

การประยุกต์หลักพุทธธรรมเพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของ โรงเรียนเครือข่ายที่ 25 ในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรม การติตเกมออนไลน์ของเยาวชน*

สุภาพร ธวัชราภรณ์**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาพฤติกรรมติตเกมออนไลน์และหลักพุทธธรรมสำหรับการแก้ไขและเพื่อนำเสนอรูปแบบการมีส่วนร่วมของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทยตามหลักพุทธธรรม โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมติตเกมออนไลน์ของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 มีสาเหตุหลักอยู่ 2 ประการ คือ ปัจจัยภายใน ได้แก่ บุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน และปัจจัยภายนอก ได้แก่ ครอบครัว เพื่อน และสภาพแวดล้อม สำหรับหลักพุทธธรรมที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติตเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย ได้แก่ หลักโยนิโสมนสิการ หลักทศ 6 ศีล 5 พรหมวิหาร 4 และสังคหวัตถุ 4 ส่วนรูปแบบการมีส่วนร่วมของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทยตามหลักของพุทธธรรมนั้น คือ (1) การทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักความละเอียดต่อการทำสิ่งที่ไม่เหมาะสมและไม่สมควร รวมทั้งทำให้เกิดความเกรงกลัวต่อการทำสิ่งที่ไม่เหมาะสมและไม่สมควร (2) การทำให้บุคคลรอบข้างตัวเด็กและเยาวชน คิออยู่บนฐานของกุศลจิตอันมีความเมตตากรุณาและความเสียสละ (3) การทำให้เด็กและเยาวชนรวมทั้งบุคคลรอบข้างมีพฤติกรรมที่เกื้อกูลต่อกัน (4) การยกย่อง ชื่นชม สรรเสริญว่าเป็นเด็กและเยาวชนที่ดีงาม ทำให้เด็กมีความมั่นใจและภูมิใจในตนเองและครอบครัว

ผลของการใช้หลักพุทธธรรมที่มีต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน คือ เด็กและเยาวชนคิดถูกคิดเป็น ปฏิบัติหน้าที่ได้ถูกต้อง มั่นใจและภูมิใจในตนเอง เป็นที่รักและยกย่อง เข้าสังคมได้ดี ผลของการใช้หลักพุทธธรรมที่มีผลต่อพฤติกรรมของครอบครัว คือ พ่อแม่ให้ความรัก ความอบอุ่น และเป็นแบบอย่างที่ดี มีการฝึกสมาชิกให้มีระเบียบวินัย ปฏิบัติดีต่อกัน ยกย่องชื่นชม ให้กำลังใจ และผลต่อพฤติกรรมการเรียน คือ เด็กและเยาวชนมาโรงเรียนตรงเวลา ส่งงานตรงตามเวลา เชื่อฟังคำสั่งสอนของคุณครู หน้าที่ ชักนำเพื่อนไปในทางที่ดี คบเพื่อนดี และอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี

คำสำคัญ : การประยุกต์ หลักพุทธธรรม การมีส่วนร่วม โรงเรียนเครือข่ายที่ 25

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของคุณฐิติพันธ์ “การประยุกต์หลักพุทธธรรมเพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 ในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมติตเกมออนไลน์ของเยาวชน” หลักสูตรพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย อาจารย์ที่ปรึกษา : พระราชปริยัติมุนี (ผศ.ดร.)

** นิสิตหลักสูตรพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

The Application of Buddhhadhamma Principle for Creating the Participation Model of the 25th Network School in Protecting and Correcting the Online Game Addiction Behavior of the Youth

Supaporn Thawatcharaporn

Abstract

This research aimed to study the problems of online game addiction behavior of the 25th network school; to study the principles of Buddhhadhamma to be applied as the solution to problems of online game addiction behavior of Thai youths; and to propose the participation model of the 25th network school in preventing and solving the problem of online game addiction of the Thai youths in accordance with the Buddhhadhamma principles. This research is fulfilled by use of questionnaire and interviewing.

The research found that the problems of online game addiction behavior of the 25th school network are caused by the following 2 factors: (1) internal factors; they include the personalities of children and the youths; and (2) external factors; they refer to family, friends, and environments. The principles of Buddhhadhamma concerning the solutions of the problem of online game addiction behavior of Thai youths are the principles of Yonisomanasikāra, Six Directions, Brahmavihāra (4 holy abiding or sublime states of mind) and Sangahavatthu (4 bases of social solidarity). The participation models of the 25th network school in preventing and solving the problems of online game addiction behaviour of the Thai youths in accordance with the Buddhhadhamma principles are of: (1) making children and the youths ashamed of doing improper things and also making them morally fearful of doing improper things, which will consequently bring to them good things, happiness, confidence, and pride; (2) making people surrounding children and the youths thoughtful of loving-kindness, compassion, and sacrifice; (3) teaching children and the youths including people around them to have helpful behaviors, which

will lead them to happiness and prosperity; and (4) inculcating the senses of amiability and respectfulness to children and the youths including their families.

In this research, the results of application of Buddhadhamma affecting behaviours of children and the youths clearly showed they were able to think in the right ways and to perform their duties well due to having the sense of pride and confidence in themselves, and making them adorable, admirable, and sociable to others. The results of application of Buddhadhamma affecting behaviours of their families also clearly showed that parents love and care for their children, performing as role models for their kids, observing sets of discipline and good practice giving rise to amiability and encouragement to one another. Additionally, the results of application of Buddhadhamma affecting behaviours of children and the youths at schools found that they are punctual in coming to school and delivering their assignments are obedient, and dutiful. Also they are encouraging their friends to behave the right ways and to stay in a good environment.

Keywords: application, buddhist principles, participation, school network 25

บทนำ

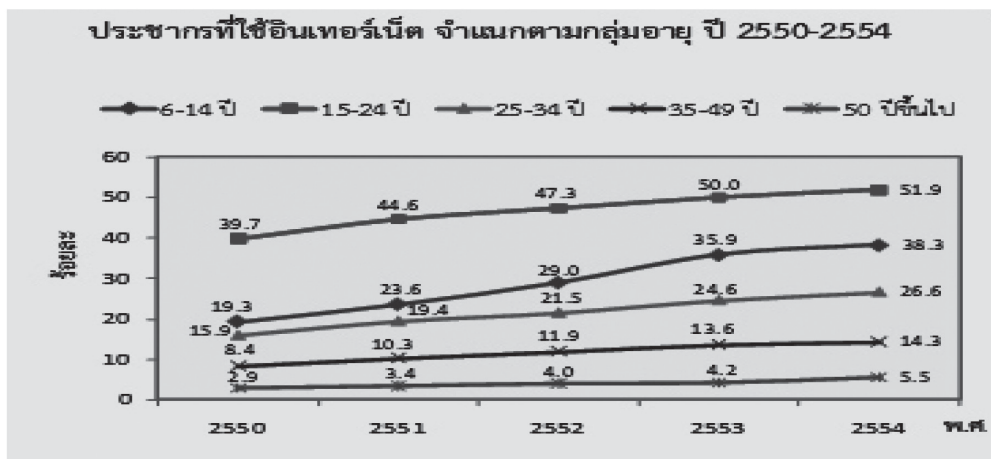
มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องอาศัยการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม จะปลีกไปอยู่เพียงลำพัง ย่อมไม่ได้ การที่สังคมจะดีหรือไม่ดีนั้น จึงขึ้นอยู่กับบริบทในสังคม ถ้าสังคมใดมีคนดีมาก คนไม่ดีน้อย คนดีได้ปกครอง สังคมนั้นก็ย่อมสงบสุข มีแต่ความเรียบร้อย แต่คราวใดมีคนไม่ดีมาปกครอง สังคมก็เกิดความไม่เรียบร้อย มีทุกข์เพิ่มขึ้น การพัฒนาประเทศ จึงเน้นไปที่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นสำคัญ ถ้าประเทศนั้น มีทรัพยากรด้านมนุษย์ที่มีคุณภาพ ก็สามารถพัฒนาประเทศให้เป็นประเทศที่เจริญทัดเทียมอารยประเทศได้ ประเทศต่าง ๆ ในโลกจึงพยายามจัดการทรัพยากรมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพ โดยจัดให้มีการเรียนการสอนเยาวชนซึ่งจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่และสามารถพัฒนาประเทศของตนต่อไป ปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ค่านิยม สภาวะแวดล้อม และเทคโนโลยีต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลอันเนื่องมาจากการได้รับอิทธิพลการเปลี่ยนแปลงกระแสโลกยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สังคมไทยในปัจจุบันมุ่งเน้นพัฒนาความเจริญทางด้านวัตถุมากกว่าการพัฒนาด้านจิตใจ และการอยู่ร่วมกันในสังคม ส่งผลให้สังคมไทยประสบปัญหาวิกฤตค่านิยม จริยธรรม และพฤติกรรม เชื่อมโยงถึงการดำเนินชีวิต ความประพฤติ ความคิด ทัศนคติ และคุณธรรมของคนในสังคม ประกอบกับสถาบันทางสังคม อาทิ สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษามีบทบาทน้อยลง ในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมและพัฒนาศักยภาพคนไทย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2549 : 50)

เด็กและเยาวชนวันนี้ เป็นอนาคตของชาติ สิ่งที่เป็นปัญหาและน่าเป็นห่วง คือ ได้มีการเตรียมตัวเพียงพอหรือยัง ทั้งเรื่องของร่างกาย สุขอนามัย ความรู้ และคุณธรรมในสังคม เด็กไทยอายุ 12-14 ปี มักติดอินเทอร์เน็ตและมีมือถือ ครอบครัวมีแนวโน้มปล่อยให้เด็กอยู่ตามลำพังมากขึ้น เนื่องจากบิดามารดาต้องไปทำงานทำ (รจนา ภูไพบูลย์ และคณะ. 2542 : 11) เมื่อเดือนธันวาคม ค.ศ.1996 เป็นครั้งแรกที่สื่อมวลชนเริ่มประโคมข่าวโรคติดอินเทอร์เน็ตโดยเกิดกลุ่มอาการทางจิตหลายอย่าง เนื่องมาจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป เช่น ซึมเศร้า แยกตัวเอง ไม่สนใจสิ่งแวดล้อม โรคติดอินเทอร์เน็ตนั้นก็คล้าย ๆ กับการติดสิ่งเสพติดต่าง ๆ ที่สร้างปัญหาให้เกิดกับอารมณ์ ร่างกาย สังคม (มีหัตถ์มอล. 2548 : 1)

ข่าวโด่งดังในปี 2547 เกี่ยวกับประเด็นนี้คือ มีเด็กชายอายุ 11 ขวบ ติดเกมคอมพิวเตอร์จนงมแงมหนีออกจากบ้านจนกลายเป็นเด็กเร่ร่อนขายพวงมาลัยในที่สุด และพบเด็กหลายคนหนีเรียนไปนั่งเล่นเกม จนผลการเรียนตกต่ำ ผู้ปกครองบางรายจนปัญญาห้ามปราม จึงต้องใช้วิธีล่อซื้อลูกไว้ที่บ้าน กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสารได้ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมเกิน วันละ 3 ชั่วโมงและจนถึงเวลาไม่เกิน 22.00 น. รวมทั้งห้ามเล่นการพนันชิงโชค ร้านเกมที่ฝ่าฝืนจะถูกจำคุก ส่วนสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นก็ได้เปิดคลินิกป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม เพื่อให้คำปรึกษาผ่านทางสายตรง 1323 ด้วยเช่นกัน (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. 2548 : 81)

จากข้อมูลการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือน ของสำนักงานสถิติแห่งชาติระหว่าง พ.ศ. 2550-2554 พบว่า ประชากรอายุระหว่าง 6-14 ปี และ อายุ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น โดยเพิ่มจากร้อยละ 19.3 ในปี 2550 เป็นร้อยละ 38.3 ในปี 2554 และร้อยละ 39.7 ในปี 2550 เป็นร้อยละ 51.9 ในปี 2554 ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ดังรูปภาพที่ 1-2

ภาพที่ 1 สำนวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2550-2554



ที่มา : สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2554 : ออนไลน์.

ภาพที่ 2 วัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามกิจกรรมที่ใช้



ที่มา : สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2554 : ออนไลน์.

จากผลสำรวจกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ในปี 2554 พบว่า กลุ่มอายุระหว่าง 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมส์/ดาวน์โหลดเกมส์ ถึงร้อยละ 65.4 แสดงให้เห็นถึงปัญหาเยาวชนติดเกมส์เพิ่มมากขึ้น

ในโลกยุค ICT (Information and Communication Technology) นี้ไม่มีใครปฏิเสธได้ว่า อินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือสื่อสารที่สามารถเชื่อมโยงให้คนทั้งโลกสามารถติดต่อกันได้และสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ในไม่กีวินาที และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กเยาวชนที่เล่นเกมส์ ซึ่งมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการ

ต่อสู้อาจเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครในเกม ทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และชอบใช้ความรุนแรง ปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเด็กเยาวชนนั้น ถือเป็นปัญหาสำคัญและเป็นปัญหาสังคม

ศาสนาเป็นรากฐานสำคัญของคุณธรรมจริยธรรม และคุณธรรมจริยธรรมเป็นพื้นฐานสำคัญที่ประเทศส่วนใหญ่มี ไม่ว่าจะเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาหรือประเทศที่พัฒนาแล้ว เพื่อเป็นฐานที่จะอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติ ร่วมกันพัฒนาความเจริญและความมั่นคงของประเทศชาติ ได้แก่ ความขยัน อดทน ซื่อสัตย์ มีวินัย เคารพครัดในระเบียบ ความรับผิดชอบ รู้หน้าที่และประหยัด รวมทั้งพบว่า คุณลักษณะเด่นของคนเอเชียคือ ความกตัญญูตวาทิ ความรักชาติ และความอ่อนน้อม (เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ และรุ่งเรือง สุขารมย์. 2551 : ช)

พระพุทธศาสนาในฐานะเสาหลักหนึ่งในสามเสาหลักของชาติ มีหลักธรรมหลากหลายในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพตั้งแต่ระดับธรรมดาจนถึงระดับสูงสุด คือ จากมนุษย์สามัญธรรมดาให้เป็นมนุษย์ที่ดีมีศีลธรรมที่เรียกว่า กัลยาณบุรุษจนถึงสูงสุดคือ เป็นอริยชนผู้สิ้นอาสวะกิเลสอันเป็นสิ่งสูงสุดในอุดมคติแห่งพระพุทธศาสนา และเป็นที่ยึดเหนี่ยวของคนในสังคมไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การใช้ธรรมะของพระพุทธเจ้าในการแก้ปัญหาเด็กติดเกม จึงน่าจะเป็นการแก้ปัญหาที่ตรงจุดที่สุด และน่าจะเป็นทางออกแก่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกทางหนึ่ง และจากการค้นคว้าเบื้องต้นพบว่า ผลการวิจัยหรือบทความต่าง ๆ ที่เสนอแนวทางแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกมนั้น ยังไม่ปรากฏการเสนอแนวทางแก้ไขปัญหานี้ โดยใช้หลักพุทธธรรมทางพระพุทธศาสนา

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการใช้หลักพุทธธรรมและวิธีการทางพระพุทธศาสนา เพื่อแก้ไขปัญหาการติดเกมของเด็กให้เบาบาง จนหมดไปในสังคม โดยจะทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์ สาเหตุการเสพติดเกมของเด็กและเยาวชน พุทธวิธีในการสื่อสารแก่เด็กในทางพระพุทธศาสนา และหลักพุทธธรรมทางพระพุทธศาสนาที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาเด็กติดเกม เพื่อนำเสนอแผนแม่บทต่อสังคมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัญหาและสาเหตุพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25
2. เพื่อศึกษาหลักพุทธธรรมที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบการมีส่วนร่วมของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาลงเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทยตามหลักพุทธธรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน คือ วิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพภาคเอกสารใช้วิธีการศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ เรียบเรียง และนำไปเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามและ

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกขึ้นจากการวิจัยเชิงคุณภาพภาคเอกสาร แล้วนิมนต์/เชิญผู้ทรงคุณวุฒิ 5 รูป/คน ตรวจสอบ แล้วลงพื้นที่ไปทำการสอบถามและสัมภาษณ์กลุ่มประชากรศึกษา โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยเชิงคุณภาพภาคเอกสาร มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1.1 ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารชั้นปฐมภูมิ (Primary Source) ได้แก่ จากคัมภีร์พระไตรปิฎก ภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เพื่อให้ทราบถึงหลักการ และแนวคิดสำคัญๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักพุทธธรรมสำหรับแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม

1.2 ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารชั้นทุติยภูมิ (Secondary Source) คือ เอกสารงานวิจัย ทั้งที่เป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นการอธิบายขยายความเนื้อหาเพิ่มเติมจากเนื้อหาในพระไตรปิฎกให้มีความละเอียดชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. การวิจัยเชิงคุณภาพภาคสนาม มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

2.1 ผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือการวิจัย คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ โดยอาศัยแนวคิดหรือหลักการและวิธีการจากการวิจัยเชิงคุณภาพภาคเอกสาร แล้วนำมาขอรับคำแนะนำจากคณะกรรมการควบคุมดุष्ฎินิพนธ์ 2 รูป/คน ซึ่งประกอบด้วย (1) พระราชปริยัติมุนี (เทียบ สิริญาโณ ป.ธ.9) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประธานกรรมการ และอาจารย์ ดร. บุญเลิศ โอบุสสุ กรรมการ เพื่อกลั่นกรองเครื่องมือการวิจัย คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ต่อจากนั้นได้นิมนต์/เรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้อง โดยยื่นคำร้องให้ทางบัณฑิตวิทยาลัยเป็นผู้ออกหนังสือนิมนต์/เชิญผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 รูป/คน ได้แก่ (1) พระครูโกศลศาสนบัณฑิต, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. (2) พระมหาอดิเดช สติวโร, ดร. (3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วุฒินันท์ กันทะเตียน (4) อาจารย์ ดร.อำนาจ บัวศิริ (5) อาจารย์ ดร. จุฑามาศ วารีแสงทิพย์

2.2 เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 รูป/คน ได้ตรวจสอบความถูกต้องแล้ว ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือการวิจัยคือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

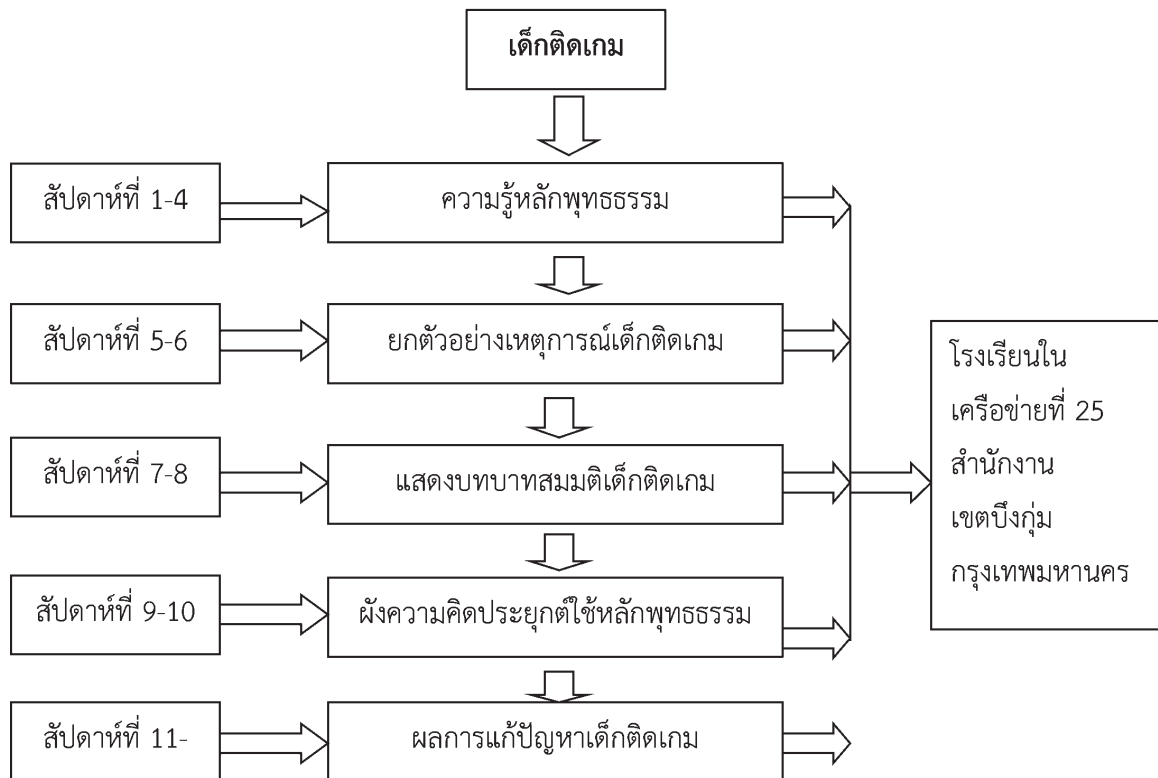
2.3 ผู้วิจัยเตรียมตัวลงภาคสนามด้วยการขอหนังสืออนุญาต เพื่อไปสัมภาษณ์ประชากรศึกษาหรือกลุ่มตัวอย่าง โดยได้ยื่นคำร้องต่อบัณฑิตวิทยาลัย ซึ่งเป็นผู้ออกหนังสือขออนุญาตให้หนังสือสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย จำนวน 6 กลุ่ม คือ (1) ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านพระพุทธศาสนา (2) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพฤติกรรมเด็ก (3) ผู้บริหารโรงเรียน (4) ครู (5) ผู้ปกครอง (6) นักเรียน

2.4 เมื่อได้หนังสือขออนุญาตให้หนังสือสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยลงไปยังพื้นที่ทำการสอบถามนักเรียนก่อน - หลังเข้าร่วมกระบวนการ และมีการสัมภาษณ์เชิงลึกประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 กลุ่ม คือ (1) ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านพระพุทธศาสนา จำนวน 5 คน (2) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพฤติกรรมเด็ก จำนวน 1 คน (3) ผู้บริหารโรงเรียน 4 โรงเรียน จำนวน 4 คน (4) ครู 4 โรงเรียน จำนวน 12 คน (5) ผู้ปกครอง 4 โรงเรียน จำนวน 12 คน (6) นักเรียน 4 โรงเรียน จำนวน 12 คน

2.5 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกไปถอดบทเรียน แล้วทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ แล้วส่งให้คณะกรรมการควบคุมดุष्ฎินิพนธ์ตรวจสอบ พร้อมทั้งแนะนำข้อบกพร่อง

3. การวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชุมคณะกรรมการเครือข่ายที่ 25 เพื่อดำเนินกิจกรรมการเก็บข้อมูลในระยะแรกด้วยการทำแบบสอบถามนักเรียน 200 คน ได้นักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม ในเครือข่ายที่ 25 มี 4 โรงเรียน โรงเรียนละ 7-8 คน รวมจำนวน 30 คน หลังจากนั้น จึงดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ใช้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมเป็นระยะเวลา 12 สัปดาห์ เพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรม การติดยาออนไลน์ของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 ดังแผนภูมิข้างล่างนี้



4. การวิจัยเชิงปริมาณ มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในเครือข่ายที่ 25 จำนวน 200 คน ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการรับสมัครนักเรียนที่ติดเกมเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 30 คน สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามที่สร้างขึ้นอย่างสอดคล้องกับปัญหาและพฤติกรรม การติดยาของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิและการทดสอบความเชื่อมั่นแล้ว

ผลการวิจัย

1. สภาพพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในโรงเรียนเครือข่ายที่ 25

จากการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนนั้น มีทั้งผลดีและผลเสีย โดยผลดีเกิดจากการเล่นอย่างมีสติ พอสรุปโดยสังเขป คือ (1) ทำให้เปิดโลกความคิดให้กว้างขึ้น (2) ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่มีสอนในห้องเรียน (3) ฝึกการวางแผนการทำงานเป็นทีม การเข้าสังคม มารยาท ความอดทน (4) ฝึกสมาธิ (5) รู้จักเสียสละให้อภัย (6) สนุกสนาน ผ่อนคลาย (7) มีเพื่อนใหม่ (8) เรียนรู้ภาษาอังกฤษ (9) พิมพ์เร็วขึ้น เป็นต้น สำหรับผลเสียจากการเล่นอย่างขาดสติพอสรุปโดยสังเขปคือ (1) ผลการเรียนแย่งลง (2) เสียเงิน ใช้เงินเปลือง (3) เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ (4) สูญเสียคนรัก (5) เสียสุขภาพ (6) เห็นแก่ตัว (7) อารมณ์เสียง่าย ไม่เชื่อฟัง (8) ความขัดแย้งในครอบครัวระหว่างเด็กและพ่อแม่ (9) ให้คุณค่าของวัตถุ และเงินทอง สิ่งของมากกว่าจิตใจ และความรู้สึกของผู้อื่น (10) พฤติกรรมเลียนแบบความรุนแรงในการแก้ปัญหา (11) อารมณ์หงุดหงิด ก้าวร้าว รุนแรง (12) มนุษย์สัมพันธ์คนในครอบครัวแย่งลง (13) ขาดวินัยในตนเอง (14) เสี่ยงต่อการไปสู่การเล่นการพนัน (15) กลายเป็นคนชอบโกหก ลักขโมย หลอกหลวง เป็นต้น

ผลเสียจากการเล่นเกมออนไลน์นี้ เกิดจากการเล่นติดต่อกันนาน ๆ จนมีอาการติด กล่าวคือ เกินวันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกันเป็นเวลา 15 สัปดาห์ ปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมออนไลน์จนติดนั้น พอแยกได้เป็นปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก โดยปัจจัยภายในนั้นคือ บุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน ปัจจัยภายนอกคือ ครอบครัว เพื่อน สภาพแวดล้อมอื่น ๆ

ปัจจัยภายในด้านบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน ส่งเสริมให้ติดเกมออนไลน์คือ (1) ขาดทักษะในการเข้าสังคม จึงหันไปหาเกม (2) ไม่ได้ประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่ทำ ทำให้ขาดความเชื่อมั่นและความภูมิใจในตัวเอง (3) ขาดวินัยในตนเอง เมื่อมีปัญหาเข้ามากระทบ ไม่สามารถควบคุมตนเอง (4) มีความเครียด ซึมเศร้า จิตวิตกกังวล จึงเล่นเกมเพื่อผ่อนคลาย เป็นต้น

ปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์คือ (1) ครอบครัว กล่าวคือ เป็นครอบครัวที่ขาดกิจกรรมร่วมกัน สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ขาดการฝึกเรื่องระเบียบวินัยในการดำรงชีวิต (2) เพื่อน กล่าวคือ คบเพื่อนไม่ดี มักชักชวนไปในทางเสื่อมเสีย เพื่อนมีอิทธิพลเหนือตัวเองทำให้เกรงใจเด็กและเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เกิดจากเพื่อนชวนไปเล่นจนติด (3) สภาพแวดล้อมอื่น ๆ เช่น สังคมมีค่านิยมทางด้านวัตถุ ทำให้เด็กและเยาวชนเลียนแบบกลายเป็นคนที่ติดวัตถุ เงินทองมากกว่าจิตใจ หรือความรู้สึกของผู้อื่น (4) มีร้านเกมที่เปิดดำเนินธุรกิจอย่างผิดกฎหมายอยู่มากมาย เป็นการเปิดโดยให้เด็กและเยาวชนได้เข้าไปสัมผัสได้สะดวกและง่าย (5) กฎหมายที่เกี่ยวข้องไม่ทันสมัย ผู้รักษากฎหมายไม่จริงจังในการควบคุมและบังคับใช้กฎหมาย เปิดโอกาสให้ธุรกิจประเภทนี้เข้าถึงเด็กและเยาวชนได้อย่างรวดเร็วเกินไป (6) สื่อนำเสนอข้อมูล ข้อเท็จจริงไม่ครบถ้วนรอบด้าน ทำให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ไม่มากและกว้างพอที่จะตัดสินใจได้ว่าอะไรเหมาะสมหรืออะไรที่ไม่เหมาะสม

จากการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกดังกล่าวข้างต้น พอสรุปเป็นสาเหตุของการที่ได้เกิดติดเกมออนไลน์ได้ดังนี้ ตัวเด็กและเยาวชน มีความเครียด ซึมเศร้า วิตกกังวลเป็นคนขาดวินัยในตนเอง ไม่มั่นใจและภูมิใจในตนเอง ขาดทักษะในการเข้าสังคม ครอบครัวยุคใหม่ ความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวไม่ดีเป็นครอบครัวที่ไม่มีระเบียบวินัย ขาดกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว ส่วนเพื่อนมีอิทธิพลมาก มีความรู้สึกเกรงใจ ทำให้เพื่อนชักนำไปสู่สิ่งที่ไม่พึงประสงค์ของครอบครัว สภาพแวดล้อมและอื่น ๆ มีร้านเกมที่เปิดดำเนินการโดยผิดกฎหมาย กฎหมายไม่ทันสมัยการบังคับใช้กฎหมายไม่มีประสิทธิภาพ สื่อขาดการทำหน้าที่ที่สมบูรณ์ พ่อค้า นักธุรกิจขาดคุณธรรมและจริยธรรม

2. หลักพุทธธรรมที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย

ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุสำคัญของปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน คือ (1) ขาดหลักการคิดที่ถูกต้องของเด็กและเยาวชน ทำให้ไม่สามารถตัดสินใจได้ตามความเหมาะสมพอควรอยู่ที่ตรงไหน (2) ขาดการทำบทบาทหน้าที่ที่ถูกต้องเหมาะสมของบุคคลรอบข้างตัวเด็กและเยาวชน เช่น พ่อแม่ สมาชิกในครอบครัว เพื่อน ครูบาอาจารย์ พ่อค้า ตลอดจนผู้รักษากฎหมาย เป็นต้น และหลักพุทธธรรมที่สามารถช่วยแก้ไขและป้องกันปัญหาการติดเกมออนไลน์ได้ของเยาวชน ได้แก่

2.1 หลักพุทธธรรมหลัก

2.1.1 โยนิโสมนสิการ สาระสำคัญของหลักพุทธธรรม คือ คิดอย่างถูกวิธี คิดแบบแยกแยะแบบมีเหตุผล คิดตามหลักของความดีงามและหลักของความจริง หลักการและเหตุผล คือ ทำให้เด็กและเยาวชนคิดอย่างถูกวิธีตามหลักพุทธธรรมด้วยตนเอง ทำให้เกิดความละเอียดต่อการทำสิ่งที่ไม่เหมาะสมไม่ควร รวมทั้งทำให้เกิดความเกรงกลัวต่อการทำสิ่งที่ไม่เหมาะสม ทำให้บุคคลรอบข้างตัวเด็กและเยาวชนคิดอย่างถูกวิธี คิดอยู่บนฐานของกุศลจิตอันมีความเมตตากรุณาและความเสียสละ เป็นต้น

2.1.2 ทิศ 6 สาระสำคัญของหลักพุทธธรรม คือ เป็นหลักพุทธธรรมสำหรับเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลรอบตัวเรา เป็นหลักพุทธธรรมที่แสดงให้เห็นถึงหน้าที่ของแต่ละคน หลักการและเหตุผล คือ เมื่อเด็กและเยาวชนได้ปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ครบถ้วนสมบูรณ์ ย่อมนำมาซึ่งลาภ ยศ สรรเสริญ และความสุขทำให้มีความมั่นใจ และมีความภูมิใจในตัวเอง

2.2 หลักพุทธธรรมเสริม

2.2.1 ศิล 5 สาระสำคัญของหลักพุทธธรรม คือ เป็นข้อปฏิบัติของกายและวาจาที่ไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อนทั้งกายและใจ หลักการและเหตุผล คือ ทำให้เด็กและเยาวชนมีสติและปัญญาเพียงพอที่จะรู้จำอะไรที่ควรหรือไม่ควรที่จะทำ กล่าวคือ รู้ด้วยปัญญาว่าอะไรเป็นกุศล อะไรเป็นอกุศล

2.2.2 พรหมวิหาร 4 สาระสำคัญของหลักพุทธธรรม คือ เป็นหลักพุทธธรรมที่กำกับความประพฤติให้ปฏิบัติตนต่อมนุษย์ และสัตว์ทั้งหลายโดยชอบ หลักการและเหตุผล คือ ทำให้เด็กและเยาวชนรวมทั้งบุคคลรอบข้าง มีพฤติกรรมที่เกื้อกูลต่อกัน อันนำไปสู่ความสุขความเจริญ

2.2.3 สังคหวัตถุ 4 สาระสำคัญของหลักพุทธธรรม คือ เป็นหลักพุทธธรรมที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของบุคคลเข้าด้วยกันหลักพุทธธรรมที่ประสานความสามัคคีในชุมชน หลักการและเหตุผล คือ ทำให้เด็กและเยาวชนเป็นที่น่ายกย่องสรรเสริญว่า เป็นเด็กและเยาวชนที่ดีงาม ทำให้เด็กมีความมั่นใจและภูมิใจในตนเอง ส่งผลถึงความรักใคร่สามัคคีกันในครอบครัว

3. รูปแบบการมีส่วนร่วมของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทยตามหลักพุทธธรรม

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของการมีส่วนร่วมต่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ของโรงเรียนเครือข่ายที่ 25 คือ (1) การทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักความละเอียดต่อการทำสิ่งที่ไม่เหมาะสมและไม่สมควร รวมทั้งทำให้เกิดความเกรงกลัวต่อการทำสิ่งที่ไม่เหมาะสมและไม่สมควร (2) การทำให้บุคคลรอบข้างตัวเด็กและเยาวชน คิดอยู่บนฐานของกุศลจิตอันมีความเมตตากรุณาและความเสียสละ (3) การทำให้เด็กและเยาวชนรวมทั้งบุคคลรอบข้างมีพฤติกรรมที่เกื้อกูลต่อกัน (4) การยกย่อง ชื่นชม สรรเสริญว่าเป็นเด็กและเยาวชนที่ดีงาม ทำให้เด็กมีความมั่นใจและภูมิใจในตนเองและครอบครัว

การอภิปรายผล

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กส่วนใหญ่เกิดจากปัญหาครอบครัวที่ผู้ปกครองไม่มีเวลาให้ ทำให้เด็กขาดความอบอุ่น และขาดที่ปรึกษา จึงหันไปหาสิ่งที่เป็นตัวแทนหรือเป็นที่ยึดเหนี่ยวที่จะทำให้ตัวเองมีความสุข ความมั่นคงในตนเอง รวมถึงการที่มีเพื่อนในออนไลน์ ที่ชื่นชมในความสามารถทำให้รู้สึกภาคภูมิใจ และเด็กกลุ่มนี้เมื่อนอนจะถูกชักจูงไปในทางที่เสียหายได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรเศรษฐ์ รื่นชดกุลนิษฐ์ (2555) พบว่า ปัญหาเด็กติดเกมเป็นประเด็นหนึ่งที่หลายหน่วยงานอาจยังไม่ตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาที่เกิดขึ้น หากมีการศึกษาลงลึกไปในระดับครอบครัว และโรงเรียนแล้ว จะพบว่า การติดเกมกลับเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความบกพร่องของหน่วยงานทางสังคมหลายส่วน ตั้งแต่ครอบครัว ตัวเด็ก เยาวชน โรงเรียน ผู้ประกอบการร้านเกมและอินเทอร์เน็ต หน่วยงานรัฐที่กำกับดูแล กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นการติดเกมจึงไม่ได้เป็นปัญหาของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวได้ แต่ต้องร่วมมือกัน ซึ่งแน่นอนว่า ครอบครัวจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ขณะที่ภาคส่วนอื่น ๆ ต้องร่วมกันขจัดปัจจัยส่งเสริมที่ชักนำเด็กและเยาวชนไปสู่การติดเกม และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธาริน เสวกจันทร์ (2552) ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมืองจังหวัดสุราษฎร์ธานีพบว่าส่วนใหญ่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 16.00-20.00 น. และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์คือ เพื่อความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่มีผลกระทบด้านสุขภาพสูงสุด คือ เมื่อเล่นเกมออนไลน์นาน ๆ จะรู้สึกปวดตา ปวดหลัง ปวดนิ้ว มักลืมหรือรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา

ผลของการนำหลักพุทธธรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องอยู่บนพื้นฐานของการมีวินัยในการปฏิบัติอย่างแท้จริง ทั้งเด็กและเยาวชน ตลอดจนบุคคลภายใน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พ่อแม่ สมาชิกในครอบครัวทุกคน เพื่อน ครู อาจารย์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด ถ้าเด็กและเยาวชนมีความละเอียดอ่อนต่อการทำในสิ่งที่ไม่ดีไม่งาม และมีความเกรงกลัวต่อการทำในสิ่งที่ไม่ดี ไม่งาม จะเป็นภูมิคุ้มกันที่ดีที่สุด ดังนั้น หลักพุทธธรรมหลัก 2 หลักธรรม คือ โยนิโสมนสิการและทศ 6 ส่วนหลักพุทธธรรมเสริม 3 หลักธรรม คือ ศีล 5, พรหมวิหาร 4, และสังคหวัตถุ 4 ผลการใช้หลักพุทธธรรมดังกล่าวอย่างถูกต้องเหมาะสม จะนำไปสู่ภูมิคุ้มกันทางจิตใจที่เข้มแข็งของเด็กและเยาวชน ทำให้เด็กและเยาวชนเลิกติดเกมไปในที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 พ่อแม่และสมาชิกในครอบครัวทุกคน ควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สร้างกิจกรรมร่วมกัน อย่างสม่ำเสมอ คนในครอบครัวผู้ปกครอง พ่อแม่ควรเอาใจใส่ลูก มอบความรัก ด้วยการสวมกอด และให้เวลากับเขาอย่างเพียงพอ สถาบันครอบครัวที่มีความรักมอบให้กันอย่างเป็นรูปธรรม เด็กสัมผัสและยอมรับได้ จะเป็นเกราะป้องกันเด็กติดเกมได้ดีที่สุด ความใกล้ชิด สนับสนุนที่ดี ทำให้เด็กเชื่อฟังและมีความเข้าใจกัน ให้การยอมรับกัน ควรมีกิจกรรมภายในครอบครัวที่เพลิดเพลินใจถึงจะดึงเด็กไม่ให้ติดเกมได้

1.2 สร้างวัฒนธรรมของความเป็นระเบียบและมีวินัยให้เกิดขึ้นในครอบครัว การจัดระเบียบในบ้าน โดยตั้งกฎในการเล่นมีระยะเวลา ขอบเขต เมื่อเด็กเล่นเกม ควรสังเกตและอธิบายให้เด็กเข้าใจในการเล่นที่ถูกต้อง เมื่อเขาไม่สามารถปฏิบัติตามกฎได้ ควรมีบทลงโทษบ้าง ไม่ควรตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ที่ห้องส่วนตัวของเด็ก รู้ความสนใจของเด็กตลอดเวลา ติดตามพฤติกรรมของเด็กว่าเขามีความสนใจกิจกรรมใด รวมถึงความสนใจเรื่องเกม ส่วนใหญ่เด็กจะเริ่มอยากเล่นตั้งแต่อายุ 6 ปีเป็นต้นไป และจะมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งเด็กยังขาดการควบคุมตนเอง เพื่อนมีอิทธิพลอย่างสูงที่จะเหนี่ยวนำให้สนใจอยากรู้อยากเห็น อยากลอง เพื่อจะมีเรื่องสนุกสนานพูดคุยกัน พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องรู้จักเกมที่เด็กเล่น ซึ่งเกมที่เด็กเล่นมีหลายประเภท แตกต่างกันไปตามความสนใจ ความชอบความถนัด การพูดคุยเรื่องเกมกับเด็กทำให้เข้าใจความชอบของเด็ก ถ้าได้เห็นตอนเด็กเล่นเกมจะสามารถแยกแยะประเภทของเกมได้ ต้องศึกษาเพื่อให้รู้สาเหตุที่เด็กชอบ เช่น สนุก ตื่นเต้น ไร้ใจ ชวนติดตาม รู้สึกทำอะไรสำเร็จ ทำได้ ได้แสดงออกเรื่องที่เก็บกด ก้าวร้าว เกมที่เป็นการต่อสู้ ทำร้ายร่างกายกันหรือทำลายล้าง มีรางวัล แรงจูงใจเป็นแต้ม คะแนน มีรางวัลจากผลงานทันที ไม่ต้องรอนาน ไม่ต้องใช้ทักษะสังคม สร้างความสนใจไปสู่กิจกรรมที่ทำร่วมกับผู้อื่นที่ดี เช่น กลุ่มกิจกรรมค่าย กลุ่มบำเพ็ญประโยชน์ทัศนศึกษา กีฬา เป็นต้น หากเด็กละเมิดกติกาต้องมีมาตรการจัดการอย่างจริงจัง แต่นุ่มนวล ตั้งแต่ดักเตือน จนถึงทำโทษจากเบาหาหนัก รวมถึงการสร้างระเบียบวินัยในโรงเรียน และสถาบันการศึกษา

1.3 ใช้การฝึกสมาธิเป็นวิธีการนำไปสู่การคิดถูกคิดเป็นตามหลักพุทธธรรมโยนิโสมนสิการ

1.4 ภาครัฐให้ความสำคัญต่อการปรับปรุงกฎหมายให้รวดเร็วทันสมัยทันต่อเหตุการณ์ และให้ความสำคัญกับการบังคับใช้กฎหมาย เพื่อควบคุมสภาพแวดล้อมที่ไม่ดี สุ่มเสี่ยงต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ของเด็กและเยาวชนไปในทางที่ไม่ดีไม่งาม

สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช.) เผยแพร่ผลงานการวิจัย เรื่อง การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น เพื่อศึกษาหาปัจจัยที่ช่วยป้องกันการติดเกมในเด็กและเยาวชน และเพื่อพัฒนาแบบวัดภูมิคุ้มกันการติดเกม ของ รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะวิจัย เสนอให้เปิดตัวเกมธรรมะออนไลน์ “อวดตาร” ข้อดีเป็นการนำธรรมะมาสร้างเป็นเกมออนไลน์ จะทำให้การเรียนรู้เนื้อหาศีลธรรม คุณธรรม มีความน่าสนใจมากขึ้น และเป็นส่วนหนึ่งที่จะลดปัญหาของเด็กติดเกมได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการทดสอบการประยุกต์หลักพุทธธรรมข้างต้นว่า ให้ผลลัพธ์ที่ตรงกับความคาดหวังมากน้อยเพียงใด เพื่อให้มั่นใจว่าการประยุกต์หลักพุทธธรรมดังกล่าว เพียงพอต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2.2 ดึงหลักพุทธธรรมที่เข้าถึงง่ายมาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

รายการอ้างอิง

เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ และ รุ่งเรือง สุขารมย์. (2551) รายงานการสังเคราะห์งานวิจัยคุณลักษณะและ

กระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมของประเทศต่าง ๆ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร :

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

(องค์การมหาชน).

ธาริน เสวกจันทร์. (2552) พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาครุศาสตร์เทคโนโลยี)

กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

นภัทร จันทร์เจริญ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. สุภาพร ธวัชราภรณ์ เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่โรงเรียนแย้มจาดวิชานุสรณ์.

เมื่อวันที่ 13 กันยายน 2559.

ปิยวิทย์ ประชาศิลา เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. สุภาพร ธวัชราภรณ์ เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่โรงเรียนวัดบางเตย. เมื่อ

วันที่ 7 กันยายน 2559.

พระธรรมปิฎก (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). (2538) **ความคิด : แหล่งสำคัญของการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร :

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

_____. (2546) **พุทธธรรม**. กรุงเทพมหานคร : มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

_____. (2547) **วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม**. กรุงเทพมหานคร : ศยาม.

- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต). (2556) **พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 24. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์พระพุทธศาสนาของธรรมสภา.
- พระมหาอดิเดช สติวโร (สุขวัฒนวดี) เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. สุภาพร ธวัชราภรณ์ เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่มหาจุฬาลงกรณวิทยาลัย เมื่อวันที่ 3 เมษายน 2559.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539) **พระไตรปิฎกภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มีห์ตั้งมอล. (2548) **โรคติดอินเทอร์เน็ต : มันจะทำให้เกิดโรคใหม่ชนิดหนึ่ง**. กรุงเทพมหานคร : ม.ป.ท.
- รุจา ภูไพบูลย์ และคณะ. (2542) **ผลกระทบของภาวะวิกฤตเศรษฐกิจต่อเด็ก เยาวชน และครอบครัวและความต้องการความช่วยเหลือ**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- วรเศรษฐ์ รื่นชตกุลนิษฐ์. (2555) **ปัญหาเด็กติดเกมส์**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สาขาพัฒนาสังคม). พิษณุโลก : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. (2548) **สุขภาพคนไทย 2548**. นครปฐม : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2549) **แผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 พ.ศ. 2550-2554**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงาน.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2554) **สำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือน ระหว่าง พ.ศ. 2550-2554**. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp
- สุชาติ สิตวงษ์ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. สุภาพร ธวัชราภรณ์ เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่โรงเรียนแย้มจากดิชชานุสรณ์. เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2559.
- สุพจน์ หว่านเงิน เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. สุภาพร ธวัชราภรณ์ เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่โรงเรียนแย้มจากดิชชานุสรณ์. เมื่อวันที่ 6 กันยายน 2559.