป็นการนำข้อมูลที่ได้รวบรวมเอาไว้มาวิเคราะห์หาข้อเท็จจริงต่าง ๆ และจำแนกออกเป็นด้าน ๆ เพื่อสะดวกในการตีความหมายข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลนั้น

ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจวินิจฉัย (Diagnosis) ขั้นนี้เป็นการนำเอาผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่สองเป็นพื้นฐานประกอบการพิจารณา เพื่อวินิจฉัยว่าอะไรน่าจะเป็นสาเหตุของปัญหาการลงความเห็นเกี่ยวกับปัญหานี้ อาจเป็นการชั่วคราวไม่ใช่ชัถยุดิ แต่ก็เป็พื้นฐานของการสังเคราะห์ข้อเท็จจริงในข้อต่อไป

ขั้นที่ 4 ขั้นสังเคราะห์ข้อมูลหรือขั้นรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม (Synthesis) กล่าวคือ เมื่อตรวจวินิจฉัยว่าอะไรน่าจะเป็นปัญหาแล้ว ก็ควรจะได้ศึกษาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหานั้นเพิ่มเติมด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่นการสังเกต การสัมภาษณ์ การทดสอบและกลวิธีอื่น ๆ เป็นต้น แล้วนำข้อเท็จจริงที่ได้มาสังเคราะห์เข้าด้วยกันกับข้อเท็จจริงที่มีอยู่แล้วทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละด้าน เกิดเป็นภาพรวมทางบุคลิกภาพของบุคคลผู้นั้น อันจะช่วยให้ผู้ศึกษา สามารถเข้าใจลักษณะของปัญหาและสาเหตุของปัญหาอย่างถ่องแท้

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ความช่วยเหลือ (Treatment) เมื่อผู้ศึกษารายกรณีแน่ใจว่า การตรวจวินิจฉัยปัญหาของตนถูกต้องจริงแล้ว ก็ควรจะได้คิดหามาตรการต่าง ๆ ที่จะนำมาช่วยเหลือแนะแนวทางนักเรียนในการแก้ไขปัญหา แล้วดำเนินการให้ความช่วยเหลืออย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้นักเรียนผู้นั้นสามารถปรับตัวได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ขั้นที่ 6 ขั้นติดตามผล (Follow-up) เมื่อผู้ทำการศึกษารายกรณีได้ให้ความช่วยเหลือหรือให้การแนะแนวทางแก่นักเรียน หรือรายกรณีที่ถูกศึกษาไปแล้ว สิ่งที่จะขาดไม่ได้ในการศึกษารายกรณีคือการติดตามผล เพราะจะช่วยให้ทราบว่า การศึกษารายกรณีประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด มีข้อบกพร่องที่จะต้องที่ควรแก้ไขปรับปรุงอย่างไรบ้าง จะต้องให้ความช่วยเหลือเพิ่มเติมอีกหรือไม่ เพื่อที่ผู้ทำการศึกษาจะได้ดำเนินการต่อไปอย่างเหมาะสม

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าในกระบวนการศึกษารายกรณีของแต่ละท่านมีแนวคิดที่ใกล้เคียงกันมาก แต่อาจแตกต่างกันบ้างในบางขั้นตอน ซึ่งส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการทำการศึกษารายกรณีนั้นจำเป็นต้องทราบว่าเพราะเหตุใดจึงเลือกศึกษาผู้ถูกศึกษารายกรณีนั้น นั่นจึงต้องมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษาให้ชัดเจน จากการพิจารณารูปแบบของกระบวนการศึกษารายกรณีของนักจิตวิทยาทุกท่านที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงแบ่งกระบวนการในการศึกษารายกรณีออกเป็น 7 ขั้นตอนตามแนวของ กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2529: 22-23) ดังนี้

กระบวนการศึกษารายกรณีทั้ง 7 ขั้นตอนดังกล่าว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดปัญหาและการตั้งสมมติฐาน

การกำหนดปัญหา หมายถึง การที่ผู้ศึกษารายกรณีตั้งจุดมุ่งหมายหรือกำหนดว่าจะศึกษาสิ่งใดในบุคคลหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นปัญหาหรือมีใช้ปัญหา แต่เป็นความสนใจ ความสามารถพิเศษ หรืออื่น ๆ

สมมติฐาน หมายถึง ข้อความที่บุคคลกล่าวขึ้นมาโดยอธิบายเหตุและผล ซึ่งเป็นการคาดคะเน จากความรู้ที่ได้จากทฤษฎี และประสบการณ์ต่าง ๆ แต่ยังไม่มีการพิสูจน์โดยการทดสอบ หรือค้นหาข้อเท็จจริงว่าข้อความนั้นเป็นเหตุและผล ดังที่กล่าวไว้จริงหรือไม่

ดังนั้น คำว่า การตั้งสมมติฐาน หมายถึง การที่บุคคลที่ทำการศึกษารายกรณีได้คาดคะเนว่าพฤติกรรมของผู้รับการศึกษานั้น ซึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นแล้วนั้น มีสาเหตุมาจากสิ่งใดบ้าง โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมาในการคาดคะเน เพื่อจะได้พิสูจน์ต่อไป โดยการทดสอบ หรือค้นหาข้อเท็จจริงด้วยวิธีการต่าง ๆ ว่าเป็นไปตามที่คาดคะเนไว้หรือไม่

ในการตั้งสมมติฐานนั้นควรตั้งไว้หลาย ๆ สมมติฐาน เพื่อเป็นการป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้ในกรณีที่พบว่าข้อเท็จจริงไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ นอกจากนั้นพฤติกรรมหนึ่งที่คนเราแสดงออกอาจจะไม่ได้เกิดจากสาเหตุเดียวกัน และในทำนองเดียวกันพฤติกรรมที่แตกต่างกันอาจเกิดจากสาเหตุเดียวกันก็ได้ ฉะนั้นจึงควรตั้งสมมติฐานไว้หลาย ๆ สมมติฐาน

ขั้นตอนที่ 2 การรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การรวบรวมข้อมูล คือ การค้นหาข้อมูลหรือข้อเท็จจริง หลังจากที่มีการกำหนดปัญหาและตั้งสมมติฐานแล้ว โดยใช้เครื่องมือในการแนะแนว เก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้ที่เรากำลังศึกษาโดยรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เช่น การสัมภาษณ์ การทดสอบทางจิตวิทยา แผนผังสังคมมิติ เป็นต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล คือ การตีความหรือแปลความหมายข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลในแต่ละวิธีหรือเทคนิค เพื่อที่จะอธิบายเหตุผลและผลของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจทำได้โดยวิธีการประชุมปรึกษา ด้วยการเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่เราศึกษามาร่วมกันพิจารณาศึกษาข้อเท็จจริงที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลที่ดีนั้น ควรจะต้องใช้หลาย ๆ เทคนิค แต่ละเทคนิคควรใช้หลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้เข้าใจถึงพฤติกรรมของบุคคลอย่างละเอียด และตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด เทคนิคต่างๆ ที่นิยมใช้มี 8 เทคนิค ดังนี้ (กมลรัตน์ หล้าสูงษ์, 2527: 29)

1. การสังเกต (Observation) การบันทึกการสังเกต (Observational record)
2. การสัมภาษณ์ (Interview)
3. การเยี่ยมบ้าน (Home-Visit)
4. อัตชีวประวัติและบันทึกประจำวัน (Autobiography and Diary)
5. สังคมมิติ (Sociometry)
6. แบบสอบถาม (Questionnaire)
7. แบบทดสอบ (Testing)
8. ระเบียนสะสม (Cumulative Record)

ผู้วิจัยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการรวบรวมข้อมูล 5 เทคนิค มีรายละเอียดดังต่อไปนี้คือ

1. การสังเกต (Observation) การบันทึกการสังเกต (Observational record)
2. การสัมภาษณ์ (Interview)
3. การเยี่ยมบ้าน (Home-visit)
4. แบบสอบถาม (Questionnaire)
5. แบบทดสอบ (Testing)

1. การสังเกต (Observation) การบันทึกการสังเกต (Observational record)

การสังเกต (Observation) เป็นวิธีการศึกษานักเรียนเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวนักเรียนโดยการเฝ้าดูพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกมาในลักษณะที่เป็นจริงตามธรรมชาติ ทั้งที่เป็นไปตามสถานการณ์ปกติหรือสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น โดยผู้สังเกตจะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ เพียงแต่ผู้สังเกตจะต้องเฝ้าดู หรือเฝ้าดูพฤติกรรมที่เกิดขึ้นและพยายามจดจำไว้ แล้วมาบันทึกเพื่อเก็บไว้ศึกษาอ้างอิงต่อไป (ทศพร มณีศรีขำ, 2539: 35)

นักจิตวิทยาและนักแนะแนวหลายท่านได้ให้ความหมายของการสังเกตไว้ดังนี้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2529: 30) คือ การพิจารณาสິงใดสิ่งหนึ่งหรือหลาย ๆ สิ่งอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยการใช้อวัยวะรับสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งห้าส่วน (หู, ตา, จมูก, ลิ้น, ผิวหนัง)

พรจันทร์ เจียรอดิศักดิ์ (2536: 9) การสังเกตเป็นการดูด้วยสายตาและเห็นด้วยสมอง หมายถึง การมองดูอย่างพินิจพิเคราะห์ สามารถจดจำสิ่งนั้น ๆ ได้ และนำผลที่วิเคราะห์ได้จากการสังเกตไปใช้ได้ด้วยความเข้าใจ ซึ่งจะเป็นการดูทั้งต่อหน้าและลับหลัง โดยไม่ให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว จะดูติดต่อกันนานเท่าใดก็ได้ ใช้ตาและหูเป็นเครื่องมือรับรู้และสมองดัดแปลงความหมายและมีการบันทึก

นงลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์ (2548: 43) กล่าวว่าไว้ว่า การสังเกตเป็นการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์หรือสัตว์อย่างมีเป้าหมายและเป็นระบบ โดยการดู ฝึมองหรือฟังคำบอกเล่าทำให้ได้เห็นหน้าตา ท่าทาง กริยา การแสดงออก ซึ่งบ่งบอกถึงความรู้สึกในใจ ช่วยให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ทัศนคติ การมองโลกของบุคคล เป็นวิธีการศึกษาเบื้องต้นในการรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริงได้ชัดเจน

พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 50) กล่าวว่าไว้ว่า การสังเกตเป็นการใช้ตาและหูเป็นเครื่องมือสำคัญในการเก็บข้อมูล โดยผู้สังเกตเฝ้าดูพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกมา ในลักษณะที่เป็นจริงตามธรรมชาติไม่มีการควบคุมสถานการณ์หรือสร้างสถานการณ์เพื่อให้ทราบพฤติกรรมที่ต้องการ ผู้สังเกตเฝ้าดูพฤติกรรมที่เกิดขึ้นและพยายามจดจำไว้เท่านั้น

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2548: 15-17) กล่าวว่าไว้ว่า การสังเกต หมายถึง วิธีการศึกษาบุคคลด้วยการมองและเฝ้าดูพฤติกรรมที่แสดงออกมาในลักษณะที่เป็นธรรมชาติในสถานการณ์ปกติหรือสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น โดยไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น ๆ เพียงแต่เฝ้าดู แอบดูโดยไม่ให้รู้ตัว และพยายามจดจำพฤติกรรมที่แสดงออกให้เห็นและทำการบันทึกลงในระเบียบพฤติกรรมเพื่อเก็บรวบรวมไว้เป็นข้อมูลที่จะนำไปวิเคราะห์ในการศึกษารายกรณีต่อไป

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การสังเกต หมายถึง การศึกษาบุคคลด้วยการมองและเฝ้าดูพฤติกรรมอย่างมีเป้าหมายและเป็นระบบ โดยไม่ให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว เพื่อให้ทราบพฤติกรรมที่ต้องการ และพยายามจดจำพฤติกรรมที่แสดงออกแล้วนำมาจดบันทึกทันที

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2529: 32) ได้เสนอแนะจุดมุ่งหมายของการสังเกตไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ได้ข้อมูลหรือข้อเท็จจริงด้วยตนเอง
2. เพื่อเข้าใจพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้ถูกสังเกตว่ามีลักษณะปกติหรือพัฒนาเหมาะสมหรือไม่ เพื่อใช้ประกอบการแนะแนวบุคคล
3. เพื่อค้นหาสาเหตุบางประการ และนำมาใช้ในการให้คำปรึกษาและแนะแนว

4. เพื่อทำให้ผู้สังเกตเป็นผู้มีความรอบคอบและไวต่อการมีปฏิกิริยาโต้ตอบจากสิ่งแวดล้อม ปรับตัวได้ดี และรวดเร็วในแต่ละสถานการณ์

ประเภทของการสังเกต

การสังเกตแบ่งได้หลายประเภท (ลักขณา สรวิวัฒน์. 2548: 51) ได้กล่าวถึงประเภทของการสังเกตตามลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

ประเภทจุดมุ่งหมาย แยกเป็น 2 ชนิด คือ

1. สังเกตเพื่อให้การช่วยเหลือทันที ในขณะที่ผู้ถูกศึกษากำลังทำกิจกรรมอยู่ หากพบว่ามีพฤติกรรมที่ผิดปกติ เช่น กำลังเรียนและขาดความสนใจในการเรียนก็จะได้ดึงให้กลับมาสนใจในกิจกรรมที่ทำอยู่ในขณะนั้นทันที

2. การสังเกตเพื่อรวบรวมข้อมูล เป็นการเก็บข้อมูลในรายละเอียดเพื่อประกอบการวินิจฉัยและเข้าใจพฤติกรรมของผู้ถูกศึกษาให้ถ่องแท้เพื่อให้การช่วยเหลือให้ตรงจุด

ประเภทการจดบันทึก จำแนกเป็น 2 ชนิด คือ

1. สังเกตโดยไม่มีการจดบันทึก เป็นการสังเกตที่ค่อนข้างปกติไม่มีอะไรเด่นหรือบ่งชี้ว่าเป็นปัญหาอย่างรุนแรง แต่จะแปลความหมายของพฤติกรรมที่สังเกตและให้ความช่วยเหลือโดยทันที และประเมินสถานการณ์ไว้เลยว่าได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมแล้ว

2. สังเกตโดยมีการจดบันทึก พฤติกรรมที่พบเห็นค่อนข้างซับซ้อนต้องใช้ระยะเวลายาวนานกว่าปกติ และต้องดูแลติดตามและหาข้อมูลรายละเอียดมากกว่าการสังเกตในระยะเวลาสั้น ๆ จึงต้องมีการบันทึกไว้เพื่อเก็บรายละเอียดให้ได้มาก ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจและเป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง

ประเภทลักษณะการสังเกต แบ่งออกเป็น 3 ชนิด

1. สังเกตอย่างไม่เป็นทางการ เป็นการสังเกตพฤติกรรมของผู้ถูกศึกษา โดยไม่มีการควบคุมองค์ประกอบใด ๆ ไม่ว่าจะเป็นเวลาหรือสถานการณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นธรรมชาติและเป็นประจำ เช่น พฤติกรรมการทำกิจกรรมต่าง ๆ

2. สังเกตโดยกำหนดช่วงเวลาในการสังเกต ผู้สังเกตจะกำหนดเวลาล่วงหน้าและระยะเวลาในการสังเกต ทำให้ผู้สังเกตมีโอกาสรู้จักพฤติกรรมของผู้ถูกศึกษาได้ครอบคลุมมากกว่าการสังเกตพฤติกรรมน้อยครั้ง

3. สังเกตโดยเลือกสังเกตเฉพาะสถานการณ์ที่ต้องการ เป็นวิธีการสังเกตเลือกสถานการณ์ที่คาดว่าจะทำให้เกิดการรู้และเข้าใจในตัวผู้ถูกศึกษาได้ดีขึ้น ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมในขณะที่กำลังเรียน

ประเภทสถานการณ์ แยกออกได้เป็น 2 ชนิด

1. สังเกตชนิดที่ไม่ควบคุมสถานการณ์ เป็นการเฝ้าดูพฤติกรรมของผู้ถูกศึกษาในการทำกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรประจำวันอย่างอิสระ และผู้สังเกตไม่เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องใด ๆ

2. สังเกตชนิดที่โดยการควบคุมสถานการณ์ ผู้สังเกตสร้างสถานการณ์ เช่น กำหนดบทบาทให้ผู้ถูกศึกษาแสดงและสังเกตดูว่าจะมีปฏิกิริยาต่อสถานการณ์นั้นอย่างไร

หลักการสังเกต

พนม ลีมอารีย์ (2548: 51) ได้เสนอแนะหลักการสังเกตที่จะช่วยให้ครูหรือผู้แนะแนวทำการสังเกตเด็กได้ดีขึ้นดังนี้

1. กำหนดสิ่งที่จะสังเกตให้ชัดเจนก่อนจะเริ่มการสังเกต

2. ผู้สังเกตจะต้องสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นควบคู่ไปกับสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมด้วยเสมอ

3. จงทำการสังเกตเด็กเพียงคนเดียวในการสังเกตครั้งหนึ่ง ๆ จะทำให้ได้ผลการสังเกตอย่างละเอียด

4. จงสังเกตเด็กในขณะที่ทำกิจกรรมปกติ จะช่วยให้ครูสามารถทำนายพฤติกรรมของเด็กในอนาคตได้ดีที่สุด

5. ทำการสังเกตเป็นระยะเวลายาวนาน ทำให้ได้ข้อสรุปที่ไม่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง

6. เพื่อให้ได้มาซึ่งพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็กควรมีผู้สังเกตหลายๆ คน ทั้งนี้เพื่อเป็นการช่วยป้องกันข้อบกพร่องซึ่งอาจเกิดจากการมีอคติของผู้สังเกต

7. ผู้สังเกตต้องพยายามฝึกฝนตนเองอย่าให้เกิดความลำเอียงหรือมีอคตินั้นคือ ผู้สังเกตจะต้องพยายามทำให้ความเที่ยงตรงและเป็นกลางมากที่สุดอย่าให้รูปร่างหน้าตาหรือคุณลักษณะประจำตัวของเด็กมามีอิทธิพลต่อการสังเกตได้

8. ควรจะได้มีการสังเกตเด็กในสถานการณ์วิกฤติ ซึ่งผิดแผกไปจากสถานการณ์ปกติบ้าง เพราะพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกในสถานการณ์ที่ผิดปรกติ จะช่วยให้ครูได้ทราบบุคลิกภาพที่แท้จริงบางประการของเด็กได้

9. การสังเกตจะมีคุณค่า เมื่อมีการบันทึกผลการสังเกตไว้อย่างถูกต้องเพื่อใช้เป็นหลักฐานในการคิดค้นหาสาเหตุแห่งพฤติกรรมที่เกิดขึ้น และคิดหาทางช่วยเหลือเด็กต่อไป

10. การสังเกตที่ดีจะต้องตรวจสอบผลที่ได้ ด้วยเครื่องมือวัดที่แน่นอนอื่นๆ ประกอบด้วยเสมอ เพื่อให้ผลการสังเกตเป็นที่เชื่อมั่นได้มากยิ่งขึ้น

การบันทึกการสังเกต

ลักษณะ สิริวัฒน์ (2548: 61) ได้จำแนกการบันทึกการสังเกตเป็น 3 แบบไว้ดังนี้

1. แบบพรรณนาความ (Behavior Descriptive) เป็นการจดบันทึกเรื่องราวเป็นถ้อยคำตามที่ผู้สังเกตพบเห็นบันทึกพฤติกรรมที่เห็นได้ชัดเจน โดยเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง

2. การบันทึกการสังเกตโดยใช้ระเบียบพฤติกรรม หมายถึง ระเบียบที่บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับแต่ละคนโดยเฉพาะเป็นครั้งคราว

3. การบันทึกการสังเกตโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า เป็นการบันทึกการสังเกตโดยการประเมินผลของผู้สังเกต เป็นการตัดสินใจว่ารายการที่ถูกต้องที่สุดที่ครูทำการสังเกตว่ามีคุณลักษณะที่ครูต้องการสังเกตมากน้อยเพียงไร

2. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นเครื่องมือและกลวิธีที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการศึกษารายการที่นิยมใช้กันอีกวิธีหนึ่ง เพราะเป็นการได้ข้อมูลโดยตรงด้วยการตอบด้วย

ปากเปล่า ซึ่งให้ความกระจ่างกว่าแบบสอบถาม และยังสามารถสังเกตเห็นสีหน้าท่าทางได้ว่ามีความจริงใจในการตอบมากน้อยเพียงไร เชื่อถือได้หรือไม่ (ลักษณะ สิริวัฒน์. 2548: 102) การสัมภาษณ์มีความหมายและคำจำกัดความได้หลายความหมายขึ้นอยู่กับว่าการสัมภาษณ์นั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไรและผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นใคร (ทศพร มณีศรีขำ. 2539: 48)

นางลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์ (2548: 51) กล่าวว่า การสัมภาษณ์หมายถึง การสนทนา ซักถามระหว่างบุคคล 2 คนอย่างมีจุดมุ่งหมาย กลวิธีนี้เป็นกลวิธีสำคัญที่ช่วยให้ได้ข้อมูลอย่างรวดเร็ว กระจ่าง ชัดเจน ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ ผู้สัมภาษณ์สามารถอธิบายให้ผู้ให้สัมภาษณ์เข้าใจคำถามได้ชัดเจน และสามารถสังเกตปฏิกิริยาต่อคำถามต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นข้อมูลนำมาประกอบการพิจารณาเพิ่มความเข้าใจพฤติกรรมที่ศึกษานั้นได้ดีขึ้น

พนม ลีมาเรีย (2548: 68) ได้ให้ความหมายของการสัมภาษณ์ หมายถึง การสนทนาหรือการพูดคุยกันระหว่างบุคคล 2 คน และการพูดคุยกันนั้นจะต้องมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่อง

ลักษณะ สิริวัฒน์ (2548: 103) ได้สรุปความหมายของการสัมภาษณ์ หมายถึง การสนทนากันระหว่างบุคคลสองคนอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน โดยมีการเตรียมล่วงหน้าในเรื่องเนื้อหาที่จะสัมภาษณ์ ผู้ถูกสัมภาษณ์ สถานที่ และเวลาที่ใช้ในการสัมภาษณ์

เวรณี กรีทอง (2550: 1) กล่าวว่า การสัมภาษณ์ คือ การสนทนากันระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อทำให้เข้าใจกันมากขึ้น เพื่อซักถามถึงสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาอันจะเป็นแนวทางช่วยเหลือหรือแก้ไขต่อไป

กล่าวโดยสรุป การสัมภาษณ์เป็นการสนทนากันระหว่างบุคคล 2 คนอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน มีการเตรียมล่วงหน้าในเรื่องเนื้อหาที่จะสัมภาษณ์ ผู้ถูกสัมภาษณ์ สถานที่ และเวลาที่ใช้ในการสัมภาษณ์ และสามารถสังเกตปฏิกิริยาต่าง ๆ ได้ในขณะที่สัมภาษณ์ ซึ่งจะเป็นข้อมูลนำมาประกอบการพิจารณาเพิ่มความเข้าใจพฤติกรรมที่ศึกษานั้นได้ดีขึ้น

ประเภทของการสัมภาษณ์

ประเภทของการสัมภาษณ์ที่ใช้ในการแนะแนวหรือการให้คำปรึกษา

(ลักษณะ สิริวัฒน์. 2548: 104-105) ได้แบ่งแนวทางของการสัมภาษณ์ที่ใช้เพื่อการรวบรวมข้อมูลในการทำการศึกษารายกรณีดังนี้

1. การสัมภาษณ์เพื่อความรู้จักคุ้นเคย (Getting acquainted interview) เป็นการพูดคุยกันในลักษณะธรรมดาในเรื่องที่คุ้นเคย ไม่มีพิธีรีตรอง เป็นการร่วมแสดงความรู้สึกต่างๆ ไป เพื่อช่วยให้เกิดความคุ้นเคยกัน

2. การสัมภาษณ์เพื่อหาข้อเท็จจริง (Fact finding interview) เป็นการพูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องราวที่เป็นมาแล้วหรือกำลังเป็นอยู่ในขณะนั้น เพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมและตรวจสอบข้อเท็จจริงของข้อมูล โดยมีการสังเกตอาการปฏิกิริยา ลักษณะทางร่างกาย รวมไปถึงร่องรอยอื่น ๆ ร่วมด้วย

พนม ลีมอารีย์ (2548: 68) กล่าวว่า การสัมภาษณ์ที่ใช้ในการแนะแนวสามารถจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ได้ 2 ชนิด คือ

1. การสัมภาษณ์เพื่อหาข้อเท็จจริง (Fact - finding interview) หมายถึง การสัมภาษณ์ที่มุ่งศึกษาหาความจริงเกี่ยวกับตัวเด็ก เพื่อประโยชน์ในการที่จะเข้าใจเด็กได้ดีขึ้นซึ่งจะช่วยให้สามารถวินิจฉัยปัญหาของเด็กได้อย่างถูกต้อง และให้ความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม

2. การสัมภาษณ์เพื่อให้คำปรึกษา (Counseling interview) การสัมภาษณ์ที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้มาขอรับคำปรึกษาเข้าใจตนเองและสภาพสิ่งแวดล้อมดีขึ้น เข้าใจปัญหาของตนเองและสามารถตัดสินใจกับปัญหาของตนเองและสามารถตัดสินใจกับปัญหาของตนเองได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตน และปฏิบัติตามการตัดสินใจนั้น

กระบวนการสัมภาษณ์

กระบวนการสัมภาษณ์ มี 3 กระบวนการ ดังนี้

1. ก่อนการสัมภาษณ์
2. ขณะสัมภาษณ์
3. การยุติการสัมภาษณ์

3.1 ก่อนการสัมภาษณ์ กระบวนการขั้นนี้มียุทธศาสตร์ประกอบ 4 ประการ

3.1.1 การเตรียมบุคคล เป็นการเตรียมทั้งผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ให้พร้อมทั้งสองฝ่าย จะต้องมีการกำหนดวัน เวลา และสถานที่ในการสัมภาษณ์ และอาจต้องบอกจุดหมายที่ตั้งไว้

3.1.2 การเตรียมจุดมุ่งหมายและหัวข้อในการสัมภาษณ์อาจมีการบันทึกหัวข้อก่อนการสัมภาษณ์และมีการจดบันทึกในขณะสัมภาษณ์ด้วย แต่ถ้าเป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่บอกจุดมุ่งหมายที่แท้จริงก็ไม่ควรบันทึกหัวข้อที่จะสัมภาษณ์

3.1.3 การเตรียมสถานที่ซึ่งจะต้องมีลักษณะสะดวกสบาย ควรเป็นที่มีชีวิต มีความเป็นเอกเทศ ปราศจากสิ่งรบกวน ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อเท็จจริงมากขึ้น

3.2 ขณะสัมภาษณ์

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2529: 100) กล่าวว่า ไม่ว่าจะเป็นการสัมภาษณ์ชนิดใด ต้องใช้เทคนิคทั่วไปในการสัมภาษณ์ 4 ประการ ดังนี้

1. การสังเกต (Observation) โดยใช้วิธีรวบรวมสัมผัสทั้ง 5
2. การฟัง (Listening) เป็นเทคนิคที่ดีที่สุดในการแนะแนวและให้

คำปรึกษา

3. การใช้คำถาม (Questioning) ผู้สัมภาษณ์อาจต้องถามผู้ถูกสัมภาษณ์ในสิ่งที่ยังไม่กระจ่าง โดยใช้คำถามในลักษณะที่เป็นมิตร ผู้ถูกสัมภาษณ์ฟังแล้วไม่เข้าใจว่าผู้สัมภาษณ์มีความเข้าใจที่จะช่วยเหลืออย่างแท้จริง

4. การพูด (Talking) การพูดที่ดีนั้นจะต้องแสดงการยอมรับเจตคติและความรู้สึกของผู้ถูกสัมภาษณ์ ควรเลือกใช้ภาษาและถ้อยคำที่เหมาะสม ในขณะเดียวกันจะต้องพยายามพูด เพื่อควบคุมให้การสัมภาษณ์เป็นไปตามจุดหมายที่วางไว้

นอกจากนี้ยังมีเทคนิคเฉพาะที่ผู้สัมภาษณ์ควรได้รับการฝึกฝนอย่างดี เพื่อช่วยให้การสัมภาษณ์มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เทคนิคเฉพาะดังกล่าวมีดังนี้

1. การสร้างสายสัมพันธ์ (Rapport)
2. การแสดงความเห็นใจ (Sympathy)
3. การแสดงอารมณ์ร่วม (Empathy)
4. การทำให้เกิดความมั่นใจ (Assurance)
5. การแสดงความเห็นด้วย (Approval)
6. การทำให้เกิดความกระจ่าง (Clarification)
7. การสะท้อนความรู้สึก (Reflection of Feeling)
8. การใช้ความเงียบ (Using Silence)

3.3 การยุติการสัมภาษณ์

การยุติการสัมภาษณ์เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งผู้สัมภาษณ์ควรยุติการสัมภาษณ์ให้ได้ผลในทางบวก ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์จากไปด้วยความพึงพอใจและอยากกลับมาสัมภาษณ์อีก ดังนั้น การยุติการสัมภาษณ์จึงต้องพยายามให้เป็นธรรมชาติมากที่สุดเพื่อที่จะเป็นผลดีต่อการสัมภาษณ์ครั้งต่อ ๆ ไป จึงควรปฏิบัติดังนี้ 1) ควรให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีความเข้าใจเป็นอย่างดีว่าสิ่งที่เขาพูดไปนั้นจะเป็นผลดีแก่เขาและมั่นใจว่า จะได้รับการเก็บรักษาเป็นความลับ 2) ผู้สัมภาษณ์อาจตั้งคำถามให้ผู้ถูกสัมภาษณ์นำไปคิดก่อนยุติการสัมภาษณ์ เพื่อจะได้เป็นเรื่องราวต่อเนื่องในการสัมภาษณ์ครั้งต่อไป 3) ผู้สัมภาษณ์จะต้องใช้คำพูดและท่าทีที่นุ่มนวล มีความจริงใจต่อผู้ถูกสัมภาษณ์ แสดงให้เห็นว่าต้องการสัมภาษณ์ในคราวต่อไปอีก 4) มีการนัด วัน เวลา สถานที่ในการสัมภาษณ์ครั้งต่อไป 5) เมื่อยุติการสัมภาษณ์แล้ว ผู้สัมภาษณ์จะต้องรีบบันทึกผลการสัมภาษณ์ลงในแบบฟอร์มบันทึกการสัมภาษณ์ทันทีทั้งนี้เพื่อป้องกันข้อมูลผิดพลาด

3. การเยี่ยมบ้าน (Home-visit) การเยี่ยมบ้านเป็นวิธีการรวบรวมข้อมูลอย่างละเอียดและศึกษาข้อเท็จจริงของบุคคล โดยการสังเกตสภาพความเป็นอยู่ที่บ้าน ความสัมพันธ์ในครอบครัวและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการสัมภาษณ์ การสนทนากับผู้ปกครองหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องซึ่งอยู่ในชุมชนเดียวกัน (นงลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์. 2548: 71) ทำให้เกิดความเข้าใจและรู้จักบุคคลได้อย่างเที่ยงตรงมากยิ่งขึ้น อันนำไปสู่การช่วยเหลือได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม คำปรึกษา (ลักขณา สรวิวัฒน์. 2548: 168)

นักจิตวิทยาและนักแนะแนวหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการเยี่ยมบ้านไว้ดังนี้

พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 1) กล่าวว่า การเยี่ยมบ้าน หมายถึง การที่ครูหรือผู้แนะแนวไปพบปะกับบิดา มารดา หรือผู้ปกครองของนักเรียนที่บ้าน เพื่อสร้างความคุ้นเคย และมี

สัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ทั้งยังช่วยให้ครูและผู้แนะแนวได้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของนักเรียน ตลอดจนเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อครู โรงเรียน และนักเรียนอีกด้วย

ลักขณา สริวัฒน์ (2548: 169) ได้สรุปไว้ว่า การเยี่ยมบ้าน หมายถึง การสร้างความคุ้นเคย และสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูหรือผู้แนะแนว หรือผู้ให้คำปรึกษาด้วยการไปพบปะกับ บิดา มารดา หรือผู้ปกครอง หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องในครอบครัวที่บ้าน ซึ่งช่วยให้เห็นสภาพความเป็นอยู่และสภาพแวดล้อมในครอบครัวของรายกรณีที่ถูกศึกษา ตลอดจนทราบเจตคติของบุคคลต่าง ๆ ในบ้านที่มีต่อรายกรณีที่ถูกศึกษาเองหรือผู้อื่น อันจะนำไปสู่การรู้จักและมีความเข้าใจในตัวเขามากยิ่งขึ้น และยังเป็นความร่วมมือกันกับทุก ๆ ฝ่ายที่ทำให้สามารถช่วยเหลือรายกรณีที่ถูกศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เวรณี กริทอง (2550: 1) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเยี่ยมบ้าน หมายถึง การศึกษารายละเอียดของผู้รับการศึกษาที่บ้าน เพื่อศึกษาข้อเท็จจริงทางบ้าน ศึกษาสัมพันธภาพของผู้รับการศึกษาและสมาชิกในบ้าน เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างทางโรงเรียนและทางบ้าน (ครูกับผู้ปกครอง)

สรุปได้ว่า การเยี่ยมบ้าน หมายถึง การเก็บข้อมูลหรือการหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับ ประวัติทางบ้านและครอบครัวของรายกรณีที่ถูกศึกษา ด้วยการไปพบปะกับบิดา มารดา หรือผู้ปกครอง หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องในครอบครัวที่บ้าน ซึ่งช่วยให้เห็นสภาพความเป็นอยู่และสภาพแวดล้อมในครอบครัวของรายกรณีที่ถูกศึกษา ตลอดจนทราบเจตคติของบุคคลต่าง ๆ ในบ้านที่มีต่อรายกรณีที่ถูกศึกษาเองหรือผู้อื่น อันจะนำไปสู่การรู้จักและมีความเข้าใจในตัวเขามากยิ่งขึ้น

3.1 วัตถุประสงค์ของการเยี่ยมบ้าน การเยี่ยมบ้านมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 3.1.1 เพื่อต้องการทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับทางบ้าน
- 3.1.2 เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างสถาบันกับบ้าน
- 3.1.3 เพื่อหาข้อมูลบางประการที่ไม่สามารถได้มาด้วยวิธีการอื่น ๆ

3.2 ข้อปฏิบัติในการเยี่ยมบ้าน การเยี่ยมบ้านมีขั้นตอนในการปฏิบัติ ดังนี้

(กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. 2527: 122-124)

3.2.1 ขั้นตอนก่อนการเยี่ยมบ้าน จะต้องปฏิบัติดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการเยี่ยมบ้าน
2. นัดหมายวัน เวลา ที่จะไปเยี่ยมบ้านกับผู้ปกครอง

3.2.2 ขณะเยี่ยมบ้าน จะต้องปฏิบัติดังนี้

1. แสดงสัมมาคารวะต่อเจ้าของบ้าน และแสดงความเป็นผู้มี

มนุษยสัมพันธ์ที่ดี

2. ใช้การสังเกตและจดจำสิ่งที่ได้พบเห็น

3. ระยะเวลาของการสนทนาควรหาทางสนับสนุนให้ผู้รับการศึกษา

ร่วมสนทนาด้วย เพื่อสังเกตสัมพันธภาพระหว่างผู้รับการศึกษากับผู้ปกครอง

4. พยายามกระตุ้นให้ผู้ปกครองแสดงทัศนคติต่อสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะผู้รับการศึกษาและสถาบันให้มากที่สุด
5. กล่าวถึงผู้รับการศึกษาในด้านที่เป็นจริง
6. ไม่ควรทำตัวเป็นพิธีรีตอง
7. ใช้เวลาในการเยี่ยมบ้านประมาณ 30-60 นาที หรือสังเกตจากกิริยาอาการของเจ้าบ้านที่แสดงว่าอึดอัดหรือมีธุรกิจที่ต้องทำ

3.3 หลังการเยี่ยมบ้าน ควรมีการจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ทันทีเมื่อกลับจากการเยี่ยมบ้าน โดยใช้แบบฟอร์มในการบันทึกการเยี่ยมบ้าน

4. แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้นแทนการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง เป็นชุดคำถามหรือข้อความที่เป็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้ถามต้องการทราบข้อเท็จจริงในเรื่องนั้น คำถามส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับความคิดเห็น ทัศนคติ หรือความรู้สึกของผู้ตอบ ดังนั้นจะสามารถหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวผู้รับการศึกษาหลาย ๆ ด้านอย่างมีประสิทธิภาพโดยผู้ถูกถามได้ตอบเพียงลำพัง

นักจิตวิทยาและนักแนะแนวหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบสอบถามไว้ดังนี้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2529: 216) กล่าวว่าไว้ว่า แบบสอบถาม คือ ข้อความที่บุคคลสร้างขึ้นเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ความรู้สึกเจตคติ หรือค่านิยมของบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือเรื่องต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการทราบนั้น

พรจันทร์ เจียรอดิศักดิ์ (2536: 16) กล่าวว่าไว้ว่า แบบสอบถาม คือ ข้อคำถามหรือข้อความต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อต้องการให้ผู้ที่ถูกถามกรอกคำตอบลงไป อาจเป็นคำตอบที่สั้นหรือยาวก็ได้ เป็นเครื่องมือที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนอย่างกว้างขวาง อีกทั้งประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายมาก เพราะสามารถรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากนักเรียนมาก ๆ ในระยะเวลาอันสั้น

พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 83) กล่าวว่าไว้ว่า แบบสอบถาม คือ ข้อคำถามต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อประสงค์ให้ผู้ที่ถูกถาม ได้กรอกข้อความลงไปอาจเป็นข้อความสั้น ๆ หรือยาวก็ได้ สำหรับแบบสอบถามที่ใช้เพื่อการแนะแนวนั้นข้อความต่าง ๆ

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2548: 185) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบสอบถาม หมายถึง ข้อคำถามต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ได้คำตอบจากบุคคลต่าง ๆ ที่ได้รับ เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาจากผู้ทำการศึกษาด้วยการให้บุคคลนั้นกรอกข้อมูลลงไป อาจเป็นข้อความสั้น ๆ หรือยาวก็ได้ตามที่ผู้ตอบต้องการจะตอบ หรืออาจเลือกข้อกระทงที่อยู่ในลักษณะของข้อความต่าง ๆ ตามความรู้สึก หรือคิดเห็นที่ตรงกับตนคิดด้วยการเขียนเครื่องหมายหน้าข้อความนั้น ๆ ซึ่งข้อมูลที่ได้มานั้นจะช่วยให้เกิดการรู้จักและเข้าใจในตัวผู้ถูกศึกษาเพิ่มขึ้น

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า แบบสอบถาม หมายถึง เครื่องมือทางการแนะแนวที่สร้างขึ้นด้วยข้อคำถามต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ตอบเติมคำตอบเองอาจเป็นข้อความสั้น ๆ หรือยาวก็ได้ เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ทำการศึกษาต้องการทราบ

4.1 ชนิดของแบบสอบถาม

ทศพร มณีศรีขำ (2539: 97) ; นางลักษณ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์ (2548: 56); พนม ลิ้มอารีย์ (2548: 83) ได้แบ่งแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยหรือการแนะแนวออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. แบบสอบถามการเติมข้อมูลส่วนบุคคล (Personal data blank Questionnaire)

2. แบบสอบถามแบบการติดตามผล (Follow-up Questionnaire)

3. แบบสอบถามการประเมินผล (Evaluation Questionnaire)

สำหรับกมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2529: 271) ได้ใช้เกณฑ์การแบ่งชนิดของแบบสอบถามออกเป็น 2 เกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์ที่ 1 ใช้เกณฑ์ของวัตถุประสงค์ แบ่งแบบสอบถามเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1) แบบสอบถามแบบกรอกข้อมูลส่วนบุคคล (Collecting of Data) คือ แบบสอบถามที่ถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงส่วนตัวภูมิหลังสภาพในปัจจุบัน และความคาดหวังในอนาคต

2) แบบสอบถามแบบการประเมินผล (Evaluation Form)

คือ แบบสอบถามที่ใช้ประเมินผลของบริการหรือโครงการต่าง ๆ ของสถาบันการศึกษาที่จัดให้กับนักเรียน หรือนิสิต นักศึกษา เพื่อทราบว่าบริการต่าง ๆ หรือโครงการต่าง ๆ ที่จัดให้ นั้นเป็นที่พึงพอใจแก่ผู้รับบริการหรือไม่เพียงใด

3) แบบสอบถามแบบการติดตามผล (Follow-up Form) คือ แบบสอบถามที่รวมเอาแบบสอบถามแบบกรอกข้อมูลและแบบสอบถามแบบการประเมินผลเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อใช้สอบถามนักเรียน หรือนิสิต นักศึกษา ที่ออกจากสถาบันการศึกษานั้นไปแล้ว ไม่ว่าจะสำเร็จหรือไม่สำเร็จตามหลักสูตร โดยเชื่อว่าข้อมูลที่ได้จากบุคคลเหล่านี้เปรียบเสมือนกระจกเงาส่องย้อนให้เห็นสมรรถภาพและประสิทธิภาพของสถาบันการศึกษา

เกณฑ์ที่ 2 ใช้เกณฑ์ลักษณะแบบสอบถาม จะแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1) แบบสอบถามปลายเปิด หรือแบบไม่มีโครงสร้าง (Opened Form)

2) แบบสอบถามปลายปิด หรือแบบมีโครงสร้าง (Closed Form)

3) แบบสอบถามชนิดรูปภาพ (Picture Form)

เกณฑ์ที่ 2 ใช้เกณฑ์ของลักษณะแบบสอบถาม

1. แบบเปิด หรือแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured of Open Form)

เป็นแบบสอบถามที่เปิดกว้างให้ผู้ตอบตอบตามความคิดเห็นของตนได้อย่างเสรี ส่วนใหญ่ใช้แบบสอบถามชนิดนี้ เพื่อต้องการทราบความรู้สึกนึกคิด หรือแนวความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น ท่านมีความคิดเห็นว่าโรงเรียนควรช่วยเหลือท่านอย่างไร

2. แบบปิดหรือแบบมีโครงสร้าง (Structured of Closed Form) เป็นแบบสอบถามที่ผู้สร้างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนวางไว้แล้ว ในแต่ละข้อจะประกอบด้วยคำถามหรือข้อความพร้อมทั้ง

มีคำตอบกำหนดไว้ให้เลือกตอบตามความเป็นจริง เช่น อาจจะให้เลือกว่าถูกหรือผิดใช่หรือไม่ บางกรณีก็มีคำตอบเป็นประโยคสั้น ๆ ไว้ให้เลือกตอบหรือเลือกตามน้ำหนักของความชอบมากน้อย หรือไม่ก็ตอบโดยการเขียนสัญลักษณ์สั้น ๆ

หลักเกณฑ์ในการสร้างแบบสอบถาม

จำเนียร ชวงโชติ (2544: 294) ได้กล่าวถึง วิธีการสร้างแบบสอบถามว่ามีหลักที่ควรยึดถือ ดังต่อไปนี้

1. ตั้งวัตถุประสงค์สำหรับการถามหรือความต้องการจะทราบอะไรจากนักเรียน

2. วางโครงเรื่องว่าจะถามอะไร จึงจะได้ข้อเท็จจริงตรงตามวัตถุประสงค์

3. แบ่งแยกหัวข้อเรื่องที่จะถามออกเป็นหัวข้อใหญ่ ๆ แล้วแยกเป็นหัวข้อย่อย ๆ เรียงลำดับความสำคัญ และความต่อเนื่องของเรื่องตามความเหมาะสม

4. แบบสอบถามทุกเรื่องควรมีข้อคำสังชี้แจงให้ชัดเจน ขอความร่วมมือให้นักเรียนกรอกให้ตรงกับความจริง แจ้งให้ผู้ตอบทราบ ว่า ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากแบบสอบถามจะเก็บไว้ใช้เป็นประโยชน์สำหรับตัวเขา และจะเก็บไว้เป็นความลับไม่เปิดเผยให้ผู้ใดทราบ

5. คำถามที่ใช้ในแบบสอบถาม ควรได้รับการพิจารณาให้เหมาะสม เช่น ความยากง่ายของภาษาและข้อความของข้อคำถาม ควรให้เหมาะสมกับระดับบุคลิกภาวะของผู้ตอบคำถาม ควรตัดทอนคำถามต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมออก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้และเป็นประโยชน์จริง ๆ หลีกเลี่ยงการใช้คำถามซึ่งเกี่ยวข้องกับคำตอบ หลีกเลี่ยงการใช้คำถามซึ่งอาจไปกระตุ้นเรื่องราวส่วนตัวอย่างรุนแรงหรือคำถามซึ่งจะทำให้ผู้ตอบอึดอัดใจ ไม่สบายใจ อับอาย และเป็นเหตุให้นักเรียนไม่กล้าเขียน ไม่อยากเขียน หลีกเลี่ยงการทำแบบสอบถามซึ่งให้ได้รายละเอียดที่ไม่สำคัญหรือใช้คำถาม ซึ่งนักเรียนพบว่ามีความลำบากใจในการตอบอันเนื่องมาจากการขาดประสบการณ์หรือจำไม่ได้

5. แบบทดสอบ (Test)

การใช้แบบทดสอบ เป็นการรวบรวมข้อมูลที่มีระบบ และเป็นวิธีการควบคุมสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรัดกุม มีกฎเกณฑ์แน่นอน ผลที่ได้รับจากแบบทดสอบนั้น มีความหมายชัดเจน ในการแนะแนวจะนำแบบทดสอบมาใช้ในกรณีที่ต้องการทราบข้อมูลเด่นชัด ซึ่งเฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การใช้แบบทดสอบเมื่อต้องการจะทราบถึงความถนัด ความสนใจ ความสามารถ หรือบุคลิกภาพ และปัญหาที่บุคคลกำลังมีอยู่

ความหมายของแบบทดสอบ

การทดสอบ หมายถึง การนำชุดของคำถามที่สร้างขึ้นที่เรียกว่าแบบทดสอบนำไปเร้าหรือกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมา และพฤติกรรมนั้นสามารถวัดได้หรือสังเกตได้ดังนั้นในการเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคลโดยวิธีทดสอบนั้นสิ่งที่ขาดเสียมิได้เลยคือ “แบบทดสอบ” ซึ่งสร้างขึ้นตรงกับวัตถุประสงค์ของการเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคลในแต่ละครั้ง

จุดมุ่งหมายของแบบทดสอบ

จุดมุ่งหมายสำคัญของการนำวิธีทดสอบมาใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นรายบุคคลมี 5 ประการ คือ

1. เพื่อพยายามรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ผู้แนะแนวได้รู้จักและเข้าใจบุคคลของตนได้ดียิ่งขึ้น
2. เพื่อผู้แนะแนวจะได้นำผลจากการทดสอบไปใช้ในการวินิจฉัยบุคคล
3. เพื่อให้บุคคลได้เกิดความเข้าใจอย่างถูกต้อง
4. เพื่อช่วยให้เจ้าหน้าที่, ผู้ปกครองและผู้แนะแนวได้มีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับขีดความสามารถและความเข้าใจของบุคคลของตน
5. เพื่อทางผู้แนะแนวได้นำผลการทดสอบที่ได้รับไปใช้ในการจำแนกตัวบุคคล โดยเฉพาะในด้านบริการจัดวางตัวบุคคล

ประโยชน์ของการใช้แบบทดสอบในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นรายบุคคล

1. การทดสอบช่วยให้ผู้แนะแนววินิจฉัยผู้รับการศึกษาได้ถูกต้องแม่นยำและเป็นที่เชื่อถือได้มากกว่าการไม่ใช้การทดสอบเสียเลย
2. การทดสอบที่ดีจะช่วยให้ผู้แนะแนวสามารถจัดแบ่งกลุ่มผู้รับการศึกษาหรือจัดวางตัวบุคคลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
3. ข้อมูลที่ได้จากการทดสอบมีความหมายชัดเจนกว่าข้อมูลที่ได้จากการใช้เครื่องมือที่ไม่ใช้การทดสอบ
4. การเก็บข้อมูลโดยใช้กลวิธีการทดสอบช่วยให้ผู้แนะแนวได้ข้อมูลในเวลาอันรวดเร็วและสะดวก

ประเภทของแบบทดสอบที่นำมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นรายกรณี

ลักษณะ สิริวัฒน์ (2548: 215) และ พนม ลิ้มอารีย์ (2538: 197) ได้กล่าวถึงแบบทดสอบที่นำมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นรายกรณี จำแนกออกได้เป็น 5 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบเชาว์ปัญญา (Intelligence Test)
2. แบบทดสอบความถนัด (Aptitude Test)
3. แบบทดสอบความสนใจ (Interest Test)
4. แบบทดสอบบุคลิกภาพ (Personality Test)
5. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test)

แบบทดสอบที่นำมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นรายกรณีในงานวิจัย มีดังนี้
แบบทดสอบบุคลิกภาพ (Personality Test)

แบบทดสอบวาดภาพคน (Draw A Person Test: DAP) เป็นเครื่องมือทางจิตวิทยาชนิดหนึ่งที่ใช้เทคนิคการแสดงออก (Expressive Technique) เพื่อให้ผู้รับการทดสอบแสดงออกเกี่ยวกับตนเองอย่างอิสระ เพราะจะทำให้บุคลิกเปิดเผยอารมณ์ที่ยุ่งยากของเขาออกมา

และช่วยให้ผู้รับการทดสอบมีความรู้สึกผ่อนคลายอารมณ์ แบบทดสอบวาดภาพคนนี้สร้างขึ้นมาโดยมาโชเวอร์ (Machover) มีวิธีการดังนี้

ลักษณะแบบทดสอบ ผู้รับการทดสอบจะได้รับแจกกระดาษขาวขนาด 8.5×11 นิ้ว พร้อมทั้งดินสอและจะได้รับคำแนะนำจากผู้ทำการทดสอบว่า “ให้วาดภาพคนหนึ่งคน ห้ามวาดการ์ตูน” เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วจะได้รับคำแนะนำว่าให้วาดภาพคนอีกคนหนึ่งภาพในกระดาษแผ่นใหม่ ซึ่งเป็นภาพเพศตรงข้ามกับภาพแรก ในขณะที่ผู้รับการทดสอบทำการวาดภาพอยู่นั้น ผู้ทำการทดสอบได้ทำการจดบันทึกพฤติกรรมของผู้รับการทดสอบและสังเกตดูการวาดภาพตามลำดับก่อนกลังตลอดจนรายละเอียดของภาพที่ทั้งสองภาพ

การแปลความหมาย การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบวาดภาพคน เป็นแบบคุณภาพในเชิงบรรยายบุคลิกภาพหลายด้าน ซึ่งได้จากการวิเคราะห์ลักษณะของภาพที่วาดองค์ประกอบที่ต้องคำนึงคือ ขนาดของรูปร่างของภาพผู้หญิงและผู้ชายที่วาด ตำแหน่งที่วางในกระดาษ คุณภาพเกี่ยวกับเส้น ตำแหน่งของงาน เสื้อผ้าที่สวมใส่ ฉากหลังของภาพและผลของฉากซึ่งเป็นส่วนประกอบทั้งหมดของภาพ มีการแปลความหมายเป็นพิเศษเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่ขาดหายไป ผิดสัดส่วนของจำนวนและการแจกแจงรายละเอียด รอยลบขีดฆ่า การสมมาตรของภาพที่วาดและลักษณะแบบอื่น ๆ และยังมีรายละเอียดเกี่ยวกับส่วนใหญ่ของร่างกาย เช่น ศีรษะ ลักษณะหน้าตา ผง คอ ไหล่ หน้าอก ลำตัว สะโพก มือและเท้า

แบบทดสอบวาดภาพบ้าน คน ต้นไม้ (Kinetic-House-Tree-Person Drawing) เรียกย่อว่า K.H.T.P เป็นแบบทดสอบบุคลิกภาพชนิดหนึ่ง ซึ่งไม่สามารถบอกบุคลิกภาพทั้งหมดของคนได้ต้องนำข้อมูลอื่น ๆ มาพิจารณาประกอบด้วย แต่พอได้ลงมือวาด คนเรามักจะนึกถึงตัวเอง ซึ่งจะสะท้อนลงมาในรูปที่วาดนั่นเอง ทำให้เห็นถึงทัศนคติและเข้าใจถึงความขัดแย้งที่อยู่ในใจ หรือความคิดภายในที่เป็นโลกส่วนตัวของผู้วาดได้บางส่วน

ลักษณะและวิธีทดสอบ วางกระดาษ 8.5 นิ้ว $\times$ 11 นิ้ว ตามแนวนอนพร้อมดินสอ ยางลบให้นักเรียน พร้อมกับพูดว่า “ให้นักเรียนวาดรูปบ้าน 1 หลัง ต้นไม้ 1 ต้น คน 1 คน ให้ดู”

การแปลความหมาย ใช้พิจารณาส่วนประกอบทั้งหมด ดูความสัมพันธ์ของบ้าน ต้นไม้ คน และส่วนอื่น ๆ ที่มีลักษณะสำคัญที่จะสะท้อนให้เห็นทัศนคติและความรู้สึกที่มีต่อบุคคลสำคัญในชีวิตหรือความรู้สึกโดยตรงต่อตนเองอันเป็นการแสดงออกภายนอกของความรู้สึกและการรับรู้ของตัวนักเรียนเอง

ข้อควรคำนึงในการใช้แบบทดสอบ

แบบทดสอบจะมีคุณค่าเท่าใดนั้น ขึ้นอยู่กับผู้ใช้แบบทดสอบ ผู้ใช้แบบทดสอบควรมีความรู้ ความเข้าใจในวิธีการต่าง ๆ อย่างพอดี เพื่อจะได้ผลดี ข้อมูลมีประสิทธิภาพ จึงมีข้อเสนอแนะในการใช้แบบทดสอบดังนี้

1. ผู้ใช้แบบทดสอบควรเป็นผู้ที่มีความชำนาญ เชี่ยวชาญในแบบทดสอบนั้น ๆ เคยได้รับการเรียนรู้หรืออบรมมาดีพอ

2. ไม่ควรใช้แบบทดสอบมาเป็นเครื่องมือยืนยันความสามารถหรือเก่งกล้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ให้ระลึกเสมอว่าต้องการได้ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบไปเพื่อช่วยเหลือบุคคลไม่ใช่การพิสูจน์

3. ใช้แบบทดสอบเมื่อจำเป็น เป็นต้นว่า ไม่สามารถหาข้อมูลได้จากวิธีอื่น ๆ และ ไม่ใช้ฟรีเพรื่อ

4. ก่อนใช้แบบทดสอบ ควรแน่ใจว่าบุคคลผู้ถูกทดสอบนั้นเหมาะสมกับแบบทดสอบนั้น ๆ

5. ไม่จำเป็นต้องนำผลที่แปลได้จากแบบทดสอบมารายงานให้ผู้ถูกทดสอบทราบโดยละเอียด เพราะบางอย่างควรทราบแต่ส่วนรวมเท่านั้น หรือไม่จำเป็นต้องแจ้ง

ขั้นที่ 3 การวินิจฉัย

เป็นการนำเอาผลที่ได้จากการวิเคราะห์หรือตีความหมายของข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้หลาย ๆ วิธีการที่กล่าวมาแล้วข้างต้น มาเป็นพื้นฐานประกอบการพิจารณาเพื่อวินิจฉัยว่าอะไรน่าจะเป็นสาเหตุของปัญหา โดยนำเอาหลักเกณฑ์ในทางทฤษฎีทางจิตวิทยามาพิจารณาดัดสนและสรุปเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมของบุคคลพร้อมกับระบุสาเหตุของปัญหาไว้ด้วย แต่ในบางครั้งการวินิจฉัยปัญหา อาจเป็นเพียงการเสนอแนวความคิดเบื้องต้นที่เป็นประโยชน์ต่อความช่วยเหลือเท่านั้น

นันทิกา แย้มสรวล (2529: 34-36) กล่าวว่า กระบวนการวินิจฉัยปัญหาสามารถดำเนินการเป็น 2 ระยะ ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา โดยยึดหลักการตอบคำถามว่า ปัญหาคืออะไร ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อใด ระยะการเกิดปัญหานั้นนานเพียงใด มีเหตุการณ์สำคัญอะไรเกิดขึ้นในขณะนั้น ปัญหาเกิดขึ้นที่ใด มีใครเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากสถานการณ์ที่นี้แล้วเกิดปัญหาในสถานที่อื่นอีกหรือไม่ ปัญหาเกิดขึ้นได้อย่างไร

2. การค้นหาสาเหตุของปัญหา เมื่อกำหนดปัญหาแล้ว ให้หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงอดีตและปัจจุบันมาพิจารณาหาความสัมพันธ์ของข้อมูลในด้านต่าง ๆ เพื่อพิจารณาว่าสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร หรือปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมประเภทใด

การวินิจฉัยนี้ วินิจฉัยโดยพิจารณาสมมติฐานเป็นหลัก เพราะการรวบรวมข้อมูลเป็นการรวบรวมตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อกระทำการวินิจฉัยปัญหาแล้วขั้นต่อไปคือ สรุปพฤติกรรมที่เป็นปัญหา สาเหตุของปัญหาคืออะไร และควรเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการให้ความช่วยเหลือไว้ด้วย

ขั้นที่ 4 การช่วยเหลือ การป้องกัน และส่งเสริม

เป็นวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ หลังจากที่ได้วินิจฉัยว่าบุคคลนั้น ๆ มีปัญหาด้านใดเมื่อทราบสาเหตุของปัญหาก็ดำเนินการแก้ไขให้ปัญหาลุกล่งไปให้ได้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1. ช่วยเหลือ คือ วิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ หลังจากที่ได้วินิจฉัยว่าบุคคลนั้น ๆ มีปัญหาด้านใด เมื่อทราบสาเหตุของปัญหาก็ดำเนินการแก้ไขให้ปัญหาลุกล่งไปให้ได้ ด้วยวิธีการต่าง

ๆ เช่น ให้คำปรึกษา (Counseling) ในรายกรณีที่มีปัญหาไม่ซับซ้อน บุคคลนั้นสามารถเข้าใจตนเองได้หลังจากได้รับคำปรึกษาแล้ว ส่งต่อไปยังผู้เชี่ยวชาญโดยเฉพาะ เช่น นักจิตวิทยา จิตแพทย์ เป็นต้น ในรายที่มีปัญหาที่ซับซ้อนรุนแรง

2. การป้องกัน คือ วิธีการที่เกิดขึ้นได้ 2 รูปแบบ คือ เกิดปัญหาขึ้นแล้ว และหาทางป้องกันมิให้เกิดขึ้นอีกต่อไป หรือมิให้กลับเป็นซ้ำอีก ยังไม่เกิดปัญหาจึงหาทางป้องกันมิให้เกิดขึ้น โดยให้ความรู้แก่เรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหา อธิบายให้ทราบถึงสาเหตุที่จะทำให้เกิดปัญหา เพื่อให้บุคคลนั้นรู้ตัวและหาทางป้องกันด้วยตนเอง

3. การส่งเสริม คือ วิธีการที่จะทำให้บุคคลมีการพัฒนาการได้มากขึ้นหรือเหมาะสมกับสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการปรับตัวอยู่ในสังคมได้โดยไม่มีข้อขัดแย้ง เช่น การส่งเสริมการเรียนรู้ตามความถนัด ความสนใจ ความสามารถ ส่งเสริมสุขภาพกาย สุขภาพจิตให้มีพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัย มีสุขภาพกายที่แข็งแรง มีสุขภาพจิตที่ดี ส่งเสริมด้านความประพฤติให้เป็นไปตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ส่งเสริมด้านการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น

ขั้นที่ 5 การทำนายผล

การทำนายผล เป็นการคาดการณ์ล่วงหน้าว่า ผู้รับการศึกษามีสภาพเป็นอย่างไร ในอนาคต การทำนายผลจะต้องกระทำโดยยึดหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล 3 ประการ ดังนี้ คือ

1. บุคคลแต่ละคนย่อมมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง ซึ่งไม่เหมือนกับผู้อื่น
2. บุคคลแต่ละคนย่อมมีพัฒนาการไปตามลักษณะเฉพาะของตนเองอย่างต่อเนื่องกัน
3. บุคคลแต่ละคนย่อมมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงเป็นของตนเอง ซึ่งดำเนินไปตามลักษณะประสบการณ์ที่เคยประสบมา และตามแผนการที่วางไว้สำหรับอนาคตของตนเอง

นอกจากนั้นจะต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมที่สร้างเงื่อนไข และข้อเท็จจริงในชีวิตผู้ประสบปัญหาด้วย ฉะนั้นผู้ที่ทำนายผลได้ถูกต้องแม่นยำ จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ ตลอดจนประสบการณ์อย่างพอเพียง หากผู้ทำการศึกษารายกรณีไม่มีความเชี่ยวชาญพอ กระบวนการในขั้นนี้อาจไม่ต้องมี ทั้งนี้เนื่องจากหากผลการทำนายผิดพลาด ก็มักจะเกิดผลเสียทั้งผู้ทำนาย และผู้ถูกทำนายได้ (กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. 2529: 370)

ขั้นที่ 6 การติดตามผล

คือ การประเมินผลจากการศึกษาบุคคลเป็นรายกรณีว่าเมื่อทำการศึกษาและช่วยเหลือไปแล้วได้ผลเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 7 การสรุปผลและข้อเสนอแนะ

ผู้ศึกษาควรสรุปผลว่าได้ทำอะไรไปบ้าง และให้ข้อเสนอแนะว่าจะมีการวางแผนทำอะไรในครั้งต่อไป เพื่อประโยชน์สำหรับบุคคลที่เป็นรายกรณีและบุคคลที่สนใจในการศึกษา

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2527: 372) กล่าวว่า การให้ข้อเสนอแนะที่ดีควรให้ไว้หลายๆ ทางอย่างน้อยควรเสนอไว้ 3 ทาง ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้รับการศึกษารายกรณี
2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เกี่ยวข้องกับผู้รับการศึกษารายกรณี

3. ข้อเสนอแนะสำหรับบุคคลที่สนใจหรือบุคคลที่จะศึกษาในลักษณะเช่นเดียวกันต่อไป

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษารายกรณี

ดวงกลม วงษ์ศรีหัต (2541: 156-163) ได้ศึกษารายกรณีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปัญหาการปรับตัวในครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า ปัญหาการปรับตัวในครอบครัวของนักเรียนมีสาเหตุมาจากนักเรียนมีบุคลิกภาพไม่เหมาะสม การเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้อง ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี ฐานะทางเศรษฐกิจในครอบครัวอยู่ในระดับต่ำ การศึกษาของบิดามารดาอยู่ในระดับต่ำ และปัญหาสิ่งแวดล้อมที่อยู่อาศัยไม่ดี

ธัญชนก ศิริสุขชัยวุฒิ (2542: 80-87) ได้ศึกษารายกรณีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีปัญหาการปรับตัวกับเพื่อน ผลการศึกษาพบว่า ปัญหาการปรับตัวของนักเรียนมีสาเหตุมาจากตัวเด็กเอง ได้แก่ การขาดความมั่นใจในตัวเอง ความวิตกกังวล ความคับข้องใจและเครียด สาเหตุจากสิ่งแวดล้อม เนื่องจากสิ่งแวดล้อมทางบ้าน สิ่งแวดล้อมที่โรงเรียน ได้แก่ ระบบการเรียนที่เน้นการแข่งขัน

สุนีย์ ธีรวิรุฬห์ (2542: 81-92) ได้ศึกษารายกรณีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมีสาเหตุมาจากนักเรียนมีบุคลิกภาพไม่เหมาะสม สัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวอยู่ในระดับต่ำ ระดับการศึกษาของบิดามารดาอยู่ในระดับต่ำและการอบรมเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้อง ส่วนบรรยากาศทั้งในและนอกโรงเรียน นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียนได้ และเห็นว่ามีกำบังคับมากเกินไป ด้านสัมพันธภาพทางสังคมกับกลุ่มเพื่อนทั้งในและนอกโรงเรียนไม่สามารถปรับตัวได้ และเรียกร้องความสนใจกับกลุ่มเพื่อน จึงมักเกิดปัญหากับเพื่อนอยู่เสมอ และปัญหาสิ่งแวดล้อมที่อยู่อาศัยไม่ดี

รียา ศิริมงคลภรณ์ (2543: 157-169) ได้ศึกษารายกรณีวิถีชีวิตของผู้สูงอายุที่มีปัญหาการปรับตัวในสถานสงเคราะห์คนชราบ้านศรีตรัง โดยศึกษาผู้สูงอายุ ที่มีอายุระหว่าง 60-70 ปี จำนวน 7 คน ผลการศึกษาพบว่า วิถีชีวิตของผู้สูงอายุที่มีปัญหาการปรับตัว มีสาเหตุมาจากบุคลิกภาพที่ไม่เหมาะสม ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี สัมพันธภาพกับเพื่อนไม่ดี

บงกช โควินท์ (2544: 202-208) ได้ศึกษารายกรณีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีพฤติกรรมรังแกเพื่อน ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมรังแกเพื่อน มีสาเหตุมาจากด้านส่วนตัว คือนักเรียนมีบุคลิกภาพไม่เหมาะสม ด้านสิ่งแวดล้อมด้านครอบครัวมีปัญหา สัมพันธภาพไม่ดี ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวอยู่ในระดับต่ำ เวลาและสถานที่ในการประกอบอาชีพของบิดามารดาไม่แน่นอน ทำให้ไม่ค่อยมีเวลาอบรมเลี้ยงดูลูก ระดับการศึกษาของบิดามารดาอยู่ในระดับต่ำ และด้านสังคม คือ มีปัญหาสัมพันธภาพกับเพื่อนในชั้นเรียนไม่ดี และอยู่ในแหล่งชุมชนแออัด และยังพบว่าการศึกษารายกรณีทำให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถยอมรับพฤติกรรมรังแกเพื่อนที่ไม่เหมาะสมของตนเองตามสภาพความเป็นจริง มีพฤติกรรมรังแกเพื่อน

ลดลง สามารถหาวิธีการสนองตอบความต้องการของตนเองโดยไม่กระทบกระเทือนสิทธิของผู้อื่น และรู้จักสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนด้วยวิธีการที่ถูกต้องเหมาะสม

หทัยกาญจน์ ผุฒวัฒน์ (2546: 153-163) ได้ศึกษารายกรณีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมหนีเรียนและแนวทางในการช่วยเหลือ ผลการศึกษาปรากฏว่า สาเหตุที่นักเรียนมี พฤติกรรมหนีเรียน ได้แก่ ปัญหาด้านส่วนตัว คือ นักเรียนมีปัญหาการเรียน ปัญหาสุขภาพ ปัญหา บุคลิกภาพไม่เหมาะสม ปัญหาด้านครอบครัว คือ ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวอยู่ในระดับต่ำ ไม่ได้รับการเอาใจใส่จากบิดามารดา และการอบรมเลี้ยงดูที่เข้มงวด ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมใน โรงเรียน คือ ในห้องเรียนมีจำนวนนักเรียนมากเกินไป นักเรียนไม่ชอบบรรยากาศการเรียนการสอน นักเรียนชอบคบกับเพื่อนที่เที่ยวเตร่ ไม่สนใจการเรียน ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการดูโทรทัศน์

อภิชาติ สุวรรณรงค์ (2547: 83-87) ได้ศึกษารายกรณีนักเรียนที่มีปัญหา ความรับผิดชอบด้านการเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปางแก (สภาประชาชนกุล) อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 คน ผลการศึกษาพบว่า สาเหตุของความรับผิดชอบ ด้าน การเรียนของกลุ่มตัวอย่าง เกิดจากแรงขับทางเพศและความผูกพันทางอารมณ์กับเพศตรงข้าม ความบกพร่องในสัมพันธภาพต่อครูอันเป็นผลมาจากเจตคติในทางลบต่อครู ความบกพร่องของ สัมพันธภาพในครอบครัวและสิ่งแวดล้อมทำให้ขาดแรงจูงใจและไม่สนใจเรียน สุขภาพทาง ร่างกายและความเจ็บป่วยส่งผลให้ขาดสมาธิในการเรียน ปัญหาความรับผิดชอบด้านการเรียน ความบกพร่องในสัมพันธภาพกับเพื่อน การถูกปล่อยปละละเลยเรื่องการเรียน และขาดการฝึกฝน ให้รับผิดชอบจากครอบครัว เมื่อทำการศึกษารายกรณีและทำการให้ความช่วยเหลือแล้ว ผลปรากฏว่า ผู้รับการศึกษาที่มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบดีขึ้น สามารถปรับตัวต่อครูและเพื่อนได้ มี พฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสมและมีความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อการเรียน สามารถแสดงแสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อการเรียนได้เหมาะสม

จากงานวิจัยการศึกษารายกรณีดังกล่าวข้างต้นใน พบว่า การศึกษารายกรณี สามารถใช้ได้ผลเกี่ยวกับการค้นหาสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา สามารถแก้ไขและลด พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเด็กและวัยรุ่น อันจะก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อตนเองและสังคม โดย การศึกษารายกรณีนั้นได้มีการช่วยเหลือ ป้องกันและส่งเสริมแก่ผู้รับการศึกษา ซึ่งจากงานวิจัยที่ เกี่ยวกับการศึกษารายกรณีที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนั้น ผู้รับการศึกษาที่มีความเข้าใจและยอมรับใน พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของตนเอง และสามารถพัฒนาพฤติกรรมไปในทางที่ดีและเหมาะสมขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงคิดว่าการศึกษารายกรณีเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถใช้แก้ปัญหาหรือลดพฤติกรรมติดเกม คอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนธนบุรีวรเทพีพลารักษ์

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test : GAST)

แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test: GAST) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาด้านการติดเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.2548: 1-7)

ความหมายของคำว่า “เกม”

คำว่า “เกม” ในแบบทดสอบการติดเกม หมายถึง วิดีโอเกม เกมเพลย์สเตชัน เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

โครงสร้างของแบบทดสอบการติดเกม

แบบทดสอบการติดเกม มีข้อคำถามทั้งสิ้น 16 ข้อคำถาม ข้อคำถามทั้ง 16 ข้อ ใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกม (Preoccupation with game) จำนวน 6 ข้อ การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (Loss of control) จำนวน 5 ข้อ และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function impairment) จำนวน 5 ข้อ

ผู้ตอบแบบทดสอบ

ผู้ตอบแบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น (Child and Adolescent Version) ได้แก่ เด็กและวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไปเล่นเกมเป็นประจำในระยะเวลาอย่างน้อย 3 เดือนที่ผ่านมา

การตอบแบบทดสอบ

คำตอบที่สามารถเลือกตอบได้ในแต่ละข้อคำถามมี 4 คำตอบ ได้แก่ “ไม่ใช่เลย” “ไม่น่าใช่” “น่าจะใช่” “ใช่เลย”

การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ เป็นแนวทางในการตอบ

ไม่ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย

ไม่น่าใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

น่าจะใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

คำแนะนำก่อนตอบแบบสอบถาม

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของท่าน กรุณาอ่านโดยละเอียด และพิจารณาเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของท่านมากที่สุด ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย “ / ” ลงในช่อง O

การให้คะแนน

ให้คะแนนแต่ละข้อคำถามดังนี้

ไม่ใช่เลย ให้ 0 คะแนน

ไม่น่าใช่ ให้ 1 คะแนน

น่าจะใช่ ให้ 2 คะแนน

ใช่เลย ให้ 3 คะแนน

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้รวมคะแนนแต่ละคอลัมน์ โดยนำคะแนนรวมในคอลัมน์ “ไม่น่าใช่” ใส่ไว้ในช่อง A คะแนนรวมในคอลัมน์ “น่าจะใช่” ใส่ไว้ในช่อง B คะแนนรวมในคอลัมน์ “ใช่เลย” ใส่ไว้ในช่อง C หลังจากนั้นจึงคิดคะแนนรวมทั้งหมด โดยรวมคะแนนในช่อง A, B และ C เข้าด้วยกัน

2 ตารางการแปลผลแบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น

ผู้ชาย

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 24	ปกติ	ยังไม่ปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 24-32	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

ผู้หญิง

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 16	ปกติ	ยังไม่ปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 16-22	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

ที่มา: สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2548) แบบทดสอบการติดเกม. คู่มือการใช้แบบทดสอบการติดเกม. กรุงเทพฯ: สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพলารักษ์ จำนวน 7 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สำหรับใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาโดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. สมัครใจให้ความร่วมมือในการศึกษารายกรณี
2. เป็นวัยรุ่นที่มีภาวะการติดเกม โดยได้มาจากการทำแบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2548: 1-7) โดยที่วัยรุ่นชายมีค่าคะแนนตั้งแต่ 33 คะแนนขึ้นไป และวัยรุ่นหญิงมีค่าคะแนนตั้งแต่ 23 คะแนนขึ้นไป ทำแบบสอบถาม พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น เพื่อคัดเลือกวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง 7 คน โดยที่ผู้ตอบแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ หากตอบว่า ใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป (ดังแสดงในภาคผนวก ก)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
2. แบบทดสอบ
 - 2.1 แบบทดสอบการติดเกม
 - 2.2 แบบทดสอบบุคลิกภาพ
3. แบบสัมภาษณ์เพื่อหาข้อเท็จจริง
4. การสังเกตและแบบบันทึกการสังเกต
5. บันทึกการเยี่ยมบ้าน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1. แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น มีลำดับในการสร้าง ดังต่อไปนี้

1.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ และผู้วิจัยได้ศึกษาแนวการสร้างแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

1.2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเอกสาร ตำรา แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มาสร้างแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ให้ครอบคลุมตามนิยามศัพท์เฉพาะ จำนวน 10 ข้อ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบใช่ ไม่ใช่ และนำเสนอให้ประธาน กรรมการควบคุมปริญญาบัณฑิตตรวจสอบความถูกต้อง

1.3 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ที่ผู้วิจัยได้ปรับแก้ไขใหม่ เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ชูชีพ อ่อนโคกสูง ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และอาจารย์ ดร.สกล วรเจริญศรี เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) พิจารณาข้อความในแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ ความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

1.4 นำแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นที่ได้รับการตรวจสอบจากประธาน กรรมการ และผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาในโรงเรียนประเสริฐอิสลาม จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งมีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน และนำมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1990: 50) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ .80 ซึ่งจะได้ข้อคำถามในแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จำนวน 10 ข้อ

1.6 นำแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นที่ได้หาค่าความเชื่อมั่นเรียบร้อยแล้วจำนวน 10 ข้อ ไปใช้ในการวิจัยต่อไป

ตัวอย่างแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐

หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

ชื่อ.....นามสกุล.....

เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

อายุ.....ปี

กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 1
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 2
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 3

เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด =

☐ ไม่ทราบ

สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ บ้านตนเอง
- ☐ ร้านเกม
- ☐ บ้านเพื่อน
- ☐ ห้างสรรพสินค้า
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ เกมแอคชั่น (Action)
- ☐ เกมภาษา (Role Playing Game: RPG)
- ☐ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation)
- ☐ เกมวางแผน (Strategy)
- ☐ เกมออนไลน์ (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เฉลี่ย.....ชั่วโมง ต่อวัน

จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เฉลี่ย.....วัน ต่อสัปดาห์

ตอนที่ 2 พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย✓ในช่องที่คิดว่าตรงกับความเป็นจริงของตัวนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	ข้อความถาม	ใช่	ไม่ใช่
0	ข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งใช้เวลาในการเล่นไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง		
00	ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิด หรือไม่พอใจทุกครั้งเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
000	เมื่อข้าพเจ้าเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าจะรู้สึกกระวนกระวายใจ เพราะอยากที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก		

เกณฑ์การให้คะแนน

การให้คะแนนแต่ละข้อความมีน้ำหนักตั้งแต่ 0-1

ใช่ ให้ 1 คะแนน

ไม่ใช่ ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์ในการแปลความหมาย

หากตอบแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ตอบว่า ใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป หมายความว่า มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

2. แบบสัมภาษณ์เพื่อหาข้อเท็จจริง

3. แบบบันทึกการสังเกต

4. แบบบันทึกการเยี่ยมบ้าน

ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือ ให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการวิจัย คำถามการวิจัย กรอบแนวคิด ในการวิจัย เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นที่ศึกษารายกรณี โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ การศึกษารายกรณี เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ ตามข้อ 2-4

2. ผู้วิจัยสร้างสร้างเครื่องมือ ตามข้อ 2-4 ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ ความมุ่งหมายของการวิจัย และคำถามการวิจัย

3. นำแบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการสังเกต และแบบบันทึกการเยี่ยมบ้าน ไปหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face validity) โดยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

รองศาสตราจารย์ชูชีพ อ่อนโคกสูง ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และอาจารย์ ดร.สกล วรเจริญศรี ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะและความมุ่งหมายของการวิจัยแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

ตัวอย่างหัวข้อการสัมภาษณ์

1. ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนมีพฤติกรรม (ลักษณะการเล่น) อย่างไร แล้วขณะเล่นนักเรียนรู้สึกอย่างไร

2. สาเหตุที่นักเรียนมีความต้องการที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นน่าจะมีสาเหตุมาจากสิ่งใดบ้าง (ตนเอง ครอบครัว เพื่อน ชุมชน และสังคม)

5. แบบทดสอบ

5.1 แบบทดสอบการติดเกม

ผู้วิจัยขออนุญาตใช้เครื่องมือแบบทดสอบการติดเกม 2 ฉบับ คือ ฉบับสำหรับเด็กและวัยรุ่น และฉบับสำหรับผู้ปกครอง จากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาด้านการติดเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไปให้เกิดปัญหาต่างๆ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2548: 1-7)

ความหมายของคำว่า “เกม”

คำว่า “เกม” ในแบบทดสอบการติดเกม หมายถึง วิดีโอเกม เกมเพลย์สเตชัน เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

โครงสร้างของแบบทดสอบการติดเกม

แบบทดสอบการติดเกม มีข้อคำถามทั้งสิ้น 16 ข้อคำถาม ข้อคำถามทั้ง 16 ข้อใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกม (Preoccupation with game) จำนวน 6 ข้อ การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น (Loss of control) จำนวน 5 ข้อ และการสูญเสียหน้าที่ ความรับผิดชอบ (Function impairment) จำนวน 5 ข้อ

ผู้ตอบแบบทดสอบ

ผู้ตอบแบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น ได้แก่ เด็กและวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไปที่เล่นเกมเป็นประจำในช่วงเวลาอย่างน้อย 3 เดือนที่ผ่านมา

การตอบแบบทดสอบ

คำตอบที่สามารถเลือกตอบได้ในแต่ละข้อคำถามมี 4 คำตอบ ได้แก่ “ไม่ใช่เลย” “ไม่น่าใช่” “น่าจะใช่” “ใช่เลย”

การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ เป็นแนวทางในการตอบ

ไม่ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย

ไม่น่าใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

น่าจะใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

คำแนะนำก่อนตอบแบบสอบถาม

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของท่าน กรุณาอ่านโดยละเอียด และพิจารณาเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของท่านมากที่สุด ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย “ / ” ลงในช่อง O

ตัวอย่างแบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น

ข้อคำถาม	ไม่ใช่เลย (0 คะแนน)	ไม่น่าใช่ (1 คะแนน)	น่าจะใช่ (2 คะแนน)	ใช่เลย (3 คะแนน)
ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม...	☐	☐	☐	☐
1.ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม	☐	☐	☐	☐
2.การเรียนของฉันแยลงกว่าเดิมมาก	☐	☐	☐	☐

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการติดเกม

ให้คะแนนแต่ละข้อคำถามดังนี้

ไม่ใช่เลย ให้ 0 คะแนน

ไม่น่าใช่ ให้ 1 คะแนน

น่าจะใช่ ให้ 2 คะแนน

ใช่เลย ให้ 3 คะแนน

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้รวมคะแนนแต่ละคอลัมน์ โดยนำคะแนนรวมในคอลัมน์ “ไม่น่าใช่” ใส่ไว้ในช่อง A คะแนนรวมในคอลัมน์ “น่าจะใช่” ใส่ไว้ในช่อง B คะแนนรวมในคอลัมน์ “ใช่เลย” ใส่ไว้ในช่อง C หลังจากนั้นจึงคิดคะแนนรวมทั้งหมด โดยรวมคะแนนในช่อง A, B และ C เข้าด้วยกัน

การแปลผลแบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น

ผู้ชาย

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 24	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 24-32	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

ผู้หญิง

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 16	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 16-22	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

5.2 แบบทดสอบวาดภาพคน (Draw A Person Test: DAP) เป็นเครื่องมือทางจิตวิทยาชนิดหนึ่งที่ใช้เทคนิคการแสดงออก (Expressive Technique) เพื่อให้ผู้รับการทดสอบแสดงออกเกี่ยวกับตนเองอย่างอิสระ เพราะจะทำให้บุคลิกเปิดเผยอารมณ์ที่ยุ่งยากของเขาออกมา และช่วยให้ผู้รับการทดสอบมีความรู้สึกผ่อนคลายอารมณ์ แบบทดสอบวาดภาพคนนี้สร้างขึ้นมาจากมาโชเวอร์ (Machover) มีวิธีการดังนี้

ลักษณะแบบทดสอบ ผู้รับการทดสอบจะได้รับแจกกระดาษขาวขนาด 8.5×11 นิ้ว พร้อมทั้งดินสอและจะได้รับคำแนะนำจากผู้ทำการทดสอบว่า “ให้วาดภาพคนหนึ่งคน ห้ามวาดการ์ตูน” เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วจะได้รับคำแนะนำว่าให้วาดภาพคนอีกคนหนึ่งภาพในกระดาษแผ่นใหม่ ซึ่งเป็นภาพเพศตรงข้ามกับภาพแรก ในขณะที่ผู้รับการทดสอบทำการวาดภาพอยู่นั้น ผู้ทำการทดสอบได้ทำการจดบันทึกพฤติกรรมของผู้รับการทดสอบและสังเกตดูการวาดภาพตามลำดับก่อนหลังตลอดจนรายละเอียดของภาพทั้งสองภาพ

การแปลความหมาย การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบวาดภาพคน เป็นแบบคุณภาพในเชิงบรรยายบุคลิกภาพหลายด้าน ซึ่งได้จากการวิเคราะห์ลักษณะของภาพที่วาด องค์ประกอบที่ต้องคำนึงคือ ขนาดของรูปร่างของภาพผู้หญิงและผู้ชายที่วาด ตำแหน่งที่วางในกระดาษ คุณภาพเกี่ยวกับเส้น ตำแหน่งของงาน เสื้อผ้าที่สวมใส่ ฉากหลังของภาพและผลของฉาก ซึ่งเป็นส่วนประกอบทั้งหมดของภาพ มีการแปลความหมายเป็นพิเศษเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่ขาดหายไป ผิดสัดส่วนของจำนวนและการแจกแจงรายละเอียด รอยลบขีดฆ่า การสมมาตรของภาพที่วาดและลักษณะแบบอื่น ๆ และยังมีรายละเอียดเกี่ยวกับส่วนใหญ่ของร่างกาย เช่น ศีรษะ ลักษณะหน้าตา ผม คอ ไหล่ หน้าอก ลำตัว สะโพก มือและเท้า

5.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน คน ต้นไม้ (Kinetic-House-Tree-Person Drawing: K-H-T-P) เป็นแบบทดสอบบุคลิกภาพชนิดหนึ่ง ซึ่งไม่สามารถบอกบุคลิกภาพทั้งหมดของคนได้

ต้องนำข้อมูลอื่น ๆ มาพิจารณาประกอบด้วย แต่พอได้ลงมือวาด คนเรามักจะนึกถึงตัวเอง ซึ่งจะสะท้อนลงมาในรูปที่วาดนั่นเอง ทำให้เห็นถึงทัศนคติและเข้าใจถึงความขัดแย้งที่อยู่ในใจ หรือความคิดภายในที่เป็นโลกส่วนตัวของผู้วาดได้บางส่วน

ลักษณะและวิธีทดสอบ วางกระดาษ 8.5 นิ้ว × 11 นิ้ว ตามแนวนอน พร้อมดินสอยางลบ ให้นักเรียน พร้อมกับพูดว่า “ให้นักเรียนวาดรูปบ้าน 1 หลัง ต้นไม้ 1 ต้น คน 1 คน ให้ดู”

การแปลความหมาย ใช้พิจารณาส่วนประกอบทั้งหมด ดูความสัมพันธ์ของบ้าน ต้นไม้ คน และส่วนอื่น ๆ ที่มีลักษณะสำคัญที่จะสะท้อนให้เห็นทัศนคติและความรู้สึกที่มีต่อบุคคลสำคัญในชีวิตหรือความรู้สึกโดยตรงต่อตนเองอันเป็นการแสดงออกภายนอกของความรู้สึกและการรับรู้ของตัวนักเรียนเอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำหนังสือขออนุญาตในการทำวิจัย จากบัณฑิตวิทยาลัยไปยังโรงเรียนธนบุรีวรเทพีพলารักษ์ที่เป็นแหล่งข้อมูล เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและศึกษารายกรณี

2. นำหนังสือขออนุญาตใช้แบบทดสอบการติดเกม จำนวน 16 ข้อ ชุดสำหรับเด็กและวัยรุ่น จากบัณฑิตวิทยาลัยไปยังสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ที่เป็นแหล่งข้อมูล เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับผู้วิจัย

3. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการติดเกม แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการสังเกต แบบทดสอบบุคลิกภาพ และแบบบันทึกการเยี่ยมบ้านไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากอาจารย์หัวหน้าฝ่ายแนะแนวในการนำแบบทดสอบการติดเกมฉบับวัยรุ่น ใช้ในการคัดกรองวัยรุ่น เพื่อค้นหาวัยรุ่นที่อาจมีภาวะติดเกม โดยนำไปให้นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 400 คน ทำแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น แล้วคัดเลือกวัยรุ่นชายที่มีค่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบตั้งแต่ 33 คะแนนขึ้นไป และวัยรุ่นหญิงที่มีค่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบตั้งแต่ 23 คะแนนขึ้นไป ได้จำนวน 25 คน

3.2 ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น นำไปให้วัยรุ่นที่มีภาวะติดเกม ซึ่งได้มาจากการทำแบบทดสอบการติดเกมฉบับวัยรุ่น จำนวน 25 คน ตอบแบบสอบถามการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น แล้วคัดเลือกวัยรุ่นที่มีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ หากตอบแบบสอบถามว่า ใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป ได้วัยรุ่นที่เข้าเกณฑ์การคัดเลือกจำนวน 20 คน เป็นชาย 15 คน หญิง 5 คน แล้วขอความสมัครใจจากวัยรุ่นที่ให้ความร่วมมือในการศึกษารายกรณีจำนวน 7 คน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยเป็นวัยรุ่นชาย 5 คน และวัยรุ่นหญิง 2 คน

3.3 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้สังเกต เพื่อเก็บข้อมูลไว้ประกอบการพิจารณาวินิจฉัยและเข้าใจพฤติกรรมของวัยรุ่น โดยการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นในสถานการณ์ต่าง ๆ

เช่น สถานการณ์อยู่ที่บ้าน สถานการณ์การอยู่ในกลุ่มเพื่อน สถานการณ์การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการสังเกตแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 30 นาที หลังจากการสังเกตผู้วิจัยจะทำการบันทึกการสังเกตทันที

3.4 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลและหารายละเอียดที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสาเหตุและสิ่งแวดล้อมหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น โดยการสัมภาษณ์กับบุคคลต่อไปนี้ คือ วัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 7 คน อาจารย์ที่ปรึกษา บิดา มารดา หรือ ผู้ปกครอง และเพื่อนสนิทของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.5 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คน ทำแบบทดสอบบุคลิกภาพ ดังต่อไปนี้

3.5.1 แบบทดสอบวาดภาพคน

3.5.2 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

3.6 ผู้วิจัยไปเยี่ยมบ้านกลุ่มตัวอย่างทั้ง 7 คน โดยกำหนดจุดมุ่งหมายในการเยี่ยมบ้าน นัดหมายผู้ปกครองล่วงหน้า และใช้เวลาไปเยี่ยมบ้านคนละ 1 ครั้ง ครั้งละประมาณ 30 นาที โดยใช้วิธีการสังเกตและการสัมภาษณ์ บิดามารดา ผู้ปกครอง ตลอดจนบุคคลภายในบ้าน เช่น พี่น้อง ญาติของวัยรุ่น เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการเลี้ยงดู บรรยากาศ และความสัมพันธ์ภายในครอบครัว และหลังจากการเยี่ยมบ้านผู้วิจัยบันทึกการเยี่ยมบ้านตามแบบบันทึกการเยี่ยมบ้าน

ผู้วิจัยได้ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลตามวิธีการศึกษารายกรณีใน 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดปัญหาและตั้งสมมติฐาน

การกำหนดปัญหาในการศึกษาครั้งนี้ ปัญหาคือ พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยศึกษาสาเหตุที่เกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ว่าเกิดจากสาเหตุใดบ้าง แล้วทำการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข วัยรุ่นให้มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง

สมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ คือ วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.1 สาเหตุจากตนเอง

1.2 สาเหตุจากครอบครัว

1.3 สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

ขั้นตอนที่ 2 การรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เทคนิคที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้ 5 เทคนิค ดังนี้

2.1 การสังเกตและแบบบันทึกการสังเกต

2.2 การสัมภาษณ์และแบบสัมภาษณ์

2.3 การเยี่ยมบ้าน

2.4 แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

2.5 แบบทดสอบ

2.5.1 แบบทดสอบการติดเกม

2.5.2 แบบทดสอบบุคลิกภาพ

1) แบบทดสอบวาดภาพคน

2) แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

ขั้นตอนที่ 3 การวินิจฉัยข้อมูล เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน การใช้แบบสอบถาม และการใช้แบบทดสอบ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หรือตีความหมายของข้อมูล แล้วนำเอาผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาได้หลาย ๆ วิธีการมาเป็นพื้นฐานในการวินิจฉัยถึงสาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นได้อย่างครอบคลุม

ขั้นตอนที่ 4 การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข หมายถึง วิธีการ กระบวนการ หรือแนวทางที่จะช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข บุคคลที่ศึกษาให้เหมาะสมกับสภาพการณ์หรือสาเหตุของปัญหาต่าง ๆ ของรายกรณี ได้แก่ การให้คำปรึกษารายบุคคล การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 5 การทำนายผล เพื่อบอกให้ทราบว่าพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นสามารถแก้ไขได้หรือไม่ โดยอาศัยความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เป็นผลมาจากการวิเคราะห์และวินิจฉัย เพื่อคาดการณ์ล่วงหน้าว่าปัญหาดังกล่าวเป็นปัญหารุนแรงจนแก้ไขไม่ได้หรือยังสามารถแก้ไขได้มากน้อยเพียงใด

ขั้นตอนที่ 6 การติดตามผล เป็นการติดตามผลของวิธีการที่ได้ให้ความช่วยเหลือแก่กลุ่มตัวอย่างไปแล้ว เพื่อดูแนวโน้มการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างและประเมินผลว่าการช่วยเหลือไปแล้วยังมีความเหมาะสม ถูกต้องหรือไม่ และควรมีการปรับปรุงเพิ่มเติมสิ่งใดบ้าง โดยการใช้การสัมภาษณ์รายกรณีและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับรายกรณีที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 7 การสรุปผลและข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยปฏิบัติดังนี้

7.1 สรุปผลทุกครั้งหลังทำการศึกษาแต่ละครั้ง ทำให้ทราบว่าทำอะไรไปแล้วบ้าง และให้ข้อเสนอแนะว่ามีการวางแผนทำอะไรในครั้งต่อไป

7.2 สรุปก่อนยุติการศึกษา โดยสรุปผลของการศึกษาไว้ทั้งหมด และให้ข้อเสนอแนะไว้เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่จะให้ความช่วยเหลือกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 7 คน ต่อไป โดยเสนอแนะไว้ 3 กลุ่ม คือ

7.2.1 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้รับการศึกษารายกรณี

7.2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้รับการศึกษารายกรณี

7.2.3 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษาต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการสังเคราะห์ วิเคราะห์ แปลความหมาย และสรุปผล ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเองอย่างละเอียดทุกขั้นตอน โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ดังรายละเอียดที่กล่าวไว้ในหัวข้อเรื่องเทคนิคที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล จึงเป็นการนำข้อมูลมาสรุปหาข้อเท็จจริง ดังนั้นการรายงานผลการวิจัยจึงเขียนสรุปเป็นรายบุคคล และโดยภาพรวมทั้ง 7 คน ตั้งแต่ลักษณะของปัญหา การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ วินิจฉัย และการสังเคราะห์ข้อมูล การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข การติดตามผล การสรุปผลและข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจนสามารถสรุปและวิเคราะห์ข้อมูล ได้ดังนี้

1. การกำหนดปัญหาและการตั้งสมมติฐาน
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
3. การวินิจฉัยข้อมูล
4. การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข
5. การทำนาย
6. การติดตามผล
7. การสรุปผลและข้อเสนอแนะ

กรณีศึกษาที่ 1 ด.ญ.เอ (นามสมมติ)

ด.ญ.เอ ระยะเวลาที่ศึกษาตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ถึง วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2552

ลักษณะทั่วไป

ด.ญ.เอ เป็นนักเรียนหญิงไทย อายุ 14 ปี ผิวขาวเหลือง รูปร่างผอม สูงประมาณ 162 เซนติเมตร ผอมชอยสัน แต่งกายเรียบร้อยเรียบร้อย มีรอยสักที่ข้อมือ และนิ้วมือ มีแผลเป็นตามแขน ทั้ง 2 ข้าง สีหน้าไม่ยิ้มแย้ม พูดจาเสียงดัง ไม่มีหางเสียง แสดงท่าทางห้าว ๆ ทะมัดทะแมงคล้าย เด็กผู้ชาย ขี้น้อยใจ หงุดหงิดง่าย เวลาเข้าใกล้จะมีกลิ่นบูหรี

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ พร้อมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จากข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ด.ญ.เอ ใช้สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ ร้านเกม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำคือ เกมออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 7 ชั่วโมง ต่อวัน และจำนวนความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 7 วัน ต่อสัปดาห์ มีข้อบ่งชี้พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 7 ข้อ จากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ได้แก่ 1) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 2) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละวันไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง 3) รู้สึกหงุดหงิด หรือไม่พอใจทุกครั้งเวลาที่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 4) เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 5) พยายามไม่เล่น

เกมคอมพิวเตอร์ แต่มักทำไม่สำเร็จ 6) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 7) ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (เช่น ซื้อบัตรของขวัญ/ ซื้อหนังสือเกม/ ซื้ออาวุธในเกม)

2. ข้อมูลจากแบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบการติดเกม พบว่า ด.ญ.เอ มีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

2.1.1 การหมกมุ่นกับเกม โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ สนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม กลุ่มเพื่อนที่คบด้วย ชอบเล่นเกมเหมือนกัน เรื่องที่คุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ยอมรับว่าหลายคนบอกว่าตนเองติดเกม และใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตรของขวัญเกม

2.1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ เล่นเกมจนลืมเวลา เล่นเกมติดมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว เล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตให้เล่น อารมณ์เสียเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม และพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากแต่ก็ทำไม่สำเร็จ

2.1.3 การสูญเสียการทำหน้าที่ ความรับผิดชอบ โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลง การเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก คนรอบข้างบอกว่าอารมณ์เปลี่ยนไป คือ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ คนรอบข้างบอกว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ ขาดความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟัง

จากแบบทดสอบ พบว่า คะแนนรวมของ ด.ญ.เอ มากกว่า 23 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มของผู้ที่ น่าจะติดเกม และระดับความรุนแรงของปัญหาอยู่ในระดับที่มีปัญหาในการเล่นเกมนมาก

2.2 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ญ.เอ มีภาวะเบี่ยงเบนทางเพศแสดงออกในลักษณะของเพศชายมากกว่าเพศหญิง พยายามควบคุมตนเอง ก้าวร้าว ต่อต้านสังคม รู้สึกสับสน วิตกกังวล เครียด ย้ำคิด มีความขัดแย้งภายในใจ ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ฟังพาคคนอื่น ต้องการการยอมรับจากสังคม แต่ไม่กล้าติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น

2.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ญ.เอ มีความรู้สึกตึงเครียดมาก วิตกกังวล มีความระแวง ก้าวร้าว มีปัญหาทางอารมณ์ มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบิดามากกว่ามารดา

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทั้งผู้รับการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้รับการศึกษา

3.1.1 ด้านส่วนตัวและครอบครัว ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ญ.เอ เป็นบุตรคนเดียว อาศัยอยู่กับบิดา มารดา บิดาทำงานเป็นลูกจ้างทำเฟอร์นิเจอร์ และขับรถจักรยานยนต์รับจ้าง เป็นการหารายได้เสริม มารดาประกอบอาชีพเป็นแม่บ้านทำความสะอาดในห้างสรรพสินค้า รายได้เฉลี่ยของครอบครัวประมาณ 14,000 บาทต่อเดือน ด.ญ.เอ ได้รับเงินมา

โรงเรียนวันละ 100 บาท สมาชิกภายในครอบครัวมีทั้งหมด 5 คน คือ บิดา มารดา อา พี่ชาย และตนเอง บุคคลในครอบครัวที่ ด.ญ.เอ ให้ความไว้วางใจมากที่สุด คือ อา ด.ญ.เอ ไม่มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบภายในบ้าน มารดาจะรับผิดชอบให้ทุกอย่าง บิดาจะเป็นผู้ให้เงินใช้ และขออะไรก็ได้รับการตอบสนองเป็นส่วนใหญ่ บิดามารดาไม่ค่อยมีเวลาให้ เลี้ยงดูแบบปล่อย ให้อิสระ และตามใจ จะไปไหน ไปทำอะไร คนทางบ้านก็ไม่เคยถาม ไม่เคยบ่นหรือว่ากล่าวตักเตือน ความรู้สึกที่ ด.ญ.เอ มีต่อครอบครัว คือ รู้สึกว่าครอบครัวของตนเองขาดความอบอุ่น บิดามารดา ไม่มีเวลาในการดูแลเอาใจใส่ ต้องออกไปทำงานทั้งบิดาและมารดา ทั้งให้ตนเองต้องอยู่บ้านลำพัง ด.ญ.เอ จึงใช้เวลาส่วนใหญ่ไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม ด.ญ.เอ ตื่นและนอนไม่ค่อยเป็นเวลา ออกจากบ้านเพื่อมาโรงเรียน เวลา 07.30 นาฬิกา เดินทางมาโรงเรียนโดยรถประจำทาง ใช้เวลาเดินทาง 10 นาที มาถึงโรงเรียนก็ได้เวลาเข้าแถวพอดี เวลาเลิกเรียนก็จะยังไม่กลับบ้านจะอยู่กับเพื่อนที่โรงเรียน ด.ญ.เอ จะกลับถึงบ้านหลัง 18.00 นาฬิกา ทุกวัน กลับถึงบ้านก็จะไม่มีใครอยู่ที่บ้าน เลยออกไปเล่นเกมที่ร้านเกมซึ่งอยู่ใกล้บ้าน เล่นเกมประมาณ 3-4 ชม.แล้วจึงกลับบ้าน บางวันก็เล่นจนถึง 01.00-02.30 นาฬิกา แล้วจึงกลับเข้าบ้าน

3.1.2 ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ญ.เอ จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ประเภทเกมที่เล่นมากที่สุด คือ เกมออนไลน์ ประเภทต่อสู้ โดยขอเงินบิดาไปเล่นเกม โดยวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จะเล่นหลัง 18.00 น. และเล่นแต่ละครั้งไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง ส่วนวันเสาร์-อาทิตย์ จะเล่นตั้งแต่ 10.30 – 21.00 นาฬิกา ส่วนมากไปเล่นคนเดียว ร้านที่เล่นประจำจะเป็นร้านที่อยู่แถวบ้าน สามารถเดินออกไปเล่นได้ โดยใช้เวลาเพียง 5-10 นาที ร้านเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ด.ญ.เอ มักจะไปนั่งเล่นตอนดึก ๆ เนื่องจากราคารับบัตรชั่วโมงจะถูกกว่าตอนกลางวัน ก่อนที่จะออกไปเล่นเกมก็จะโทรนัดกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกันประจำเพื่อนัดเวลาเล่นเกมออนไลน์พร้อมกัน แต่อยู่กันคนละร้าน และระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด.ญ.เอ จะสื่อสารกับเพื่อนด้วยวิธีการออนไลน์ และจะมีการช่วยเหลือกันเล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่านการออนไลน์ ก่อนเข้าร้านเกมก็จะซื้อน้ำและอาหารเข้าไปในร้านเกมด้วย บางทีก็จะเดินออกไปสั่งอาหารและให้เอาเข้ามาส่ง และก็จะนั่งเล่นไปด้วยรับประทานไปด้วย เพราะเมื่อนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วจะไม่ลุกออกไปไหน นอกจากเข้าห้องน้ำจะหยุดเล่นก็ต่อเมื่อ เงินหมด บางครั้งถ้าเงินยังไม่หมด แต่ชั่วโมงเกมที่ซื้อไว้หมดแล้วก็จะซื้อบัตรชั่วโมงเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ด.ญ.เอ ยอมรับว่า “รู้ว่าตนเองติดเกมคอมพิวเตอร์” แต่ถ้าไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ทำอะไรไม่รู้จะทำอะไร ไม่มีเพื่อนเล่น เพื่อนคุยหรือปรึกษา รู้สึกเบื่อ เหนงา ไม่อยากอยู่คนเดียว ด.ญ.เอ รู้ว่าการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลเสียอย่างไร แต่เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีความสำคัญสำหรับ ด.ญ.เอ มาก เพราะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ได้เพื่อนเพิ่มขึ้นมากมาย ช่วยทำให้คลายเครียด คลายความเหงา รู้สึกสนุก ซึ่งดีกว่าการที่ต้องอยู่คนเดียว และทุก ๆ ครั้งที่ออกมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะออกมาเล่นเมื่อใดก็ได้ทางบ้านไม่มีใครบ่นว่า และเงินส่วนใหญ่ที่ได้มาจะใช้จ่ายหมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.2 สัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ทราบว่า ด.ญ.เอ มีลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพ คือ มีภาวะเบี่ยงเบนทางเพศโดยแสดงออกในลักษณะของเพศชายมากกว่าเพศหญิง ชอบเพศเดียวกัน ก่อนข้างเป็นเด็กก้าวร้าว อารมณ์อ่อนไหวง่าย แต่งกายผิดระเบียบเป็นประจำ มีอะไรจะไม่กลัวพูดจะคอยให้เพื่อนพูดแทน ขาดความรับผิดชอบ ชอบมีเรื่องชกต่อยกับเพื่อนผู้ชาย ครอบครัวยุติขาดความอบอุ่น บิดา มารดาเลี้ยงดูแบบปล่อย และตามใจ ติดเพื่อน เวลาเลิกเรียนจะอยู่เล่นกับเพื่อนไม่ค่อยชอบกลับบ้าน กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยก็จะมีลักษณะคล้ายกัน คือ ติดเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกัน มีลักษณะห้าว ๆ ทะมัดทะแมงคล้ายผู้ชาย

3.3 สัมภาษณ์เพื่อนสนิท ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ญ.เอ เป็นคน อหังการดี พูดจาไม่ค่อยเพราะ เป็นคนเอาแต่ใจ น้อยใจง่าย ชอบประพาดิตนฝ่าฝืนกฎระเบียบของโรงเรียน ติดเกมคอมพิวเตอร์มาก มีปัญหาอะไรชอบเก็บไว้คนเดียวไม่ค่อยพูด ชอบนั่งหลับในเวลาเรียนหนังสือ

4. ข้อมูลจากการสังเกต

จากการสังเกตขณะโรงเรียนเลิก ด.ญ.เอ จะยังไม่กลับบ้านทันที แต่จะลงจากอาคารเรียนแล้วมานั่งคุย นั่งเล่นกับกลุ่มเพื่อนซึ่งมีจำนวนหลายคน ทั้งเพื่อนร่วมห้อง และเพื่อนต่างห้องเรียนกัน จะอยู่ในโรงเรียนจนกระทั่งถึงเวลา 18.00 นาฬิกา ด.ญ.เอ ถือกระเป๋านักเรียนเดินออกจากโรงเรียนพร้อมกับกลุ่มเพื่อนสนิท 6 คน เดินออกไปจนถึงปากซอยโรงเรียนและเดินข้ามถนนมุ่งตรงเข้าไปในร้านเกมซึ่งอยู่ติดกับป้ายรถโดยสารประจำทาง ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่ ด.ญ.เอ เดินเข้าไปมีเด็กและวัยรุ่นชายจำนวน 10-12 คนนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ ด.ญ.เอ และกลุ่มเพื่อนได้เดินเข้าไปในร้านเกม ซื้อมั้ดข้าวโม่ง และนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนละเครื่อง

5. ข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน

จากการสังเกต พบว่า ลักษณะบ้านเป็นบ้านไม้ 2 ชั้น หลังเล็ก กั้นรั้วด้วยสังกะสี อาศัยอยู่ในชุมชนแออัด เป็นชุมชนที่มีบ้านไม้หลาย ๆ หลังอยู่ติดกัน ไม่มีพื้นที่ที่สามารถทำกิจกรรมได้ ทางออกจากบ้านเดินไปชุมชนด้านนอกเต็มไปด้วยตึกแถว ห้องเช่า มีร้านเกมคอมพิวเตอร์เปิดให้บริการมากกว่า 3 ร้าน ชั้นล่างของบ้าน ด้านซ้ายมือเป็นห้องน้ำ ขวามือถัดจากห้องน้ำเป็นห้องนอนของบิดา และมารดา มีพื้นที่เล็ก ๆ ด้านหน้าห้องนอนของบิดาและมารดาเอาไว้สำหรับนั่งดูโทรทัศน์และรับประทานอาหาร ด้านขวามือมีพื้นที่เล็ก ๆ เอาไว้สำหรับทำครัว ชั้นบนของบ้าน เมื่อเดินขึ้นไป ด้านซ้ายมือเป็นห้องนอนของอาผู้หญิงและหลานสาว ส่วนด้านหลังห้องของอาเป็นห้องนอนของ ด.ญ.เอ เป็นห้องส่วนตัวนอนคนเดียวภายในห้องนอนมีลักษณะคับแคบ ผนังห้องเต็มไปด้วยรู มีคอมพิวเตอร์อยู่ในห้องนอน สิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้านจัดวางไม่เป็นระเบียบ

จากการสัมภาษณ์บิดา ทราบว่า ด.ญ.เอ เป็นเด็กที่มีลักษณะเหมือนผู้ชาย คือ ใช้เงินเก่ง ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ใช้หมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ติดเพื่อน ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม และชอบพาเพื่อนมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านในห้องนอนของตนเอง ด.ญ.เอ มีงานบ้านที่ต้องรับผิดชอบ แต่ไม่เคยทำตามหน้าที่ นอนดึกและตื่นสาย โดยเฉพาะ

วันเสาร์และวันอาทิตย์ จะตื่นเวลาประมาณ 12.00 นาฬิกา วันจันทร์ถึงศุกร์ จะตื่นเวลา 07.00 นาฬิกา บิดาเล่าว่า สาเหตุที่ ด.ญ.เอ นอนดึกและตื่นสาย เนื่องจาก ด.ญ.เอ มักจะออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมในเวลากลางคืน กว่าที่จะกลับเข้าบ้านเกือบเที่ยงคืนเป็นประจำเกือบทุกวัน หากวันไหนไม่มีเงินก็จะนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในห้องนอนของตนเอง บิดามารดาไม่สามารถคอยดูแลห้ามปรามได้ เนื่องจากไม่มีเวลาต้องออกไปทำงานตั้งแต่เช้า กว่าที่จะกลับก็มีดึกดำ รวมทั้ง บิดาเป็นมีลักษณะเป็นคนใจดี เลี้ยงลูกแบบตามใจ ปลอ่ย ให้อิสระในการตัดสินใจและทำอะไรต่าง ๆ ด้วยตนเอง บิดาเป็นผู้ให้เงินใช้แก่ ด.ญ.เอ โดยก่อนจะออกไปทำงานก็จะวางเงินไว้ให้ วันละ 100 บาท หากไม่พอใช้บิดาก็จะให้เพิ่มตามที่ ด.ญ.เอ ขอ

การวินิจฉัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ญ.เอ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก การที่ไม่มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบภายในบ้าน ทำให้มีเวลาว่างมาก เมื่อไม่มีอะไรทำ จึงทำให้เกิดความรู้สึกเหงาที่ต้องอยู่ลำพังคนเดียวที่บ้าน ต้องการมีเพื่อน และต้องการคลายความเหงา จึงหาทางออกด้วยการออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม หรือชวนเพื่อนมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ซึ่งเป็นการใช้เวลาว่างไม่เป็นประโยชน์ หมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ได้ ทำให้ต้องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ติดต่อกันนานหลายชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จนไม่สามารถจัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมถึงขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ

2. สาเหตุจากครอบครัว

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ญ.เอ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก รูปแบบการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมของบิดามารดา คือ เลี้ยงดูแบบตามใจ ให้อิสระ ปลอ่ยปละละเลย ไม่มีเวลาในการอบรม ดูแล เอาใจใส่เนื่องจากต้องออกไปทำงานกันหมด ทั้งให้ด.ญ. เอ ใช้ชีวิตเพียงลำพัง บิดามารดาตอบสนองความต้องการของ ด.ญ.เอ ด้วยวัตถุสิ่งของ เงินทอง อีกทั้งยังขาดการฝึกวินัยในชีวิตประจำวันและวินัยในการเล่นเกมาตั้งแต่แรก รวมถึงความสัมพันธ์และบรรยากาศในครอบครัวขาดความอบอุ่น ขาดการพูดคุยหรือทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว ทำให้ ด.ญ. เอ เกิดความรู้สึกเหงา เบื่อหน่าย หาทางออกด้วยการไปพึ่งพาเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สนุก และให้ความสุขมากกว่า

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ญ.เอ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้น เกิดจากอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน ที่ให้การแนะนำ และชักชวน อีกทั้งแหล่งที่

อยู่อาศัยและสถานศึกษาอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกมคอมพิวเตอร์ และมีจำนวนให้เลือกใช้บริการหลายร้าน ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจให้เข้าไปใช้บริการ รวมถึงอัตราค่าบริการราคาไม่แพง สามารถจ่ายได้ด้วยตนเอง และบรรยากาศภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นกันเอง และเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง สิ่งเหล่านี้จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

1. ให้คำปรึกษากลุ่มแก่ ด.ญ.เอ โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษา ได้แก่ การฟัง การใช้คำถามปลายปิด และปลายเปิด การสังเกต การสะท้อนความรู้สึก การเจียบ การทวนความ การให้ข้อมูล การทำให้เกิดความกระจำจ การให้กำลังใจ และการสรุป โดยอาศัยพื้นฐานจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับวัยรุ่น เพื่อให้เกิดบรรยากาศของความไว้วางใจกัน และใช้คำถามกระตุ้นให้วัยรุ่นแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเองและครอบครัว โดยหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก รวมถึงการให้ความรู้และสร้างแรงจูงใจ โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตนเองด้วยตนเอง และให้ความรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมแก่วัยรุ่น ตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในเรื่องเวลาการเล่น เกม ช่วยกันกำหนดเวลาที่เหมาะสม และไม่เล่นเกมเป็นเวลานาน จนไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นได้เหมือนเดิม จากการให้คำปรึกษากลุ่มดังกล่าวปรากฏว่า ด.ญ.เอ มีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองมากขึ้น ยอมรับพฤติกรรมของตนเอง ทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ รับรู้สิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ทราบว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม และสามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น โดยเรียนรู้ที่จะสามารถควบคุมตนเองในการลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. ให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจ และขอความร่วมมือจากอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือสนใจ

3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัว ด.ญ.เอ รวมถึงให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การทำนายผล

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ ด.ญ.เอ เป็นพฤติกรรมที่มีสาเหตุมาจากหลายด้าน กล่าวคือ สาเหตุจากตนเอง สาเหตุจากครอบครัว สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเห็นแล้วว่า สาเหตุดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ หาก ด.ญ.เอ ผู้ปกครอง อาจารย์ และ

เพื่อน ๆ มีความตั้งใจที่จะแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง ผู้วิจัยทำนายผลว่า สาเหตุดังกล่าวไม่รุนแรงมากนัก เพียงแต่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวได้ ถ้าหาก ด.ญ.เอ ได้รับการรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ได้รับการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็ย่อมสามารถช่วยเหลือได้ นอกจากนี้ ด.ญ.เอ ยังให้ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหา เป็นอย่างดีอีกด้วย

การติดตามผล

ผู้วิจัยได้ติดตามผลหลังจากการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไขดังนี้

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ญ.เอ มีความเข้าใจตนเองในพฤติกรรมของตนเองและยอมรับตนเองได้ว่าสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเนื่องจากตนเองครอบครัวยุติเพื่อน ชวนชวน และสังคม โดยมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พยายามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง จัดแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวัน และจำนวนชั่วโมงลง จัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอื่นที่ ด.ญ. เอ สนใจ หรือทำงาน การบ้านที่ได้รับมอบหมายแทน

จากการสัมภาษณ์บิดา สรุปได้ว่า ด.ญ.เอ มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง สามารถแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ การเรียน การทำงานอื่น มีความรับผิดชอบต่องานที่ทางโรงเรียนและทางบ้านมอบหมายได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรายการนี้

ด.ญ.เอ ควรจัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอย่างอื่นที่สนุกสนานและเบี่ยงเบนความสนใจแทน เช่น เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก ทำกิจกรรมครอบครัว หากิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน และจัดตารางกำหนดเวลาในการเล่นเกมนทุกสัปดาห์ โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวันและจำนวนชั่วโมงลง ควรเล่นเกมเพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง รวมถึงควรมีการวางแผน และตั้งเป้าหมายในการเรียน และการดำเนินชีวิตของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับรายการนี้

2.1 ผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ให้ความสำคัญและความใส่ใจกับรายการอย่างสม่ำเสมอ ฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบร่วมกันในครอบครัว หากิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ทำร่วมกันในครอบครัว

2.2 อาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมที่ช่วยค้นพบความถนัด ความสามารถของตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนพูดคุยให้คำชมเชยในสิ่งที่ ด.ญ.เอ ทำถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในยามที่ ด.ญ.เอ มีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายใจ สร้างเสริมความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความตระหนักต่อหน้าที่ของตนเอง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษา

ผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อไปควรสร้างสัมพันธภาพ ความคุ้นเคย ยอมรับและเข้าใจ โดยการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ สนใจและห่วงใย อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความศรัทธาในตัวผู้ได้รับการศึกษา กล้าที่จะระบายความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ศึกษาคควรฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการให้คำปรึกษาให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

กรณีศึกษาที่ 2 ด.ญ. บี (นามสมมติ)

ด.ญ. บี ระยะเวลาที่ศึกษาตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ถึง วันที่ 30 มกราคม พ.ศ.

2552

ลักษณะทั่วไป

ด.ญ. บี เป็นนักเรียนหญิงไทย อายุ 14 ปี ผิวขาวเหลือง รูปร่างสมส่วน สูงประมาณ 162 เซนติเมตร ผมหักศก ซอยสั้น แต่งกายผิกระเปียบโรงเรียน ร่าเริง ยิ้มแย้มแจ่มใส มนุษย์สัมพันธ์ดี พูดจาเสียงดัง ไม่มีหางเสียง แสดงท่าทางห้าว ๆ ทะมัดทะแมงคล้ายเด็กผู้ชาย ชอบกัดเล็บ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ พร้อมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จากข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ด.ญ. บี ใช้สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ ร้านเกม ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำคือ เกมออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 5-6 ชั่วโมง ต่อวัน และจำนวนความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 5 วัน ต่อสัปดาห์ มีข้อบ่งชี้ถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 9 ข้อ จากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ได้แก่ 1) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 2) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละวันไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง 3) เล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีมาก เลยทำให้ตื่นสาย หรือจนบางครั้งตื่นไปเรียนไม่ไหว 4) รู้สึกหงุดหงิด หรือไม่พอใจทุกครั้งเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5) เมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะรู้สึกกระวนกระวายใจ เพราะอยากที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก 6) เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 7) พยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่มักทำไม่สำเร็จ 8) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 9) ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง/ ซื้อหนังสือเกม/ ซื้ออาวุธในเกม)

2. ข้อมูลจากแบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบการติดเกม พบว่า ด.ญ. บี มีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

2.1.1 การหมกมุ่นกับเกม โดยมีพฤติกรรมที่บ่งชี้ คือ สนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตรข้าวโมงเกม ยอมรับว่าหลายคนบอกว่าตนเองติดเกม กลุ่มเพื่อนที่คบด้วย ชอบเล่นเกมเหมือนกัน และเรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม

2.1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น โดยมีพฤติกรรมที่บ่งชี้ คือ เล่นเกมจนลืมเวลา เล่นเกมติดมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว อารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม และพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากแต่ก็ทำไม่สำเร็จ

2.1.3 การสูญเสียการทำหน้าที่ ความรับผิดชอบ โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลง การเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก คนรอบข้างบอกว่าอารมณ์เปลี่ยนไป คือ เบื่อ่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ คนรอบข้างบอกว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ ขาดความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟัง

จากแบบทดสอบ พบว่า คะแนนรวมของ ด.ญ.บี มากกว่า 23 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มของผู้ที่น่าจะติดเกม และระดับความรุนแรงของปัญหาอยู่ในระดับที่มีปัญหาในการเล่นเกมนมาก

2.2 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ญ.บี มีภาวะเบี่ยงเบนทางเพศแสดงออกในลักษณะของเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีความขัดแย้งในบทบาททางเพศ ขาดความมั่นคงและความเชื่อมั่นในตนเอง มีความรู้สึกอ่อนแอ ชอบติดต่อสัมพันธ์กับโลกภายนอก และผู้อื่น ต้องการเป็นตัวของตัวเอง รู้สึกว่าตนเองขาดความสำเร็จ ความล้มเหลว

2.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ญ.บี มีแนวโน้มก้าวร้าว ย้ำคิด มีความขัดแย้งภายในใจ วิตกกังวล พยายามชดเชยตนเองด้วยการใช้กลไกการปกป้องตนเองเวลามีปัญหา มีชีวิตที่ไม่ค่อยราบรื่น มีความรู้สึกไวในการติดต่อกับคนอื่น ฟังพาคคนอื่น ต้องการประทับใจคนอื่นด้วยการรู้สึกดี

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทั้งผู้รับการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้รับการศึกษา

3.1.1 ด้านส่วนตัวและครอบครัว ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ญ.บี ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านตนเองเป็นบ้านส่วนตัว มีพี่น้องร่วมบิดา มารดาเดียวกันทั้งหมด 5 คน เป็นชาย 4 คน หญิง 1 คน ด.ญ. บี เป็นบุตรคนที่ 4 ไม่ได้อาศัยอยู่กับบิดามารดา เนื่องจากมารดาเสียชีวิตตั้งแต่ ด.ญ.บี ยังอยู่ในวัยเด็ก ส่วนบิดาทิ้ง ด.ญ. บีไปตั้งแต่มารดาของ ด.ญ. บี เสียชีวิต ไม่เคยกลับมาดูแลและเลี้ยงดู สมาชิกภายในครอบครัวมีทั้งหมด 10 คน คือ ตา ยาย ลุง ป้า น้า พี่ชาย 3 คน น้อง 1 คน และตัวเอง บุคคลในครอบครัวที่ ด.ญ.บี ให้ความสนิทสนมและไว้วางใจมากที่สุด คือ พี่ชายคนที่ 3 ส่วนผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ปกครองของ ด.ญ. บี คือ ตากับยาย ฐานะเศรษฐกิจทางบ้านไม่ค่อยดี ต้องช่วยกันทำมาหากิน จึงไม่ค่อยมีเวลาให้กัน ได้รับการเลี้ยงดูแบบปล่อย ให้อิสระ และ

ตามใจ ด.ญ.บี ไม่มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบภายในบ้าน พี่ชายจะทำให้ทุกอย่าง ด.ญ.บี จึงชอบใช้เวลาส่วนใหญ่ไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม แทนการอยู่บ้าน เพราะไม่มีอะไรจะทำ บางครั้งถ้าไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็จะใช้เวลาว่างคุยโทรศัพท์กับเพื่อน ด.ญ.บี ชอบมาโรงเรียนเพราะ อยากมาเจอเพื่อนๆ มากกว่า การตั้งใจมาเรียนหนังสือ เนื่องจากเพื่อนเป็นบุคคลที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ ด.ญ. บี รู้สึกสนุกสนาน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เป็นที่ปรึกษาที่ดี ด.ญ.บีจะมาโรงเรียนและกลับบ้านพร้อมเพื่อนทุกวัน เวลาว่างส่วนใหญ่ของด.ญ.บี จะใช้ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม

3.1.2 ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ญ.บี เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเนื่องจากเข้าไปนั่งรอพี่ชายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นร้านที่พี่ชายทำงานอยู่ ระหว่างรอ พี่ชายได้แนะนำและสอนวิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับ ด.ญ.บี หลังจากนั้น ด.ญ. บี เลย์รู้สึกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่ทำแล้วรู้สึกสนุก ให้ความเพลิดเพลิน ทำให้อยากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน อีกทั้งเพื่อนในกลุ่มที่โรงเรียนก็เล่นเกมคอมพิวเตอร์กันอยู่แล้ว จึงได้คำแนะนำในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมจากเพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนจะสอนวิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับ ด.ญ.บี ซื้อหนังสือเกมคอมพิวเตอร์มาศึกษาอ่านเพิ่มเติมด้วยตนเอง และหลังจากนั้นมาจึงเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกือบทุกวัน โดยใช้เงินที่ได้รับจากยายเป็นรายวัน วันละ 60 บาท แบ่งเก็บไว้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 40 บาท และใช้ส่วนตัว 20 บาท หากวันไหนไม่มีเงินก็จะขอจากพี่ชาย โดยวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จะเล่นหลัง 20.30 นาฬิกา และเล่นแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 3-4 ชั่วโมง แต่บางวันก็ไม่ได้เล่น ส่วนวันเสาร์และวันอาทิตย์ จะเล่นไม่เป็นเวลา แต่ช่วงเวลาที่เล่นเป็นประจำ คือ เวลา 12.00-17.30 นาฬิกา และร้านที่เล่นประจำจะเป็นร้านที่อยู่หน้าปากซอยบ้าน เปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง เวลาไปเล่นตอนดึกทางร้านเกมจะให้ขึ้นไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์บนชั้น 2 ของร้านเกม และจะปิดร้านเกมส่วนชั้นล่างไว้ ด.ญ.บี ชอบไปนั่งเล่นตอนดึกๆ ซึ่งจะมีคนเล่นน้อย และราคาชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะถูกกว่าเวลากลางวัน ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นก็จะมีเพื่อนสนิทที่โรงเรียนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันออนไลน์เล่นเกมคอมพิวเตอร์พร้อมกัน แต่อยู่คนละร้านเกม ด.ญ.บี ยอมรับว่า "รู้ว่าตนเองติดเกมคอมพิวเตอร์" แต่ถ้าไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ไม่รู้จะทำอะไร รู้สึกเบื่อ เหนงา บรรยากาศที่บ้านน่าเบื่อ รู้สึกเครียดจากการเรียน มีการบ้านที่ได้รับมอบหมายจากที่โรงเรียนและงานบ้าน แต่ไม่รับผิดชอบ เพราะไม่ยอมทำ ด.ญ.บี รู้ว่าการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลเสีย คือ ทำให้ตนเองรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา นอนดึก ตื่นสาย ไปโรงเรียนสาย ใช้เวลาว่างไม่เป็นประโยชน์ แต่เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีความสำคัญสำหรับ ด.ญ.บี มาก เพราะหากไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็จะรู้สึกเหงา และเบื่อมาก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยทำให้คลายเครียดจากการเรียน คลายความเหงา รู้สึกสนุก รู้สึกได้ท้าทายความสามารถของตนเองเมื่อเล่นเกมถึงระดับที่สูงขึ้น ด.ญ. บี จะรู้สึกหงุดหงิด ไม่พอใจ เกือบทุกครั้งที่ต้องเลิกเล่นเกม เนื่องจากพี่ชายจะมาตามให้กลับบ้าน

3.2 สัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ทราบว่า ด.ญ.บี เป็นเด็กที่ครอบครัวขาดความอบอุ่น มีปมด้อยแต่พยายามสร้างปมเด่นให้แก่ตนเอง พยายามทำให้ตนเองเป็นที่สนใจของ

เพื่อน ๆ มีลักษณะหัว ๆ ทะมัดทะแมงคล้ายผู้ชาย ร่าเริง แจ่มใส มนุษย์สัมพันธ์ดี ไม่เก็บตัว มารยาทดี พูดจาเสียงดัง มีกลุ่มเพื่อนเยอะ ชอบเข้าห้องเรียนสายและช้าที่สุดในห้อง ไม่ตั้งใจเรียน ขาดความรับผิดชอบ ดิดเกมคอมพิวเตอร์ เวลาเลิกเรียนไม่ค่อยชอบกลับบ้าน ชอบนั่งเล่น นั่งคุยกับเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน และจะออกจากโรงเรียนหลัง 18.00 นาฬิกา เกือบทุกวัน

3.4 สัมภาษณ์เพื่อนสนิท ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ญ.บี เป็นคนร่าเริง แจ่มใส ชอบช่วยเหลือ เวลาเรียนไม่ค่อยตั้งใจเรียน ชอบนั่งคุยกับเพื่อน ไม่ค่อยมีความรับผิดชอบ เรื่องการเรียน ชอบประพุดตลกตลกสนุกสนานของโรงเรียน ดิดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นคนที่รักและให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก เวลามีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายจะมาปรึกษาเพื่อนเสมอ

4. ข้อมูลจากการสังเกต

จากการสังเกตหลังเวลาเลิกเรียน พบว่า ด.ญ.บี รีบเดินลงมาจากอาคารเรียนทันที แล้วเดินมาที่นั่งที่ลานโตะหินอ่อนด้านหน้าโรงเรียนมานั่งเล่น พูดคุยกับกลุ่มเพื่อน ไม่ยอมกลับบ้าน จนกระทั่ง เวลาประมาณ 18.00 นาฬิกา ด.ญ.บี ถือกระเป๋านักเรียนเดินออกจากโรงเรียนพร้อมกับกลุ่มเพื่อนสนิท 6 คน เดินออกจากโรงเรียนไปจนถึงปากซอยทางเข้ามาโรงเรียนและเดินข้ามถนนมุ่งตรงเข้าไปในร้านเกมซึ่งอยู่ติดกับป้ายรถโดยสารประจำทาง ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่ ด.ญ.บี เดินเข้าไปมีเด็กและวัยรุ่นชายจำนวน 10-12 คนนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ ด.ญ.บี และกลุ่มเพื่อนได้เดินเข้าไปในร้านเกม ซื้อมั้ดชิ่วโม่ง และนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนละเครื่อง

5. ข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน

ผู้วิจัยได้ไปเยี่ยมบ้าน ได้สังเกตและสัมภาษณ์ผู้ปกครองดังนี้

5.1 จากการสังเกต พบว่า ลักษณะบ้านเป็นบ้านส่วนตัว เช้าที่ดินอาศัยอยู่ เป็นบ้านไม่มีชั้นเดียว เป็นบ้านที่ปลูกอยู่ในสวน ทางเข้าบ้านของ ด.ญ.บี ต้องเข้าซอยและอยู่ห่างจากถนนใหญ่ ซึ่งไกลจากแหล่งชุมชน ระหว่างทางเดินมาบ้านของ ด.ญ.บี เป็นแหล่งชุมชนซึ่งมีร้านเกมคอมพิวเตอร์ เปิดให้บริการหลายร้าน ลักษณะภายในบ้านของ ด.ญ.บี สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ จัดวางไม่เป็นระเบียบ ขาดความเป็นสัดส่วน ไม่มีห้องนั่งเล่น ห้องสำหรับอ่านหนังสือหรือทำการบ้าน

5.2 จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง ทราบว่า ด.ญ. บี มีลักษณะค่อนข้างคล้ายผู้ชาย อากัปกิริยาไม่เรียบร้อย ขี้เกียจ ดิดเพื่อน ไม่ค่อยสนใจเรื่องเรียน ดิดเกมคอมพิวเตอร์ ชอบกลับบ้านดึก ด.ญ.บี เป็นคนเดียวในบ้านที่ไม่ต้องรับผิดชอบทำงานบ้าน ส่วนสมาชิกทุกคนในบ้านต่างมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบกันทุกคน สมาชิกในครอบครัวไม่ค่อยมีเวลาให้แกกัน นางสาวของ ด.ญ. บี เล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า ได้ช่วยกันเลี้ยงดู ด.ญ. บี มาตั้งแต่มารดาของ ด.ญ. บี เสียชีวิตและบิดาก็ทิ้งไป แต่เมื่อ ด.ญ. บี โตขึ้นมาก็ไม่ค่อยได้ดูแลและไรมาก ไม่สามารถดูแลได้ทั่วถึงทุกเรื่อง ตา ยาย จะเป็นผู้เลี้ยงดูและรับผิดชอบเรื่องค่าใช้จ่ายด้านต่าง ๆ ด.ญ. บี ก่อนข้างจะสนิทกับพี่ชายคนที่ 3 เพราะพี่ชายจะรักและตามใจ ด.ญ.บี มากกว่าทุกคนในบ้าน สมาชิกในครอบครัวค่อนข้างจะเป็นห่วง ด.ญ. บี เรื่องการดิดเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจาก ด.ญ.บี ดิดเกมคอมพิวเตอร์มาก เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกือบทุกวัน ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละวัน มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป กลัวจะเสีย

การเรียน หลังเลิกเรียนก็จะชอบแวะเข้าร้านเกมก่อนกลับบ้านทุกวัน การบ้านไม่เคยทำ พอกลับเข้าบ้านสักพักก็จะออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนดึก บางครั้งพี่ชายต้องไปตามกลับบ้าน ด.ญ. บี มีกลุ่มเพื่อนสนิทที่โรงเรียนซึ่งติดเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกัน และชอบออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยกันทุกวัน ก่อนจะออกจากบ้านไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมก็จะโทรนัดเวลากับเพื่อนก่อน แล้วจึงค่อยออกไป เรื่องนี้ทางบ้านเองก็รับรู้ แต่ก็ไม่ค่อยได้ดูแล หรือใส่ใจมาก ไม่ได้สนับสนุน แต่ก็ไม่ได้เข้มงวดหรือควบคุมจนเกินไป เนื่องจากไม่ค่อยมีเวลาคอยติดตามพฤติกรรม มีการดักเตือนบ้างแต่ก็ไม่ค่อยเชื่อฟัง ส่วนเงินที่ให้ใช้เป็นรายวันก็จะเก็บเอาไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ค่อยนำมาใช้จ่าย

การวินิจฉัย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ญ.บี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก วัยรุ่นมีความรู้สึกเครียด จากการเรียนหนังสือและเบื่อหน่ายการอยู่บ้าน จึงใช้วิธีการผ่อนคลายโดยการไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังติดเพื่อน ในขณะที่เล่นก็ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้ ให้เล่นตามเวลาที่เหมาะสมได้ ขาดวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง ขาดการจัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมที่เหมาะสม รวมถึงขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ

2. สาเหตุจากครอบครัว

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ญ.บี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก บรรยากาศและความสัมพันธ์ในครอบครัวขาดความอบอุ่น เนื่องจากการดาเสียชีวิต และบิดาก็ทิ้งไปตั้งแต่เด็ก ทอดทิ้งให้อยู่กับญาติและพี่ชาย ซึ่งไม่ค่อยได้อบรม ดูแล และติดตามพฤติกรรม อีกทั้งขาดการฝึกวินัยและความรับผิดชอบในชีวิตประจำวันและในการเล่นตั้งแต่แรก รวมถึงครอบครัวไม่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของวัยรุ่นได้ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเหงา และเกิดความเบื่อหน่ายจนห่างเหินครอบครัว ไปพึ่งพาเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน ความท้าทาย และให้ความสุขมากกว่าการอยู่บ้าน

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ญ.บี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ให้การแนะนำ และชักชวน อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยและสถานศึกษาอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจให้เข้าไปใช้บริการ รวมถึงอัตราค่าบริการราคาไม่แพง สามารถจ่ายได้ด้วยตนเอง และบรรยากาศภายในร้านเกมให้ความรู้สึกอบอุ่น ความเป็นกันเองแก่ผู้ที่เข้าไปใช้

บริการ และเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง สิ่งเหล่านี้จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

1. ให้คำปรึกษากลุ่มแก่ ด.ญ.บี โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษา ได้แก่ การฟัง การใช้คำถามปลายปิด และปลายเปิด การสังเกต การสะท้อนความรู้สึก การเจียบ การทวนความ การให้ข้อมูล การทำให้เกิดความกระจำ การให้กำลังใจ และการสรุป โดยอาศัยพื้นฐานจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับวัยรุ่น เพื่อให้เกิดบรรยากาศของความไว้วางใจกัน และใช้คำถามกระตุ้นให้วัยรุ่นแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเองและครอบครัว โดยหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก รวมถึงการให้ความรู้และสร้างแรงจูงใจ โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตนเองด้วยตนเอง และให้ความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแก่วัยรุ่น ตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในเรื่องเวลาการเล่น เกม ช่วยกันกำหนดเวลาที่เหมาะสม และไม่เล่นเกมเป็นเวลานาน จนไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นได้เหมือนเดิม จากการให้คำปรึกษากลุ่มดังกล่าวปรากฏว่า ด.ญ.บี มีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองมากขึ้น ยอมรับพฤติกรรมของตนเองทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ รับรู้สิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ทราบว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม และสามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น โดยเรียนรู้ที่จะสามารถควบคุมตนเองในการลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. ให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจ และขอความร่วมมือจากอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือสนใจ

3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัว ด.ญ.บี รวมถึงให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การทํานายผล

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ ด.ญ.บี เป็นพฤติกรรมที่มีสาเหตุมาจากหลายด้าน กล่าวคือ สาเหตุจากตนเอง สาเหตุจากครอบครัว สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเห็นแล้วว่า สาเหตุดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ หาก ด.ญ.บี ผู้ปกครอง อาจารย์ และเพื่อน ๆ มีความตั้งใจที่จะแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง ผู้วิจัยทำนายผลว่า สาเหตุดังกล่าวไม่รุนแรงมากนัก เพียงแต่ต้องใช้เวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้วัยรุ่น

สามารถปรับตัวได้ ถ้าหาก ด.ญ.บี ได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ได้รับการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็ย่อมสามารถช่วยเหลือได้ นอกจากนี้ ด.ญ.บี ยังให้ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหานี้ เป็นอย่างดีอีกด้วย

การติดตามผล

ผู้วิจัยได้ติดตามผลหลังจากการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ญ.บี มีความเข้าใจตนเองในพฤติกรรมของตนเอง และยอมรับตนเองได้ว่าสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเนื่องจากตนเอง ครอบครัวยุติเพื่อน ชวนชวน และสังคม โดยมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พยายามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง จัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวัน และจำนวนชั่วโมงลง จัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอื่นที่ ด.ญ. บี สนใจ คือ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นฟุตบอล ช่วยทำงานบ้าน และทำการบ้านที่ได้รับมอบหมายจากทางโรงเรียนด้วยตนเอง

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง สรุปได้ว่า ด.ญ.บี มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ การเรียน การทำงานอื่น มีความรับผิดชอบต่องานที่ทางโรงเรียนและทางบ้านมอบหมายได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรายการนี้

ด.ญ.บี ควรจัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมเป็นกิจกรรมอย่างอื่นที่สนุกสนานและเบี่ยงเบนความสนใจแทน เช่น เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก ทำกิจกรรมครอบครัว หากิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน และจัดตารางกำหนดเวลาในการเล่นเกมนทุกสัปดาห์ โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวันและจำนวนชั่วโมงลง ควรเล่นเกมเพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง รวมถึงควรมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายในการเรียน และการดำเนินชีวิตของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับรายการนี้

2.1 ผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว มีการสื่อสารในทางสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญและความใส่ใจกับรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ ฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบร่วมกันในครอบครัว หากิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ทำร่วมกันในครอบครัว

2.2 อาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมที่ช่วยค้นพบความถนัด ความสามารถของตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนพูดคุยให้คำชมเชยในสิ่งที่ ด.ญ.บี ทำถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในยามที่ ด.ญ. บี มีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายใจ สร้างเสริมความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความตระหนักรู้ต่อหน้าที่ของตนเอง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษา

ผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อไปควรสร้างสัมพันธภาพ ความคุ้นเคย ยอมรับและเข้าใจ โดยการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ สนใจและห่วงใย อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความศรัทธาในตัวผู้ได้รับการศึกษา กล้าที่จะระบายความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ศึกษาคควรฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการให้คำปรึกษาให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

กรณีศึกษาที่ 3 ด.ช. ซี (นามสมมติ)

ด.ช. ซี ระยะเวลาที่ศึกษาตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ถึง วันที่ 30 มกราคม พ.ศ.

2552

ลักษณะทั่วไป

ด.ช. ซี เป็นนักเรียนชายไทย อายุ 14 ปี ผิวดำแดง รูปร่างสมส่วน แต่งกายสะอาดเรียบร้อย ถูกกฎระเบียบของโรงเรียน ลักษณะเป็นคนไม่กล้าแสดงออก พูดน้อย และเวลาพูดเสียงเบา ไม่สบตาเวลาพูดด้วย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ พร้อมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จากข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ด.ช. ซี ใช้สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ ร้านเกมประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำคือ เกมออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์คือ 3-6 ชั่วโมง ต่อวัน และจำนวนความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 7 วัน ต่อสัปดาห์ มีข้อบ่งชี้ถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 8 ข้อ จากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ได้แก่ 1) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 2) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละวันไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง 3) รู้สึกหงุดหงิด หรือไม่พอใจทุกครั้งเวลาที่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 4) เมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะรู้สึกกระวนกระวายใจ เพราะอยากที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก 5) เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 6) พยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่มักทำไม่สำเร็จ 7) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 8) ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกมคอมพิวเตอร์ (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง/ซื้อหนังสือเกม/ซื้ออาวุธในเกม)

2. ข้อมูลจากแบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบการติดเกม พบว่า ด.ช. ซี มีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

2.1.1 การหมกมุ่นกับเกม โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม เรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม กลุ่มเพื่อนที่คบด้วย ชอบเล่นเกม

เหมือนกัน ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตรชั่วโมงเกม หนังสือเกม ยอมรับว่าหลายคนบอกว่าตนเองติดเกม สนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก

2.1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ เล่นเกมจนลืมเวลา อารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม และพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากแต่ก็ทำไม่สำเร็จ

2.1.3 การสูญเสียการทำหน้าที่ ความรับผิดชอบ โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ การเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก คนรอบข้างบอกว่าอารมณ์เปลี่ยนไป คือ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ คนรอบข้างบอกว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ ขาดความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟัง

จากแบบทดสอบ พบว่า คะแนนรวมของ ด.ช. ซี มากกว่า 33 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มของผู้ที่หน้าจะติดเกม และระดับความรุนแรงของปัญหาอยู่ในระดับที่มีปัญหาในการเล่นเกมนมาก

2.2 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. ซี มีลักษณะขี้กลัว ไม่กล้า ไม่ชอบสูงส่งกับใคร ต้องการการยอมรับ เก็บกดความก้าวร้าว คือ ลังเล ทำตามอารมณ์ ย้ำคิด มีความขัดแย้งในใจ สนใจแต่ตนเอง ทะเยอทะยาน

2.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. ซี มีปมด้อย หลีกหนี ขี้อาย มีความรู้สึกโดดเดี่ยว ต้องการแยกตัว รู้สึกถูกทิ้ง รู้สึกกลัวบุคคลอื่น คือ

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทั้งผู้รับการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้รับการศึกษา

3.1.1 ด้านส่วนตัวและครอบครัว ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช. ซี อายุ 14 ปี ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านตนเองเป็นบ้านส่วนตัวอยู่กับบิดา มารดา ด.ช. ซี เป็นบุตรคนเดียว แต่มีพี่ชาย 1 คน ต่างมารดากัน อายุ 19 ปี ขณะนี้พี่ชายไม่ได้อยู่บ้านเดียวกัน และไม่ได้เรียนหนังสือ ทำงานเป็นนายตรวจตั๋วรถโดยสารประจำทาง บิดาอยู่บ้านไม่ได้ประกอบอาชีพ มารดาทำงานเป็นพนักงานในโรงงานผลิตยาหอม มารดาจะออกจากบ้านตั้งแต่ 06.00 นาฬิกา และกลับถึงบ้านเวลา 18.00 นาฬิกา รายได้เฉลี่ยของครอบครัวประมาณ 4,000-5,000 บาทต่อเดือน ด.ช. ซี ได้รับเงินจากมารดามาโรงเรียนวันละ 45 บาท เดินทางมาโรงเรียนโดยการเดิน เนื่องจากบ้านอยู่ใกล้โรงเรียน ความรู้สึกของ ด.ช.ซี ที่มีต่อครอบครัว คือ ด.ช.ซี สนุกกับมารดามากที่สุด มารดาไม่ค่อยมีเวลาให้ เลี้ยงดูแบบปล่อย ให้อิสระ และตามใจ เนื่องจากมารดาต้องออกไปทำงาน ทำงานสัปดาห์ละ 6 วัน คือ วันจันทร์ถึงวันเสาร์ ต้องออกจากบ้านตั้งแต่เช้า กว่าจะกลับบ้านก็เย็นมากจึงไม่ค่อยมีโอกาสได้คุยกัน ความรู้สึกที่มีต่อบิดานั้น ด.ช.ซี รู้สึกไม่สนิทกับบิดา เนื่องจากบิดาไม่ค่อยอยู่บ้านคุยกับตน เนื่องจากบิดาชอบออกไปกินเหล้านอกบ้าน เมากลับบ้านทุกวัน บิดาเป็นคนติดเหล้า และชอบทะเลาะกับมารดาเสมอ ด.ช.ซี ไม่มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบภายในบ้าน มารดาจะจัดเตรียมไว้ให้ทุกอย่างก่อนไปทำงาน ในตอนเย็นของทุก ๆ วัน ด.ช. ซี กลับถึงบ้านก็จะรีบถอดชุดนักเรียน

อาบน้ำ และเปลี่ยนเสื้อผ้า แล้วก็ออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม จะกลับเข้าบ้านเวลาประมาณ 21.00 นาฬิกา

3.1.2 ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช.ซี เริ่มเล่นเกมครั้งแรก ตอนอยู่ประถมศึกษาปีที่ 5 จากการติดตามพี่ชายไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมด้วยทุกวัน ตอนหลังออกไปเล่นด้วยตนเองเพียงคนเดียว ด.ช.ซี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมเป็นประจำทุกวัน โดยวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จะเล่นตอนเช้าก่อนเข้าโรงเรียน คือ ตั้งแต่เวลา 07.00-07.30 นาฬิกา โดยจะซื้อบัตรชั่วโมงไว้ 1 ชั่วโมง ราคา 15 บาท สามารถเล่นได้ 1 ชั่วโมง แต่ ด.ช.ซี ใช้เวลาเล่นประมาณ 30 นาที และหลังจากนั้นจะหยุดเวลาไว้ในเครื่อง แล้วเก็บบัตรชั่วโมงเกมใส่กระเป๋าเสื้อนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้เล่นต่อในตอนเย็น หลังจากนั้นก็จะเดินมาให้ทันโรงเรียนเข้าเวลา 07.40 นาฬิกา หลังเลิกเรียนก็จะรีบออกจากโรงเรียน และชวนเพื่อน ๆ เพื่อมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อจากเวลาที่เหลือแล้วหยุดไว้ ที่ร้านเกมร้านเดิม เมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนหมดชั่วโมงก็จะกลับบ้านเพื่อนำกระป๋องนักเรียนไปเก็บ ถอดชุดนักเรียน อาบน้ำ และเปลี่ยนเสื้อผ้า แล้วจึงเดินออกมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมซึ่งอยู่ใกล้บ้านต่อ ซึ่งมีจำนวนหลายร้าน แต่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร้านประจำที่เคยเล่น เพราะสนิทกับเจ้าของร้านเกม บรรยายกาศในร้านเกมก็ชวนให้เข้าไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นาน ๆ ให้ความรู้สึกเป็นส่วนตัว เป็นกันเอง มีเพื่อนเยอะแยะ ส่วนช่วงเวลาที่เล่นประจำในวันจันทร์ถึงศุกร์ คือ 16.00 - 21.00 นาฬิกา วันเสาร์จะเล่น ช่วงเวลา 09.00-14.00 นาฬิกา ส่วนวันอาทิตย์จะเล่นช่วงเย็น ค่าใช้จ่ายที่เสียในการเล่นคอมพิวเตอร์วันจันทร์-ศุกร์ วันละ 30 บาท เล่น 2 ชั่วโมง ส่วนวันเสาร์เสียค่าใช้จ่าย วันละ 70 บาท เล่น 6 ชั่วโมง เงินที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์นั้นได้มาจากเงินเก็บที่เหลือจากการใช้จ่ายรายวัน และหากไม่พอใช้ก็จะขอเพิ่มจากมารดา จำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด คือ 6 ชั่วโมง ด.ช.ซี ยอมรับว่า "รู้ว่าตนเองติดเกมคอมพิวเตอร์มาก แต่ถ้าไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ทำอะไรไม่รู้จะทำอะไร รู้สึกเบื่อ เหงา อยู่บ้านก็ไม่ทำอะไรทำ ที่บ้านไม่มีใครอยู่ ต้องอยู่คนเดียว และที่ไปเล่นทุกวันเพราะมีเพื่อนข้างบ้านชักชวน เมื่อไปเล่นทุก ๆ วันเลยทำให้ติด ด.ช.ซี ได้บอกเหตุผลที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์นั้นว่า "เกมออนไลน์มันสนุก ตื่นเต้น ทำหาย ได้เพื่อนเยอะแยะมากมาย ในเกมเราสามารถจะเป็นใคร อยากจะพูด หรือทำอะไรก็ได้ ไม่มีใครว่า ใครห้ามเรา ซึ่งในชีวิตจริงมันน่าเบื่อ รู้สึกโดดเดี่ยว และเราก็ไม่สามารถแสดงตัวตนอย่างที่เรต้องการเป็นแบบในเกมได้" ด.ช.ซี ทราบว่าการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลเสีย คือเมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก ๆ จะทำให้ติด สายตาเสีย เป็นการใช้เวลาว่างไม่เกิดประโยชน์ แต่สิ่งที่ ด.ช.ซี ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นคือ การฝึกคิดวางแผน ชัยชนะและความสำเร็จที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความเพลิดเพลิน การสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนใหม่จากเกมออนไลน์ และเพื่อนในร้านเกม ได้รับการยอมรับและคำชื่นชมจากเพื่อนเมื่อเล่นผ่านระดับที่ยาก ๆ ด.ช.ซี สามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในร้านเกมได้โดยไม่ต้องกังวลเรื่องเวลากลับบ้าน ไม่เคยควบคุมเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเอง อยากจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรืออยากจะทำอะไรก็

คอมพิวเตอร์เวลาใดก็ได้ เนื่องจากไม่มีผู้ปกครองคอยควบคุมตนเอง แต่ส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อจำนวนเงินที่เตรียมมาได้ซื้อจำนวนชั่วโมงเกมไปหมดแล้ว

3.2 สัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ทราบว่า ด.ช. ซี มีลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพเป็นคนเงียบ ๆ หนึ่งเคย เวลาถาม จะไม่ค่อยตอบ พูดน้อย พูดเสียงเบา ไม่ค่อยตั้งใจเรียน แต่ชอบพูดคุยในเวลาเรียนกับเพื่อน มีเพื่อนน้อย ไม่ค่อยชอบเข้าสังคม ไม่ค่อยให้ความร่วมมือกับกิจกรรมของโรงเรียน ไม่ค่อยสนใจคนรอบข้าง ไม่ค่อยรับฟังอะไร สนใจแต่ตนเอง

3.3 สัมภาษณ์เพื่อนสนิท ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช. ซี เป็นคนไม่ค่อยพูด เงียบ ๆ มีเพื่อนน้อย ติดเกมคอมพิวเตอร์มาก ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวันทั้งตอนเช้า ก่อนเข้าโรงเรียน และตอนเย็นหลังเลิกเรียน เวลาเรียนชอบชวนคุยเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ค่อยตั้งใจเรียน ชอบไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยกัน

4. ข้อมูลจากการสังเกต

จากการสังเกตหลังเวลาเลิกเรียน พบว่า ด.ช. ซี เดินสะพายกระเป๋านักเรียนลงมา จากอาคารเรียนหลังจากกริ่งสัญญาณหมดชั่วโมงเรียนดังขึ้น 10 นาที เดินลงบันไดมาพร้อมกับเพื่อนสนิทชาย 3 คน เพื่อนในกลุ่มพูดชวน ด.ช.ซี ไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันก่อนกลับบ้าน ด.ช. ซี ตอบตกลง และรีบเดินออกจากโรงเรียนแล้วเพื่อมุ่งตรงไปยังร้านเกมฝั่งตรงข้ามปากซอยโรงเรียน แล้วเข้าไปในร้านเกมพร้อมกับเพื่อน ภายในร้านเกมมีนักเรียนวัยรุ่นหญิง ชายจำนวนมากนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่

5. ข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน ผู้วิจัยได้ไปเยี่ยมบ้าน ได้สังเกตและสัมภาษณ์ผู้ปกครอง ดังนี้

5.1 จากการสังเกต พบว่า บ้านมีลักษณะเป็นบ้านเดี่ยวส่วนตัว อยู่ห่างจากโรงเรียนประมาณ 1 กิโลเมตร สภาพลักษณะภายนอกเป็นบ้านเดี่ยวส่วนตัวมีชั้นเดียว ในบริเวณนั้น ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นบ้านเดี่ยวหลาย ๆ หลังติดกัน ระหว่างทางเดินมาบ้านของ ด.ช. ซี มีร้านเกมเปิดให้บริการ จำนวน 3 ร้าน มีเด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเข้าไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ สภาพภายในบ้าน จัดวางสิ่งของเป็นระเบียบเรียบร้อย มีเครื่องอำนวยความสะดวก ไม่มีคอมพิวเตอร์ ในบ้านมี 1 ห้องนอน 1 ห้องน้ำ 1 ห้องครัว และมีห้องสำหรับนั่งเล่น ด.ช.ซี นอนห้องเดียวกับบิดา และมารดา

5.2 จากการสัมภาษณ์มารดา ทราบว่า ด.ช.ซี เป็นเด็กที่เงียบ ๆ ไม่ค่อยสูงส่งกับใคร ไม่ค่อยเกรง เป็นเด็กที่ไม่ค่อยมีเพื่อน ไม่ชอบอยู่บ้าน ชอบออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม โดยเฉพาะช่วงเย็นของทุก ๆ วัน กลับจากทำงานมาถึงบ้านจะไม่เคยเจอลูกอยู่ที่บ้าน เพราะ ด.ช.ซี จะออกไปเล่นเกมตั้งแต่โรงเรียนเลิก จะกลับเวลา ประมาณ 21.00 นาฬิกา ก็จะพบกับลูกเวลานั้น เจอหน้ากันก็มีพูดคุยกันบ้างเล็กน้อย เมื่ออยู่บ้าน ด.ช.ซี จะชอบดูการ์ตูน เมื่อการ์ตูนจบก็จะออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หากวันไหนไม่มีการ์ตูนดูก็จะออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมทั้งวัน ไม่มีหน้าที่ที่จะต้องรับผิดชอบภายในบ้าน มารดาจะทำไว้ให้ทุกอย่าง ส่วนพฤติกรรมเวลาของ ด.ช.ซี เวลาอยู่ที่โรงเรียนตนเองไม่เคยรับทราบว่าเป็นอย่างไร ไม่ค่อยมีเวลาได้ติดต่อสื่อสารกับครูที่

โรงเรียนเท่าที่ควร เพราะต้องทำงานเกือบทุกวัน ส่วนวันหยุดก็จะหางานพิเศษทำ เพื่อเสริมรายได้ แต่ก็ยังไม่พอค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือน เพราะรายได้ประจำจะได้รับเป็นรายวันตามค่าแรงขั้นต่ำของกรมแรงงาน หากวันไหนหยุดงานก็จะถูกหักเงิน เนื่องจากตนเองเป็นผู้เลี้ยงดูครอบครัวเพียงคนเดียว ค่าใช้จ่ายในครอบครัวแต่ละเดือนจึงไม่พอใช้ ต้องไปกู้ยืมเงินนอกระบบ เพื่อนำมาใช้จ่ายภายในบ้าน พ่อของ ด.ช.ซีเป็นคนติดเหล้า ชอบมีเรื่องทะเลาะกับคนในครอบครัวเวลาเมากลับมาบ้าน แม่ของด.ช.ซี รู้สึกเสียใจและสงสารลูกที่ไม่สามารถมีครอบครัวที่พร้อมและสมบูรณ์แบบให้กับลูกได้ เหมือนกับครอบครัวอื่น ๆ จึงคิดว่า "ลูกจะต้องเป็นเด็กที่ไม่มีปมด้อย และเป็นเด็กที่ไม่มีปัญหา" ดังนั้นเวลาลูกขอสิ่งใดก็มักจะตอบสนองให้ลูกเกือบทุกอย่าง เวลาลูกออกไปเล่นเกมไม่อยากรู้ว่ากล่าวตักเตือน หรือบ่นลูก โดยให้เหตุผลว่า "ไม่ค่อยมีเวลาให้ลูก ลูกอยู่บ้านคงเหงา ไม่มีเพื่อน ไม่มีความสุข อะไรที่ลูกทำแล้วรู้สึกมีความสุขก็ไม่อยากไปทำลาย" มารดาของ ด.ช.ซี มีความคิดเห็นต่อพฤติกรรมติดเกมของด.ช.ซี ว่า "การที่ลูกไปติดเกมนั้นก็ยิ่งดีกว่าลูกไปติดยา"

การวินิจฉัย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.ซี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากบุคลิกภาพส่วนตัวของวัยรุ่นที่มีลักษณะเป็นคนเงียบๆ เก็บตัว ไม่กล้าแสดงออก ไม่ชอบเข้าสังคม และไม่กล้าสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น จึงต้องหาสังคมเพื่อนและแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง ด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในขณะที่เล่นก็ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้ หมกมุ่นกับเกม ไม่มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบภายในบ้าน จึงใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม จนทำให้ขาดวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง รวมถึงขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ

2. สาเหตุจากครอบครัว

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.ซี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากสภาพภายในบ้านขาดความอบอุ่น บิดา มารดาทอดทิ้งให้อยู่ตามลำพัง ไม่มีเวลาในการดูแลเอาใจใส่ เลี้ยงลูกด้วยการตอบสนองทางด้านวัตถุมากกว่าทางด้านจิตใจ และให้การสนับสนุนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ขาดการฝึกวินัยและความรับผิดชอบให้แก่วัยรุ่นตั้งแต่เด็ก รวมถึงขาดการติดตามและสอบถามพฤติกรรมของวัยรุ่นอย่างใกล้ชิด

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.ซี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนให้การแนะนำ และชักชวน อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจให้

เข้าไปใช้บริการ รวมถึงอัตราค่าบริการราคาไม่แพง สามารถจ่ายได้ด้วยตนเอง และบรรยากาศภายในร้านเกมให้ความรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัยและเป็นกันเอง

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

1. ให้คำปรึกษากลุ่มแก่ ด.ช.ซี โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษา ได้แก่ การฟัง การใช้คำถามปลายปิด และปลายเปิด การสังเกต การสะท้อนความรู้สึก การเจียบ การทวนความ การให้ข้อมูล การทำให้เกิดความกระจำ การให้กำลังใจ และการสรุป โดยอาศัยพื้นฐานจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับวัยรุ่น และให้เกิดบรรยากาศของความไว้วางใจกัน และจึงใช้คำถามกระตุ้นให้วัยรุ่นแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเองและครอบครัว โดยหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก รวมถึงการให้ความรู้และสร้างแรงจูงใจ โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตนเองด้วยตนเอง และให้ความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแก่วัยรุ่น ตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในเรื่องเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ช่วยกันกำหนดเวลาที่เหมาะสม และไม่ให้มากเกินไปเหมือนเดิม จากการให้คำปรึกษากลุ่มดังกล่าว ปรากฏว่า ด.ช.ซี มีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองมากขึ้น ยอมรับพฤติกรรมของตนเองทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ รับรู้สิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ทราบว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม และสามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น โดยเรียนรู้ที่จะสามารถควบคุมตนเองในการลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. ให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจ และขอความร่วมมือจากอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่ถนัดหรือมีความสนใจ

3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัว ด.ช.ซี รวมถึงให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การทํานายผล

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ ด.ช.ซี เป็นพฤติกรรมที่มีสาเหตุมาจากหลายด้าน กล่าวคือ สาเหตุจากตนเอง สาเหตุจากครอบครัว สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเห็นแล้วว่า สาเหตุดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ หาก ด.ช.ซี ผู้ปกครอง อาจารย์ และเพื่อน ๆ มีความตั้งใจที่จะแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง ผู้วิจัยทำนายผลว่า สาเหตุดังกล่าวไม่รุนแรงมากนัก เพียงแต่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้วัยรุ่น

สามารถปรับตัวได้ ถ้าหาก ด.ช.ซี ได้รับการรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ได้รับการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็ย่อมสามารถช่วยเหลือได้ นอกจากนี้ ด.ช.ซี ยังให้ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหา เป็นอย่างดีอีกด้วย

การติดตามผล

ผู้วิจัยได้ติดตามผลหลังจากการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ช.ซี มีความเข้าใจตนเองในพฤติกรรมของตนเอง และยอมรับตนเองได้ว่าสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเนื่องจากตนเอง ครอบครัวยุติเพื่อน ชุมชน และสังคม โดยมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พยายามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง จัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวัน และจำนวนชั่วโมงลง จัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอื่นที่ ด.ช.ซี สนใจ คือ ดูหนัง ฟังเพลง ช่วยทำงานบ้าน และทำการบ้าน

จากการสัมภาษณ์มารดา สรุปได้ว่า ด.ช.ซี มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การเรียน การทำงานอื่น มีความรับผิดชอบต่องานที่ทางโรงเรียนและทางบ้านมอบหมายได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรายการนี้

ด.ช.ซี ควรจัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมเป็นกิจกรรมอย่างอื่นที่สนุกสนานและเบี่ยงเบนความสนใจแทน เช่น เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก ร่วมกิจกรรมครอบครัว หากิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน และจัดตารางกำหนดเวลาในการเล่นเกมทุกสัปดาห์ โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวันและจำนวนชั่วโมงลง ควรเล่นเกมเพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง รวมถึงควรมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายในการเรียน และการดำเนินชีวิตของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับรายการนี้

2.1 ผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว มีการสื่อสารในทางสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญและความใส่ใจกับรายการอย่างสม่ำเสมอ ฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบร่วมกันในครอบครัว หากิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ทำร่วมกันในครอบครัว

2.2 อาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมที่ช่วยค้นพบความถนัด ความสามารถของตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนพูดคุยให้คำชมเชยในสิ่งที่ ด.ช.ซี ทำถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในยามที่ ด.ช.ซี มีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายใจ สร้างเสริมความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความตระหนักรู้ต่อหน้าที่ของตนเอง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษา

ผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อไปควรสร้างสัมพันธภาพ ความคุ้นเคย ยอมรับและเข้าใจ โดยการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ สนใจและห่วงใย อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิด

ความศรัทธาในตัวผู้ได้รับการศึกษา กล้าที่จะระบายความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ศึกษาคควรฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการให้คำปรึกษาให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

กรณีศึกษาที่ 4 ด.ช. ดี (นามสมมติ)

ด.ช. ดี ระยะเวลาที่ศึกษาตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ถึง วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2552

ลักษณะทั่วไป

ด.ช. ดี เป็นนักเรียนชายไทย อายุ 14 ปี ผิวสองสี รูปร่างสมส่วน ใบหน้าเรียวยาว ตาชั้นเดียว มีลักษณะเชื้อสายคนจีน แต่งกายสะอาดเรียบร้อย ถูกกฎระเบียบของโรงเรียน ลักษณะเป็นคนกล้าแสดงออก พูดจาดีมีสัมมาคารวะ มีน้ำใจชอบช่วยเหลือ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ พร้อมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จากข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ด.ช. ดี ใช้สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ ร้านเกม และบ้านเพื่อน ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำคือ เกมแอคชั่น เกมจำลองสถานการณ์ เกมวางแผนและเกมออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 6-10 ชั่วโมง ต่อวัน และจำนวนความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 6-7 วัน ต่อสัปดาห์ มีข้อบ่งชี้ถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 9 ข้อ จากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ได้แก่ 1) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 2) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละวันไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง 3) เล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีมากจนทำให้ตื่นสาย หรือจนบางครั้งตื่นไปเรียนไม่ไหว 4) รู้สึกหงุดหงิดหรือไม่พอใจทุกครั้งเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5) เมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะรู้สึกกระวนกระวายใจ เพราะอยากที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก 6) เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 7) พยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ก็ทำไม่สำเร็จ 8) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 9) ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง/ ซื้อหนังสือเกม/ ซื้ออาวุธในเกม)

2. ข้อมูลจากแบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบการติดเกม พบว่า ด.ช. ดี มีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

2.1.1 การหมกมุ่นกับเกม โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม กลุ่มเพื่อนที่คบด้วย ชอบเล่นเกมเหมือนกัน ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตร

ชั่วโมงเกม หนังสือเกม เรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ยอมรับว่าหลายคนบอกว่าตนเองติดเกม สนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก

2.1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ เล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตให้เล่น เล่นเกมจนลืมเวลา อารมณ์เสียเวลาที่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม และพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากแต่ก็ทำไม่สำเร็จ

2.1.3 การสูญเสียการทำหน้าที่ ความรับผิดชอบ โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลง การเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก คนรอบข้างบอกว่าอารมณ์เปลี่ยนไป คือ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ คนรอบข้างบอกว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ ขาดความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟัง

จากแบบทดสอบ พบว่า คะแนนรวมของ ด.ช. ดี มากกว่า 33 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มของผู้ที่หน้าจะติดเกม และระดับความรุนแรงของปัญหาอยู่ในระดับที่มีปัญหาในการเล่นเกมนมาก

2.2 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. ดี มีลักษณะขี้กลัว ไม่กล้า ชอบหลีกเลี่ยง ควบคุมตนเองไม่ได้ รู้สึกมีปมด้อย ต้องการการยอมรับ คือ ทำตามอารมณ์ ย้ำคิด มีความขัดแย้งในใจ ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

2.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. ดี มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมารดามากกว่าบิดา สนใจตนเอง รู้สึกมีปมด้อย คือ ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี มีความวิตกกังวลและพยายามหาทางออกโดยการใช้เงินตุนาคาร

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทั้งผู้รับการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้รับการศึกษา

3.1.1 ด้านส่วนตัวและครอบครัว ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช. ดี อายุ 14 ปี ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านตนเองเป็นบ้านส่วนตัวอยู่กับบิดา มารดา สมาชิกภายในบ้านมีทั้งหมด 4 คน คือ บิดา มารดา พี่สาว และตนเอง ด.ช. ดี เป็นบุตรชายคนเดียว มีพี่สาว 1 คน อายุ 16 ปี กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเดียวกัน บิดาอายุ 35 ปี ทำงานการรถไฟ มารดา อายุ 35 ปี ทำงานเป็นช่างเย็บผ้าอยู่กับบ้าน รายได้เฉลี่ยของครอบครัวประมาณ 20,000 บาทต่อเดือน ด.ช. ดี ได้รับเงินมาโรงเรียนวันละ 50 บาท จากมารดา และเดินทางมาโรงเรียนโดยรถไฟ ใช้เวลาเดินทาง 5 นาที บิดาจะรัก เอาใจใส่และตามใจพี่สาว ส่วนมารดาจะรักและเอาใจใส่ ด.ช.ดี บุคคลในครอบครัวที่ ด.ช.ดี ให้ความสนิทสนมและไว้วางใจมากที่สุด คือ มารดา

3.1.2 ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช.ดี ชอบนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวมากกว่าที่จะมีเพื่อนมานั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย โดยให้เหตุผลว่า "ถ้าไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับคนที่เรารู้จัก เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เขาจะชอบถาม ขี้เกียจตอบ ไม่อยากมีปฏิสัมพันธ์กับใคร"

เวลาเล่น เพราะจะทำให้การเล่นถูกขัดจังหวะ ขาดความต่อเนื่องในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์” ด.ช.ดี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมและบ้านเพื่อนเป็นประจำทุกวัน โดยวันจันทร์ถึงศุกร์ จะเล่นตอนเช้าที่ร้านเกมบริเวณใกล้โรงเรียนก่อนเดินเข้าโรงเรียน คือ ตั้งแต่เวลา 07.00-07.30 นาฬิกา โดยจะซื้อบัตรชั่วโมงไว้ 1 ชั่วโมง ราคา 15 บาท สามารถเล่นได้ 1 ชั่วโมง แต่ ด.ช.ดี ใช้เวลาเล่นประมาณ 30 นาที และหลังจากนั้นจะหยุดเวลาไว้ในเครื่อง เพื่อเดินมาให้ทันโรงเรียนเข้าเวลา 07.40 นาฬิกา ส่วนชั่วโมงเกมที่เหลือนั้นจะมาเล่นต่อในตอนเช้าของอีกวัน เวลาหลังเลิกเรียนก็จะรีบออกจากโรงเรียน และจะหลบหนีการเรียนพิเศษตอนเย็นที่บิดาบังคับให้ไปเรียน แต่จะไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อยู่ที่ร้านเกม ตั้งแต่เวลา 14.40-16.00 นาฬิกา หลังจากนั้นก็กลับบ้านตามเวลาปกติ หากวันไหนที่มารดามารับหลังโรงเรียนเลิกก็จะหลบหนีการเรียนพิเศษช่วงเย็นมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ เนื่องจากมารดาจะมาส่งและรอรับกลับจากสถานที่เรียนพิเศษ ช่วงเวลาที่เล่นประจำในวันจันทร์ถึงศุกร์ คือ เวลา 17.00-22.30 นาฬิกา ทุกครั้งที่ออกมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม มารดาจะมาตามกลับบ้านทุกครั้ง ส่วนวันเสาร์ถึงอาทิตย์ จะออกมาเล่นที่บ้านเพื่อนแถวบ้านซึ่งเป็นเพื่อนสนิทกันมากกว่าเพื่อนที่โรงเรียน โดยจะเล่นตั้งแต่ 10.00-17.00 นาฬิกา ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้มาจาก เงินที่ได้รับรายวันจากมารดา เมื่อได้รับเงินมาแล้วจะไม่ซื้ออะไรกิน แต่จะเก็บเงินส่วนที่ได้มานั้นไว้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกครั้งจะรับประทานอาหารจากที่บ้านก่อนเข้าร้านเกม เพราะเมื่อนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วจะไม่ลุกออกจากที่นั่งไปไหน ส่วนจำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด คือ 12 ชั่วโมงต่อวัน ด.ช.ดี ยอมรับว่า “รู้ว่าตนเองติดเกมคอมพิวเตอร์ แต่ถ้าไม่เล่นเกมก็ไม่ว่าจะทำอะไร รู้สึกเบื่อบ้าน รำคาญ บิดาชอบส่งเสียงดัง ป่นว่าจุกจิก บังคับและเข้มงวดในทุก ๆ เรื่อง โดยเฉพาะเรื่องเรียนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พี่สาวชอบพูดจาตะคอกใส่ ส่วนมารดาก็จะคอยควบคุมความประพฤติตลอดเวลา” ทำให้ ด.ช.ดี รู้สึกเบื่อ เครียด และกดดันทุกครั้งเวลาอยู่บ้าน เนื่องจากไม่ได้รับอิสระและความเป็นตัวของตัวเอง รวมถึงการที่ไม่สามารถพูดโต้ตอบได้ เมื่อไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวันจึงทำให้ติด เพราะเล่นแล้วรู้สึกสนุก คลายเครียด ได้รับอิสระ หลายครั้ง ด.ช.ดี ถูกสั่งห้ามไม่ให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่บ่อยครั้งจะแอบหนีออกจากบ้านตอนดึก ๆ แล้วขี่รถจักรยานออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร้านเกมหน้าปากซอย หากครั้งไหนที่หนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วบิดารู้ก็จะไปตามกลับบ้านถึงร้านเกม และเมื่อกลับมาถึงบ้านก็จะถูกบิดาลงโทษด้วยการเขียนตี ดุด่า ตอหน้าทุกคนในบ้าน และถูกหักเงินรายวันที่เคยได้รับจาก 50 บาท เหลือเพียงวันละ 30 บาท เป็นเวลา 3 วัน ด.ช.ดี มักจะดื้อและไม่เชื่อฟังบิดา ด.ช. ดี หาเงินมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยการเล่นพนันบอลกับเพื่อนนอกโรงเรียน เมื่อได้เงินมาก็จะนำมาเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์มีความสำคัญกับ ด.ช.ดี มาก หากวันไหนไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะรู้สึกหงุดหงิด โมโห เบื่อ เซ็ง ไม่อยากทำอะไร ด.ช.ดี ทราบดีว่าการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลเสีย คือ เมื่อเล่นมากๆ จะทำให้ติด สายตาสั้น ด.ช.ดี รู้ว่าประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีน้อยมาก แต่ก็ไม่สามารถที่จะเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์นี้ได้

3.2 สัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ทราบว่า ด.ช. ดี มีลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพ เป็นคนที่ไม่ก้าวร้าว ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ชอบทำงานและการบ้านส่ง เวลาเรียนไม่เคยเอาหนังสือมาเรียน ในกระเป๋านักเรียนมีแต่หนังสือเกม ชอบพูดคุยในเวลาเรียนกับเพื่อน มีเพื่อนเยอะ มนุษย์สัมพันธ์ดี เข้าได้กับทุกคน แต่มักชอบทำตัวเองให้มีปัญหา

3.3 สัมภาษณ์เพื่อนสนิท ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช.ดี เป็นคนมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือและแบ่งปัน มีเพื่อนเยอะ แต่ไม่สนิทกับใครเลย ดิถเกมคอมพิวเตอร์มาก ไม่ค่อยตั้งใจเรียน ชอบคุยในเวลาเรียน

4. ข้อมูลจากการสังเกต

จากการสังเกตหลังเวลาเลิกเรียน ผู้วิจัยได้สังเกต พบว่า ด.ช. ดี เดินถือกระเป๋า นักเรียนลงมาจากอาคารเรียนหลังจากครึ่งสัญญาณหมดชั่วโมงเรียนดั่งขึ้น 10 นาที เดินลงบันไดมาพร้อมกับเพื่อนสนิทชายต่างห้องเรียน 4 คน ด.ช.ดี พูดชวนเพื่อนในกลุ่มไปเล่นเกมที่ร้านเกมหน้าปากซอยโรงเรียน หลังจากที่เดินออกจากประตูโรงเรียน มารดาของ ด.ช.ดี มายืนรอรับไปเรียนพิเศษอยู่ด้านหน้าโรงเรียน ด.ช.ดี จึงรีบเดินไปหา มารดา แสดงสีหน้า ท่าทางไม่พอใจที่มารดา มารดา รับ แล้วพูดเสียงดังกับมารดาว่า "แม่มารับผมทำไม ผมอายุเพื่อนนะที่มีแม่มาคอยรับ-ส่ง ผมโตแล้ว และวันนี้ผมก็จะไม่ไปเรียนพิเศษ แม่กลับบ้านไปเถอะ ผมจะไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อน เดียวผมกลับเอง" มารดาจับแขน ด.ช.ดี และพูดห้ามไม่ให้ไปกับเพื่อน แต่บอกให้ไปเรียนพิเศษ ด.ช.ดี ไม่สนใจมารดาและรีบวิ่งตามเพื่อนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

5. ข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน

จากการสังเกต พบว่า ลักษณะบ้านเป็นบ้านตึกแถว มี 3 ชั้น อยู่ในซอยซึ่งติดกับถนนใหญ่ อาศัยอยู่ในแหล่งชุมชน ระหว่างทางเดินในซอยมีร้านเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ร้าน ที่เปิดให้บริการ มีเด็กและวัยรุ่นนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เต็มทุกร้าน ด้านหน้าบ้านมีพื้นที่ว่างสำหรับใช้ตากผ้า จอดรถจักรยานและวางกระถางต้นไม้ภายในบ้านติดกับประตูทางเข้าบ้านด้านซ้ายมือมีคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง ซึ่งตั้งติดกับโทรทัศน์ ถัดจากโทรทัศน์เป็นพื้นที่เล็ก ๆ สำหรับมารดาซึ่งใช้ในการรับจ้างตัดเย็บและรีดเสื้อผ้า ด้านขวามือเป็นโต๊ะสำหรับรับประทานอาหารและใช้ทำการบ้านของพี่สาว ด.ช.ดี ด้านหลังเป็นห้องครัวและห้องน้ำ บนชั้น 2 ของบ้านมี 3 ห้องนอน ด.ช.ดี นอนห้องเดียวกับพี่สาว ส่วนมารดานอนห้องเดียวกับบิดา บนชั้น 3 ของบ้าน ไม่มีใครอยู่ สภาพภายในบ้านสะอาด จัดวางของเป็นระเบียบเรียบร้อย มีเครื่องอำนวยความสะดวกพร้อม มารดา มีลักษณะเป็นคนตัวเล็ก ใส่แว่น พูดคุยเป็นกันเอง ส่วนบิดาเป็นคนตัวเล็ก ใช้เหตุผลในการพูดจา ก่อนข้างดุและเสียงดังขณะเย็บเย็บบ้านได้พบมารดาของ ด.ช.ดี กำลังรีดผ้า บิดากำลังทำความสะอาดบ้าน และพี่สาวกำลังทำการบ้านอยู่ ขณะเย็บเย็บบ้าน มารดาเล่าว่า ด.ช.ดี และพี่สาวไม่พูดคุยกันมา 2 สัปดาห์เนื่องจากพี่สาวไม่พอใจที่ ด.ช.ดี ไม่ยอมช่วยเหลืองานบ้าน

จากการสัมภาษณ์มารดา ทราบว่า ด.ช.ดี เป็นเด็กดื้อ ใช้อะไรไม่ค่อยจะทำต้องบังคับให้ทำจึงจะทำตาม ไม่ค่อยมีความรับผิดชอบ ชอบทะเลาะกับพี่สาวเรื่องความไม่รับผิดชอบงานที่

ได้รับมอบหมายภายในบ้าน เป็นเด็กที่ชอบหนีปัญหาเวลาโดนดุ ต่ำ บ่นว่า หรือเวลารู้สึกรำคาญคนในบ้าน รวมถึงเวลามีความรู้สึกเครียด โกรธ โมโห ไม่พอใจ ด.ช.ดีจะวิ่งหนีออกจากบ้านไประบายอารมณ์ด้วยการไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม ด.ช.ดี ถูกเลี้ยงดูแบบสุขสบายไม่ต้องมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบงานใดๆภายในบ้าน ทุกอย่างมารดาและบิดาจะเป็นผู้รับผิดชอบ บิดาเลี้ยงดูแบบบังคับเข้มงวดและควบคุม ส่วนมารดาเลี้ยงดูแบบตามใจ บิดาจะพูดจาดี รักและเอาใจใส่ลูกสาวมากกว่า ด.ช.ดี จึงไม่ค่อยสนิทกับบิดาและพี่สาวเนื่องจากทั้ง 2 คน จะชอบพูดเสียงดังและมักจะใช้อารมณ์เวลาพูด รวมถึงชอบแสดงพฤติกรรมต่อต้าน ด.ช.ดี เสมอเวลาที่แสดงความคิดเห็นหรือทำอะไรมารดาจึงพยายามให้ความรักและเอาใจใส่ ปลอดภัย ด.ช.ดี มากกว่าลูกสาว เพราะกลัวจะมีปมด้อยมารดาเล่าว่า "ด.ช.ดี ชอบหนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมครั้งละหลายชั่วโมง ถ้าไม่ออกไปตามก็ไม่ยอมกลับมาเวลาตามกลับมาแล้วก็จะชอบหนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีกบางครั้งชอบแอบหนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตอนดึก ๆ เวลาออกไปตามที่ร้านเกมจะพบว่าในร้านเกมที่ ด.ช.ดี เล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะมีเด็กและวัยรุ่นนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เต็มร้านเดินเข้าออกในร้านเกมตลอดเวลา บางครั้ง ด.ช.ดีไม่ได้เข้าไปเล่นแต่จะชอบไปยืนดูคนอื่นเล่นนานเป็นชั่วโมง" ด.ช.ดี ติดเกมคอมพิวเตอร์มาก และชอบหนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เวลาไปตามกลับบ้าน ด.ช.ดี จะแสดงท่าทางหงุดหงิดไม่พอใจ หลังจากกลับมาถึงบ้านบิดาก็จะบ่นว่า และทำโทษด้วยการตี และหักเงินรายวัน จากวันละ 50 บาท เหลือวันละ 30 บาท แต่ ด.ช.ดีไม่เชื่อฟัง หนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก ด.ช.ดี เป็นเด็กที่ติดเพื่อน ไม่ตรงต่อเวลา ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เพื่อนชวนไปไหนก็ไปมารดาต้องคอยติดตามไปดูตามสถานที่ต่าง ๆ ที่รู้ว่า ด.ช.ดี ไป ด.ช.ดี มักจะนำเงินที่ได้รับรายวันเก็บไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หมด ไม่ยอมซื้ออะไรกิน ด.ช.ดีชอบหลบหนีการเรียนพิเศษหลังเลิกเรียนตอนเย็นเพื่อไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อน มารดาจึงต้องคอยตามและควบคุมพฤติกรรมตลอดเวลา

การวินิจฉัย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่าวัยรุ่นนี้มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.ดี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากบุคลิกภาพของ ด.ช.ดีเป็นคนดีชอบต่อต้าน ชอบหลบเลี่ยง อีกทั้งมีความรู้สึกเครียด รู้สึกเบื่อหน่ายและกดดันกับการเรียนหนังสือและการถูกบ่นว่าจากบิดามารดา จึงใช้วิธีการผ่อนคลายโดยการไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เล่นก็ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้ หมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ ขาดวินัยและความรับผิดชอบในการเล่นเกม รวมถึงขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ

2. สาเหตุจากครอบครัว

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.ดี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากความสัมพันธ์และบรรยากาศในครอบครัวขาดความอบอุ่น ขาดความไว้วางใจ ขาดความเข้าใจกันและกัน ครอบครัวขาดการฝึกวินัยและความรับผิดชอบให้แก่วัยรุ่น ตั้งแต่เด็ก รวมถึงการปฏิบัติเลี้ยงดูที่ค่อนข้างต่างกันของบิดา มารดา ที่มีต่อบุตรทั้ง 2 คน ซึ่งอยู่ในวัยรุ่นเหมือนกัน ส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกไม่เท่าเทียมกัน น้อยใจ และต่อต้าน อีกทั้งผู้ปกครองขาดความเข้าใจในพัฒนาการของวัยรุ่น บังคับ ควบคุม และไม่ให้อิสระ ทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกเครียด กตสัน และเบื่อหน่ายครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นกิจกรรมสนุกสนาน ทำลายและให้ความสุขมากกว่าการอยู่บ้าน

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.ดี ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนให้การแนะนำ และชักชวน อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจให้เข้าไปใช้บริการ รวมถึงอัตราค่าบริการราคาไม่แพง สามารถจ่ายได้ด้วยตนเอง และบรรยากาศภายในร้านเกมให้ความรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย และเป็นกันเอง

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

1. ให้คำปรึกษากลุ่มแก่ ด.ช.ดี โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษา ได้แก่ การฟัง

การใช้คำถามปลายปิด และปลายเปิด การสังเกต การสะท้อนความรู้สึก การเจียบ การทวนความ การให้ข้อมูล การทำให้เกิดความกระจ่าง การให้กำลังใจ และการสรุป โดยอาศัยพื้นฐานจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับวัยรุ่น และให้เกิดบรรยากาศของความไว้วางใจกัน และจึงใช้คำถามกระตุ้นให้วัยรุ่นแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเองและครอบครัว โดยหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก รวมถึงการให้ความรู้และสร้างแรงจูงใจ โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าพวกเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตนเองด้วยตนเอง และให้ความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแก่วัยรุ่น ตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในระยะเวลาการเล่นเกม ช่วยกันกำหนดเวลาที่เหมาะสม และไม่ให้มากเกินไปเหมือนเดิม จากการให้คำปรึกษากลุ่มดังกล่าว ปรากฏว่า ด.ช.ดี มีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองมากขึ้น ยอมรับพฤติกรรมของตนเองทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ รับรู้สิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ทราบว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม และสามารถเลือก

แนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น โดยเรียนรู้ที่จะสามารถควบคุมตนเองในการลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. ให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจ และขอความร่วมมือจากอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือสนใจ

3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัว ด.ช.ดี รวมถึงให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การทำนายผล

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ ด.ช.ดี เป็นพฤติกรรมที่มีสาเหตุมาจากหลายด้าน กล่าวคือ สาเหตุจากตนเอง สาเหตุจากครอบครัว สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเห็นแล้วว่า สาเหตุดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ หาก ด.ช.ดี ผู้ปกครอง อาจารย์ และเพื่อน ๆ มีความตั้งใจที่จะแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง ผู้วิจัยทำนายผลว่า สาเหตุดังกล่าวไม่รุนแรงมากนัก เพียงแต่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวได้ ถ้าหาก ด.ช.ดี ได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ได้รับการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็ย่อมสามารถช่วยเหลือได้

การติดตามผล

ผู้วิจัยได้ติดตามผลหลังจากการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ช.ดี มีความเข้าใจตนเองในพฤติกรรมของตนเอง และยอมรับตนเองได้ว่าสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเนื่องมาจากตนเอง ครอบครัว เพื่อน ชุมชน และสังคม โดยมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พยายามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง จัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวัน และจำนวนชั่วโมงลง จัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอื่นที่ ด.ช.ดี สนใจ คือ ฝึกสมาธิของตนเองโดยการหัดเล่นหมอนปากลายนนิ้ว ฝึกหมูลูกบิตทรวงสีเหลี่ยม (Rubit) ซึ่งเป็นของเล่นที่วัยรุ่นนิยมเล่นกัน ช่วยทำงานบ้าน และทำการบ้านที่ทางโรงเรียนมอบหมายให้

จากการสัมภาษณ์มารดา สรุปได้ว่า ด.ช.ดี มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หลบหนีการเรียนพิเศษและการหนีออกจากบ้านไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ลดลง ตั้งใจทำงานที่ทางโรงเรียนมอบหมายให้มากขึ้น มีความรับผิดชอบมากขึ้น หากิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ทำแทนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรายการนี้

ด.ช.ดี ควรจัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมเป็นกิจกรรมอย่างอื่นที่สนุกสนานและเบี่ยงเบนความสนใจแทน เช่น เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก ร่วมกิจกรรมครอบครัว หากิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน และจัดตารางกำหนดเวลาในการเล่นเกมนักสัปดาห์ โดยค่อยๆ ลดจำนวนวันและจำนวนชั่วโมงลง ควรเล่นเกมเพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง รวมถึงควรมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายในการเรียน และการดำเนินชีวิตของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับรายการนี้

2.1 ผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว มีการสื่อสารในทางสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญและความใส่ใจกับรายการอย่างสม่ำเสมอ ฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบร่วมกันในครอบครัว หากิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ทำร่วมกันในครอบครัว

2.2 อาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมที่ช่วยค้นพบความถนัด ความสามารถของตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนพูดคุยให้คำชมเชยในสิ่งที่ ด.ช.ดี ทำถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในยามที่ ด.ช.ดี มีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายใจ สร้างเสริมความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความตระหนักต่อหน้าที่ของตนเอง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษา

ผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อไปควรสร้างสัมพันธภาพ ความคุ้นเคย ยอมรับและเข้าใจ โดยการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ สนใจและห่วงใย อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความศรัทธาในตัวผู้ได้รับการศึกษา กล้าที่จะระบายความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ศึกษาควรฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการให้คำปรึกษาให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

กรณีศึกษาที่ 5 ด.ช. เจ (นามสมมติ)

ด.ช. เจ ระยะเวลาที่ศึกษาตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ถึง วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2552

ลักษณะทั่วไป

ด.ช. เจ เป็นนักเรียนชายไทย อายุ 13 ปี ผิวคล้ำ รูปร่างเล็ก ตาโตสองชั้น แต่งกายสะอาดเรียบร้อย ถูกกฎระเบียบของโรงเรียน ลักษณะเป็นคนไม่ค่อยพูด นิ่งเฉย ไม่ชอบแสดงความคิดเห็น พูดจาไม่สุภาพ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ พร้อมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จากข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ด.ช. เจ ใช้สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ ร้านเกม และบ้านของตนเอง ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำคือ เกมออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน และจำนวนความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 4 วันต่อสัปดาห์ มีข้อบ่งชี้ถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 7 ข้อ จากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ได้แก่ 1) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 2) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละวันไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง 3) รู้สึกหงุดหงิด หรือไม่พอใจทุกครั้งเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 4) เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 5) พยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่มักทำไม่สำเร็จ 6) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 7) ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง/ ซื้อหนังสือเกม/ ซื้ออาวุธในเกม)

2. ข้อมูลจากแบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบการติดเกม พบว่า ด.ช. เจ มีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

2.1.1 การหมกมุ่นกับเกม โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม กลุ่มเพื่อนที่คบด้วย ชอบเล่นเกมเหมือนกัน ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตรชั่วโมงเกม หนังสือเกม เรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ยอมรับว่าหลายคนบอกว่าตนเองติดเกม สนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก

2.1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ เล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตให้เล่น เล่นเกมจนลืมเวลา อารมณ์เสียเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม และพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากแต่มักทำไม่สำเร็จ

2.1.3 การสูญเสียการทำหน้าที่ ความรับผิดชอบ โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลง การเรียนแย่ลงกว่าเดิม คนรอบข้างบอกว่าอารมณ์เปลี่ยนไป คือ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ คนรอบข้างบอกว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ ขาดความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟัง

จากแบบทดสอบ พบว่า คะแนนรวมของ ด.ช. เจ มากกว่า 33 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มของผู้ที่หน้าจะติดเกม และระดับความรุนแรงของปัญหาอยู่ในระดับที่มีปัญหาในการเล่นเกมนมาก

2.2 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. เจ มีลักษณะขี้กลัว ไม่กล้า อารมณ์ไม่มั่นคง อ่อนแอ ไม่สามารถตัดสินใจได้ ลังเล ขาดความเป็นตัวของตัวเอง

2.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. เจ มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบิดามากกว่ามารดา มีลักษณะของความเป็นเด็ก ย้ำคิดย้ำทำ ขาดการต่อสู้ดิ้นรน ไม่มีความมั่นใจ

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทั้งผู้รับการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้รับการศึกษา

3.1.1 ด้านส่วนตัวและครอบครัว ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช. เจ เป็นบุตรชายคนที่ 2 มีพี่ชาย 1 คน อายุ 19 ปี ไม่ได้เรียนหนังสือ บิดาทำงานก่อสร้าง รายได้เดือนละ 6,500 บาท มารดาเสียชีวิต ตั้งแต่ ด.ช.เจ อายุ 7 ปี สมาชิกภายในครอบครัวมีทั้งหมด 7 คน ประกอบด้วย ย่า ลุง ป้าสะใภ้ อาผู้หญิง บิดา พี่ชาย และตนเอง อาทำหน้าที่เลี้ยงดูแทนมารดา ตั้งแต่เด็ก ด.ช. เจ ได้รับเงินจากบิดามาโรงเรียนวันละ 60 บาท เดินทางมาโรงเรียนโดยรถยนต์ส่วนตัวซึ่งบิดาขับรถมาส่งทุกวัน ด.ช.เจ มีหน้าที่ต้องรับผิดชอบภายในบ้าน แต่ไม่ค่อยทำ ป้าสะใภ้จะเป็นผู้ทำให้ทุกอย่าง บุคคลในครอบครัวที่ ด.ช.เจ ให้ความสนิทสนมและเกรงกลัวมากที่สุด คือ อาผู้หญิง

3.1.2 ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์มีความสำคัญกับ ด.ช.เจ มาก หากวันใดไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะรู้สึกหงุดหงิด อยากจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นึกถึงอยู่ตลอดเวลาและมีความรู้สึกว่าจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สัก 1 ชั่วโมงก็ยิ่งดี ด.ช.เจ เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก เนื่องจากเพื่อนข้างบ้านเป็นผู้ชักชวน และสอนวิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งมีความสนใจที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว โดยเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากระดับง่าย ไปสู่ระดับที่ยากขึ้น เหตุผลที่ ด.ช.เจ ชอบไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมข้างบ้าน เนื่องจากเพื่อนสนิทรุ่นน้องข้างบ้าน ๑ ชอบเข้าไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์กัน ส่วนคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในห้องนอนจะใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะเวลาที่พ่อยุ่บ้าน สามารถใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานเท่าไรก็ได้ เนื่องจากบิดาอนุญาตให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะไม่ชอบให้ออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเล่นเกม ด.ช.เจ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมและบ้านเพื่อนเกือบทุกวัน โดยวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จะเล่นตอนเช้ากับเพื่อนสนิท ก่อนเข้าโรงเรียน คือ ตั้งแต่เวลา 07.00-07.30 นาฬิกา โดยจะซื้อบัตรชั่วโมงไว้ 1 ชั่วโมง ราคา 15 บาท สามารถเล่นได้ 1 ชั่วโมง แต่ ด.ช.เจ ใช้เวลาเล่นประมาณ 30 นาที และหลังจากนั้นจะหยุดเวลาไว้ในเครื่อง เพื่อเดินมาให้ทันโรงเรียนเข้าเวลา 07.40 นาฬิกา ส่วนชั่วโมงเกมที่เหลือนั้นจะมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อในตอนเช้าของอีกวัน เวลาหลังเลิกเรียนก็จะรีบกลับมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อที่บ้าน ส่วนวันเสาร์และวันอาทิตย์ ไม่ค่อยได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากอา และบิดาอยู่บ้าน จึงออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมไม่ได้ จำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด คือ 9 ชั่วโมงต่อวัน ด.ช.เจ ยอมรับว่า "ตนเองติดเกมคอมพิวเตอร์ แต่ถ้าไม่เล่นเกมก็ไม่รู้จะทำอะไร อยากฝึกเล่นให้เกิดความชำนาญ และสามารถเอาชนะเกมในระดับที่ยากขึ้นได้" อีกทั้งบิดาก็ไม่ค่อยบ่นว่า เรื่องการเล่นเกม

คอมพิวเตอร์นาน ๆ อยากให้เล่นอยู่ที่บ้าน ไม่อยากให้ออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมข้างนอก ความรู้สึกที่ทำให้ด.ช.เจ เล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วไม่อยากเลิกเป็นเพราะเล่นแล้วรู้สึกสนุกเพลิดเพลิน ได้คลายเครียดจากการเรียนที่โรงเรียน อีกทั้งไม่มีใครคอยบ่นว่า เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด.ช.เจ ทราบว่าการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลเสีย แต่ผลดีที่ ด.ช.เจ คิดว่าตนได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ ได้ฝึกสมองให้มีไหวพริบในการเล่นคอมพิวเตอร์ และติดเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเพื่อนที่ตนเองคบด้วยนั้นชอบชวนไปในทางที่ไม่ดี คือ ชวนสูบบุหรี่ เสพยาเสพติด และลักขโมย จึงหลีกเลี่ยงเพื่อนเหล่านี้ด้วยการหันมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.2 สัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ทราบว่า ด.ช. เจ มีลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพเป็นคนเงียบ ๆ ไม่ค่อยพูด ไม่ก้าวร้าว เป็นเด็กที่มีเพื่อนน้อย ไม่ค่อยขยัน ชอบเป็นผู้ตามมากกว่าการเป็นผู้นำ ผู้ปกครองค่อนข้างเข้มงวด

3.3 สัมภาษณ์เพื่อนสนิท ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช.เจ เป็นคนที่ไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยกล้าแสดงออก พูดเสียงเบา ชอบทำอะไรตามเพื่อน ชอบตามเข้าไปนั่งเล่นเกมในร้านเกมด้วยตอนเช้าก่อนจะเดินเข้าโรงเรียนพร้อมกัน ผู้ปกครองที่บ้านค่อนข้างเข้มงวดไม่ค่อยให้ออกไปเที่ยวนอกบ้าน

4. ข้อมูลจากการสังเกต

จากการสังเกตตอนเช้าก่อนเข้าโรงเรียน พบว่า ด.ช. เจ นั่งรถมาโรงเรียนกับบิดาซึ่งขับรถยนต์ส่วนตัวมาส่งตรงป้ายรถโดยสารประจำทางหน้าโรงเรียน เวลา 07.00 นาฬิกา ด.ช.เจ ไม่เดินเข้าโรงเรียน แต่ยืนรอเพื่อนสนิท แล้วรีบเดินเข้าร้านเกมคอมพิวเตอร์พร้อมกัน เข้าไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานประมาณ 30 นาที หลังจากนั้น ด.ช.เจ และเพื่อน จึงเดินออกมาจากร้านเกมคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งเก็บบัตรชั่วคราวโมเกมใส่กระเป๋านักเรียนไว้ แล้วรีบเดินเข้าโรงเรียนเพื่อให้ทันเวลาเข้าแถวหน้าเสาธง

5. ข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน ผู้วิจัยได้ไปเยี่ยมบ้าน ได้สังเกตและสัมภาษณ์ผู้ปกครองดังนี้

5.1 จากการสังเกต พบว่า ลักษณะที่อยู่อาศัยเป็นบ้านไม้ส่วนตัว 2 ชั้น เช้าที่อาศัยอยู่ที่ตั้งของบ้านอยู่ติดทางเดินเล็ก ๆ ซึ่งเป็นทางเดินสาธารณะ อาศัยอยู่ในแหล่งชุมชนแออัด ระหว่างทางเดินในซอยมีร้านเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 5 ร้าน ที่เปิดให้บริการ ด้านหน้าซอยมีจำนวน 3 ร้าน และกลางซอยจำนวน 2 ร้าน มีเด็กและวัยรุ่นนั่งเล่นเต็มทุกร้าน บ้านค่อนข้างคับแคบ และแออัด อาณาเขตของบ้านกั้นด้วยสังกะสี ไม่ค่อยมิดชิด สภาพภายในบ้าน จัดวางของไม่เป็นระเบียบ เรียบร้อย มีเครื่องอำนวยความสะดวกพร้อม ชั้นล่างของบ้านด้านขวาจากประตูทางเข้ามีห้องนอน 2 ห้องนอนขนาดเล็ก ด้านซ้ายมือมีพื้นที่เล็ก ๆ สำหรับตั้งอุปกรณ์ทำครัว และมีห้องน้ำ 1 ห้อง ส่วนพื้นที่ว่างตรงกลางบ้านเป็นที่นอนของย่า ซึ่งนอนป่วยอยู่ลุกไปไหนไม่ได้ ชั้นบนของบ้าน มี 3 ห้องนอน ด.ช.เจ นอนห้องเดียวกับบิดา ภายในห้องนอนมีคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง ขณะเยี่ยมบ้านได้พบย่า ลุง อา และป้าสะใภ้ กำลังนั่งสนทนากันอยู่ ส่วนบิดาไม่อยู่บ้านออกไปทำงานก่อสร้าง

5.1 จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง พบว่า ด.ช.เจ เป็นคนไม่ขยัน ไม่ค่อยช่วยเหลืองานที่บ้าน มีลักษณะนิสัยเหมือนเด็ก คือเกียจคร้าน ชอบเล่นกับเด็กอนุบาลและเด็กประถมแถวบ้าน ไม่ชอบเล่นกับเพื่อนที่อายุใกล้เคียงกัน เวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อนเล่นที่บ้าน ด.ช.เจ จะเป็นผู้นำกลุ่มเสมอ เวลาว่างจะชอบชวนเด็ก ๆ ออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมข้างบ้าน จนบิดาต้องไปตามกลับบ้านให้มาเล่นต่อที่บ้าน ด.ช.เจ จะสนิทสนมและให้ความไว้วางใจอย่างมากที่สุด เนื่องจากเลี้ยงดู ด.ช.เจ มาตั้งแต่เด็ก เวลาตกใจถ้าไม่เชื่อฟังอาจจะทำโทษด้วยการเขียน ตี อย่างแรง ด.ช.เจ ชอบแอบหนีออกไปเล่นเกมบ่อย ๆ บางครั้งต้องไปตามกลับบ้าน อา ของ ด.ช.เจ เล่าว่า "บิดาของ ด.ช.เจ ซื้อคอมพิวเตอร์ให้ 1 เครื่อง เนื่องจากไม่ต้องการให้ ด.ช.เจ ออกไปเล่นเกมที่ร้านเกม ต้องการให้เล่นอยู่ที่บ้าน" ด.ช.เจ ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ความสัมพันธ์ในครอบครัวดี ค่อนข้างอบอุ่น มีอาและป้าสะใภ้คอยดูแลอย่างใกล้ชิด ส่วนบิดาของ ด.ช.เจ ไม่ค่อยมีเวลาดูแล เนื่องจากต้องออกไปทำงานเกือบทุกวัน บิดาจะไม่อนุญาตให้ ด.ช.เจ ออกไปเล่นเกมที่ร้านเกม บิดาของ ด.ช.เจ ขับรถมาส่งที่ป้ายรถโดยสารประจำทางหน้าโรงเรียนทุกวัน แต่ไม่ทราบเลยว่า ด.ช.เจ แอบยืมรถเพื่อนเพื่อเดินเข้าร้านเกมมานั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อนเข้าโรงเรียนทุกวัน มาทราบเมื่อตอนที่ทางโรงเรียนเชิญประชุมผู้ปกครองในแต่ละระดับชั้นกับอาจารย์ที่ปรึกษา

การวินิจฉัย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.เจ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากวัยรุ่นต้องการหลีกเลี่ยงจากการชักชวนของกลุ่มเพื่อนใกล้บ้านที่ชอบชวนไปสูบบุหรี่ เสพย์ยา อีกทั้งยังมีเวลาว่างมากไม่มีอะไรทำ ขาดวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง รวมถึงขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แทนกิจกรรมอื่นๆ จนเกิดการติดเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้

2. สาเหตุจากครอบครัว

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.เจ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก ครอบครัวขาดการฝึกวินัยและไม่มอบหมายงานภายในบ้านให้รับผิดชอบ อีกทั้งผู้ปกครองยังให้การสนับสนุนการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกมเป็นกิจกรรมยามว่าง รวมถึงขาดความเข้าใจในการเลี้ยงลูกวัยรุ่น ขาดการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การเยี่ยมบ้าน มีผลสอดคล้องกันว่า การที่ ด.ช.เจ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ติดเกมเหมือนกันให้การแนะนำ และชักชวนให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจให้เข้า

ไปใช้บริการ รวมถึงอัตราค่าบริการราคาไม่แพง สามารถจ่ายได้ด้วยตนเอง และบรรยากาศภายในร้านเกมให้ความรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัยและ ให้ความเป็นส่วนตัว

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

1. ให้คำปรึกษากลุ่มแก่ ด.ช.เจ โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษา ได้แก่ การฟัง การใช้คำถามปลายปิด และปลายเปิด การสังเกต การสะท้อนความรู้สึก การเจียบ การทวนความ การให้ข้อมูล การทำให้เกิดความกระจำจ การให้กำลังใจ และการสรุป โดยอาศัยพื้นฐานจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับวัยรุ่น และให้เกิดบรรยากาศของความไว้วางใจกัน และจึงใช้คำถามกระตุ้นให้วัยรุ่นแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเองและครอบครัว โดยหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก รวมถึงการให้ความรู้และสร้างแรงจูงใจ โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตนเองด้วยตนเอง และให้ความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแก่วัยรุ่น ตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในเรื่องเวลาการเล่น เกม ช่วยกันกำหนดเวลาที่เหมาะสม และไม่ให้มากเกินไปเหมือนเดิม จากการให้คำปรึกษากลุ่มดังกล่าว ปรากฏว่า ด.ช.เจ มีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองมากขึ้น ยอมรับพฤติกรรมของตนเองทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ รับรู้สิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ทราบว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม และสามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น โดยเรียนรู้ที่จะสามารถควบคุมตนเองในการลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. ให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจ และขอความร่วมมือจากอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือสนใจ

3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัว ด.ช.เจ รวมถึงให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การทํานายผล

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ ด.ช.เจ เป็นพฤติกรรมที่มีสาเหตุมาจากหลายด้าน กล่าวคือ สาเหตุจากตนเอง สาเหตุจากครอบครัว สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเห็นแล้วว่า สาเหตุดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ หาก ด.ช.เจ ผู้ปกครอง อาจารย์ และเพื่อน ๆ มีความตั้งใจที่จะแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง ผู้วิจัยทำนายผลว่า สาเหตุดังกล่าวไม่รุนแรงมากนัก เพียงแต่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้วัยรุ่น

สามารถปรับตัวได้ ถ้าหาก ด.ช.เจ ได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ได้รับการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็ย่อมสามารถช่วยเหลือได้ นอกจากนี้ ด.ช.เจ ยังให้ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหา เป็นอย่างดีอีกด้วย

การติดตามผล

ผู้วิจัยได้ติดตามผลหลังจากการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ช.เจ มีความเข้าใจตนเองในพฤติกรรมของตนเอง และยอมรับตนเองได้ว่าสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเนื่องจากตนเอง ครอบครัวยุติเพื่อน ชวนชวน และสังคม โดยมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พยายามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง จัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวัน และจำนวนชั่วโมงลง จัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอื่นที่ ด.ช.เจ สนใจ คือ การเล่นฟุตบอล การขี่จักรยาน ช่วยทำงานบ้านและช่วยดูแลย่าซึ่งกำลังป่วยอยู่ที่บ้าน

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง สรุปได้ว่า ด.ช.เจ มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ การเรียน การทำงานอื่น มีความรับผิดชอบต่องานที่ทางโรงเรียนและทางบ้านมอบหมายได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรายการนี้

ด.ช.เจ ควรจัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมเป็นกิจกรรมอย่างอื่นที่สนุกสนานและเบี่ยงเบนความสนใจแทน เช่น เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก ร่วมกิจกรรมครอบครัว หากิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน และจัดตารางกำหนดเวลาในการเล่นเกมนทุกสัปดาห์ โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวันและจำนวนชั่วโมงลง ควรเล่นเกมเพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง รวมถึงควรมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายในการเรียน และการดำเนินชีวิตของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับรายการนี้

2.1 ผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว มีการสื่อสารในทางสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญและความใส่ใจกับรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ ฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบร่วมกันในครอบครัว หากิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ทำร่วมกันในครอบครัว

2.2 อาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมที่ช่วยค้นพบความถนัด ความสามารถของตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนพูดคุยให้คำชมเชยในสิ่งที่ ด.ช.เจ ทำถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในยามที่ ด.ช.เจ มีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายใจ สร้างเสริมความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความตระหนักต่อหน้าที่ของตนเอง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษา

ผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อไปควรสร้างสัมพันธภาพ ความคุ้นเคย ยอมรับและเข้าใจ โดยการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ สนใจและห่วงใย อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความศรัทธาในตัวผู้ได้รับการศึกษา กล้าที่จะระบายความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ศึกษาคควรฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการให้คำปรึกษาให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

กรณีศึกษาที่ 6 ด.ช. เค (นามสมมติ)

ด.ช. เค ระยะเวลาที่ศึกษาตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ถึง วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2552

ลักษณะทั่วไป

ด.ช. เค เป็นนักเรียนชายไทย อายุ 14 ปี ผิวขาว รูปร่างเล็ก ใบหน้าเรียวยาว ตาสองชั้น แต่งกายสะอาดเรียบร้อย ถูกกฎระเบียบของโรงเรียน ร่าเริง แจ่มใส กล้าแสดงออก พูดจาไม่ไพเราะ ชอบพูดคำหยาบ ไม่มีหางเสียง และไม่มีสัมมาคารวะ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ พร้อมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จากข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ด.ช. เค ใช้สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ ร้านเกม และบ้านตนเอง ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำคือ เกมออนไลน์ ประเภทต่อสู้ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 3-4 ชั่วโมง ต่อวัน และจำนวนความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 6-7 วัน ต่อสัปดาห์ มีข้อบ่งชี้ถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 7 ข้อ จากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ได้แก่ 1) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 2) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละวันไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง 3) ข้างพเจ้าไม่สามารถควบคุมตนเองไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้ เช่น การหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ การซื้อหรือดาวน์โหลดเกมคอมพิวเตอร์ การซื้ออุปกรณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 4) เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 5) พยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่มักทำไม่สำเร็จ 6) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 7) ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกมคอมพิวเตอร์ (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง/ ซื้อหนังสือเกม/ ซื้ออาวุธในเกม)

2. ข้อมูลจากแบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบการติดเกม พบว่า ด.ช. เค มีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

2.1.1 การหมกมุ่นกับเกม โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ เรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม, ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตรชั่วโมงเกม หนังสือเกม ยอมรับว่าหลายคนบอกว่าตนเองติดเกม ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม สนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก

2.1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ เล่นเกมจนลืมเวลา เล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตให้เล่น เล่นเกมดึกมาก จนตื่นไปเรียนไม่ไหว อารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม และพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากแต่ก็ทำไม่สำเร็จ

2.1.3 การสูญเสียการทำหน้าที่ ความรับผิดชอบ โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ การเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลง คนรอบข้างบอกว่าอารมณ์เปลี่ยนไป คือ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ คนรอบข้างบอกว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ เกียจเก้ง ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟัง และเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม

จากแบบทดสอบ พบว่า คะแนนรวมของ ด.ช. เค มากกว่า 33 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มของผู้ที่หน้าจะติดเกม และระดับความรุนแรงของปัญหาอยู่ในระดับที่มีปัญหาในการเล่นเกมนมาก

2.2 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. เค มีลักษณะเป็นคนเอาแต่ใจ ก้าวร้าว ระวัง ย้ำคิด รู้สึกมีปมด้อยเกี่ยวกับรูปร่างของตนเอง ต้องการพลังอำนาจ ต้องการการยอมรับ คือ ทำตามอารมณ์ มีความขัดแย้งในใจ

2.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. เค เป็นคนที่รู้สึกไม่พอใจในตนเอง รู้สึกตนเองมีปมด้อย ก้าวร้าว มีความวิตกกังวลและพยายามหาทางออกโดยการใช้จินตนาการ ในครอบครัวมารดามีอิทธิพลต่อจิตใจ ด.ช.เค มากกว่าบิดา

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทั้งผู้รับการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้รับการศึกษา

3.1.1 ด้านส่วนตัวและครอบครัว ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช. เค เป็นบุตรคนที่ 2 มีพี่สาว 1 คน อายุ 22 ปี ทำงานเป็นพนักงานบริษัท บิดาเป็นลูกจ้างทำอะไหล่เครื่องปรับอากาศ มารดาเปิดร้านขายของชำ และรับจ้างซักรีดอยู่กับบ้าน สมาชิกภายในครอบครัวมีทั้งหมด 4 คน ประกอบด้วย บิดา มารดา พี่สาว และตนเอง งานบ้านมารดา และพี่สาวจะช่วยกันรับผิดชอบ ส่วน ด.ช.เค มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบแต่ไม่ทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ด.ช.เค ได้รับเงินจากมารดาวันละ 60 บาท การเดินทางมาโรงเรียนบิดาจะมาส่งที่โรงเรียน โดยบิดาจะขับรถจักรยานยนต์มาส่งทุกวัน ส่วนตอนเย็นหลังเลิกเรียนจะกลับบ้านเอง บุคคลในครอบครัวที่ ด.ช.เค ให้ความเกรงใจมากที่สุด คือ บิดา และพี่สาว

3.1.2 ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช.เค จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวันจันทร์ถึงศุกร์ ที่ร้านเกมหน้าโรงเรียนกับเพื่อน ๆ ก่อนเข้าโรงเรียน เล่นครั้งละ 30 นาที และหลังเลิกเรียนจะรีบออกจากโรงเรียนแล้วไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมหน้าปากซอยก่อนเข้าบ้าน ส่วนวันเสาร์และวันอาทิตย์ จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละ 3-4 ชั่วโมง โดยจะออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว เงินที่นำไปใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้มาจากมารดาที่ให้เป็นรายวันๆ ละ 60 บาท จำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด คือ 9 ชั่วโมง ด.ช.เค ยอมรับว่า "รู้ว่าตนเองติดเกมคอมพิวเตอร์" แต่ถ้าไม่เล่นเกมก็ไม่ว่าอะไร รู้สึกเบื่อ เหงา อยู่บ้านก็ไม่มีอะไรทำ พ่อและพี่สาวก็ชอบบ่นว่า ด.ช.เค รู้สึกไม่พอใจทุกครั้งที่ต้องเลิกเล่นเกมเมื่อมีคนที่บ้านมาตามให้กลับบ้าน เกมคอมพิวเตอร์มีความสำคัญกับ ด.ช.เค มาก หากวันไหนไม่ได้เล่นจะรู้สึกหงุดหงิด และก็ต้องหนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกครั้ง ถึงแม้บิดาและพี่สาวจะสั่งห้ามไม่ให้ไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ตาม สาเหตุที่ ด.ช.เค ชอบไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมมากกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เนื่องจากที่ร้านเกมมีเพื่อนเยอะ ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แข่งกับเพื่อน เวลาเล่นผ่านระดับที่ยาก ๆ ได้เพื่อน ๆ ก็จะมาถาม สิ่งที่ได้รับ คือ ความภาคภูมิใจ ด.ช.เค ทราบดีว่าการติดเกมนั้นมีผลเสีย มากกว่าผลดี แต่เกมคอมพิวเตอร์ก็เป็นกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมเล่น

3.2 สัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ทราบว่า ด.ช. เค มีลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพเป็นคนที่ร่าเริงแจ่มใส มนุษย์สัมพันธ์ดี ไม่ค่อยตั้งใจเรียน ชอบนั่งคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน มาเรียนไม่ค่อยสม่ำเสมอ ไม่ค่อยมีความรับผิดชอบ ชอบหนีเรียนไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ที่ร้านเกม

3.2 สัมภาษณ์เพื่อนสนิท ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าด.ช. เค เป็นคนมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือ แต่ชอบใช้คำหยาบคายเวลาพูดกับเพื่อน ไม่ค่อยรู้จักกาลเทศะ ชอบแกล้งเพื่อน ติดเกม และมักจะมีเรื่องชกต่อยกับเพื่อนในโรงเรียนเสมอ ขาดเรียนบ่อย

3.2 สัมภาษณ์มารดา ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าด.ช. เค เป็นเด็กดี พูดอะไรไม่ค่อยเชื่อฟัง พูดจาไม่ค่อยไพเราะ มอบหมายงานให้รับผิดชอบแต่ไม่เคยทำ พี่สาวจะทำให้ตลอด ชอบนำเงินที่ให้ไปเล่นเกมหมด ชอบเล่นเกมฟรีไม่เป็นเวลา งานที่ทางโรงเรียนให้มาทำก็ไม่เคยทำ ชอบหนีออกจากบ้านไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์และจะเปลี่ยนร้านเกมไปเรื่อย ๆ เพื่อที่คนทางบ้านจะได้ตามหาไม่พบ สั่งห้ามก็ไม่เชื่อฟังต่อต้าน ชอบหนีเรียนไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ที่ร้านเกม เหตุการณ์ที่แสดงว่า ด.ช.เค มาโรงเรียนแต่หนีเรียนแล้วไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ที่ร้านเกม คือ เมื่อบิดาขับรถมาส่งหน้าโรงเรียนแล้ว ด.ช.เค หนีเรียนไปนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ร้านเกมแถวบ้านเพื่อน จนอาจารย์ที่ปรึกษาโทรศัพท์รายงานผู้ปกครองว่า ด.ช.เค ขาดเรียนจนจะหมดสิทธิ์สอบแล้ว และวันนี้ก็ไม่มาเรียน บิดา มารดา จึงได้ทราบว่า ด.ช.เค หนีเรียนบ่อย จึงออกตามหาตามร้านเกมแถวบ้านและโรงเรียน แต่ไม่พบจน ด.ช.เค กลับมาบ้านตอนเย็น บิดาได้ซักถามจึงทราบว่า ด.ช.เค ชอบหนีเรียน แล้วไปนั่งเล่นเกมอยู่ร้านเกมแถวบ้านเพื่อน ทุกครั้งที่ ด.ช. เค ทำผิดจะถูกบิดา และพี่สาวทำโทษด้วยการตีโดยเฉพาะเรื่องการหนีออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ ด.ช.เค ไม่เคยปฏิบัติตาม ทางบ้านซื้อคอมพิวเตอร์ไว้ให้เล่น แต่ ด.ช. เค ไม่ชอบเล่น เนื่องจากไม่มี

เพื่อนนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยจึงชอบออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมมากกว่า ด.ช. เค ไม่ค่อยมีเพื่อนสนิทแถวบ้าน ส่วนใหญ่จะมีแต่เพื่อนในร้านเกมที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยกัน

4. ข้อมูลจากการสังเกต

จากการสังเกตตอนเช้าก่อนเข้าโรงเรียน พบว่า ด.ช. เค เดินทางมาโรงเรียนโดยรถจักรยานยนต์ที่บิดาขับมาส่งข้างประตูโรงเรียน หลังจากลงจากรถ เวลา 06.45 นาฬิกา ด.ช. เค ไม่ยอมเดินเข้าโรงเรียน แต่กลับเดินออกไปหาเพื่อนที่หน้าปากซอยทางเข้าโรงเรียน แล้วรีบเดินตรงเข้าไปในร้านเกมซึ่งอยู่ติดกับป้ายรถโดยสารประจำทาง เข้าไปเล่นเกมนานประมาณ 30 นาที และหลังจากนั้น ด.ช. เค จึงเดินออกมาจากร้านเกมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับเพื่อนนักเรียนชายอีก 2 คน แล้วขยับบัตรชั่วโมงเกมของตนเองทิ้งลงทิ้งขยะหน้าร้านเกม แล้วรีบเดินเข้าโรงเรียนเพื่อให้ทันเวลาเข้าแถวหน้าเสาธง

5. ข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน

วัยรุ่นไม่อนุญาตให้ทำการเข้าเยี่ยมบ้าน

การวินิจฉัย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่าการที่ ด.ช.เค ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก บุคลิกภาพส่วนตัวที่เป็นคนดี ชอบต่อต้าน ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ติดเพื่อนและต้องการการยอมรับจากเพื่อน ไม่มีวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง ขาดการจัดแบ่งเวลาอย่างเหมาะสม ในขณะที่เล่นก็ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้

2. สาเหตุจากครอบครัว

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ มีผลสอดคล้องกันว่าการที่ ด.ช.เค ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก ครอบครัวไม่ได้ฝึกวินัยและความรับผิดชอบให้ตั้งแต่วัยเด็ก รวมถึงขาดความรู้และความเข้าใจในการเลี้ยงลูกวัยรุ่น ขาดการทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว ขาดการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ มีผลสอดคล้องกันว่าการที่ ด.ช.เค ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ติดเกมเหมือนกันให้การแนะนำ และชักชวนให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยและสถานที่เรียนอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจให้เข้าไปใช้บริการ รวมถึงอัตราค่าบริการราคาไม่แพง สามารถจ่ายได้ด้วยตนเอง และบรรยากาศภายในร้านเกมให้ความรู้สึกอบอุ่น และเป็นกันเอง อีกทั้งร้านเกมไม่มีการควบคุมดูแลการใช้บริการในเวลาที่เหมาะสม

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

1. ให้คำปรึกษากลุ่มแก่ ด.ช.เค โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษา ได้แก่ การฟัง การใช้คำถามปลายปิด และปลายเปิด การสังเกต การสะท้อนความรู้สึก การเจียบ การทวนความ การให้ข้อมูล การทำให้เกิดความกระจ่าง การให้กำลังใจ และการสรุป โดยอาศัยพื้นฐานจาก การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับวัยรุ่น และให้เกิดบรรยากาศของความไว้วางใจกัน และจึงใช้คำถามกระตุ้นให้วัยรุ่นแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเองและครอบครัว โดยหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก รวมถึงการให้ความรู้และสร้างแรงจูงใจ โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าพวกเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตนเองด้วยตนเอง และให้ความรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมแก่วัยรุ่น ตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในเรื่องเวลาการเล่นเกม ช่วยกันกำหนดเวลาที่เหมาะสม และไม่ให้มากเกินไปเหมือนเดิม จากการให้คำปรึกษากลุ่มดังกล่าว ปรากฏว่า ด.ช.เค มีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองมากขึ้น ยอมรับพฤติกรรมของตนเองทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ รับรู้สิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ทราบว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม สามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น โดยเรียนรู้ที่จะสามารถควบคุมตนเองในการลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. ให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจ และขอความร่วมมือจากอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือสนใจ
3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัว ด.ช.เค รวมถึงให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การทํานายผล

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ ด.ช.เค เป็นพฤติกรรมที่มีสาเหตุมาจากหลายด้าน กล่าวคือ สาเหตุจากตนเอง สาเหตุจากครอบครัว และสาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเห็นแล้วว่า สาเหตุดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ หาก ด.ช. เค ผู้ปกครอง อาจารย์ และเพื่อน ๆ มีความตั้งใจที่จะแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง ผู้วิจัยทำนายผลว่า สาเหตุดังกล่าวไม่รุนแรงมากนัก เพียงแต่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวได้ ถ้าหาก ด.ช.เค ได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ได้รับการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็ย่อมสามารถช่วยเหลือได้

การติดตามผล

ผู้วิจัยได้ติดตามผลหลังจากการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ช.เค มีความเข้าใจตนเองในพฤติกรรมของตนเอง และยอมรับตนเองได้ว่าสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเนื่องจากตนเอง ครอบครัว และเพื่อน ชวนชวน/สังคม โดยมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พยายามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง จัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวัน และจำนวนชั่วโมงลง เก็บออมเงินมากขึ้น โดยการนำเงินที่ได้มาส่วนหนึ่งไปฝากไว้กับบิดา และอีกส่วนนำมาใช้จ่ายรายวัน จัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมอื่นที่ ด.ช.เค สนใจทำร่วมกับสมาชิกในครอบครัว หรือกิจกรรมที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน ในวันหยุด

จากการสัมภาษณ์มารดา สรุปได้ว่า ด.ช.เค มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ลดลง สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ การเรียน การทำงานอื่น การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากขึ้น คือ ช่วยบิดาจัดสวนหย่อม ช่วยบิดาไปส่งผ้าให้ลูกค้า ช่วยขายของที่บ้าน มีความรับผิดชอบต่องานที่ทางโรงเรียนและทางบ้านมอบหมายได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรายการนี้

ด.ช.เค ควรจัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมเป็นกิจกรรมอย่างอื่นที่สนุกสนานและเบี่ยงเบนความสนใจแทน เช่น เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก ร่วมกิจกรรมครอบครัว หากิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน และจัดตารางกำหนดเวลาในการเล่นเกมนทุกสัปดาห์ โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวันและจำนวนชั่วโมงลง ควรเล่นเกมเพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง รวมถึงควรมีการวางแผน และตั้งเป้าหมายในการเรียน และการดำเนินชีวิตของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับรายการนี้

2.1 ผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว มีการสื่อสารในทางสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญและความใส่ใจกับรายการนี้อย่างสม่ำเสมอ ฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบร่วมกันในครอบครัว หากิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ทำร่วมกันในครอบครัว

2.2 อาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมที่ช่วยค้นพบความถนัด ความสามารถของตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนพูดคุยให้คำชมเชยในสิ่งที่ ด.ช.เค ทำถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในยามที่ ด.ช.เค มีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายใจ สร้างเสริมความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความตระหนักต่อหน้าที่ของตนเอง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษา

ผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อไปควรสร้างสัมพันธภาพ ความคุ้นเคย ยอมรับและเข้าใจ โดยการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ สนใจและห่วงใย อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิด

ความศรัทธาในตัวผู้ได้รับการศึกษา กล้าที่จะระบายความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ศึกษาคควรฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการให้คำปรึกษาให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

กรณีศึกษาที่ 7 ด.ช. คิว (นามสมมติ)

ด.ช. คิว ระยะเวลาที่ศึกษาตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ถึง วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2552

ลักษณะทั่วไป

ด.ช. คิว เป็นนักเรียนชายไทย อายุ 15 ปี ผิวขาว รูปร่างท้วม ใบหน้าเรียวยาว ตาสองชั้น ผมเกรียน หยักศก แต่งกายสะอาดเรียบร้อย ถูกกฎระเบียบของโรงเรียน ร่าเริง แจ่มใส กล้าแสดงออกพูดจาคล่องแคล่ว อหังการดี พูดจาไพเราะ มีหางเสียง มีสัมมาคารวะกับผู้ใหญ่

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ พร้อมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จากข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ด.ช.คิว ใช้สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ ร้านเกม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำคือ เกมออนไลน์ ประเภทต่อสู้ แข่งรถ เกมเดิน เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 4-5 ชั่วโมง ต่อวัน และจำนวนความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ 7 วัน ต่อสัปดาห์ มีข้อบ่งชี้ถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 8 ข้อ จากจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ได้แก่ 1) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ 2) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละวันไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง 3) เล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีมาก จึงทำให้ตื่นสาย หรือจนบางครั้งตื่นไปเรียนไม่ไหว 4) เมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะรู้สึกกระวนกระวายใจ เพราะอยากที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก 5) เรื่องที่คุยกับเพื่อนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 6) พยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่มักทำไม่สำเร็จ 7) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 8) ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตรชั่วโมงเกม หนังสือเกม/ซื้อหนังสือเกม/ซื้ออาวุธในเกม)

2. ข้อมูลจากแบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบการติดเกม พบว่า ด.ช. คิว มีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

2.1.1 การหมกมุ่นกับเกม โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม, กลุ่มเพื่อนที่คบด้วย ชอบเล่นเกมเหมือนกัน เรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการซื้อบัตรชั่วโมงเกม หนังสือเกม ยอมรับว่าหลายคนบอกว่าตนเองติดเกม สนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก

2.1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น มีค่าคะแนนรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ เล่นเกมจนลืมเวลา เล่นเกมตึกมาก จนตื่นไปเรียนไม่ไหว เล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตให้เล่น อารมณ์เสียเวลาที่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม และพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากแต่ก็ทำไม่สำเร็จ

2.1.3 การสูญเสียการทำหน้าที่ ความรับผิดชอบ มีค่าคะแนนรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีลักษณะที่บ่งชี้ คือ การเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลง คนรอบข้างบอกว่าอารมณ์เปลี่ยนไป คือ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ คนรอบข้างบอกว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ เกียจเก้ง ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่เชื่อฟัง และเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม

จากแบบทดสอบ พบว่า คะแนนรวมของ ด.ช. คิว มากกว่า 33 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มของผู้ที่หน้าจะติดเกม และระดับความรุนแรงของปัญหาอยู่ในระดับที่มีปัญหาในการเล่นเกมนมาก

2.2 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. คิว มีลักษณะเป็นคนเอาแต่ใจ ฉุนเฉียว ชอบฟังผู้อื่น หมกมุ่นอยู่กับตนเอง มีความระแวง ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

2.3 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน

จากแบบทดสอบ พบว่า ด.ช. คิว เป็นคนที่ต้องการอำนาจ มีความขัดแย้งภายในจิตใจ เก็บกด ก้าวร้าว ระแวง มีบุคลิกภาพฟังผู้อื่น ดื้อเงียบ มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมารดามากกว่าบิดา

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทั้งผู้รับการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 สัมภาษณ์ผู้รับการศึกษา

3.1.1 ด้านส่วนตัวและครอบครัว ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช. คิว เป็นบุตรชายคนที่ 2 มีพี่ชาย 1 คน อายุ 18 ปี ทำงานรับจ้าง บิดาทำงานอยู่ต่างจังหวัด มารดาทำงานเป็นพนักงานโรงงานทำกรอบรูป ที่จังหวัดสมุทรสาคร ด.ช.คิ้ว อาศัยอยู่บ้านเช่ากับพี่ชาย 2 คน ไม่ได้อยู่กับบิดามารดา ด.ช.คิ้ว จะไปหามารดาที่จังหวัดสมุทรสาครทุกวันอาทิตย์ ส่วนบิดานานๆ จะกลับมาบ้าน ด.ช.คิ้ว ได้รับค่าใช้จ่ายเป็นรายสัปดาห์ ๆ ละ 500 บาท จะได้รับทุกวันอาทิตย์ที่ไปหามารดา ด.ช.คิ้ว มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบแต่ส่วนมากไม่ค่อยจะทำ พี่ชายจะเป็นคนทำให้ทุกอย่าง เดินทางมาโรงเรียนโดยรถไฟ ซึ่งจะขึ้นรถไฟ เวลา 06.30 นาฬิกา ถึงสถานีที่ต้องลงมาโรงเรียน เวลา 07.00 นาฬิกา การเดินทางมาเรียนหนังสือจะเป็นแบบนี้ประจำทุกวัน พี่ชายจะเป็นผู้คอยดูแล ด.ช.คิ้ว แทนบิดาและมารดา บุคคลในครอบครัวที่ ด.ช.คิ้ว ให้ความเกรงกลัวมากที่สุด คือ พ่อ ส่วนมารดา ด.ช.คิ้ว จะไม่ชอบ และไม่อยากเห็นหน้า เวลามารดาเตือนจะชอบเถียงและไม่เชื่อฟัง รวมถึง ด.ช.คิ้ว รู้สึกดีที่ไม่ได้อยู่กับบิดามารดา รู้สึกมีอิสระ

3.1.2 ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ด.ช.คิ้ว เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมหน้าปากซอยทางเข้าโรงเรียนเป็นประจำทุกวัน โดยวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จะเล่นตอนเช้าก่อนเข้าโรงเรียน

คือ ตั้งแต่เวลา 07.00-07.30 นาฬิกา โดยจะซื้อบัตรชั่วโมงไว้ 1 ชั่วโมง ราคา 15 บาท สามารถเล่นได้ 1 ชั่วโมง แต่ ด.ช.คิวิ ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณ 30 นาที และหลังจากนั้นจะหยุดเวลาไว้ในเครื่อง แล้วเก็บบัตรชั่วโมงเกมใส่กระเป๋าเสื้อนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อในตอนเย็น หลังจากนั้นจะรีบเดินมาให้ทันโรงเรียนเข้าเวลา 07.40 นาฬิกา หลังเลิกเรียนก็จะรีบออกจากโรงเรียน และชวนเพื่อน ๆ เพื่อมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อจากชั่วโมงเกมที่เหลือไว้ ที่ร้านเกมร้านเดิม เมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนหมดชั่วโมงก็จะกลับบ้าน มาเปลี่ยนเสื้อและออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อที่ร้านเกมแถวบ้าน และจะเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์เวลา 21.00 นาฬิกา เนื่องจากพี่ชายออกมาตามให้กลับบ้าน ส่วนวันเสาร์ และอาทิตย์ จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละ 5 ชั่วโมง โดยจะออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว ตั้งแต่ 09.00-14.00 นาฬิกา เงินที่นำไปใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้มาจากมารดาที่ให้เป็นรายสัปดาห์ๆ ละ 500 บาท จำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด คือ 12 ชั่วโมง ด.ช.คิวิ ยอมรับว่า "รู้ว่าตนเองติดเกมคอมพิวเตอร์มาก" แต่ถ้าไม่เล่นเกมก็ไม่ว่าจะทำอะไร รู้สึกเบื่อ เหงา อยู่บ้านก็ไม่มีอะไรทำ ที่บ้านไม่มีใครอยู่ ไม่มีเพื่อน เกมคอมพิวเตอร์มีความสำคัญกับ ด.ช.คิวิ มาก หากวันไหนไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะรู้สึกหงุดหงิด ด.ช.คิวิ ทราบดีว่าการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลเสียต่อสายตา มาก แต่ผลดีที่ได้รับ คือ ความสนุกสนาน เพื่อนใหม่ คลายเครียด ได้รู้จักการให้และรับความช่วยเหลือจากเพื่อนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยกัน

3.2 สัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ทราบว่า ด.ช. คิวิ เป็นเด็กที่ร่าเริงแจ่มใส มนุษย์สัมพันธ์ดี เวลาพูดจะรับฟัง สามารถรับรู้อะไรได้แค่ระยะสั้นๆ หลังจากนั้นก็จะไม่สนใจต่อ เวลาให้งานหรือการบ้านไปทำจะรีบทำและจะรีบนำมาส่งเพื่อที่จะไปนั่งคุยกับเพื่อน เป็นเด็กที่ดื้อเงียบ ไม่ก้าวร้าวกับครูอาจารย์ แต่ชอบก้าวร้าวกับมารดา มีปัญหาความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

3.2 สัมภาษณ์เพื่อนสนิท ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ช. คิวิ เป็นคนที่มีน้ำใจ รักเพื่อน มนุษย์สัมพันธ์ดี มีอะไรก็จะแบ่งปันเพื่อน ตั้งใจเรียน แต่ไม่ชอบทำงานส่งอาจารย์ ชอบตบหัวเพื่อน ติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นคนที่มีเพื่อนมาก

3.2 สัมภาษณ์พี่ชาย ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ช. คิวิ เป็นเด็กดื้อเงียบ มักจะก้าวร้าวกับมารดา พูดอะไรไม่ค่อยเชื่อฟัง ชอบเถียงมารดา ชอบสร้างความหนักใจให้กับมารดา ด.ช. คิวิ จะเกรงกลัวบิดามาก เนื่องจากบิดาเป็นคนดุ และจริงจัง เวลาเป็นเรื่องหรือปัญหาอะไร มักจะไม่ค่อยบอกให้บิดารู้ หากบิดารับรู้ ด.ช.คิวิ จะถูกทำโทษอย่างหนัก เป็นเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มาก มีเวลาว่างเมื่อไหร่ต้องออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ห้ามปรามไม่เคยเชื่อฟัง อยู่บ้านไม่รับผิดชอบอะไรเลย พี่ชายต้องทำให้ บิดามารดาไม่ได้อยู่ด้วยเลยไม่ค่อยมีเวลาเลี้ยงดูหรือเอาใจใส่

4. ข้อมูลจากการสังเกต

จากการสังเกตตอนเข้าก่อนเข้าโรงเรียน พบว่า ด.ช. คิวิ เดินทางมาโรงเรียนโดยรถไฟ รอบเวลา 06.30 นาฬิกา ถึงสถานีโรงเรียน เวลา 07.00 นาฬิกา หลังจากลงจากรถไฟ ด.ช.คิวิ

จะเดินตรงไปยังร้านเกมซึ่งอยู่ติดกับป้ายรถโดยสารประจำทางหน้าปากซอยทางเข้าโรงเรียนทันที เข้าไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานประมาณ 30 นาที หลังจากนั้น ด.ช.คิวิ จึงเดินออกมาจากร้านเกมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับเพื่อนนักเรียนชายอีก 2 คน และเก็บบัตรชั่วโมงเกมของตนเองไว้ในกระเป๋าเสื้อนักเรียน แล้วรีบเดินเข้าโรงเรียนเพื่อให้ทันเวลาเข้าแถวหน้าเสาธง

5. ข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน

วัยรุ่นไม่อนุญาตให้ทำการเข้าเยี่ยมบ้าน

การวินิจฉัย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ แบบทดสอบ และแบบสอบถาม มีผลสอดคล้องกันว่าการที่ ด.ช.คิวิ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก บุคลิกภาพส่วนตัวที่เป็นคนดี ทำตามอารมณ์ ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง มีอิสระมากเกินไป อีกทั้งยังติดเพื่อน ชอบตามเพื่อนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หมกมุ่นกับเกม ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้ เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนขาดวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง ขาดการจัดแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม รวมถึงขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ

2. สาเหตุจากครอบครัว

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ มีผลสอดคล้องกันว่าการที่ ด.ช.คิวิ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก ครอบครัวขาดความอบอุ่น บิดามารดาไม่ได้อยู่ดูแล เนื่องจากต้องไปทำงานต่างจังหวัดทั้งบิดาและมารดา ปล่อยปละละเลย ให้อิสระอย่างไม่มีขอบเขต ทอดทิ้งให้อยู่กับพี่ชาย ไม่ได้ฝึกวินัยและความรับผิดชอบให้ตั้งแต่แรก จึงทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองได้อย่างเหมาะสม

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม

จากการสังเกต การสัมภาษณ์ มีผลสอดคล้องกันว่าการที่ ด.ช.คิวิ ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจาก อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกันให้การแนะนำ และชักชวนให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยและสถานที่เรียนหนังสืออยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจให้เข้าไปใช้บริการ รวมถึงอัตราค่าบริการราคาไม่แพง สามารถจ่ายได้ด้วยตนเอง และบรรยากาศภายในร้านเกมให้ความรู้สึกอบอุ่น และเป็นกันเอง อีกทั้งร้านเกมไม่มีการควบคุมดูแลการใช้บริการในเวลาที่เหมาะสม

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

1. ให้คำปรึกษากลุ่มแก่ ด.ช.คิวิ โดยใช้เทคนิคในการให้คำปรึกษา ได้แก่ การฟัง การใช้คำถามปลายปิด และปลายเปิด การสังเกต การสะท้อนความรู้สึก การเจียบ การทวนความ การให้ข้อมูล การทำให้เกิดความกระจำจ การให้กำลังใจ และการสรุป โดยอาศัยพื้นฐานจาก

การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับวัยรุ่น และให้เกิดบรรยากาศของความไว้วางใจกัน และจึงใช้คำถามกระตุ้นให้วัยรุ่นแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเองและครอบครัว โดยหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก รวมถึงการให้ความรู้และสร้างแรงจูงใจ โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตนเองด้วยตนเอง และให้ความรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมแก่วัยรุ่น ตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในเรื่องเวลาการเล่นเกม ช่วยกันกำหนดเวลาที่เหมาะสม และไม่ให้มากเกินไปเหมือนเดิม จากการให้คำปรึกษากลุ่มดังกล่าว ปรากฏว่า ด.ช.คิวิ มีความเข้าใจในตนเอง และยอมรับตนเองมากขึ้น ยอมรับพฤติกรรมของตนเองทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ รับผิดชอบต่อสังคมภายนอกอย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ทราบว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม และสามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น โดยเรียนรู้ที่จะสามารถควบคุมตนเองในการลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. ให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจ และขอความร่วมมือจากอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือสนใจ

3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัว ด.ช.คิวิ รวมถึงให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

การทํานายผล

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของ ด.ช.คิวิ เป็นพฤติกรรมที่มีสาเหตุมาจากหลายด้าน กล่าวคือ สาเหตุจากตนเอง สาเหตุจากครอบครัว สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเห็นแล้วว่า สาเหตุดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ หาก ด.ช.คิวิ ผู้ปกครอง อาจารย์ และเพื่อน ๆ มีความตั้งใจที่จะแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง ผู้วิจัยทำนายผลว่า สาเหตุดังกล่าวไม่รุนแรงมากนัก เพียงแต่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวได้ ถ้าหาก ด.ช.คิวิ ได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ได้รับการฝึกวินัย และความรับผิดชอบให้มากขึ้น รวมถึงได้รับการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็ย่อมสามารถช่วยเหลือได้

การติดตามผล

ผู้วิจัยได้ติดตามผลหลังจากการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ด.ช.คิวิ มีความเข้าใจตนเองในพฤติกรรมของตนเองและยอมรับตนเองได้ว่าสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเนื่องมาจากตนเองครอบครัวยุติเพื่อน ชนชน และสังคม โดยมีการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พยายามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง จัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวัน และจำนวนชั่วโมงลง จัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอื่นที่ ด.ช.คิวิ สนใจ หรือทำงาน การบ้านที่ได้รับมอบหมายแทน

จากการสัมภาษณ์พี่ชาย สรุปได้ว่า ด.ช.คิวิ มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง เหลือเงินเก็บออมมากขึ้น สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้มากขึ้น ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ลดลง มีความรับผิดชอบต่องานที่ทางโรงเรียนและทางบ้านมอบหมายได้มากขึ้น เบี่ยงเบนความสนใจด้วยการหารายได้พิเศษโดยการไปช่วยมารดาทำงานที่โรงงานทำกรอบรูปทุกวัน ที่โรงเรียนหยุดกับพี่ชาย

ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรายการนี้

ด.ช.คิวิ ควรจัดเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมเป็นกิจกรรมอย่างอื่นที่สนุกสนานและเบี่ยงเบนความสนใจแทน เช่น เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก ร่วมกิจกรรมครอบครัว หากิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนใจทำร่วมกับเพื่อน และจัดตารางกำหนดเวลาในการเล่นเกมทุกสัปดาห์ โดยค่อย ๆ ลดจำนวนวันและจำนวนชั่วโมงลง ควรเล่นเกมเพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง รวมถึงควรมีการวางแผน และตั้งเป้าหมายในการเรียน และการดำเนินชีวิตของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับรายการนี้

2.1 ผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว มีการสื่อสารในทางสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญและความใส่ใจกับรายการนี้อย่างสม่ำเสมอ ฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบร่วมกันในครอบครัว หากิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ทำร่วมกันในครอบครัว

2.2 อาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมที่ช่วยค้นพบความถนัด ความสามารถของตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนพูดคุยให้คำชมเชยในสิ่งที่ ด.ช.คิวิ ทำถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในยามที่ ด.ช.คิวิ มีปัญหาหรือเรื่องไม่สบายใจ สร้างเสริมความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความตระหนักต่อหน้าที่ของตนเอง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจศึกษาผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อไปควรสร้างสัมพันธภาพ ความคุ้นเคย ยอมรับและเข้าใจ โดยการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ สนใจและห่วงใย อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความศรัทธาในตัวผู้ได้รับการศึกษา กล่าวที่จะระบายความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้ศึกษาควรฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการให้คำปรึกษาให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาสาเหตุ แนวทางในการให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยการศึกษารายกรณี

ขอบเขตของการวิจัย

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนธนบุรีวรเทพีพลารักษ์ จำนวน 7 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สำหรับใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาโดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. สนใจให้มีส่วนร่วมในการศึกษารายกรณี

2. เป็นวัยรุ่นที่มีภาวะการติดเกม โดยได้มาจากการทำแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test: GAST) ฉบับเด็กและวัยรุ่น (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2548: 1-7) โดยที่วัยรุ่นชายมีค่าคะแนนตั้งแต่ 33 คะแนนขึ้นไป และวัยรุ่นหญิงมีค่าคะแนนตั้งแต่ 23 คะแนนขึ้นไป ทำแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น เพื่อคัดเลือกวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง 7 คน โดยที่ผู้ตอบแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ หากตอบว่า ใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป (ดังแสดงในภาคผนวก ก)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
2. แบบทดสอบ
 - 2.1 แบบทดสอบการติดเกม
 - 2.2 แบบทดสอบบุคลิกภาพ
 - 2.2.1 แบบทดสอบวาดภาพบุคคล
 - 2.2.2 แบบทดสอบวาดภาพบ้าน ต้นไม้ คน
3. แบบสัมภาษณ์เพื่อหาข้อเท็จจริง
4. การสังเกตและแบบบันทึกการสังเกต
5. บันทึกการเยี่ยมบ้าน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กำหนดปัญหาและตั้งสมมติฐาน
2. การรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
3. การวินิจฉัยข้อมูล
4. การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข
5. การทำนายผล
6. การติดตามผล
7. การสรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษารายกรณี จำนวน 7 ราย พบว่า สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ได้ดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง เกิดจากบุคลิกภาพของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะก้าวร้าว ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ต้องการการยอมรับทางสังคม วัยรุ่นที่มีลักษณะของความก้าวร้าวส่วนใหญ่จะชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้ และเล่นเกมเพื่อต้องการความสนุกสนานกับกลุ่มเพื่อน ส่วนวัยรุ่นอีกกลุ่มที่มีลักษณะหวาดระแวง ไม่ค่อยพูด ชอบอยู่เงียบ ๆ คนเดียว วัยรุ่นกลุ่มนี้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท และขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็มีความพึงประสงค์ที่จะเล่นเกมอยู่คนเดียว ไม่ชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ต้องการมีกลุ่มเพื่อน มีความตั้งใจที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว ต้องการเอาชนะ ต้องการหลีกหนี การเผชิญความเครียดในด้านต่าง ๆ

2. สาเหตุจากครอบครัว เกิดจากสภาพครอบครัวขาดความอบอุ่น ความสัมพันธ์ในครอบครัวห่างเหิน ไม่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เนื่องจากบิดา มารดาต้องไปออกไปทำงาน สมาชิกในครอบครัวจึงต้องช่วยกันทำงาน ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้าง ทำงานเป็นลูกจ้าง รายได้ไม่ค่อยสูง ทำให้บิดามารดา หรือผู้ปกครองไม่ค่อยมีเวลาดูแลเอาใจใส่วัยรุ่น ปล่อยปละละเลย บางรายกรณีก็อาศัยอยู่กับญาติ บิดามารดาเสียชีวิต หย่าร้างกัน อีกทั้งสภาพที่อยู่อาศัยค่อนข้างแออัด สมาชิกในครอบครัวมีจำนวนมากและต่างคนต่างอยู่ บางรายกรณีบ้านเรือนมีสิ่งอำนวยความสะดวกเพียงพร้อมทุกอย่าง แต่บรรยากาศภายในบ้านขาดความสุข เลี้ยงดูแบบตามใจ ไม่มีการตั้งกฎ กติกาและการมอบหมายหน้าที่ให้รับผิดชอบในบ้าน ไม่มีกิจกรรมให้ทำร่วมกันภายในครอบครัว บางครอบครัวเลี้ยงดูแบบเข้มงวด ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลในการเลี้ยงดู ตาหนิ และทำโทษด้วยการตี การใช้วาจาที่ไม่สุภาพและรุนแรงกับวัยรุ่น รวมถึงใช้อำนาจในการอบรมสั่งสอนและการปกครองมากเกินไป ทำให้วัยรุ่นส่วนหนึ่งรู้สึกว่าตนเองถูกควบคุม ไม่มีอิสระ จึงทำให้วัยรุ่นกลุ่มนี้มีความต้องการที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อที่ตนเองจะได้เป็นผู้ควบคุมบ้าง เพราะเกมทำให้ผู้เล่น

สามารถเป็นผู้ควบคุม ตัดสินใจทำอะไรได้ด้วยตนเองทุกอย่าง ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งนั้นได้รับการเลี้ยงดูแบบให้อิสระมากเกินไป จนขาดความมีวินัยและความรับผิดชอบในตนเอง

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม เกิดจากมีปัญหาในโรงเรียน คือ เมื่อการเรียนเรียนไม่ทันเพื่อน ทะเลาะกับเพื่อน เมื่อครูอาจารย์ เนื่องจากถูกว่าตำหนิตลอด ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ วัยรุ่นจึงหาทางออกด้วยการแทรกแซงเข้าไปอยู่ในสังคมที่สามารถให้ความสุข ความสนุกสนาน ได้รับการยกย่องชมเชย ซึ่งในร้านเกมสามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ให้วัยรุ่นได้ ร้านเกมจึงเป็นชุมชนของกลุ่มของวัยรุ่นที่มีปัญหาในลักษณะเดียวกันเข้าไปอาศัยอยู่ การคบเพื่อน กลุ่มเพื่อนทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนที่วัยรุ่นคนนั้นชอบเล่นเกมและติดเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกัน ซึ่งวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะต้องพยายามเลียนแบบเพื่อนเพื่อให้อยู่ในสังคมนั้นให้ได้ เมื่อกลุ่มเพื่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วัยรุ่นกลุ่มนี้จะต้องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามเพื่อนด้วยเช่นกัน อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยและสถานศึกษาอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม รวมถึงทางเดินเข้าบ้านและทางเดินระหว่างมาโรงเรียนอยู่ในชุมชนที่มีร้านเกมซึ่งเปิดให้บริการอย่างแพร่หลาย และเปิดเผย ภายในร้านเกมมีเครื่องปรับอากาศเย็นสบาย มีเก้าอี้เบาะนุ่ม ๆ ให้นั่ง หน้าร้านติดป้ายโฆษณาการขายอย่างชัดเจน ได้แก่ ราคาการเข้ามาใช้บริการ รูปแบบเกมใหม่ ๆ ที่ทันสมัย เมื่อวัยรุ่นต้องผ่านร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ จึงเป็นเหตุจูงใจให้วัยรุ่นอยากเข้าไปใช้บริการ

การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข

ผู้วิจัยได้ให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 7 ราย โดยการให้คำปรึกษารายบุคคลและการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในตนเองเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์และสามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง รวมถึงการให้ข้อมูลและแนวทางเพื่อสร้างความเข้าใจสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และการขอความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับรายกรณีในการติดตามดูแลพฤติกรรมรายกรณีอย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่มีความถนัดหรือมีความสนใจ

อภิปรายผล

สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของผู้รับการศึกษากรณีทั้ง 7 ราย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. สาเหตุจากตนเอง เกิดจากบุคลิกภาพของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะก้าวร้าว ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ต้องการการยอมรับทางสังคม วัยรุ่นที่มีลักษณะของความก้าวร้าวส่วนใหญ่จะชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้ และเล่นเกมเพื่อต้องการความสนุกสนานกับกลุ่มเพื่อน ส่วนวัยรุ่นอีกกลุ่มที่มีลักษณะหวาดระแวง ไม่ค่อยพูด ชอบอยู่เงียบ ๆ คนเดียว วัยรุ่นกลุ่มนี้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท และขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็มีความพึงประสงค์ ที่จะ

เล่นเกมอยู่คนเดียว ไม่ชอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ต้องการมีกลุ่มเพื่อน มีความตั้งใจที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว เพื่อต้องการเอาชนะ ต้องการหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดในด้านต่างๆ ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของที ศรีเรือน แก้วกังวาน (2549: 360)

กล่าวไว้เกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการของวัยรุ่นว่า วัยรุ่นต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องอยู่ใต้คำสั่ง คำบังคับของผู้ใด โดยเฉพาะบุคคลผู้มีอำนาจหรือผู้สูงวัยกว่า รวมทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง เพราะวัยรุ่นเชื่อว่าลักษณะที่เป็นเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่คือความเป็นอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน ตามที่กมล แสงทองศรีกมล (2547:90) กล่าวว่า เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มาก เพราะมีสังคมซ่อนอยู่ในเกม เด็กจะนัดเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนมาเล่นเกมด้วยกันในเวลาที่นัดกันไว้ สามารถแชทคุยกันได้ หรืออาจมีคนที่ไม่รู้จักมาเล่นด้วย และเริ่มคุ้นเคยกัน ซึ่งสังคมออนไลน์เหล่านี้ช่วยแก้เหงาได้ดีมาก สอดคล้องกับผลการศึกษาของ มารศรี สีมารพวงศ์พันธุ์ (2546: 62-63) กล่าวว่า วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ ประเภทเกมออนไลน์ในปริมาณที่สูงจะมีบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวน้อย อาจเป็นเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่คาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็กที่กำลังเปลี่ยนเป็นวัยรุ่น ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ ช่วงระหว่างรอยต่อของการเปลี่ยนแปลงวัยรุ่นอาจพึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ตัวเองสามารถแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ตัวเองอยากเป็น การใช้เวลาอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจทำให้ขาดการเข้าสังคมและมีผลกระทบทางด้านอื่น ๆ ตามมา ขณะเดียวกันวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์บางคนที่มีบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวสูง อาจเป็นเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความต้องการเพื่อนมาก การได้ทำกิจกรรมกับเพื่อน การได้เล่นสนุกกับเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญ รูปแบบของเกมออนไลน์ที่สำคัญอย่างหนึ่งคือผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารผ่านการเล่นเกมได้ตลอดเวลา และสามารถช่วยเหลือกันได้เมื่อเพื่อนในกลุ่มต้องการความช่วยเหลือ สอดคล้องกับ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549:125-138) กล่าวไว้ว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม การมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมาก รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกมน ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกมน มีความต้องการเล่นเกมนานขึ้นในเวลาที่รู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือ หมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะในการเล่นเกมนครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา (Craving) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชาญวิทย์ พรนภดล (2550: ออนไลน์) ที่กล่าวว่า เด็กติดเกมนั้นเกิดจากการไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นเกมนานติดต่อกันหลายๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง บางคนถึง

ขั้นก้าวร้าว อาละวาด การเล่นเกมจึงมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจที่จะทำการบ้าน หนีเรียนหรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อจะไปเล่นเกม การเรียนตกลงอย่างมาก ละเลยการเข้าสังคม หรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว บางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย เพื่อนำเงินไปเล่นเกม ดื้อ ต่อต้านแยกตัว มีโลกส่วนตัวและไม่ชอบตอบคำถาม บางคนเก็บตัวเล่นเกมและไม่คุยกับผู้ปกครอง อีกทั้งเป็นไปตามแนวคิดของกริฟฟิท; และ ฮันท์ (Griffiths; & Hunt. 1998: 475-480) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ การใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมเกือบทุกวัน เล่นแต่ละครั้งใช้เวลาตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป เล่นเพื่อความตื่นเต้น กระวนกระวายหากไม่ได้เล่นเกม เลือกเล่นเกมแทนการทำกิจกรรมทางสังคม หรือการเล่นกีฬา เล่นเกมแทนการทำการบ้านหรืออ่านหนังสือ

2. สาเหตุจากครอบครัว เกิดจากสภาพครอบครัวขาดความอบอุ่น ความสัมพันธ์ในครอบครัวห่างเหิน ไม่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เนื่องจากบิดา มารดาต้องไปออกไปทำงาน สมาชิกในครอบครัวจึงต้องช่วยกันทำงาน ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้าง ทำงานเป็นลูกจ้าง รายได้ไม่ค่อยสูง ทำให้บิดามารดา หรือผู้ปกครองไม่ค่อยมีเวลาดูแลเอาใจใส่วัยรุ่น ปล่อยปละละเลย ตอบสนองความต้องการด้วยวัตถุสิ่งของ บางรายกรณีก็อาศัยอยู่กับญาติ บิดามารดาเสียชีวิต หย่าร้างกัน อีกทั้งสภาพที่อยู่อาศัยค่อนข้างแออัด สมาชิกในครอบครัวมีจำนวนมากและต่างคนต่างอยู่ บางรายกรณีบ้านเรือนมีสิ่งอำนวยความสะดวกเพียบพร้อมทุกอย่าง แต่บรรยากาศภายในบ้านขาดความสุข เลี้ยงดูแบบตามใจ ไม่มีการตั้งกฎกติกาและการมอบหมายหน้าที่ให้รับผิดชอบในบ้าน ไม่มีกิจกรรมให้ทำร่วมกันภายในครอบครัว บางครอบครัวเลี้ยงดูแบบเข้มงวด ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลในการเลี้ยงดู ตำหนิ และทำโทษด้วย การตี การใช้วาจาที่ไม่สุภาพและรุนแรงกับวัยรุ่น รวมถึงใช้อำนาจในการอบรมสั่งสอนและการปกครองมากเกินไป ทำให้วัยรุ่นเกิดการต่อต้าน และรู้สึกว่าตนเองถูกควบคุม ไม่มีอิสระ จึงทำให้วัยรุ่นกลุ่มนี้มีความต้องการที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อที่ตนเองจะได้เป็นผู้ควบคุมบ้าง เพราะเกมทำให้ผู้เล่นสามารถเป็นผู้ควบคุม ตัดสินใจทำอะไรได้ด้วยตนเองทุกอย่าง อีกทั้งบางรายกรณีบิดา มารดา และผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมยามว่าง โดยซื้อคอมพิวเตอร์ไว้ให้ในห้องนอน เนื่องจากวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหามักมีสาเหตุมาจากครอบครัวเป็นส่วนมาก ลักษณะสภาพของครอบครัว โดยเฉพาะวัยรุ่นเกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เช่น สภาพความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว สภาพของครอบครัว วิธีการอบรมเลี้ยงดู ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่สำคัญและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น ซึ่งการศึกษารายกรณีทั้ง 7 ราย ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้องจะทำให้วัยรุ่นเกิดปัญหาพฤติกรรมได้ ดังที่ เฮอร์ล็อก (Herlock. 1972: 115) ได้กล่าวว่า วิธีการเลี้ยงดูแบบลูกเป็นใหญ่และทำตามลูกทุกอย่างวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมไม่นับถือพ่อแม่ ไม่เชื่อฟัง มีความรับผิดชอบต่อสิ่งต่าง ๆ น้อยมาก ดังที่ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549: 125-138) กล่าวว่า ครอบครัวของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก พ่อแม่ไม่มีเวลา ขาดการติดตามพฤติกรรมของลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์

กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พ่อแม่ไม่ได้เป็นแบบอย่างและสนับสนุนให้ลูกทำกิจกรรมที่สร้างเสริมสุขภาพเพียงพอ โดยเฉพาะการเล่นกีฬา การทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวมาก หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอื่น แต่การเลี้ยงดูทำให้ลูกเคยชินกับกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวน้อย อีกทั้งพ่อแม่ยังมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ผลดีผลเสียของการใช้คอมพิวเตอร์ และการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมน้อย สอดคล้องกับ ชาญวิทย์พรนภดล (2548: 1) ที่กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น คือ วัยรุ่นที่ติดเกมมักจะพบได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงดูโดยไม่เคยฝึกให้มีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบกติกานในบ้าน ตามใจ ขาดการดูแลเอาใจใส่จากคนในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น คือ วัยรุ่นที่ติดเกมมักจะพบได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงดูโดยไม่เคยฝึกให้มีวินัยในตนเองขาดกฎระเบียบ กติกานในบ้าน ตามใจ ขาดการดูแลเอาใจใส่จากคนในครอบครัว บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกันทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่ไม่มีเวลาควบคุม หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกม จะเห็นได้ว่าครอบครัวเป็นสถาบันแห่งแรกที่ให้ การอบรมสั่งสอนเด็ก ถ้าหากสภาพความเป็นไปในครอบครัวดี เด็กจะเจริญเติบโตได้ดี เป็นทรัพยากรที่ดีของสังคม แต่ถ้าภายในครอบครัวเต็มไปด้วยความยุ่งเหยิง ครอบครัวไม่อบอุ่น เช่น พ่อแม่ไม่มีเวลาอยู่กับลูก หรือพ่อแม่ไม่เข้าใจถึงความต้องการและพัฒนาการของวัยรุ่น ก็จะผลักดันให้วัยรุ่นเข้าสู่พฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ริปเบิล ของเซียร์ และคณะ (Coleman. 1981, 154-155: citing Ribble.1971, Sear, et al. 1957) พบว่า การไม่ยอมรับ การไม่เอาใจใส่ หรือการลงโทษของมารดาอาจเป็นที่มาของความเครียด ความไม่พอใจ และพฤติกรรมเชิงนิเสธได้

3. สาเหตุจากเพื่อน ชุมชน และสังคม เกิดจากมีปัญหาในโรงเรียน คือ เบื่อการเรียน เรียนไม่ทันเพื่อน ทะเลาะกับเพื่อน เบื่อครูอาจารย์ เนื่องจากถูกว่าตำหนิตลอด ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ วัยรุ่นจึงหาทางออกด้วยการแทรกแซงเข้าไปอยู่ในสังคมที่สามารถให้ความสุข ความสนุกสนาน ได้รับการยกย่องชมเชย ซึ่งในร้านเกมสามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ให้วัยรุ่นได้ ร้านเกมจึงเป็นชุมชนของกลุ่มของวัยรุ่นที่มีปัญหาในลักษณะเดียวกันเข้าไปอาศัยอยู่ การคบเพื่อน กลุ่มเพื่อนทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนที่วัยรุ่นคบนั้นชอบเล่นเกมและติดเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกัน ซึ่งวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะต้องพยายามเลียนแบบเพื่อนเพื่อให้อยู่ในสังคมนั้นให้ได้ เมื่อกลุ่มเพื่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วัยรุ่นกลุ่มนี้จะต้องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามเพื่อนด้วยเช่นกัน อีกทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยและสถานศึกษาอยู่ใกล้กับแหล่งชุมชนที่มีร้านเกม รวมถึงทางเดินเข้าบ้านและทางเดินระหว่างมาโรงเรียนอยู่ในชุมชนที่มีร้านเกมซึ่งเปิดให้บริการอย่างเปิดเผย ภายในร้านเกมมีเครื่องปรับอากาศเย็นสบาย มีเก้าอี้เบาะนุ่ม ๆ ให้นั่ง หน้าร้านติดป้ายโฆษณาการขายอย่างชัดเจน ได้แก่ ราคาการเข้ามาใช้บริการ รูปแบบเกมใหม่ ๆ ที่ทันสมัย เมื่อวัยรุ่นต้องผ่านร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ จึงเป็นเหตุจูงใจให้วัยรุ่นอยากเข้าไปใช้บริการ

จากการศึกษา ของคูเปอร์สมิธ (Coopersmith. 1976: 15-16) รูเบิล และคณะ (Ruble, et al. 1976: 20-21) และ เวอร์ออฟ (Veroff. 1976: 35-36) พบว่า บุคลิกภาพของเด็กวัยประถมศึกษาค่อย ๆ สร้างขึ้นเมื่อเด็กมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อม นอกจากนั้นความรู้สึกมีปมด้อย อาจเกิดจากการที่เด็กวัยนี้มีลักษณะชอบเปรียบเทียบกันในสังคม ซึ่งการเปรียบเทียบนี้ จะส่งผล ถึงความรู้สึกต่อคุณค่าต่อตนเอง และพบว่าความรู้สึกว่ามีความสามารถและรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าจะ ขึ้นกับการรับรู้ความสามารถของเขาเมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อน เด็กวัยนี้จะเป็นวัยของการหันหลัง ให้กับผู้ใหญ่ และจะจับกลุ่มในระหว่างเพื่อนเพศเดียวกัน จนบางคนเรียกวัยนี้ว่าวัยแห่งเพื่อน (Peer Year) เพื่อนจะมีอิทธิพลต่อเด็กวัยนี้มาก และเด็กไม่ต้องการอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่อีกต่อไป เด็กจะ พยายามรวมกลุ่มกันและสร้างโครงสร้างของกลุ่มรวมทั้งมาตรฐาน แนวปฏิบัติของคนภายในกลุ่ม เด็กในวัยนี้จะมีการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมาก จึงทำให้ผลของการปฏิสัมพันธ์มีผลต่อการพัฒนาการ บุคลิกภาพของเด็ก ผลของการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนทำให้เด็กมีการรับรู้เกี่ยวกับตนเองหรือ ความสามารถของตนเอง รวมทั้งเด็กวัยนี้จะรับรู้ลักษณะความสามารถหรือบุคลิกลักษณะของ เพื่อนด้วย ความรู้สึกยอมรับหรือไม่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนของเด็กวัยนี้มีผลโดยตรงต่อบุคลิกภาพของ เด็ก ซึ่งเป็นวัยที่ต้องก้าวเข้าสู่วัยรุ่น นอกจากนี้ จูราธัน แพรวพราย (2549: 18) ได้กล่าวว่า เด็กวัย นี้รู้สึกว่า การคบเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญมาก ฉะนั้นอิทธิพลของกลุ่มจึงมีต่อเด็กมากเช่นเดียวกัน การคบ เพื่อนเป็นความต้องการประการหนึ่งของวัยรุ่น เพราะการมีเพื่อนจะช่วยให้ วัยรุ่นมีความรู้สึกว่า ตนเองมีพรรคพวกมีความรู้สึกว่าได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทำให้เกิดความเชื่อมั่นใน ตัวเองมากขึ้น เด็กวัยนี้พยายามทำหลายสิ่งหลายอย่างให้เป็นที่ยอมรับจากเพื่อนทำตามแบบเพื่อน และเลือกเพื่อนที่มีรสนิยมตรงกันมีทัศนคติคล้ายคลึงกัน

อีกทั้ง ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน (2549: 125-138) กล่าวว่า การที่วัยรุ่น ติดเกมนั้น เกิดจากสังคมมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กและวัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์ โดยยังไม่ได้ตระหนัก ถึงผลดีผลเสียของเทคโนโลยีเพียงพอ และยังไม่ได้เตรียมเด็กและวัยรุ่นให้พร้อมสำหรับการใช้ เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเสียก่อน รวมทั้งอุปกรณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นวีดีโอ เกมเป็นสินค้าที่หาซื้อได้ง่ายในราคาไม่แพง จึงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีโอกาสนเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก ขึ้น นอกจากนี้ยังมีร้านเกมอยู่ทั่วไปในชุมชนและบริเวณใกล้โรงเรียน สอดคล้องกับผลการสำรวจ เรื่อง เยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบันของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ (2546: ออนไลน์) พบว่า ร้าน เกมที่เยาวชนนิยมเล่นส่วนใหญ่นั้นมีอยู่ทั่วไปในชุมชนและบริเวณใกล้โรงเรียน ร้อยละ 88.3 ของ เด็กและเยาวชนตอบว่ามีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน ร้อยละ 22 ตอบว่ามีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน มากกว่า 5 ร้าน และใช้เวลาเดินจากบ้านไปร้านเกมเฉลี่ย 10 นาที สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สโครเดอร์ (Schroeder. 1996: 143-153) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ช่องว่างทางสังคมในการเล่นเกม ระหว่างบุคคลแต่ละกลุ่มและความรุนแรงในการเล่นวีดีโอเกม พบว่า วีดีโอเกมครอบคลุมช่องว่าง ทางสังคม โดยเฉพาะสังคมที่เต็มไปด้วยความวิตกกังวล ความถี่และความเข้มข้นของความรุนแรง ในเกมที่เล่นจะทำให้ผู้เล่นซึมซับความรุนแรงและความก้าวร้าว การนำเสนอเนื้อหาของวีดีโอเกมใน แบบต่าง ๆ ทำให้เกิด การเลียนแบบพฤติกรรมมากกว่าการนำเสนอเนื้อหาทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์

หนังสือ และหนังสือการ์ตูน เนื้อหาของเกมขึ้นอยู่กับโปรแกรมที่ผู้ผลิตสร้างขึ้น โปรแกรมนี้เป็นสาเหตุของความรุนแรงที่ผู้เล่นเลือกใช้แก้ปัญหาเพื่อให้ได้คะแนนในเกมมาก ๆ การเล่นเกมมีผลเสียต่อกายภาพ ถ้าเล่นเป็นเวลานานทำให้เป็นโรคลมชัก ข้อมืออักเสบ มีผลเสียต่อพฤติกรรมของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม สอนให้ผู้เล่นเอาแต่ใจ ไม่พูดกับใคร ไม่เชื่อฟังคำสอนและไม่สามารถแยกแยะปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับปัญหาที่เกิดจากจินตนาการได้

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ข้อเสนอแนะสำหรับวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ สิ่งควรนำไปปฏิบัติ คือ ควรเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อคลายเครียดหรือหาความสนุกในบางครั้ง ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยหาเวลาทำกิจกรรมอย่างอื่นเพื่อสร้างพฤติกรรมด้านดี สร้างสรรค์ที่สนุกสนาน เบี่ยงเบนความสนใจและเป็นประโยชน์แก่ตนเอง แทนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี ทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ ทำงานอดิเรกที่ตนเองชอบ ทำกิจกรรมสนุกสนานร่วมกับสมาชิกในครอบครัว หากิจกรรมที่มีความสนใจเหมือนกันทำร่วมกับเพื่อน ควรเป็นกิจกรรมที่พัฒนาบุคลิกภาพ ความสามารถ และความภาคภูมิใจให้กับตนเอง ควรเลือกคบแต่เพื่อนที่ดี และควรรู้จักฝึกปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง ควรสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว โดยทำกิจกรรมสนุกสนานร่วมกับสมาชิกครอบครัว หากรู้สึกไม่สบายใจให้พูดคุยกันภายในครอบครัว บิดามารดาควรทำความเข้าใจในพัฒนาการของวัยรุ่น รวมถึงให้ความสำคัญ ให้ความสำคัญและให้ความสนใจกับวัยรุ่นอย่างสม่ำเสมอ และผู้ปกครองควรฝึกสร้างวินัยและความรับผิดชอบให้กับวัยรุ่นที่อยู่ในครอบครัว ควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้มีโอกาสได้ทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ชอบ บิดามารดาควรให้วัยรุ่นได้มีส่วนร่วมในการกำหนดกติการ่วมกัน ใช้การเจรจาพูดคุยและตกลงกัน หลีกเลี่ยงการดุด่าว่ากล่าว การบังคับ พยายามเป็นที่ปรึกษาให้ลูก ให้ใช้วิธีการคุยถึงผลดีผลเสียของเกม ซึ่งจะช่วยให้เขารู้สึกว่าพ่อแม่ใช้อำนาจต่อเขาลดลง ให้วัยรุ่นได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและหาจุดที่เหมาะสมร่วมกัน สนับสนุนให้ทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่สร้างสรรค์แทนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3. ข้อเสนอแนะสำหรับอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน รวมถึงทางโรงเรียนควรมีส่วนในการรณรงค์และอบรมให้ความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ประโยชน์และโทษของเกมคอมพิวเตอร์แก่ผู้ปกครองและนักเรียน รวมทั้งสอดส่องดูแลพฤติกรรมของนักเรียนและควรประสานงานกับผู้ปกครอง เพื่อช่วยกันป้องกันและแก้ไขปัญหา อีกทั้งควรสนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ที่วัยรุ่นรู้สึกสนุกและชอบ มีพื้นที่ให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานและกิจกรรมที่ดียิ่งขึ้น และสนับสนุนการมีชมรมให้มากพอกับความต้องการของนักเรียน จะช่วยให้นักเรียนได้ค้นพบ ความถนัด ความสามารถของตนเอง และควรจัดให้มี

การประเมินพฤติกรรมนักเรียนเพื่อคัดกรองเด็กกลุ่มเสี่ยงที่จะติดเกม เพื่อจะได้สามารถดำเนินการช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ได้ทันเวลา

4. ข้อเสนอแนะสำหรับชุมชนและสังคม ควรมีนโยบายเกี่ยวกับการประกอบการร้านเกมในชุมชนที่เข้มงวดเพียงพอ ควรช่วยกันสอดส่องดูแลความประพฤติวัยรุ่น รวมถึงผู้ประกอบการ ควรตักเตือนวัยรุ่นที่มาเล่นเกมที่มีพฤติกรรมมาใช้บริการที่ไม่เหมาะสม ควรสนับสนุนให้มีการจัดตั้งสภาวัยรุ่นขึ้นในแต่ละชุมชน เพื่อเป็นเวทีให้วัยรุ่นได้มาช่วยกันคิดและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาสังคมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่างๆ ซึ่งกันและกัน เช่น ด้านกีฬา ศิลปะ ดนตรี รวมถึงหาวิธีการแก้ปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ และเกมที่มีความรุนแรง เพราะถ้ามีสภาวัยรุ่นจะทำให้วัยรุ่นมีพื้นที่ในการแสดงออกทางความคิดให้ผู้ใหญ่ได้รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้น ในขณะที่เดียวกัน สภาวัยรุ่นจะเป็นสถานที่ที่ใช้ในการระดมสมองให้วัยรุ่นได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลอดจนได้รู้จักการช่วยเหลือสังคม ซึ่งจะเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกของการเป็นคนดีมีวินัย และความรับผิดชอบให้แก่วัยรุ่นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จำกัดเฉพาะการศึกษารายกรณีในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการวิจัยในสถานที่อื่น ที่มีความหลากหลายในลักษณะของสถานศึกษา เช่น โรงเรียนในต่างจังหวัด โรงเรียนระดับประถมศึกษา ระดับอุดมศึกษา ระดับอาชีวศึกษา แล้วนำผลการศึกษามาเปรียบเทียบความแตกต่างของนักเรียนแต่ละกลุ่ม อันจะนำไปสู่การให้ความช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข ให้เหมาะสมแก่นักเรียนแต่ละกลุ่ม

2. การวิจัยครั้งต่อไป ควรนำวิธีการศึกษาบุคคลเป็นรายกรณี ไปศึกษากับวัยรุ่นที่เลิกติดเกมได้สำเร็จ เพื่อให้ได้ทราบถึงพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ และวิธีการเลิกติดเกม อันจะเป็นแนวทางในการให้ช่วยเหลือ ป้องกัน และแก้ไข วัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์คนอื่นได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมล แสงทองศรีกมล. (2547, กันยายน). ลูกติดเกม...ทำไงดี. แม่และเด็ก. 27(391): 90.
- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2527). เอกสารคำสอนการศึกษานุคคลเป็นรายกรณี. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- _____. (2529). การศึกษานุคคลเป็นรายกรณี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- กรมสุขภาพจิต. (2548, มิถุนายน). วิธีสังเกตและแก้ไข เมื่อลูก(ศิษย์)ติดเกม. ใน วารสารวงการครู. รัชฎา เกวี่พันธ์, บรรณาธิการ. หน้า 2(18): 57.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2548). โอกาสและทางเลือกของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกม. รายงานสัมมนา ณ โรงแรม เซ็นจูรี พาร์ค วันที่ 19 กันยายน 2548. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2550, จาก <http://www.moethaiteen.com/index.php?lay=show&ac=article&id=246504&Ntype=6>
- เกมคอมพิวเตอร์มีทั้งคุณ-โทษ. (2544). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2550, จาก <http://www.2poto.com/cfwebboard/00049.html>
- งานเวชกรรมสังคม โรงพยาบาลศรีนครินทร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2550). เล่นเกมอย่างไร ไม่เสียสุขภาพ. รายงานสัมมนาวิชาการ ณ ห้องประชุมสัมมนา 1 อาคารเพียรวิจิต คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น วันที่ 25 สิงหาคม 2550. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2550, จาก http://gad.kku.ac.th/main/index.php?option=com_content&task=view&id=39&Itemid=28
- จันทนา ศิริวัฒน์. (2550, พฤษภาคม-กรกฎาคม). ลูกคุณติดเกมหรือไม่. จุลสารอนุบาลร่มไม้. 12(49): 17-20.
- จารุทัศน์ วงศ์ข้าหลวง. (2548, กรกฎาคม). โรงเรียนนี้...ไม่มีเด็กติดเกม. บันทึกที่คุณแม่. 12(144): 119.
- จำเนียร โชติช่วง. (2544). เทคนิคการแนะแนว. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: ภาคจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง .
- จิรวรรณ พิเศษสกุลกิจ. (2550, 9 มีนาคม). 10วิธีแก้เด็กติดเกม "พ่อแม่" ภูมิใจล้ำค่า. ข่าวสด. หน้า 31.
- จิรวรรณ มาทวิ. (2548). การศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จรัสรัตน์ แพรพราย. (2539). วัยรุ่น ไม่วุ่นวาย. กรุงเทพมหานคร: พรอคเตอร์ แอนด์ แกมบิล.

- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2548, 4 มีนาคม). *เด็กติดเกม*. บ้านเมือง. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2550, จาก http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=1420
- _____. (2550). *ป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกมอย่างชาญฉลาด*. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 มกราคม 2551, จาก http://www.sing-area.net/sk/file/1_8452030408.doc
- ณ ชนก เสงี่ยมวงศ์; และ คณะ. (2550, มกราคม – เมษายน). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับ พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารคหเศรษฐศาสตร์*. 50(1): 17.
- ดวงกลม วงษ์ศรีหัส. (2541). *การศึกษารายกรณีของนักเรียนที่มีปัญหาการปรับตัวใน ครอบครัวระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนชุมชนวัดบางขัน อำเภอดงหลวง จังหวัดปทุมธานี*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เด็กกับการ “ติดเกม” ปัญหาที่ต้องแก้ไข. (2548). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2550, จาก http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10292
- เด็กติดเกม. (2548). สืบค้นเมื่อวันที่ 9 ธันวาคม 2550, จาก http://www.elib-online.com/Doctors48/child_game001.html
- เด็กติดเกม....ปัญหาที่ผู้ใหญ่ต้องเข้าใจและร่วมปกป้องลูกหลานของเรา. (2551). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 มกราคม 2551, จาก <http://www.thaifamilylearning.com/new/story.php?id=89>
- เด็กติดเกม...หายนะของเยาวชนไทย. (2551). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 มกราคม 2551, จาก <http://www.thaifamilylearning.com/new/story.php?id=114>
- เด็กติดเกม...อีกปัญหาช่วงปิดเทอมวัยรุ่นกว่าครึ่งติดงอมแงม. (2549). สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2550, จาก http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10362
- ทศพร มณีศรีขำ. (2539). *การเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคล*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและ จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ธัญชนก ศิริสุขชัยวุฒิ. (2542). *การศึกษารายกรณีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มี ปัญหาการปรับตัวกับเพื่อน โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธิดิญาพร จันทรธนะกุล. (2550). *เมื่อเด็กคบเกมเป็นเพื่อนที่รู้ใจ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2550, จาก <http://203.146.140.241/th/knownldzn/ict/ictactdtl.aspx?id=12556>
- นงลักษณ์ ประเสริฐ; และ จรินทร์ วินทะไชย์. (2548). *หลักการแนะแนว*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นภดล กรรณิกา และ คณะ. (2548). รายงานผลวิจัยเรื่องการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ในปี 2548. กรุงเทพฯ: สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- นันทิกา แย้มสรวล. (2528). การศึกษาเฉพาะรายกรณี. นครปฐม: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิภาพร. (2548, กรกฎาคม). เด็กติดเกม. นิตยสาร *Kids & Family*. 10(112) : 1-6.
- นุกุล กระจาย. (2536). การเขียนโปรแกรมกราฟิกส์และเกมคอมพิวเตอร์ด้วยเทอร์โบปาสคาล. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- แนวทางเพื่อพ่อแม่แก้ลูกติดเกม. (2550, มิถุนายน). เดลินิวส์. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2550, จาก http://www.dailynews.co.th/web/html/popup_news/Default.aspx?Newsid=130232&NewsType=1&Template=1
- บงกช โควินท์ (2544:). การศึกษารายกรณีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีพฤติกรรมรังแกเพื่อน โรงเรียนวัดราชสิทธิาราม สังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2548). รู้ทันปัญหาเด็กติดเกม. ใน *ชีวิต. ป้าอาณี; และ คณะ, บรรณาธิการ*. หน้า 84-85. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- _____. (2549). เด็กติดเกมปัญหาหัวใจของพ่อแม่ยุคไอที. สืบค้นเมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2550, จาก <http://www.thaipr.net/nc/printprnews.aspx?newsid=9227395F93F4A99430960EFC98F55D22>
- _____. (2550, กุมภาพันธ์). เด็กติดเกม. *หมอชาวบ้าน*. 28(334) : 19.
- _____. (2550, 9 มีนาคม). 10 วิธีแก้เด็กติดเกม "พ่อแม่" ฤกษ์แจสำคัญ. *ข่าวสด*. หน้า 31.
- _____. (2551). เทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2551, จาก <http://www.icamtalk.com/childg/tn01.doc>
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2549, มกราคม – เมษายน). การศึกษาความคิดเห็นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 8(1): 54.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2545). ลูกติดเกม. *ไลฟ์ แอนด์ แฟมิลี*. 6(70): 68-70.
- ปราการ ถมยางกูร. (2548). *คู่มือ เมื่อลูกติดเกม*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ปริศนา แซ่โง้ว; และ คณะ. (2548). การติดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. รายงานการวิจัย. ขอนแก่น: นักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 5 กองเวชศาสตร์ชุมชน คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- ปัญหา และผลกระทบของการที่เด็กมีพฤติกรรมติดเกมส์. (2550). สืบค้นเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2550, จาก <http://www.esnips.com>
- ปฐมาภรณ์ อิงคสิทธิ์. (2546, มกราคม). ทำอย่างไรเมื่อลูกติดเกม. *ข่าวสารกรมสุขภาพจิต*. 10(1): 8.

ผจงจิต ผาภูมิ. (2546). การติดคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต และแนวทางการป้องกัน แก้ไข.

วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย. 11(1): 47-48.

เผยแพร่วิจัยเด็กไทย 16% ติดเกมหมอมือขึ้นเล่นมากเกิดโรค"จิตเภท". (2548, 20 กันยายน). มติชน.

หน้า 13.

พนม ลิมอารีย์. (2538). การเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคล. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

_____. (2548). การแนะแนวเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

พรจันทร์ เจียรอดิศักดิ์. (2527). เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลการแนะแนวเบื้องต้น.

กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

_____. (2536). การศึกษารายกรณี. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พรหมธิดา แสนคำเครือ. (2528). การแนะแนวเบื้องต้น. พิษณุโลก: ภาควิชาจิตวิทยาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.

พิษณุ กาญจนรุจิวุฒิ. (2543). มือใหม่อยากเป็นเกมเมอร์. กรุงเทพฯ: วิตต์กรุ๊ป.

พุทนต์. (2549, กันยายน). อย่าให้ลูก(เสพ)ติดเกมออนไลน์. นิตยสารดวงใจพ่อแม่. 11(131) สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2551, จาก

http://www.elib-online.com/doctors49/child_game004.html

ภัยจากการติดเกมคอมพิวเตอร์. (2550). สืบค้นเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2550, จาก

<http://www.geocities.com/suranaricitizen/>

มนตรา. (2549, มีนาคม). เกมคอมพิวเตอร์เล่นสนุกแบบเท่าทัน. นิตยสารดวงใจพ่อแม่. 11(125):

สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2551, จาก http://www.elib-online.com/doctors49/child_game001.html

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. (2546). รายงานผลการสำรวจเรื่องเยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน.

สืบค้นเมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2551, จาก <http://research.bu.ac.th/oldpoll210/poll126.html>

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2551). เครือข่ายพ่อแม่เฝ้าระวังลูกติดเกม. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2551, จาก <http://www.arip.co.th/2006/news.php?id=407313>

มัลลวีร์ อุดลวัฒน์ศิริ. (2547, กันยายน-พฤศจิกายน). การศึกษารายกรณี. วารสารศึกษาศาสตร์ (มหาวิทยาลัยขอนแก่น). 28(1): 43-47.

มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์. (2546). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้วงองค์ประกอบ. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ยง ภู่วรรณ. (2543, กุมภาพันธ์). ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย. วารสาร จุฬาสัมพันธ์. 43(2): 5

- ยีน ภูววรรณ. (2550, 12 มิถุนายน). แนวทางเพื่อพ่อแม่แก้ลูกติดเกม. เดลินิวส์. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2550, จาก http://www.dailynews.co.th/web/html/popup_news/Default.aspx?Newsid=130232&NewsType=1&Template=1
- รถจนา เถาว์พันธ์. (2548, มิถุนายน). วิธีสังเกตและแก้ไข เมื่อลูก(ศิษย์)ติดเกม. วารสารวงการครู. 2(18): 57.
- รียา ศิริมงคลภรณ์. (2543). การศึกษารายกรณีวิถีชีวิตผู้สูงอายุที่มีปัญหาการปรับตัวในสถานสงเคราะห์คนชราบ้านศรีตรัง จังหวัดตรัง. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. (2541). ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (วิทยาศาสตร์การศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- รุจา ภูไพบูลย์ และคณะ. (2549, เมษายน-มิถุนายน). การเล่นวิดีโอเกม คอมพิวเตอร์เกมสในวัยรุ่นไทย. รามาธิบดีเวชสาร. 28(2) : 74-85.
- ลักขณา สรวิวัฒน์. (2548). การศึกษารายกรณี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เล็งไชวีย์ แก้วกิตติภักย์ออนไลน์ ฟัง เป้าเด็กติดเกมประเด็นหลัก. (2549, 14 พฤศจิกายน). ไทยรัฐ. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2550, จาก <http://www.thairath.co.th/news.php?section=technology03b&content=26563>
- วงหทัย ต้นชีวะวงศ์. (2546, มกราคม – ธันวาคม). ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นสิ่งใหม่ และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล. วารสารเซนต์จอห์น. 6(6): 79-80.
- วรรณรัตน์ รัตนารงค์. (2548, 5 เมษายน). เกมออนไลน์ ดันเหตุ "เด็กเร่ร่อน"? . มติชน. หน้า 33.
- วศิณ ชูประยูร. (2548, กันยายน). เกมคอมพิวเตอร์ กับ วิดีโอเกม เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร. วารสารสารรังสิต. สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2551, จาก <http://rsu.netdesignhost.com/web/insidersu/sarnrangsit/Sep2005/RecommendedText.html>
- วัลลภ ปิยะมโนธรรม. (2548). เด็กติดเกมระวังโรคกลัวการเข้าสังคม พบ 5 ขวบ เล่น 5 ชั่วโมงต่อวัน. สืบค้นเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2550 จาก <http://library.icamtalk.com/Dbstatistic/show.php3?Category=&No=71>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2551). เกมคอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2551, จาก <http://th.wikipedia.org/>
- วินัดดา ปิยะศิลป์. (2551). การป้องกันและช่วยเหลือเด็กติดเกม. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2551, จาก http://www.childrenhospital.go.th/main/topic/BEHAVIOR/problem_game_child/1help_game_child.htm

- วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย; อติศักดิ์ พงษ์พูลผลศักดิ์; และ ไพบุลย์ เกียรติโกมล. (2549). การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร. รายงานการประชุมทางวิชาการมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 44. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- วินัส อุดมประเสริฐกุล; และ คณะ. (2545, กันยายน). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์. 16(2): 149-158.
- วีรวัฒน์ คชินทักษ; และ คณะ. (2548). การติดเกมของนักศึกษาแพทย์ชั้นคลินิก. มหาวิทยาลัยขอนแก่น. รายงานการวิจัย. ขอนแก่น: นักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 5 กองเวชศาสตร์ชุมชน คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- เวชนี กริทอง. (2550). การศึกษาบุคคลเป็นรายกรณี (เอกสารประกอบคำสอน). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศรีวรรณ พูนสรรพสิทธิ์. (2548). รู้ทันปัญหาเด็กติดเกม. ใน ชีวจิต. ป้าอาจี; และ คณะ, บรรณาธิการ. หน้า 83. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง
- _____. (2548, มิถุนายน). เด็กติดเกม...เผื่อร้อนของครอบครัวและสังคม. ใน ไกล่หมอ. Feature กองบรรณาธิการ. หน้า 30-33. กรุงเทพฯ: เฮลท์ซีไลฟ์ สไตร์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (วัยรุ่น-วัยสูงอายุ). พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (329-387).
- ศิริชัย หงษ์สงวนศรี. (2548, 29 กันยายน). เด็กกับการ "ติดเกม" ปัญหาที่ต้องแก้ไข. เดลินิวส์. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2550, จาก http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10292
- ศิริชัย หงษ์สงวนศรี; และ พนม เกตุมาน. (2549). Game Addiction: The Crisis and Solution. ใน รู้ทันปัญหาวัยรุ่นยุคใหม่. สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์; และ พัฒน์ มหาโชคเลิศวัฒนา, บรรณาธิการ. หน้า 125-138. กรุงเทพฯ: ปิยอนด์ เอ็น เทอร์ไพรซ์.
- ศิริชัย หงษ์สงวนศรี; โชติดา ภาวะสุทธิไพสิฐ; และ สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์. (2548). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น. ใน รายงานการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548. กรุงเทพฯ.
- ศิริชัย หงษ์สงวนศรี; ชัชวาลย์ ศิลปกิจ; และ สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์. (2549, ตุลาคม-ธันวาคม). การพัฒนาแบบสอบถาม Problem Video Game Playing (PVP) ฉบับภาษาไทย. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. 51(4): 315-329.
- ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังติดเกม. (2548). รู้ทันปัญหาเด็กติดเกม. ใน ชีวจิต. ป้าอาจี; และ คณะ, บรรณาธิการ. หน้า 85. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2548, มิถุนายน). วิธีสังเกตและแก้ไข เมื่อลูก (ศิษย์) ติดเกม. ใน วารสารวงการครู. รอดณา เกวี่พันธ์, บรรณาธิการ. หน้า 56-59. กรุงเทพฯ: ฐานการพิมพ์.

- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2548) แบบทดสอบการติดเกม. คู่มือการใช้แบบทดสอบการติดเกม. กรุงเทพฯ: สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.
- _____. (2549). รวบรวมข้อมูลประจำปี 2546-2548. สืบค้นวันที่ 22 มกราคม 2551, จาก <http://www.clinicrak.com/messages/viewmessage.php?id=4559&maintype=>
- _____. (2550). แนวทางการช่วยเหลือเด็กติดเกมออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 มกราคม 2551, จาก <http://catholicmediaeducation.blogspot.com/2007/08/blog-post.html>
- สมชาย จักรพันธ์. (2547, 23 พฤศจิกายน). ตั้งโรงซ่อมเด็กติดเกมส์! หลังพบทำตัวก้าวร้าวจนน่าเป็นห่วง. ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน 2550, จาก <http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9470000086099>
- สำนักงานคณะกรรมการการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2548, 12 กันยายน). เยาวชนไทยปลั่งอนาคตหรือความสิ้นหวังในสังคม?. สยามรัฐ. หน้า 28.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2545). รายงานผลการสำรวจเด็กและเยาวชน พ.ศ.2545. สืบค้นเมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2550, จาก <http://service.nso.go.th/nso/data/02/child.html>
- สิ่งมีชีวิตยุคใหม่เลิกติดยา มาบ้า "ติดเกม". (2547, 20 กุมภาพันธ์). ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2550, จาก <http://www.e-nonthaburi.com/Content/ShowContent.asp?ContentID=470>
- สุนทร โชติชัยสถิตย์; และคณะ. (2548, กรกฎาคม-ธันวาคม). ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทางปฏิบัติเชิงจิตวิทยาต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. วารสารวิจัยมข. (ปศ.). 5(2): 165-174.
- สุชา จันท์เอม. (2515). จิตวิทยาการศึกษา. พระนคร: ห้างหุ้นส่วนบำรุงสาสน์.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. (2542). ทศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. ปรินญญามหาบัณฑิต (การสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย ถ่ายเอกสาร.
- สุดา จันมุกดา; และ สมพร เนติรัฐกร. (2550). ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย. 15(3): 187-198.
- สุธรรม นันทมงคลชัย. (2545, กันยายน – ธันวาคม). อิทธิพลของเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กวัยรุ่นและมาตรการแก้ปัญหา. วารสารสาธารณสุขศาสตร์. 32(3): 221-223.
- สุนัย ชีวีรุพ. (2542). การศึกษารายกรณีนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินญญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุปรียา ตันสกุล. (2545, กันยายน – ธันวาคม). เมื่อลูกติดเกมคอมพิวเตอร์ Ragnarok. วารสารสุขภาพ. 25(92): 68.

- สุภเชษฐ์ ชีรณวณิช; และ คณะ. (2548). ความชุกของการติดยาเสพติดและการเล่นเกมของ
นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปี 2548. รายงานการวิจัย. ขอนแก่น:
นักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 5 คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สุวัฒน์ มนต์วิเศษ; และ ศิริญา กระดุมพี. (2547, มิถุนายน-กรกฎาคม). เล่นเกมอย่าง
สร้างสรรค์เลือกเกมให้สมวัย. *สคบ.สาร*. 25(248): 12-13.
- แสงสุรีย์ ทศนพูนชัย. (2548, ธันวาคม). สร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม. *For Quality*. 12(98): 109.
- หทัยกาญจน์ ผุฒวัฒน์. (2546). การศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหนีเรียน: การศึกษา
รายกรณีและแนวทางในการช่วยเหลือ. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม.(จิตวิทยาการแนะแนว).
กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- องศา ร้อย. (2542, กุมภาพันธ์). อันตราย ! จากเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารแม่และเด็ก*. 25(360): 77
- องอาจ นัยพัฒน์. (2546). เอกสารประกอบคำสอน การวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ:
ภาควิชาการวิจัยและการวัดผล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อภิชาติ สุวรรณรงค์. (2547). การศึกษารายกรณีนักเรียนที่มีปัญหาความรับผิดชอบด้านการเรียน
ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปางแก (สภาประชาชนกุล) อำเภอปากช่อง จังหวัด
นครราชสีมา. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการให้คำปรึกษา). มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม. สืบค้นเมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2550, จาก <http://www.swu.co.th>.
- อมรกุล อินโชนนท์. (2551). ติดเกมติดคอม. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2551, จาก
http://203.157.56.11/factsheet/text_show.php?chapter_id=6&book_id=6
- อมรรัตน์ ล้อถิธร. (2548, 26 เมษายน). เด็กติดเกม...ปัญหาที่แก้ยาก ?. ผู้จัดการออนไลน์.
สืบค้นเมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน 2550, จาก
<http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9480000055432>
- อย่ามัวแต่โซ่ออฟ แก้ปัญหาเด็กติดเกม. (2548, 9-12 ตุลาคม). *ฐานเศรษฐกิจ*. สืบค้นเมื่อวันที่
18 พฤศจิกายน 2550, จาก
<http://www.thannews.th.com/detailNews.php?id=R4520511&issue=2051>
- อารีย์ ตันต์เจริญรัตน์. (2526). การเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคล. พิษณุโลก: ภาควิชาจิตวิทยา
การแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- อุดม เพชรสังหาร. (2550, 12 มิถุนายน). แนวทางเพื่อพ่อแม่แก้ลูกติดเกม. *เดลินิวส์*. สืบค้นเมื่อ
วันที่ 18 มีนาคม 2551, จาก
http://www.showded.com/myprofile/news_post_nc.php?newId=2146
- _____. (2550, พฤษภาคม-กรกฎาคม). ลูกคุณติดเกมหรือไม่. ใน *จุลสารอนุบาลร่มไม้*.
จันทนา ศิริวัฒน์, บรรณาธิการ. หน้า 18. ชลบุรี: อนุบาลร่มไม้.
- อุษา ปักกิ่งส์. (2549, ตุลาคม). หน้าต่างความคิด: ปัญหาเยาวชนกับธุรกิจเกมออนไลน์ไทย.
กรุงเทพฯธุรกิจ. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2550, จาก http://www.bangkokbiznews.com/2006/10/27/w017_148423.php?news_id=148423

- Anderson, C.A.; & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*. 12: 353-359.
- Babington, L.M.; Christensen, M.H.; & Patsdaughter, C.A. (2000). Caught in the web of internetaddiction. *Nursing Spectrum*. 4: 10-12.
- Coleman, Jamees C. (1981). *Abnormal Psychology and Modern Life*. Bombay: D.B. Taraporevala.
- Cronbach, L.J. (1990). *Essential of Psychological Test*. 3rd ed. New York: Harper & Row.
- Coopersmith, S. (1976). *The Antecedents of self-Esteem*. San Francisco: W.H. Freeman.
- Froehlich, Clifford P.; & Hoyt, Kenneth B. (1959). *Guidance Testing*. Science Research Associates.
- Ferris, J.R. (2003). *Internet Addiction Disorder: Causes Symptom and Consequences*. Retrieved. December 20, 2008, from <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>
- Funk, J.B. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*. 14: 387-404.
- Griffiths, M.D.; & Hunt, N. (1998). Dependence on Computer Games by Adolescents. *Psychological Reports*. 82: 475-480.
- Herlock, E.B. (1972). *Child Development*. Tokyo: McGraw-Hill.
- Hyman, S.E. (2005). Addiction: A Disease of Learning and Memory. *The American Journal of Psychiatry*. 162:1414-1422.
- Jeanne, B.F. (2000). The Impact of Interactive Violence on Children. Retrieved December 20, 2007, from <http://www.utoledo.edu/psychology/funktestimony.html>
- Kalivas, P.W.; & Volkow, N.D. (2005). The neural basis of addiction: a pathology of motivation and choice. *The American Journal of Psychiatry*. 162:1403-1413.
- Koepp, M.J.; & et al. (1998, May 21). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature*. 393(6682): 266-268.
- Ruble, D.N.; Feddman, N.B.; & Boggiana, A.K. (1976, December). "Social comparison between Young Children in Achievement Situations,". *Developmental Psychology*. 12(3):192-198.
- Schroeder, Randy. (1996, Winter). Playspace Invaders: Huizinga, Baudrillard, and video game violence. *Journal of Popular Culture*. 30: 143-153.

Veroff, J. (1969). "Social comparison and the Development of Achievement Motivation".
in *Achievement Related Motives in Children*. Edited by O.P. Smith New York:
Russell Sage.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
2. แบบทดสอบการติดเกม (GAST)
3. แบบการสัมภาษณ์
4. แบบบันทึกการสังเกต
5. แบบบันทึกการเยี่ยมบ้าน

แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

- คำชี้แจง 1. แบบสอบถามนี้ใช้สอบถามนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับช่วงชั้นที่ 3
2. ให้นักเรียนเติมข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด
3. แบบสอบถามทั้งหมดมี 2 ตอน ดังนี้
- ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อประเมินพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ในการตอบแบบสอบถามนี้ คำตอบทั้งหมดจะเก็บเป็นความลับ ไม่มีการเปิดเผยให้ผู้อื่นทราบ และจะนำไปใช้ประโยชน์เพื่อการวิจัยเท่านั้น

ขอให้นักเรียนตอบให้ตรงกับความรู้สึกและความเป็นจริงของตัวเองนักเรียนให้มากที่สุดโปรดตอบให้ครบทุกข้อ

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
นางสาววิไลพรรณ มีบุญธรรม
นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐

หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

ชื่อ.....นามสกุล.....

เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

อายุ.....ปี

กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 1
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 2
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 3

เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด =

☐ ไม่ทราบ

สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ บ้านตนเอง
- ☐ ร้านเกม
- ☐ บ้านเพื่อน
- ☐ ห้างสรรพสินค้า
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ เกมแอคชั่น (Action)
- ☐ เกมภาษา RPG (Role Playing Game)
- ☐ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation)
- ☐ เกมวางแผน (Strategy)
- ☐ เกมออนไลน์ (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เฉลี่ย.....ชั่วโมง ต่อวัน

จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เฉลี่ย.....วัน ต่อสัปดาห์

ตอนที่2 พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย✓ในช่องที่คิดว่าตรงกับความเป็นจริงของตัวนักเรียนมากที่สุด

ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
1. เวลาข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์		
2. ข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละวันใช้เวลาในการเล่นไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง		
3. ข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีมาก เลยทำให้ตื่นสาย หรือจนบางครั้งตื่นไปเรียนไม่ไหว		
4. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิด หรือไม่พอใจทุกครั้งเวลาที่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
5. เมื่อข้าพเจ้าเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าจะรู้สึกกระวนกระวายใจ เพราะอยากที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีก		
6. เรื่องที่ข้าพเจ้าคุยกับเพื่อนเสมอ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์		
7. ข้าพเจ้าพยายามไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก แต่มักทำไม่สำเร็จ		
8. ข้าพเจ้าใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
9. ข้าพเจ้าไม่สามารถควบคุมตนเองไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้ (เช่น การหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ การซื้อหรือดาวน์โหลดเกมคอมพิวเตอร์ การซื้ออุปกรณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์)		
10. ข้าพเจ้าใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (เช่น ซื้อบัตร ชั่วโมง/ ซื้อหนังสือเกม/ ซื้ออาวุธในเกม)		

ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test –GAST: Child and Adolescent Version)

แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test -GAST) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ

ความหมายของคำว่า “เกม”

คำว่า “เกม” ในแบบทดสอบการติดเกม (GAST) หมายถึง วิดีโอเกม เกมเพลย์สแตชั่น เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

โครงสร้างของแบบทดสอบการติดเกม (GSAT)

แบบทดสอบการติดเกม (GAST) มีข้อคำถามทั้งสิ้น 16 ข้อคำถาม ข้อคำถามทั้ง 16 ข้อใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

1. การหมกมุ่นกับเกม (preoccupation with game): ได้แก่ ข้อคำถามที่ 1, 8, 9, 11, 13, 16
2. การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (loss of control) ได้แก่ ข้อคำถามที่ 2, 4, 5, 6, 12
3. การสูญเสียหน้าที่ ความรับผิดชอบ (function impairment) ได้แก่ ข้อคำถามที่ 3, 7, 10, 14, 15

ผู้ตอบแบบทดสอบ

ผู้ตอบแบบทดสอบการติดเกม (GAST) – ฉบับเด็กและวัยรุ่น (Child and Adolescent Version) ได้แก่ เด็กและวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป เล่นเกมเป็นประจำในช่วงเวลาอย่างน้อย 3 เดือนที่ผ่านมา

การตอบแบบทดสอบ

คำตอบที่สามารถเลือกตอบได้ในแต่ละข้อคำถามมี 4 คำตอบ ได้แก่ “ไม่ใช่เลย” “ไม่น่าใช่” “น่าจะใช่” “ใช่เลย”

การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการตอบ

- **ไม่ใช่เลย** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย
- **ไม่น่าใช่** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น
- **น่าจะใช่** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น
- **ใช่เลย** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

คำแนะนำก่อนตอบแบบสอบถาม

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของท่าน กรุณาอ่านโดยละเอียด และพิจารณาเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของตัวท่านมากที่สุดในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย “ / ” ลงในช่อง O

ข้อคำถาม	ไม่ใช่เลย (0 คะแนน)	ไม่แน่ใจ (1 คะแนน)	น่าจะใช่ (2 คะแนน)	ใช่เลย (3 คะแนน)
ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม...	O	O	O	O
1.ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก	O	O	O	O
2.ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา	O	O	O	O
3.ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง	O	O	O	O
4.ฉันเคยเล่นเกมติดมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว	O	O	O	O
5.ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้เล่น	O	O	O	O
6.ฉันมักอารมณ์เสียเวลาที่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม	O	O	O	O
7.ฉันเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม	O	O	O	O
8.เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม	O	O	O	O
9. ...ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม	O	O	O	O
10.การเรียนของฉันแย่ลงกว่าเดิมมาก	O	O	O	O
11.กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับฉัน	O	O	O	O
12.เวลาที่ฉันพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกม มากฉันมักทำไม่สำเร็จ	O	O	O	O
13.เงินของฉันส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรของขวัญ, ซื้อหนังสือเกม, ซื้ออาวุธในเกม ฯลฯ)	O	O	O	O
14.หลายคนบอกว่า อารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย, หงุดหงิด, ขี้รำคาญ ฯลฯ)	O	O	O	O
15.หลายคนบอกว่า พฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง, ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)	O	O	O	O
16.หลายคนบอกว่าฉันติดเกม	O	O	O	O
รวมคะแนน		A	B	C

คะแนนรวมทั้งหมด $A + B + C =$

การให้คะแนน

ให้คะแนนแต่ละข้อคำถามดังนี้

- **ไม่ใช่เลย** ให้ 0 คะแนน
- **ไม่น่าใช่** ให้ 1 คะแนน
- **น่าจะใช่** ให้ 2 คะแนน
- **ใช่เลย** ให้ 3 คะแนน

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้รวมคะแนนแต่ละคอลัมน์ โดยนำคะแนนรวมในคอลัมน์ “ไม่น่าใช่” ใส่ไว้ในช่อง A คะแนนรวมในคอลัมน์ “น่าจะใช่” ใส่ไว้ในช่อง B คะแนนรวมในคอลัมน์ “ใช่เลย” ใส่ไว้ในช่อง C หลังจากนั้นจึงคิดคะแนนรวมทั้งหมด โดยรวมคะแนนในช่อง A, B และ C เข้าด้วยกัน

การแปลผล

ผู้ชาย

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 24	ปกติ	ยังไม่ปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 24-32	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

ผู้หญิง

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 16	ปกติ	ยังไม่ปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 16-22	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

แบบการสัมภาษณ์

ชื่อผู้รับการสัมภาษณ์.....(กลุ่มเป้าหมาย)

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์.....เวลา.....นาฬิกา

วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและหารายละเอียดที่เป็นจริงเกี่ยวกับสาเหตุพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

หัวข้อการสัมภาษณ์

1. ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนมีพฤติกรรม (ลักษณะการเล่น) อย่างไร แล้วขณะเล่นนักเรียนรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2. สาเหตุที่นักเรียนมีความต้องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีสาเหตุมาจากสิ่งใดบ้าง (ตนเอง/ ครอบครัว/ เพื่อน ชุมชน และสังคม)

.....

.....

.....

.....

3. ความรู้สึกของนักเรียนถ้าไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือเมื่อมีใครมาบอกให้นักเรียนหยุด หรือเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์

.....

.....

.....

.....

4. ผลดี-ผลเสียที่นักเรียนคิดว่าได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

.....

.....

.....

.....

5. นักเรียนคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีความสำคัญกับตัวนักเรียนอย่างไร

.....

.....

.....

.....

6. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในปัจจุบัน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สัมภาษณ์
(.....)

การสัมภาษณ์ครั้งที่.....

ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์.....อายุ.....ปี เพศ.....
วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์.....เวลา.....นาฬิกา
สถานที่.....

จุดมุ่งหมายของการสัมภาษณ์.....

สรุปผลจากการสัมภาษณ์.....

ความคิดเห็น.....

ข้อเสนอแนะ.....

นัดสัมภาษณ์ครั้งต่อไป วันที่.....เวลา.....นาฬิกา

ลงชื่อ.....ผู้สัมภาษณ์
(.....)

แบบบันทึกการสังเกต

การบันทึกการสังเกตครั้งที่.....

ชื่อผู้ถูกสังเกต.....อายุ.....ปี เพศ.....
วัน/เดือน/ปีที่สังเกต.....เวลา.....นาฬิกา
สถานที่.....

พฤติกรรม.....

.....
.....
.....
.....
.....

ความคิดเห็น.....

.....
.....
.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ.....

.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(.....)

แบบบันทึกการเยี่ยมบ้าน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ชื่อ – สกุล ผู้เยี่ยมบ้าน.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ชั้น.....

ชื่อผู้ปกครอง บิดา.....มารดา.....

บ้านเลขที่.....

โทรศัพท์.....

1. สภาพลักษณะภายนอกบ้าน.....

.....

2. สภาพลักษณะภายในบ้าน.....

.....

3. ลักษณะของสภาพแวดล้อม(ชุมชน/ สังคม)ที่นักเรียนอาศัยอยู่.....

.....

4. รูปร่างลักษณะของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง.....

.....

5. สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับบุคคลในครอบครัว.....

.....

6. ลักษณะการเลี้ยงดูนักเรียนของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง.....

.....

7. ความประพฤติของนักเรียนในทัศนะของบิดามารดาหรือผู้ปกครองที่มีต่อนักเรียนในด้านการเรียน การคบเพื่อน และการใช้เวลาว่าง.....

.....

8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ ของบิดามารดาหรือผู้ปกครองเกี่ยวกับนักเรียน.....

.....

ภาคผนวก ข

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญ
2. หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
3. หนังสือเชิญเป็นประธานการสอบปากเปล่าปริญาานิพนธ์
4. หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย
5. หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย
6. หนังสือขออนุญาตใช้แบบทดสอบ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. รองศาสตราจารย์ชูชีพ อ่อนโคกสูง
อาจารย์ประจำภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา
อาจารย์ประจำภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์ ดร.สกล วรเจริญศรี
อาจารย์ประจำภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาววิไลพรรณ มีบุญธรรม
วันเดือนปีเกิด	2 กันยายน พ.ศ.2527
สถานที่เกิด	เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	10 หมู่ 3 ตำบลบางสีทอง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 11130

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2544	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีวัดระฆัง กรุงเทพมหานคร
พ.ศ.2548	ศิลปศาสตรบัณฑิต (จิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว) วิทยาลัยเซนต์หลุยส์ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ.2552	การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ