

**การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์**  
**โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์**  
**THE ENHANCEMENT OF FAMILY FUNCTIONING ON CHILDREN'S**  
**GAME-ONLINE ADDICTION THROUGH STRATEGIC FAMILY**  
**COUNSELING MODEL**

พิชชา ถนอมเสียง (Pitcha Thanomsiang)<sup>1\*</sup> เพ็ญภา กุลนภาดล (Pennapha Koolnaphadol)<sup>2</sup>

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (Pongpan Kirdpitak)<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup> สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> สาขาวิชาจิตวิทยา บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

อีเมลผู้แต่งหลัก : pitcha11@yahoo.com เบอร์โทร : 085-095-9118

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ รวมทั้งศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 ที่ใช้ในการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ประกอบด้วย พ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี ที่มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน จำนวน 400 ครอบครัว กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 จำนวน 20 ครอบครัว สุ่มอย่างง่ายเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 ครอบครัว กลุ่มทดลองได้รับการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เป็นรายครอบครัว ครอบครัวละ 10 ครั้งๆ ละ 60 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตร ติดเกมออนไลน์ และรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันและการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ

ผลการวิจัย พบว่า (1) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.72$  S.D = 1.10) องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยด้านการสื่อสารมีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 2.86 รองลงมาคือ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ด้านบทบาท ด้านการควบคุมพฤติกรรม และด้านการแก้ไขปัญหา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80, 2.79, 2.67, 2.66 และ 2.53 ตามลำดับ (2) รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พัฒนาจากแนวคิด

ทฤษฎีและเทคนิคต่างๆ ของทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ โดยขั้นตอนการปรึกษาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป (3) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และหลังการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (4) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มควบคุม หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และหลังการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ :** การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์; การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว; การติดเกมออนไลน์

### Abstract

The purposes of this research were 1) to study the family functioning 2) to develop strategic family counseling for enhancing family functioning and 3) to evaluate the effectiveness of strategic family counseling for enhancing family functioning in families with game-online addicted children. The first sample group was 400 families in the northern part of Thailand. Each family consisted of father, mother and children at the age of 11-15. The second sample group consisted of 20 families. These 20 families were simple randomly divided into two groups; an experimental group and a control group. The experimental group was strengthened by strategic family counseling each 10 times per 60 minutes. The instruments were 1) the family functioning inventory for game-online addicted children developed by the researcher and 2) strategic family counseling model developed by the researcher. The statistics used to analyze including the confirmatory factor analysis and the analysis of variance with repeated measures.

The results were as follows: (1) The total mean score of Family functioning were at moderate level ( $\bar{X} = 2.72$ , S.D = 1.10). Each dimension score of Family functioning: problem solving, communication, roles, affective responsiveness and affective involvement were moderate level. (2) The model of strategic family counseling to enhance family functioning on children's game-online addiction was developed from the concepts and techniques of strategic family counseling theory. This model included-initial stage, working stage, and termination stage. (3) The family functioning of experimental group after participating in the strategic family counseling model and after the follow-up were statistically significantly higher than before the experiment at .05 level. (4) The family functioning of experimental group after participating in the strategic family counseling model and after the follow-up were statistically significantly higher than that control group at .05 level.

**Keyword :** strategic family counseling; family functioning; game-online addiction

## บทนำ

เกมออนไลน์ เป็นสื่อบันเทิงที่มาพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่พัฒนาอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล ข้อมูลจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศไทยของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ องค์การมหาชน (2556) พบว่า กิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เด็กอายุน้อยกว่า 15 ปี นิยมมากที่สุด คือกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็น ร้อยละ 53.6 รองลงมาคือกิจกรรมการดาวน์โหลด ร้อยละ 35.6 และกิจกรรมการ ค้นหาข้อมูล ร้อยละ 31.4 ส่วนในกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 15-19 ปี นิยมกิจกรรมการดาวน์โหลด มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.1 กิจกรรมการค้นหาข้อมูล ร้อยละ 35.5 และกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 35.3 จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า เกมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาท เป็นอย่างมากในชีวิตของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน

หลักเกณฑ์การวินิจฉัยโรคความผิดปกติทางจิตในคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความ ผิดปกติทางจิตฉบับที่ 5 (DSM-5) ซึ่งจัดทำโดยสมาคมจิตเวชศาสตร์สหรัฐอเมริกา ไม่ได้กำหนดให้ การติดเกมออนไลน์เป็นโรคทางจิตเวชอย่างเป็นทางการ อย่างไรก็ตามการติดอินเทอร์เน็ตและการติด เกมถูกจัดอยู่ในหมวดโรคส่วนที่ 3 ซึ่งเป็นโรคที่ยังต้องการการวินิจฉัยเพิ่มเติมก่อนที่จะถูกจัดให้เป็น โรคทางจิตเวชอย่างเป็นทางการ (ชาญวิทย์ พรนภดล และเอเชรา วสุพันธ์จิต, 2558) นอกจากนี้ รายงานสถิติของผลการทดสอบการติดเกมจากบทวิเคราะห์วิจัยสถานการณ์ติดเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2556) ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึง เดือนกันยายน 2556 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามการติด เกมทั้งหมด จำนวน 9,031 คน ติดเกม 2,018 คน เกือบติดเกม 4,957 คน และรายงานผลสำรวจของ สถาบันเด็กและวัยรุ่นราชชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ในพ.ศ. 2556 พบว่า ในประเทศไทยมีเด็กติดเกม มากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็กและเยาวชน 18 ล้านคน จากข้อมูลดังกล่าวมาชี้ให้เห็นว่า สถานการณ์การติดเกมของเด็ก และเยาวชนไทยอยู่ในระดับที่วิกฤติและเป็นปัญหาที่ควรได้รับการ แก้ไขอย่างเร่งด่วนและจริงจัง

จากผลการวิจัยที่ปรากฏแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมออนไลน์มีหลายปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยจากตัวเด็กพบว่า เด็กที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ และเด็ก ที่ขาดทักษะการเข้าสังคมมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กทั่วไป (ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ดวงพร สุรพงษ์พิวัฒน์, ชดาพิมพ์ ศศลักษณ์านนท์, ปาฏิโมกข์ พรหมช่วย, 2552) ปัจจัยจากครอบครัวพบว่า เด็กติดเกมมักพบในครอบครัวที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยให้บุตร อย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก พ่อแม่ไม่สามารถควบคุมหรือติดตามพฤติกรรมบุตรได้อย่างเหมาะสม ครอบครัวที่พ่อแม่มีความใกล้ชิดและผูกพันทางอารมณ์กับบุตรน้อย ครอบครัวที่มีปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสาร (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) และปัจจัยจากสภาพแวดล้อมอื่นๆ เช่น กลุ่มเพื่อน ลักษณะเกม จำนวนเงินที่ได้รับไปโรงเรียน ก็มีผลต่อการติดเกมของเด็ก

(กีร์วัฒน์ นนทะโชติ, ภัทรพร ยุทธาภรณ์ และทยณัฐ ชวนไชยสิทธิ์, 2552; ประกายเพชร สุภะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย และมณฑนา ดำรงค์ศักดิ์, 2555) นอกจากนี้ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ยังมีความสัมพันธ์อย่างมากต่อการติดเกม (Chroenwanit & Sumneangsator, 2014) เช่นเดียวกับ งานวิจัยของมุสลิมห์ โต๊ะกานี (2555) ที่ศึกษาถึงปัจจัยทำนายด้านการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวต่อ พฤติกรรมการติดเกมของเยาวชน พบว่า ครอบครัวของเยาวชนที่พ่อแม่ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวดี เล็กน้อยมีโอกาสติดเกมมากกว่าครอบครัวที่มีการปฏิบัติหน้าที่ดีมากถึง 3.5 เท่า การปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัวจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการเล่นเกมของเด็ก และการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวยังเป็น สิ่งสะท้อนถึงการดำรงอยู่ของครอบครัวอย่างปกติสุข ดังที่อุมาพร ตรังคสมบัติ (2544) กล่าวไว้ว่า ชีวิตครอบครัวจะดำเนินไปอย่างมีความสุขหรือไม่ขึ้นอยู่กับปฏิบัติหน้าที่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะด้านการแก้ไขปัญหา การสื่อสาร การปฏิบัติตามบทบาทของแต่ละคน การมีความผูกพัน และการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม และการควบคุมพฤติกรรมให้อยู่ในขอบเขต

สำหรับแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักวิชาการเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว มีหลายแนวคิด อาทิเช่น แนวคิดของ Epstein, Bishop, and Levin แนวคิดของ Olson แนวคิด ของ Skinner, Steinhauer, and Santa-Barbara เป็นต้น ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ต่างมีองค์ประกอบที่มีความ เกี่ยวข้องกันอยู่มาก สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัวที่จะศึกษาเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การแก้ปัญหา (Problem Solving) การสื่อสาร (Communication) บทบาท (Role) การตอบสนองทางอารมณ์ (Affective Responsiveness) ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective Involvement) และการควบคุมพฤติกรรม (Behavior Control)

สำหรับการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวทำได้หลายวิธี และการให้การปรึกษา ครอบครัวเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวได้ เพราะเป็น กระบวนการทางจิตวิทยาที่ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวให้มีการพัฒนาอย่าง ต่อเนื่องจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง ซึ่งมีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการพัฒนาความสัมพันธ์ และระบบครอบครัว เนื่องจากครอบครัวเป็นสถาบันหลักทางสังคมแห่งแรกที่พัฒนาคน ครอบครัวทำ หน้าที่หล่อหลอมบุคคลทั้งในเรื่องบุคลิกภาพ จริยธรรมและพฤติกรรมต่างๆ ดังนั้น การทำความเข้าใจ โดยการให้การปรึกษาครอบครัวจะช่วยแก้ไขปัญหาครอบครัวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ตลอดจนทำนาย ประสิทธิภาพของการดำรงอยู่ครอบครัวได้เป็นอย่างดี (เพ็ญนภา กุลนภาดล, 2558)

ทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ (Strategic Family Counseling Theory) มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ คือ เพื่อแก้ไขปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอ ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยการจัดการวิธีการแก้ปัญหาไม่ใช่จัดการกับสมาชิกครอบครัวคนใดคนหนึ่ง เพื่อให้ครอบครัวได้มี ทางเลือกในการปฏิบัติแทนที่วิธีการเดิมที่ซ้ำซากไม่ได้ผล นอกจากนี้ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554)

ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้ให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ว่า มีบทบาทเป็นที่ปรึกษา เป็นผู้เชี่ยวชาญและเป็นผู้วางแผนกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาครอบครัวอย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงเชื่อว่า ทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์มีความเหมาะสมสำหรับในการช่วยเหลือครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยการส่งเสริมการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ให้ครอบครัวได้มีทางเลือกปฏิบัติที่เหมาะสมแทนวิธีการปฏิบัติเดิมที่ไม่ได้ผล อันจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของบุตรให้ดีขึ้น

การวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นการพัฒนาและศึกษาผลของการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เพื่อพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวให้ดีขึ้น อันจะส่งผลให้พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของบุตรดีขึ้นต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

### สมมติฐานการวิจัย

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และหลังการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และหลังการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม

### แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family functioning) ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม และแนวคิดทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ (strategic family counseling theory) เป็นการช่วยเหลือสมาชิกครอบครัวให้มีทางเลือกในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวใหม่แทนที่วิธีการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ใช้ปฏิบัติเดิม ซึ่งไม่ได้ผลโดยให้ความสำคัญกับวิธีการแก้ไขปัญหา มุ่งเน้นปัญหาปัจจุบันที่สามารถแก้ไขได้ และตระหนักว่ารูปแบบพฤติกรรมเดิมนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ประกอบด้วยเทคนิคต่างๆ

ได้แก่ เทคนิคการมองภาพใหม่(Reframing) การเสนอการกำหนด (Offering Prescription) การชี้แนะหรือการชี้แนะ ( Directives) การสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the Symptom) การทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a Relapse) และการสร้างทำ(Pretend Techniques)

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

#### 1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อแม่และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน

(2) กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อแม่และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี ใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดยแบ่งเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนบน เป็น 5 กลุ่ม สุ่มจังหวัดได้ 5 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ ลำปาง พะเยา น่าน และอุตรดิตถ์ แล้วดำเนินการสุ่มครอบครัว จังหวัดละ 80 ครอบครัว ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ครอบครัว

#### 1.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ประกอบด้วย 6 ด้าน คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

#### 1.3 เครื่องมือที่ใช้

แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม จำนวน 33 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) .60 – 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .28 - .91 ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดโดยสูตรสัมประสิทธิ์อัลฟา ( $\alpha$ -Coefficient Reliability) เท่ากับ .98

#### 1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติบรรยายประกอบด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis)

### 2. การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

#### 2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตรที่ติดเกมออนไลน์ ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี

(2) กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อแม่และบุตรที่ติดเกมออนไลน์ จำนวน 20 ครอบครัว สุ่มอย่างง่ายเข้ากลุ่ม เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 ครอบครัว โดยคัดเลือกตามเกณฑ์ ดังนี้

(2.1) บุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี ติดเกมออนไลน์ คัดกรองโดยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น ที่พัฒนาโดย ชาญวิทย์ พรนภดล ลิขสิทธิ์สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

(2.2) มีค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว อยู่ในระดับน้อยที่สุด

(2.3) มีความสมัครใจในการเข้าร่วมการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

## 2.2 ตัวแปรที่ศึกษา

(1) ตัวแปรต้น คือ การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

(2) ตัวแปรตาม คือ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

## 2.3 เครื่องมือที่ใช้

รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ มีขั้นตอนการศึกษา 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป ดำเนินปรึกษาครอบครัวทั้งหมด จำนวน 10 ครั้ง ระยะเวลาครั้งละ 60 นาที ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง .6 - 1.0

## 2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติบรรยาย การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำ (One-Way ANOVA Repeated Measurement) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางชนิดวัดซ้ำ (Two-Way ANOVA Repeated Measurement)

## วิธีการรวบรวมข้อมูล

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ : ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว และทำการสังเคราะห์องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ได้องค์ประกอบ 6 ด้าน นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจประเมิน ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก และตรวจความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ได้แบบวัดแสดงระดับความคิดเห็น 4 ระดับ จำนวน 33 ข้อ เพื่อใช้ในการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว จำนวน 400 ครอบครัว

2. การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ : ผู้วิจัยพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกม

ออนไลน์ จากแนวคิดทฤษฎี การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ได้รูปแบบการปรึกษาจำนวน 10 ครั้ง ระยะเวลาครั้งละ 60 นาที เพื่อใช้เสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นรายครอบครัว จำนวน 10 ครอบครัว โดยมีการวัดผลค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว 3 ระยะ คือ ระยะก่อนการทดลอง ระยะหลังการทดลอง และระยะหลังการติดตามผล

## ผลการวิจัย

### ผลการศึกษารูปแบบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

1. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบยืนยันอันดับที่ 2 แบบจำลองปรับแก้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์โดยมีผลภายหลังจากแบบจำลองปรับแก้ (Adjust Model) มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีค่าไค-สแควร์ (Chi-square:  $\chi^2$ ) เท่ากับ 656.94 ค่าชั้นแห่งความอิสระ (df) เท่ากับ 426 ค่านัยสำคัญทางสถิติ (p-value) เท่ากับ 0.00000 ค่าไค-สแควร์สัมพัทธ์ (Relative  $\chi^2$ ) เท่ากับ 1.54 ค่าประมาณความคลาดเคลื่อนของรากกำลังสองเฉลี่ย (RMSEA) เท่ากับ .037, ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (GFI) มีค่าเท่ากับ .91 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแล้ว (AGFI) เท่ากับ .88 ค่าดัชนีรากที่สองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อน (RMR) เท่ากับ .024 ค่าดัชนีรากกำลังสองเฉลี่ยมาตรฐานของส่วนที่เหลือ (SRMR) เท่ากับ .042, P-Value for Test of Close Fit = 1, NFI = .99, IFI = .99 ค่าดัชนีความเหมาะสมสอดคล้องเปรียบเทียบ CFI = .99 และ ค่าขนาดตัวอย่างวิกฤต CN = 290.55) แสดงว่าการประมาณค่าพารามิเตอร์ขององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวมีความน่าเชื่อถือ มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ สนับสนุนว่าการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

2. ผลการศึกษารูปแบบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว จำนวน 400 ครอบครัว เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 2.72 โดยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุด คือ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.84 รองลงมาคือ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของพ่อ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.76 ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.66 และ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.62 ตามลำดับ

ผลการศึกษารูปแบบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์แยกเป็นรายด้าน พบว่า องค์ประกอบในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยองค์ประกอบด้านการสื่อสารมีค่าเฉลี่ยสูงสุด

เท่ากับ 2.86 รองลงมาคือ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ด้านบทบาท ด้านการควบคุมพฤติกรรม และด้านการแก้ปัญหา โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80, 2.79, 2.67, 2.66 และ 2.53 ตามลำดับ

### **ผลการพัฒนารูปแบบการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์**

รูปแบบการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ใช้แนวคิดทฤษฎีและเทคนิคต่างๆ ของทฤษฎีการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ มีขั้นตอนการศึกษาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป โดยเป็นการให้การศึกษารอบครัวเป็นรายครอบครัว จำนวน 10 ครั้ง ระยะเวลาครั้งละ 60 นาที สรุปได้ดังนี้

**1. สร้างสัมพันธภาพและเรียนรู้ข้อตกลงร่วมกัน :** การให้การศึกษารอบครัวครั้งแรกเป็นการสร้างสัมพันธภาพโดยผู้วิจัยพูดคุยกับสมาชิกครอบครัวด้วยท่าทางที่อบอุ่นและจริงใจภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเกิดความคุ้นเคยและไว้วางใจ ตลอดจนชี้แจงให้สมาชิกครอบครัวได้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ บทบาท ข้อตกลง และรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร ผู้วิจัยใช้คำถามเกี่ยวกับปัญหาครอบครัวเพื่อให้สมาชิกทุกคนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการรับรู้ปัญหา ซึ่งในขณะที่สมาชิกครอบครัวพูดคุยเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัว ผู้วิจัยสังเกตปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว เพื่อประมวลข้อมูลสำหรับการศึกษาขั้นต่อไป

**2. กลยุทธ์เสริมสร้างการแก้ปัญหาคติการติดเกมออนไลน์ :** ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการติดเกมออนไลน์ และวางแผนแก้ไขปัญหาร่วมกัน โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่(Reframing) เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้เรียนรู้พฤติกรรมที่เป็นปัญหาในมุมที่เป็นประโยชน์แตกต่างไปจากเดิม ก่อนจะกำหนดเป้าหมายเพื่อร่วมกันแก้ปัญหา ให้สมาชิกครอบครัวเลือกสิ่งที่เป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และร่วมกันวางแผนแก้ปัญหาร่วมกัน ผู้วิจัยใช้เทคนิคเสนอการกำหนด (Offering Prescription) โดยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันกำหนดเกณฑ์การบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรเพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสมาชิกในครอบครัวต่อการรับรู้ และเข้าใจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

**3. กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว(1) :** ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) โดยใช้คำพูดแนะนำและสนับสนุนให้สมาชิกครอบครัวได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสื่อสารให้เป็นไปในรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกัน โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงการสื่อสารที่ใช้ในครอบครัว วิธีการที่ใช้ในการสื่อสารในครอบครัว ความสำคัญของการสื่อสารในครอบครัว ผู้วิจัยให้บุตรได้สื่อสารกับพ่อแม่โดยการเล่าถึงการบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พ่อแม่สื่อสารตอบกับบุตร บุตรและพ่อแม่สะท้อนความคิดความรู้สึกต่อการสื่อสารทั้งภาษาพูด

และภาษาท่าทางที่เกิดขึ้น เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงการสื่อสารให้เป็นไปในรูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสม

**4. กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว (2) :** ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่า และแสดงถึงการสื่อสารมีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งในการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตร ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the Symptom) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวแสดงการสื่อสารที่มีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งในการเล่นเกมนอนไลน์ดังกล่าว โดยให้ทำแบบเดิมทุกวัน ซึ่งถ้าสมาชิกครอบครัวยังสื่อสารแบบเดิมแสดงว่าสมาชิกครอบครัวสามารถควบคุมการสื่อสารได้ แต่ถ้าสมาชิกครอบครัวต่อต้านคำแนะนำของผู้วิจัยจะทำให้สมาชิกครอบครัวเกิดการสื่อสารต่อกันอย่างมีความเหมาะสม

**5. กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่ (1) :** ผู้วิจัยให้พ่อแม่ได้แสดงความคิดเห็น และอภิปรายเกี่ยวกับบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมนอนไลน์ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยการให้พ่อแม่มองบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์ที่มีบุตรติดเกมนอนไลน์ที่เผชิญอยู่ให้เป็นมุมใหม่ในเชิงบวก พ่อแม่แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกระหว่างกัน เพื่อกำหนดบทบาทระหว่างกันในการรับผิดชอบกำกับดูแลเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตร ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) มอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวเขียนกฎของครอบครัวในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยเป็นความร่วมมือกันทั้งพ่อแม่และบุตร

**6. กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่ (2) :** ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนได้ประเมินบทบาทตนเองในปัจจุบัน และใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยการให้พ่อแม่และบุตรได้มีมุมมองเชิงบวกต่อบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์ที่มีบุตรติดเกมนอนไลน์ที่เผชิญอยู่ ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกระหว่างกันในความต้องการของบุตรที่อยากให้พ่อแม่ช่วยเหลือเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์ และความต้องการของพ่อแม่ที่อยากให้บุตรปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นเกมนอนไลน์ สมาชิกครอบครัวร่วมกันสรุปกฎของครอบครัว ซึ่งได้มาจาก การแสดงความคิดเห็นร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวตามความเหมาะสมกับรูปแบบของแต่ละครอบครัว

**7. กลยุทธ์เสริมสร้างการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ :** ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวบอกวิธีการควบคุมพฤติกรรมและแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับวิธีการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยนมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ให้เป็นไปในทางบวก ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) เพื่อให้สมาชิกครอบครัวมีวิธีการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยมีกฎระเบียบที่ชัดเจน และมีความยืดหยุ่นพอประมาณ การกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ การชมเชยเมื่อบุตรปฏิบัติตามกฎกติกา

มีการลงโทษเมื่อไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ และใช้เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a Relapse) เพื่อทำทนายสมาชิกครอบครัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

**8. กลยุทธ์เสริมสร้างการตอบสนองทางอารมณ์อย่างเหมาะสม :** ผู้วิจัยใช้เทคนิคแสร้งทำ (Pretend Techniques) โดยให้สมาชิกในครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดและความรู้สึกต่อกันถึงเรื่องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ไม่เหมาะสม แล้วให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงการตอบสนองในลักษณะตรงข้ามกับการตอบสนองทางอารมณ์ไม่เหมาะสมนั้น จากนั้นสมาชิกครอบครัวร่วมกันอภิปรายและเลือกวิธีการที่เหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้จริงกับครอบครัว เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเรื่องการตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันอย่างเหมาะสมต่อไปโดยอัตโนมัติ

**9. กลยุทธ์เสริมสร้างความผูกพันทางอารมณ์ในครอบครัว :** ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยให้สมาชิกครอบครัวเล่าประสบการณ์ของการแสดงออกซึ่งความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของอีกฝ่ายอาจจะมากหรือน้อยเกินไป เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกต่อกัน และช่วยกันปรับเปลี่ยนให้เป็นไปในทางสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือชี้แนะ (Directives) โดยให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงออกต่อกันถึงความผูกพันทางอารมณ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่เหมาะสม บนพื้นฐานของความรักความห่วงใยและเอาใจใส่ ด้วยความเข้าใจในความต้องการของอีกฝ่าย และให้สมาชิกครอบครัวเลือกกิจกรรมทำร่วมกันในเวลาว่าง เพื่อเสริมสร้างความรักความผูกพันในครอบครัว

**10. ประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวและยุติการให้การปรึกษา :** ผู้วิจัยประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวและยุติการให้การปรึกษา โดยสมาชิกครอบครัวร่วมกันสรุปความรู้สึกต่อการเข้าร่วมการปรึกษา สิ่งที่ได้เรียนรู้ในการเข้าร่วมการปรึกษาและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อตนเองและครอบครัว ผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำนาย การเกิดซ้ำ (Predicting a Relapse) หากสมาชิกครอบครัวยังมีการร่วมมือร่วมใจกัน แล้วพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตรจะดีขึ้นต่อไป จากนั้นผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญของการให้การปรึกษาคครอบครัว และยุติการปรึกษา

**ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาคครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์**

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาคครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และหลังการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

**ตารางที่ 1** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผลของกลุ่มทดลอง ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำ (One -Way ANOVA Repeated Measurement)

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	การวัดก่อน หลัง และหลังการติดตามผล	36.817	2	18.409	463.946*
	ความคลาดเคลื่อน	.714	18	.040	
	รวม	37.531	20	18.449	

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (F = 463.946)

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว แยกตามการรับรู้ของพ่อแม่ และบุตร ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผลของกลุ่มทดลอง ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำ (One -Way ANOVA Repeated Measurement)

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
1.ตามการรับรู้ของพ่อ	การวัดก่อน หลัง และหลังการติดตามผล	35.801	2	17.900	318.192*
	ความคลาดเคลื่อน	1.013	18	.056	
	รวม	36.814	20	17.956	
	2.ตามการรับรู้ของแม่	การวัดก่อน หลัง และหลังการติดตามผล	37.737	2	18.869
ความคลาดเคลื่อน		1.237	18	.069	
รวม		38.974	20	18.938	
3. ตามการรับรู้ของบุตรที่มีต่อพ่อ		การวัดก่อน หลัง และหลังการติดตามผล	33.682	2	16.841
	ความคลาดเคลื่อน	.518	18	.029	
	รวม	34.2	20	16.87	

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว แยกตามการรับรู้ของพ่อแม่ และบุตร ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผลของกลุ่มทดลอง ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำ (One -Way ANOVA Repeated Measurement) (ต่อ)

การปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัว	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
4. ตามการรับรู้ของ บุตรที่มีต่อแม่	การวัดก่อน หลัง และ หลังการติดตามผล	40.418	2	20.209	548.921*
	ความคลาดเคลื่อน	.663	18	.037	
	รวม	41.081	20	20.246	

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลัง การติดตามผล พบว่า (1) คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของพ่อ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 318.192$ ) (2) คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของแม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 274.507$ ) (3) คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ตามการรับรู้ของบุตรที่มีต่อพ่อ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 584.811$ ) (4) คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ตามการรับรู้ของบุตรที่มีต่อแม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 548.921$ )

2. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การศึกษา ครอบครัวเชิงกลยุทธ์และหลังการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 3** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางชนิดวัดซ้ำ (Two-Way ANOVA Repeated Measurement)

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
การปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัว	Main effect	18.875	2	9.437	461.303*
	Interaction	17.949	2	8.975	438.674*
	Error	.736	36	.020	
	รวม	37.56	40	18.432	

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยพิจารณาจากผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน(Interaction) ระหว่างกลุ่มทดลองกับระยะเวลาในการวัด พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวมีปฏิสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 438.674$ )

**ตารางที่ 4** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว แยกตามการรับรู้ของพ่อ แม่ และบุตร ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางชนิดวัดซ้ำ (Two-Way ANOVA Repeated Measurement)

ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
1.ตามการรับรู้ของพ่อ	Main effect	18.368	2	9.184	301.559*
	Interaction	17.445	2	8.723	286.402*
	Error	1.096	36	.030	
	รวม	36.909	40	17.937	
2.ตามการรับรู้ของแม่	Main effect	20.537	2	10.268	270.358*
	Interaction	17.272	2	8.636	227.358*
	Error	1.367	36	.038	
	รวม	39.176	40	18.942	
3. ตามการรับรู้ของบุตรที่มีต่อพ่อ	Main effect	16.901	2	8.451	561.791*
	Interaction	16.786	2	8.393	557.951
	Error	.542	36	.015	
	รวม	34.229	40	16.859	
4.ตามการรับรู้ของบุตรที่มีต่อแม่	Main effect	20.009	2	10.004	514.681*
	Interaction	20.411	2	10.205	525.028*
	Error	.700	36	.019	
	รวม	41.12	40	20.228	

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวแยกตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร โดยพิจารณาจากผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) ระหว่างกลุ่มทดลองกับระยะเวลาในการวัด พบว่า (1) การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ( $F = 286.402$ ) (2) การปฏิบัติหน้าที่ของแม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 227.358$ ) (3) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของบุตรที่มีต่อพ่อ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 557.951$ ) (4) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของบุตรที่มีต่อแม่ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 525.028$ )

## อภิปรายผล

### 1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

1.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบยืนยันอันดับที่ 2 ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม โดยแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว จำนวน 33 ข้อ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวได้ ซึ่งแต่ละด้านมีน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับมาก และมีค่าเป็นบวก ผลการศึกษาดังกล่าวยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Epstein, Bishop & Levin (1978) ซึ่งมีแนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว 6 ด้าน คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม จึงแสดงว่าองค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน สอดคล้องกับหลักฐานเชิงประจักษ์ และเป็นองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรเล่นเกมออนไลน์

1.2 ผลการศึกษากการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยรวมและรายด้าน จำนวน 400 ครอบครัว พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง และการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุด ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะในปัจจุบันถึงแม้ว่าแม่ต้องทำงานนอกบ้าน อย่างไรก็ตามแม่ยังเป็นคนตั้งท้องและปฏิบัติหน้าที่ในการเลี้ยงดูบุตรจึงมีความใกล้ชิดบุตรมากกว่าพ่อ และผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยเมื่อแยกเป็นรายด้าน พบว่า องค์ประกอบในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยองค์ประกอบด้านการสื่อสารมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ตามลำดับ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะลักษณะของครอบครัวไทย ตั้งแต่เดิมถือได้ว่าเป็นครอบครัวที่มีอบอุ่นในด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีการดูแล

เอาใจใส่ซึ่งกันและกันบนพื้นฐาน ความรักและความผูกพันต่อกัน ส่วนองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการแก้ไข้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบันพ่อแม่จะมีระยะเวลา การเลี้ยงบุตรและการอยู่กับบุตรสั้นลง เนื่องจากปัญหาทางเศรษฐกิจและการให้ความสำคัญกับ บทบาททางหน้าที่การงาน พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมพฤติกรรมบุตร ไม่มีเวลาในการแก้ไข้ปัญหา ร่วมกัน และพ่อแม่ในบางครอบครัวอาจรู้สึกพอใจที่เห็นบุตรเล่นเกมออนไลน์โดยไม่รบกวนพ่อแม่

## 2. เพื่อพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีและเทคนิคการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์มาเสริมสร้างการ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ไข้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท ของพ่อแม่ การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม เป็นการ ปรึกษาครอบครัวระยะสั้น (Brief Family Counseling) จำนวน 10 ครั้ง ซึ่งรูปแบบการให้การ ปรึกษาเชิงกลยุทธ์ เป็นการช่วยเหลือสมาชิกครอบครัวให้มีความเลือกในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ใหม่แทนที่วิธีการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ใช้ปฏิบัติเดิม ซึ่งไม่ได้ผลโดยให้ความสำคัญกับวิธีการ แก้ไข้ปัญหา มุ่งเน้นปัญหาปัจจุบันที่สามารถแก้ไข้ได้ และตระหนักว่า รูปแบบพฤติกรรมเดิมนั้น สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ดังที่ Goldenberg & Goldenberg (2013) กล่าวว่า การปรึกษา ครอบครัวเชิงกลยุทธ์ มีเป้าหมายในการลดหรือกำจัดพฤติกรรมหรือปัญหาของครอบครัวที่มีใน ปัจจุบัน สอดคล้องกับ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) และ เพ็ญภา กุลนภาดล (2558) ที่กล่าวว่า เป้าหมายของการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อแก้ไข้ปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอ และเป็นปัญหาที่ เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน (presenting problem) โดยสนใจที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความเชื่อที่ว่า หากมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแล้ว ความรู้สึกต่างๆ ก็จะเปลี่ยนแปลงตาม และการช่วยเหลือ ครอบครัวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยการจัดการกับวงจรปฏิสัมพันธ์ใหม่ให้ครอบครัวมีทางเลือก ที่จะประพฤติปฏิบัติแทนที่วิธีการเดิมที่ซ้ำซากไม่ได้ผล

## 3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้าง การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์กลุ่มทดลองหลัง การเข้าร่วมการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และหลังการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 และการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์กลุ่ม ทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิง กลยุทธ์และหลังการติดตามผลสูงกว่ากลุ่ม ควบคุม อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยดังกล่าวอาจเป็นเพราะการสร้างรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา(Content Validity)

โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย ผู้วิจัยได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และได้นำไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ ก่อนที่จะนำมาใช้ในการทดลอง **กระบวนการปรึกษาครอบครัวเชิง กลยุทธ์** ซึ่งเป็นแบบเชิงปฏิบัติ(practical) โดยขั้นตอนการปรึกษาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป นอกจากนี้ผู้วิจัยยังให้ความสำคัญกับขั้นตอนของทฤษฎีกลยุทธ์ที่ได้นำไปใช้ช่วงเริ่มต้นก่อนการแก้ปัญหาเชิงลึก ซึ่ง Haley (1987, อ้างถึงใน Jon Carlson และคณะ, 2005) ได้กล่าวไว้ คือ ขั้นสร้างสัมพันธภาพ (Social stage) คือผู้ให้การปรึกษาพูดคุยกับสมาชิกครอบครัวแต่ละคน สร้างความร่วมมือและบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และสังเกตปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว ขั้นค้นหาปัญหา (Problem stage) สมาชิกของครอบครัวถูกกระตุ้นให้มีส่วนร่วม โดยไม่ถูกตีตราความคิด และความรู้สึกที่ถูกแสดงออกมา สมาชิกทุกคนในครอบครัวแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น ขั้นมีปฏิสัมพันธ์ (The interactional stage) ผู้ให้การปรึกษาสังเกตถึงการสื่อสารของครอบครัว โดยไม่แสดงความคิดเห็นหรือข้อสมมุติฐานใดๆร่วมกับครอบครัว ขั้นตั้งเป้าหมาย (The goal-setting stage) ผู้ให้การปรึกษา และครอบครัวร่วมกันการระบุเป้าหมายที่ชัดเจน และให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการประเมินความสำเร็จของเป้าหมายที่ตั้งไว้ และขั้นมอบหมายงาน (Task-setting stage) ผู้ให้การปรึกษาให้การชี้แนะ การฝึกปฏิบัติหรือให้การบ้าน **เทคนิคที่ใช้มีความเหมาะสม**กับการเสริมสร้างในแต่ละองค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว เช่น ด้านการปัญหา ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการแก้ปัญหาสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้น ทำให้ครอบครัวร่วมมือกันแก้ไขปัญหาแก้ปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ การแบ่งเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบ และการติดตามผลการแก้ปัญหาลูกการเล่นเกมนอนไลน์ ดังที่ Epstein et al. (1982, อ้างถึงใน อุมพร ตรังคสมบัติ, 2544) กล่าวว่า การแก้ไขปัญหาที่มีประสิทธิภาพควรดำเนินเป็นขั้นตอนมีการสื่อสารให้เข้าใจกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น มีการร่วมกันคิดหาทางแก้ไขปัญหาด้วยวิธีต่างๆ แทนที่จะใช้วิธีเดิม ครอบครัวมีการติดตามอย่างจริงจังและได้เรียนรู้อะไรจากปัญหาดังกล่าว สอดคล้องกับ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) ที่กล่าวว่า การมองภาพใหม่เป็นเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนมุมมอง หรือการเปลี่ยนความคิดของสมาชิกในครอบครัว ด้วยการมองสมาชิกคนใดคนหนึ่ง ในภาพที่แตกต่างไปจากเดิมหรือมองปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพที่แตกต่างจากเดิมในมุมมองที่สร้างสรรค์มากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ครอบครัวสามารถปรับตัวเข้ากับสมาชิกคนอื่นหรือเข้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น **การประเมินผล**ด้วยการสังเกตความร่วมมือกันของสมาชิกครอบครัว และแบบการประเมินการปรึกษาครอบครัวในแต่ละครั้ง ซึ่งพบว่า สมาชิกครอบครัวประเมินระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมในการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ในระดับมากถึงมากที่สุด นอกจากนี้ประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ยังทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตร

**ติดเกมออนไลน์ที่ขึ้น** โดยประเมินได้จากค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็ก และวัยรุ่น ของบุตรกลุ่มทดลองหลังการเข้าร่วมการปรึกษาเชิงกลยุทธ์ลดลงกว่าก่อนการทดลอง โดยมีความคงทนจนถึงระยะติดตามผล

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การนำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวไปใช้ในกลุ่มตัวอย่างอื่น ควรมีการคำนึงถึงบริบทกลุ่มตัวอย่าง และพัฒนาแบบวัดต่อไปให้เหมาะสม
2. การนำรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้ ควรมีความเข้าใจในแนวคิดทฤษฎี และเทคนิคการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในโครงสร้างของครอบครัวในลักษณะอื่น เช่น ครอบครัวที่มีลักษณะหย่าร้าง แยกทาง พ่อหรือแม่เสียชีวิต เป็นต้น
2. การศึกษาวิจัยเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยการปรึกษาเชิงกลยุทธ์กับครอบครัวที่มีบุตรมีพฤติกรรมที่มีปัญหาในเรื่องอื่น เช่น ปัญหาติดยาเสพติด พฤติกรรมก้าวร้าว ขาดความรับผิดชอบ เป็นต้น

### เอกสารอ้างอิง

- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2556). **บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม**. วันที่สืบค้นข้อมูล 10 มกราคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://healthygamer.net/download/academic>.
- ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ดวงพร สุรพงษ์พิพัฒนะ, ขดาพิมพ์ ศศลักษณ์านนท์ และปาฏิโมกษ์ พรหมช่วย. (2552). **รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชาญวิทย์ พรนภดล และ เอชรา วสุพันธ์จิต. (2558). **จิตเวช ศิริราช DSM-5 (พิมพ์ครั้งที่ 1.)** กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประกายเพชร สุภะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย และมณฑนา ดำรงค์ศักดิ์. (2555). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนชั้นประถมศึกษา. **วารสารสาธารณสุข**, 42, 65-75.

- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2554). **ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการให้การปรึกษาครอบครัว. ใน แนวคิดทางการแนะแนวและทฤษฎีการปรึกษาเชิงจิตวิทยา หน่วยที่ 8-15.** กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เพ็ญภา กุลนภาดล. (2558). **การปรึกษาครอบครัว family counseling.** ชลบุรี: เนติการพิมพ์.
- ภีร์วัฒน์ นนทะโชติ, ภัทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ และทยณัฐ ชวนไชยสิทธิ์. (2552). ยุทธศาสตร์ การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี. **วารสารสุโขทัยธรรมาธิราช**, 22, 123-136.
- มุสลินท์ โต๊ะกานี. (2555). การทำหน้าที่ครอบครัวและพฤติกรรมเกรงที่มีผลต่อการติดเกม คอมพิวเตอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์**, 8, 75-89.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. **วารสาร วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**, 22(6), 871-879.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใน **ประเทศไทยปี 2556.** เข้าถึงได้จาก [http://www.etcha.or.th/internetuserprofile2013/TH\\_InternetUserProfile2013.pdf](http://www.etcha.or.th/internetuserprofile2013/TH_InternetUserProfile2013.pdf)
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2544). **จิตบำบัดและการให้คำปรึกษาครอบครัว (พิมพ์ครั้งที่5).** กรุงเทพมหานคร: ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว.
- Chroenwanit, S., & Sumneangsator, T. (2014). Predictors of game addiction in Children and adolescent. **Thammasat review**, 17, 150-166.
- Epstein, N. B., Bishop, D. S. & Levin, S. **The McMaster Model of Family Functioning: Journal of Marriage and Family Counseling**, 1978, 4, 19-31.
- Goldenberg, Herbert, & Goldenberg, Irene. (2013). **Family Therapy: An overview** (8<sup>th</sup> ed.). U.S.A.: Thomson Brooks&Cole.
- Jon Carlson, Len Sperry, & Judith A. Lewwis. (2005). **Family Therapy Techniques: integration and tailoring.** New York.