

การพัฒนาแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วม ของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์¹

The Development of the Prevention Models of Computer Game Addiction Problems for the Youth
by Community Participation in Muang Uttaradit Municipality

กิริวัฒน์ นนทะโชติ²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ และพัฒนาแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบบันทึกการสำรวจชุมชน แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและแบบประเมินผลการพัฒนารูปแบบ การวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร การสำรวจชุมชนและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม ได้แก่ 1)กลุ่มประชาชนในพื้นที่ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งประกอบผู้นำชุมชนจำนวน 26 คน และตัวแทนชาวบ้านจำนวน 13 คน 2)กลุ่มผู้ปฏิบัติงานด้านการป้องกันและแก้ปัญหการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน จำนวน 7 คน และ 3)กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 8 คน ได้แก่ ผู้บริหารระดับสูง ที่รับผิดชอบงานด้านนโยบายการป้องกันและแก้ไขปัญหการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชนเขตเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ การพัฒนาแบบใช้เทคนิคการสนทนากลุ่มและประเมินเพื่อตัดสินใจรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิระดับสูงที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ด้วยการลำดับเนื้อหาและจัดหมวดหมู่ ผลการวิจัยพบว่า

1. ลักษณะการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ แบ่งออกเป็น 3 ระยะได้แก่ ระยะเริ่มชอบเล่น ระยะหลงใหลคลั่งไคล้ และระยะติดเกมอย่างรุนแรง สาเหตุเกิดจากปัจจัยส่วนตัว อิทธิพลกลุ่มเพื่อน ผู้ปกครอง สภาพแวดล้อมของชุมชน สื่อและเทคโนโลยี สำหรับปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในชุมชนมีแนวโน้มและความรุนแรงมากขึ้น

2. รูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ เน้นรูปแบบ “3 ข โมเดล” ได้แก่ เข้าใจ เข้าถึง และเข้าร่วมพัฒนา โดยประสานพลังความร่วมมือการดำเนินงานที่เน้นการปฏิบัติการแบบบูรณาการเป็นองค์ร่วมตั้งแต่ระดับภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการ ครอบครั้ว และชุมชนในพื้นที่ ด้วยการปฏิบัติการ 3 ระดับ 17 แผนมาตรการ คือ 1)ระดับการเฝ้าระวัง ประกอบด้วย 7 มาตรการ 2)ระดับการส่งเสริมป้องกัน ประกอบด้วย 9 มาตรการ และ 3)ระดับการแก้ปัญหา ประกอบด้วย 1 มาตรการ

คำสำคัญ การพัฒนาแบบ การป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน การมีส่วนร่วมของชุมชน
ติดเกมคอมพิวเตอร์

Abstract

The purposes of the research were to study the game addiction problems and to develop the computer game addiction problem prevention model for the youth by participating Muang Uttaradit Municipality area communities and

using the mixed method research. The used research instruments were the community surveying record forms, the semi-structure interview forms and the model developmental evaluated form. The computer game addiction problem condition data analysis for the youth in Muang Uttaradit Municipality area communities used the data research from the educational document, the community survey and the depth interview from the three purposeful groups such as people group in the interest areas who consisted the 26 community leaders and the 13 people representatives, the 7 representatives of the youth computer game addiction solution-protective operative group and the 8 experts such as high director who was responsible for the youth computer game addiction solution and prevention policy aspect in Muang Uttaradit Municipality area. The development of the model used the focus group technic and evaluated to decide the models by the high director who was the expert of the computer game addiction problem aspect for the youth. The data analysis by content analyzing , arranged the subject and group. Research findings were as follows:

1.The game addiction form for the youth in Muang Uttaradit Municipality area communities were divided into the three interval such as the play-preferred begun interval, the being mad and crazy interval, the violent game addiction interval. The cause happened from the factors of the youths themselves, group friends influence, parents, the surrounding nature of communities, media and technology. The children addiction problem in the communities tended violence.

2. The computer game addiction problem form for the youth by participating the communities in Muang Uttaradit Municipality area emphasized the 3 kho model form such as understanding, enter to and entered development by coordinating the operative cooperative power emphasizing the integrated form practice, the combined body being from the government sector level, private sector, education sector, families and communities in area by practicing the 3 levels and the 17 strategic plan were 1) alert level consisted of the 7 strategies 2) the preventable supportable level consisted of the 9 strategies 3) the solvable level consisted of one strategy.

Keywords : Development Model , Prevention of Computer Game Addiction Problems for the youth,

Community Participation, Computer Game Addiction

บทนำ

การพัฒนาประเทศและสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ มีสิ่งต่างๆ มากมายที่เป็นปัญหาอุปสรรคและชักจูงให้เด็กและเยาวชนที่ขาดวิจารณญาณหลงทางได้ง่ายและนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา โดยเฉพาะการติดเกมจนก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย (จุฬารักษ์ โสตะและคณะ,2551)

แม้ว่าในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ภาครัฐจะได้กำหนดมาตรการและข้อกำหนดในการพยายามบรรเทาปัญหาการติดเกมอย่างต่อเนื่อง อาทิ การกำหนดมาตรการทางสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ ตามมติคณะรัฐมนตรี เมื่อปี พ.ศ. 2552 ในการห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมออนไลน์ได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ห้ามเด็กเล่นอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น. และหลัง 22.00 น. ห้ามไม่ให้มีการซื้อขายอุปกรณ์และไอเท็มต่างๆ ในเกม หรือแม้แต่หน่วยงานของรัฐในหลายภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น กำหนดมาตรการในการส่งเสริมไม่ว่าจะเป็นภาระจูงใจและจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ จัดตั้งโครงการเว็บไซต์ และหน่วยงานขึ้นมาเพื่อดูแล สอดส่องและสนับสนุนเกมที่ดีและมีประโยชน์ มาตรการป้องกันและปราบปรามโดยการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต การจัดตั้งเว็บไซต์เพื่อให้ประชาชนแจ้งเบาะแสต่างๆ การจำกัดอายุผู้เล่นเกม การจัดเรตติ้งเกม การออกกฎกระทรวงต่างๆ เพื่อควบคุมเด็กและร้านเกม การสร้างเครือข่ายและให้ความรู้แก่ประชาชน เป็นต้น ส่วน

แล้วแต่เป็นมาตรการแก้ไขปัญหาคะดึกดึกเกมที่พยายามแยกเกมออกจากเด็ก ซึ่งยังไม่มีการจัดการที่ต้นตอปัญหาอย่างแท้จริง จึงทำให้พบว่าในปัจจุบันมีจำนวนเด็กไทยที่ติดเกมสูงถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนทั้งหมด 18 ล้านคน ถือเป็นสถานการณ์ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากในปี 2550 ซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 13.3 เพิ่มขึ้นมาเป็นร้อยละ 14.4 ในปี 2555 (สปริงนิวส์, 2556) ดังนั้น มาตรการดังกล่าวที่ถูกกำหนดโดยภาครัฐจึงดูเหมือนว่ายังไม่แก้ปัญหามากเท่าไร ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ก็ยังมีให้เห็น และก่อให้เกิดปัญหาในสังคมไทยมากยิ่งขึ้นในปัจจุบัน

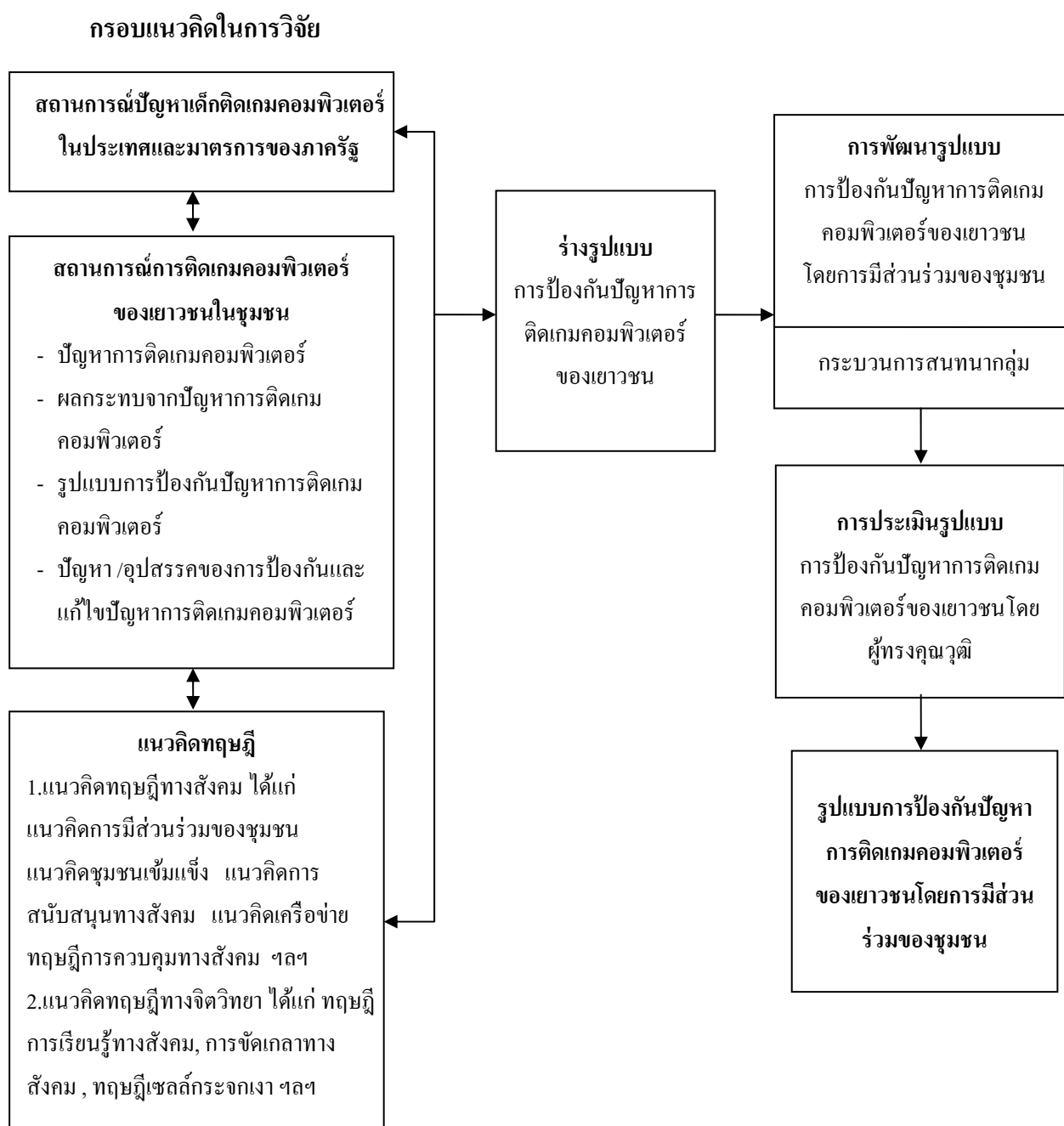
จากการศึกษาสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน พบว่า การขาดนโยบายในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการส่งเสริมการประกอบร้านเกมเพื่อสังคม เพื่อเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ โดยการหารี้อยู่ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและเครือข่ายร้านเกมในการส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมในชุมชนเพื่อตระหนักถึงปัญหาอันก่อให้เกิดการเฝ้าระวัง เป็นอีกหนึ่งสาเหตุหลักสำคัญที่ทุกฝ่ายต้องให้ความร่วมมือ โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อการแก้ปัญหา สอดคล้องกับบทบัญญัติรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 มาตรา 87 (1) ที่กำหนดให้รัฐต้องส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายและวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น บทบัญญัตินี้ดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงเจตนารมณ์ในการที่จะส่งเสริมการเข้ามามีส่วนร่วมของประชาชนในลักษณะและวิธีการต่างๆ เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างแท้จริง ดังนั้น การมีส่วนร่วมของประชาชนจึงเป็นแนวคิดเชิงยุทธศาสตร์หลักของการพัฒนาชุมชนที่ให้ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของประชาชนโดยการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การค้นหาคำปรึกษา การวิเคราะห์ปัญหา การวางแผน การพิจารณาตัดสินใจแก้ไข้ปัญหา การร่วมปฏิบัติและการร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่างๆ โดยการที่สามารถทำให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเพื่อแก้ไข้ปัญหาและนำมาซึ่งสภาพความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นได้นั้นจะเป็นเงื่อนไขสำคัญของกระบวนการแก้ไข้ปัญหาทางสังคมอย่างแท้จริง

จังหวัดอุดรดิตถ์ เป็นจังหวัดหนึ่งในเขตภาคเหนือตอนล่างในแดนล้านนาตะวันออก แบ่งพื้นที่การบริหารราชการส่วนภูมิภาคออกเป็น 9 อำเภอ 67 ตำบล 613 หมู่บ้าน จากการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนสถานประกอบการให้บริการประเภทร้านเกมที่ได้รับอนุญาตให้ดำเนินกิจการในจังหวัดอุดรดิตถ์ พบว่า พื้นที่เทศบาลเมืองอุดรดิตถ์มีปริมาณจำนวนร้านเกมมากที่สุด โดยมีร้านเกมเกินกว่า 45 ร้าน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์, 2555) ซึ่งในภาพรวมถือว่าเขตพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ที่เอื้อและล่อแหลมต่อปัญหาการติดเกมของเยาวชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากจังหวัดอุดรดิตถ์ เป็นจังหวัดที่มีขนาดเล็กทำให้การเดินทางไปใช้บริการร้านเกมของเยาวชนก็ยังคงสะดวก ประกอบกับหลายๆ ครอบครัวมีเครื่องคอมพิวเตอร์ทำให้สะดวกต่อการเล่นเกมของเยาวชนเป็นอย่างมาก และจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม ผู้วิจัยเห็นว่าการป้องกันและแก้ไข้ปัญหาการติดเกมที่เกิดขึ้นกับเยาวชนในปัจจุบัน ควรอาศัยการมีส่วนร่วมจากประชาชนในการเฝ้าระวังพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เนื่องจากการมีส่วนร่วมเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะช่วยทำให้ชุมชนเกิดความเข้าใจ ตระหนักถึงปัญหาและเข้ามามีส่วนร่วมปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คิดหาแนวทางที่จะแก้ไข้ปัญหาร่วมกัน อันส่งผลก่อให้เกิดเครือข่ายในการเฝ้าระวังพฤติกรรมติดเกมของเยาวชนที่อาจก่อให้เกิดปัญหาขึ้นในสังคมได้

จากประเด็นปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ซึ่งยังไม่มีการศึกษามาก่อน เพื่อให้ได้รูปแบบที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการเป็นต้นแบบและแนวทางเพื่อแก้ไข้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1.ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

แบ่งการดำเนินการวิจัย ออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาข้อมูลความเป็นมา สภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์สภาพปัญหาการติดเกม โดยศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร หนังสือ สติข้อมูล บทความ วารสาร รายงานการวิจัย และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและรูปแบบของการป้องกันปัญหาการติดเกมของเยาวชนในปัจจุบัน นำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอข้อสรุปภาพรวมของปัญหาและอุปสรรคของการป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของชุมชน ตลอดจนข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ปัญหา

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน และร่างรูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ มีกิจกรรม ดังนี้

2.1 การศึกษาและสำรวจชุมชน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพแวดล้อมของชุมชนด้านกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม ที่มีผลกระทบต่อปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ทั้งทางตรงและทางอ้อม

2.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อเก็บและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหา รูปแบบการป้องกัน ปัญหาและอุปสรรค ตลอดจนข้อเสนอแนะแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน จากกลุ่มตัวอย่างที่รับผิดชอบการดำเนินงานด้านการป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ และกลุ่มผู้ได้รับผลกระทบจากปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ผู้บริหารที่รับผิดชอบงานด้านนโยบายการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน จำนวน 8 คน ผู้ปฏิบัติงานด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน จำนวน 7 คน ผู้นำชุมชนหรือตัวแทน จำนวน 26 คน และตัวแทนผู้ปกครองของเยาวชนที่มีปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในชุมชน จำนวน 13 คน ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และหาข้อสรุปของปัญหา รูปแบบ ตลอดจนแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน

2.3 จัดทำร่างรูปแบบของการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการศึกษา สำรวจ และวิเคราะห์สภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนข้อเสนอแนะและแนวทางในการแก้ปัญหาที่ได้ทั้งหมดมาจัดทำเป็นร่างรูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนารูปแบบการป้องกันการติดเกมของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

การพัฒนารูปแบบ โดยนำผลสรุปที่ได้จากการจัดทำร่างรูปแบบในขั้นตอนที่ 2 ทำการประชุมด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม ใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ ด้านการการเฝ้าระวัง ด้านรูปแบบการป้องกัน และด้านการแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินรูปแบบการป้องกันการติดเกมของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

การประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Judgment) ที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิระดับสูงด้านปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจสอบและประเมินรูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนใน

เขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ให้เป็นรูปแบบที่สมบูรณ์ ซึ่งผู้ประเมินรูปแบบเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ด้านการงานเกี่ยวกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในระดับชาติและระดับชุมชนท้องถิ่นโดยตรง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นผู้ที่มิมีบทบาททางสังคม (Social Actor) ประกอบด้วย 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มประชาชนในพื้นที่ที่มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงจากปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน ซึ่งประกอบกลุ่มผู้นำชุมชน และกลุ่มตัวแทนชาวบ้าน 2) กลุ่มผู้ปฏิบัติงานด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน ได้แก่ หัวหน้าสถานศึกษา อาจารย์ฝ่ายปกครอง เจ้าหน้าที่ตำรวจ เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัด เจ้าหน้าที่สาธารณสุข และเจ้าหน้าที่พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด และ 3) กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้บริหารระดับสูงซึ่งรับผิดชอบงานด้านนโยบายการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบบันทึกสำรวจชุมชน แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi Structure Interview) และแบบประเมินการพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และกิจกรรมสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์สภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน รูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน ใช้วิธีการ (Content Analysis) ด้วยการลำดับเนื้อหาโดยการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร การทบทวนวรรณกรรม การสำรวจชุมชนและการสัมภาษณ์เชิงลึก นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากทุกขั้นตอนมาทำการทบทวน วิเคราะห์ ปรับปรุง หาความสัมพันธ์ จัดลำดับเนื้อหา และจัดหมวดหมู่ เพื่อนำเสนอสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน

สรุปผลการวิจัย

1. สภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

ในการดำเนินการศึกษาสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ผู้วิจัยได้เก็บและรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ บทความ วารสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ รายงานการวิจัย สถิติข้อมูลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้ที่รับผิดชอบในการดำเนินงานด้านการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ทั้งในส่วนของผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงาน ผู้นำชุมชนและตัวแทนชาวบ้านในชุมชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบจากปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ข้อมูลจากทุกแหล่งดังกล่าว ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์เพื่อนำเสนอผลการศึกษาสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ โดยสรุปในภาพรวม มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ลักษณะของการติดเกมของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มชอบเล่น ระยะหลงใหลคลั่งไคล้ และระยะติดเกมอย่างรุนแรง ทั้งสามระยะดังกล่าวก่อให้เกิดผลกระทบต่อตัวเยาวชนเอง โรงเรียน ครอบครัว และชุมชน โดยเฉพาะการขาดความสนใจและให้ความร่วมมือกับชุมชนในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน

1.2 สาเหตุสำคัญที่ทำให้เยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ติดเกม เกิดจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1.2.1 ปัจจัยด้านตัวเยาวชนเอง มีพฤติกรรมเลียนแบบกลุ่มเพื่อน ขาดจิตสำนึกในความรับผิดชอบ มีค่านิยมในการเล่นเกมหาเป็นเรื่องทันสมัย มีพฤติกรรมก๊อปปี้ ต้องการคล้ายคลึง ขาดวินัยในการรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง มีเวลาว่างมากเกินไปโดยใช้เวลาว่างไม่เป็น ไม่เชื่อฟังผู้ปกครองจะเชื่อเพื่อนมากกว่า และมีพฤติกรรมน้อยตัดสินใจตามความคิดของตนเองเป็นหลัก

1.2.2 ปัจจัยด้านอิทธิพลกลุ่มเพื่อน ในการชักชวนแนะนำการเล่นเกม โดยมีค่านิยมการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อเพิ่มความสุขสนทนในการเล่นเกมมากขึ้น ประกอบกับเด็กที่ติดเกมอยู่ในช่วงวัยที่ต้องการอยากรู้อยากเห็น จึงชักชวนเพื่อนๆ ไปเล่นเกมตามร้านเกมต่างๆ

1.2.3 ปัจจัยด้านผู้ปกครอง ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เห็นว่า ปัญหาการติดเกมของกลุ่มเยาวชนเกิดจากความไม่ใส่ใจของผู้ปกครอง ยิ่งครอบครัวที่ต้องทำมาหากินยังไม่มีเวลาติดตามใกล้ชิดบุตรหลาน นอกจากนี้ขาดการทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว เด็กที่เกิดเกมบางคนมาจากครอบครัวที่มีปัญหา ในขณะที่บางครอบครัวเลี้ยงลูกแบบตามใจ โดยมีการซื้อและจัดหาเกมให้ลูกเล่นที่บ้านเพื่อคาดหวังไม่ให้ลูกออกไปเล่นเกมนอกบ้าน โดยปล่อยให้เด็กเล่นเกมโดยไม่ได้กำหนดระยะเวลาในการเล่น ผู้ปกครองบางคนไม่รู้ถึงภัยจากการติดเกม มีความคิดเห็นว่าลูกติดเกมดีกว่าไปติดยาเสพติด

1.2.4 ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมของชุมชน จากการศึกษาพบว่า มีร้านเกมเปิดขึ้นจำนวนมากในเขตพื้นที่ชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ บางร้านเปิดอยู่ใกล้สถานศึกษา จึงทำให้เยาวชนเข้าถึงสื่อเกมได้ง่ายขึ้น ผู้ประกอบการร้านเกมบางรายมุ่งแสวงหาผลประโยชน์ที่เน้นการทำธุรกิจมากกว่าการเห็นความสำคัญของเยาวชนในชุมชน บางร้านมีเสื้อผ้าให้เด็กเปลี่ยนและไม่เปิดปิดตามเวลาที่กำหนด จึงทำให้ปัญหาการติดเกมของเยาวชนในเขตพื้นที่ชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ทวีความรุนแรงมากขึ้นในปัจจุบัน

1.2.5 ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี จากการศึกษาพบว่า ชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ส่วนใหญ่มีทั้งร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต ร้านขายอุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์หลากหลาย นอกจากนี้มีสื่อเทคโนโลยีอยู่มากมายในสังคม โดยเฉพาะโทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต ส่วนแล้วแต่มีเกมให้เด็กเล่นได้ทั้งสิ้น ดังนั้น เป็นไปไม่ได้ที่เด็กหรือเยาวชนจะไม่เล่น จึงทำให้เด็กเยาวชนในชุมชนสนใจในเกมมากขึ้น ผู้ให้ข้อมูลเห็นว่า ปัญหาเด็กติดเกมในเขตพื้นที่ชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ เกิดจากโลกในสังคมปัจจุบัน ที่มีสื่อออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเด็กเยาวชนง่ายขึ้น ทำให้เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมทางสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะการมีสื่อต่างๆ ที่มีความน่าสนใจทั้ง ภาพ แสง สี และเสียง ที่เสมือนจริง บางเกมถูกออกแบบให้ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้ การแก้ปัญหาลูกติดเกมจึงเป็นไปได้ยาก หากหน่วยงานภาครัฐหรือผู้ประกอบการขาดการผลิตสื่อในเชิงสร้างสรรค์ และหากเทคโนโลยีในปัจจุบันมีการพัฒนาไปเรื่อยๆ เยาวชนก็จะเป็นทาสของเทคโนโลยีต่อไป

1.3 แนวโน้มปัญหาการติดเกมของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ บางชุมชนมีแนวโน้มที่ลดลง อยู่ในระดับที่สามารถควบคุมได้ เช่น ชุมชนพาวารี ชุมชนธรรมกิจจากิบาล ชุมชนธรรมมาธิปไตย ชุมชนบรมอาสน์ ชุมชนท่าอิฐบน ชุมชนท่าอิฐล่าง ชุมชนไผ่ศรีทอง ชุมชนศิลาอาสน์ตะวันตก ชุมชนฤดีเปรม ชุมชนศิลาอาสน์ตะวันออก ชุมชนห้วยไผ่ และชุมชนหนองผา เนื่องจากผู้ปกครองในชุมชนมีความเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานเป็นอย่างดี และชุมชนให้ความร่วมมือในการส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมอื่นแทนการเล่นเกม ในขณะที่บางชุมชน อาทิ ชุมชนหนองบัว ชุมชนบ้านเกาะ ชุมชนสำราญฤทัย ชุมชนเจริญธรรม ปัญหาเด็กติดเกมในชุมชนมีแนวโน้มและความรุนแรงมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นเด็กที่ขาดความอบอุ่น สนุกสนานกับการเล่นเกม รู้สึกถึงการแข่งขัน ทราบถึงชัยชนะในการเล่นเกม ได้ปลดปล่อย มองว่าอยู่บ้านน่าเบื่ออยู่ร้านเกมได้ทำกิจกรรมกับเพื่อน หากผู้ปกครองยังปล่อยให้ลูกหลานออกไปเล่นเกมตามใจชอบ และหากหน่วยงานภาครัฐไม่มีมาตรการในการกำกับดูแลที่มีประสิทธิภาพ ขาดความร่วมมือในการประสานงานกันระหว่าง หน่วยงานภาครัฐ

และภาคเอกชน เป็นปัญหาที่ทุกภาคส่วนควรให้ความสนใจเป็นอย่างมาก และควรให้ความร่วมมือและร่วมกันแก้ไขปัญหาอย่างจริงจังและเป็นรูปธรรม ที่ทุกฝ่ายต้องเข้ามาช่วยแก้ปัญหา เจ้าหน้าที่ของรัฐควรสอดส่องดูแลร้านเกมให้เป็นไปตามที่กฎหมาย คาดว่าปัญหาเด็กติดเกมจะมีแนวโน้มที่จะก่อเกิดปัญหาสังคมเพิ่มขึ้น เช่น ปัญหายาเสพติด การลักเล็กขโมยน้อย การตั้งครุฑในวัยเรียน เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของร้านเกมมากขึ้น ประกอบกับมาตรการของรัฐบาลในการแจกแท็บเล็ต ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่มีเกมสมัยใหม่เพิ่มมากขึ้น และร้านเกมบางร้านมีเกมใหม่ๆ จูงใจให้เด็กอยากเล่น ส่งผลให้เด็กติดเกมมากขึ้น

2. การพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

ผลการดำเนินการวิจัย ได้รูปแบบ “3 ข โมเดล” สำหรับการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ที่ยึดหลักการเข้าใจ เข้าถึง และเข้าร่วมพัฒนา โดยประสานพลังความร่วมมือการดำเนินงานที่เน้นการปฏิบัติการแบบบูรณาการเป็นองค์รวมตั้งแต่ระดับภาครัฐ ภาควิชาการ ภาคผู้ประกอบการ ครอบครัว และชุมชนในพื้นที่ ด้วยการปฏิบัติการ 3 ระดับ 17 แผนมาตรการ ดังนี้

2.1 ระดับการเฝ้าระวัง ประกอบด้วย 7 มาตรการ ดังนี้

2.1.1 จัดทำแผนเฝ้าระวังปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ โดยมีการเสริมศักยภาพการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ แผนปฏิบัติการและแผนการดำเนินโครงการ ที่มีการใช้ข้อมูลจากสถานการณ์ปัญหาจริงและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในชุมชน

2.1.2 จัดเวรยามภายในชุมชนโดยใช้อาสาสมัครตัวแทนของชุมชนในการออกตรวจ ควบคุมและเฝ้าระวังผู้ประกอบการร้านเกมและเยาวชนในเขตพื้นที่ชุมชน

2.1.3 จัดตั้งเครือข่ายเฝ้าระวังการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนภายในชุมชน โดยจัดให้มีเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชน ครอบครัวและผู้ประกอบการร้านเกม ในการช่วยกันสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเยาวชนโดยเฉพาะที่หนีออกจากบ้านและหนีเรียนมาเล่นเกมอย่างใกล้ชิด

2.1.4 ส่งเสริมการมีจิตอาสาแก่เยาวชนในชุมชนให้ทำหน้าที่ช่วยเหลือกิจกรรมในชุมชน

2.1.5 การจัดทำบัญชีรายชื่อกลุ่มเสี่ยงติดเกมของชุมชน โดยจำแนกเยาวชนที่มีลักษณะการเล่นเกมนอกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มชอบเล่น กลุ่มหลงใหลคลั่งไคล้ รวมทั้งกลุ่มเยาวชนที่มีแนวโน้มจะติดเกมอย่างรุนแรง โดยผู้จัดทำรายชื่อได้แก่ คณะกรรมการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของชุมชน โดยคณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่ คอยติดตามและประเมินสถานการณ์การเล่นเกมนของเยาวชนในชุมชน ที่จะส่งผลกระทบต่อปัญหาการติดเกม ตามรายชื่อในบัญชีอย่างใกล้ชิดโดยชุมชนประสานพลังความร่วมมือกับเจ้าหน้าที่รัฐ ผู้ประกอบการร้านเกม และผู้ปกครองของเยาวชนในชุมชน

2.1.6 การจัดเวทีประชาคมในชุมชน เพื่อติดตาม รับทราบความเคลื่อนไหว และประเมินสถานการณ์ปัญหาการติดเกมของเยาวชนในชุมชน เพื่อร่วมกันหาแนวทางการแก้ไขปัญหาให้กับชุมชนโดยกำหนดแผนการการจัดเวทีประชาคมไว้ในแผนปฏิบัติการของชุมชนเป็นประจำทุกเดือน

2.1.7 การเฝ้าระวังและติดตามการผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ของผู้ผลิตสื่อท้องถิ่นในจังหวัด โดยคณะกรรมการชุมชนและสมาชิกของชุมชนทุกคนต้องร่วมมือกันในการเฝ้าระวัง เมื่อพบเห็นหรือสงสัยการนำเสนอเนื้อหาที่จะก่อให้เกิดปัญหาแก่เยาวชน ต้องแจ้งให้คณะกรรมการชุมชนทราบและคอยติดตามความเคลื่อนไหวอย่างใกล้ชิด

2.2 ระดับการส่งเสริมป้องกัน ประกอบด้วย 9 มาตรการ ดังนี้

2.2.1 จัดให้มีคณะกรรมการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของชุมชน โดยมีตัวแทนของชุมชนต่างๆ ในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ เข้าร่วมเป็นคณะกรรมการ ซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

2.2.2 จัดทำแผนการดำเนินงานป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในระดับชุมชน

2.2.3 การส่งเสริมครอบครัวที่อบอุ่น โดยคณะกรรมการชุมชนจะต้องดำเนินการให้มีการส่งเสริมและพัฒนาการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับครัวเรือนในชุมชน ที่เน้นการดูแลเอาใจใส่บุตรหลานให้มากขึ้นและร่วมกันทำกิจกรรมในชุมชนอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันต่อปัญหาการติดเกมและปัญหาทางสังคมที่จะเกิดขึ้นตามมาในอนาคต

2.2.4 การส่งเสริมด้านการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารความรู้ความเข้าใจ และโทษจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่านช่องทางต่างๆ ภายในชุมชน ได้แก่ วิทยุชุมชน หอกระจายข่าวชุมชน ดิจบอร์ดประชาสัมพันธ์ เวทีประชาคม เป็นต้น

2.2.5 การส่งเสริมการเล่นกีฬาให้เยาวชนในชุมชน เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมที่ห่างไกลจากการเล่นเกม โดยคณะกรรมการชุมชนจะต้องดำเนินการจัดหาวัสดุอุปกรณ์และงบประมาณเพื่อสนับสนุนการเล่นกีฬาของเยาวชนในชุมชนอย่างต่อเนื่องหรือส่งเสริมให้มีการจัดตั้งลานกีฬาของชุมชน

2.2.6 การอบรมและให้ความรู้ความเข้าใจแก่เยาวชนในการเล่นเกมที่เหมาะสม โดยคณะกรรมการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของชุมชนต้องจัดให้มีการอบรมและให้ความรู้ความเข้าใจแก่เยาวชนในชุมชนอย่างต่อเนื่อง โดยประสานความร่วมมือจากหน่วยงานต่างๆ

2.2.7 การพัฒนาเยาวชนแกนนำด้านจิตอาสาในชุมชน เพื่อให้เป็นแกนนำในการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชน

2.2.8 การทำประชาคมเยาวชนในชุมชน เพื่อให้รู้ถึงปัญหา และการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยชุมชนกำหนดแผนการทำประชาคมเยาวชนไว้ในแผนปฏิบัติการของชุมชนเป็นประจำทุกเดือน

2.2.9 การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับเยาวชนในชุมชนอย่างต่อเนื่อง เช่น จัดกลุ่มเด็กเข้าร่วมกิจกรรมการสวดมนต์ในชุมชน เป็นต้น เพื่อให้การรวมกลุ่มของเยาวชนเหล่านี้เป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อชุมชนในการทำกิจกรรมป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกม

2.3 ระดับการแก้ปัญหา

เน้นมาตรการประสานพลังความร่วมมือกับทุกหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาควิชาการ ภาคผู้ประกอบการ และระดับครอบครัว โดยชุมชนเน้นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ เริ่มจากครอบครัวแล้วถึงขยายผลสู่ชุมชน โดยให้ความร่วมมือกับภาครัฐ ในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องและเหมาะสมในการแก้ปัญหาเด็กติดเกมในชุมชนเพื่อนำไปปฏิบัติ โดยเฉพาะการช่วยกันสอดส่องผู้ประกอบการร้านเกมในการเปิด-ปิดการให้บริการตามระยะเวลาที่ภาครัฐกำหนด ตลอดจนการควบคุมสื่อทุกชนิดที่นำออกมาสู่เยาวชน โดยเฉพาะเกมที่มีความระดับความรุนแรง ให้ความร่วมมือกับภาควิชาการในการส่งเสริมการให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ผู้ปกครองของเยาวชนในชุมชน เน้นการจัดอบรมหรือกิจกรรมทางวิชาการในชุมชน ตลอดจนการประชาสัมพันธ์การแก้ปัญหาเยาวชนที่ติดเกมให้เข้าถึงครอบครัว รมรณรงค์การสร้างค่านิยมที่ดีให้แก่กลุ่มเยาวชน โดยส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น ดนตรี กีฬา เป็นต้น คณะกรรมการชุมชนควรเน้นการเขียนและให้กำลังใจแก่ผู้ปกครองของเด็กที่ติดเกม ส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีกิจกรรมทำร่วมกับเยาวชนที่ติดเกมในชุมชน เน้นกิจกรรมในการเสริมสร้างความรัก ความอบอุ่น และความเข้าใจในครอบครัว

อภิปรายผลการวิจัย

1. สภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

1.1 ลักษณะการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ จากผลการศึกษา พบว่า เยาวชนที่ติดเกมมีพฤติกรรม 3 ระยะ ตั้งแต่ระยะที่เริ่มชอบเล่นเกม ระยะเริ่มหลงใหลคลั่งไคล้ จนกระทั่งติดเกมอย่างรุนแรง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ให้ความสนุกสนาน เพลินเพลิน และชวนให้ติดตาม ประกอบกับในยุคปัจจุบันการเข้าถึงเกมของเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายและค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นต่ำ เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลง คนทั่วไปจึงมีโอกาสดำเนินการเป็นเจ้าของ ทำให้ส่วนใหญ่ทุกบ้านมีคอมพิวเตอร์ จึงทำให้โอกาสการติดเกมง่ายขึ้น สอดคล้องกับ กรมสุขภาพจิต (2543) ที่ได้แบ่งระดับขั้นความรุนแรงการติดเกมไว้ 3 ระยะ ได้แก่ 1.ระยะเริ่มชอบ เล่นสนุกๆ ตามเพื่อน ยังคงดำรงชีวิตตามปกติ 2.ระยะหลงใหล-คลั่งไคล้ ภูมิใจที่ชนะได้ ต้องการมีเพื่อนที่เล่นด้วยกัน คุยกันในเรื่องเดียวกันได้ 3. ระยะร้ายแรง ติดแบบติดยาเสพติด ไม่กินข้าว ไม่เรียน ตัดขาดคนรอบตัว ดำรงชีวิตปกติไม่ได้ และจากสถิติ เด็กจะติดเกมถึงขั้นรุนแรง 5% และติดเกมถึงขั้นคลั่งไคล้ 10% เด็กที่ติดเกมมาก ต้องใช้เวลาเล่นวันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง ดังนั้น ทุกฝ่ายทั้ง รัฐบาล โรงเรียน พ่อแม่ผู้ปกครอง ต้องคอยสอดส่องและชี้แนะแนวทางให้ถูกต้อง เนื่องจากมีปัจจัยเสี่ยงที่เข้ามาล่อลวงจำนวนมาก ปัญหาประการหนึ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องเด็กติดเกม และส่งผลเสียต่อการพัฒนาของเด็ก เพราะการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำได้ง่ายขึ้น ไม่ทราบว่าเด็กได้เกิดปัญหาดังกล่าวกระทั่งมีการแสดงออกในทางก้าวร้าว หรือพบเจอปัญหาที่ต่อเมื่อสายเกินไป (หนังสือพิมพ์คมชัดลึก, 2556)

1.2 สาเหตุสำคัญที่ทำให้เยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ติดเกม จากผลการศึกษาพบว่า เกิดจาก 5 ปัจจัยหลักได้แก่ 1) ปัจจัยส่วนตัว จากการศึกษาทางการแพทย์พบว่า เด็กบางกลุ่มอาจมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น เด็กที่มีปัญหาทางอารมณ์ ซึมเศร้าหรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ และเด็กที่รู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ เนื่องจากไม่ค่อยประสบความสำเร็จจากการทำกิจกรรมอื่นๆ บางคนใช้การเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงกับการเผชิญความเครียดในด้านต่างๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรเชษฐ์ เวชกามา (2550) พบว่า นักเรียนที่กำลังศึกษาในช่วงชั้นที่ 2-4 ในเขตเทศบาลขอนแก่นที่มีลักษณะส่วนบุคคลต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมแตกต่างกัน 2) ปัจจัยด้านอิทธิพลกลุ่มเพื่อน นับเป็นปัจจัยเสริมอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เยาวชนติดเกมมากขึ้น เนื่องจากพฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่นที่ชอบอยู่เป็นกลุ่มเพื่อนมากกว่าอยู่กับสมาชิกครอบครัว เพราะการอยู่กับกลุ่มเพื่อนจะช่วยสร้างความรู้สึกร่วมกันโดยเฉพาะเกมที่ต้องเล่นร่วมกัน ประกอบกับในสังคมปัจจุบันมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนใช้คอมพิวเตอร์ โดยมีสื่อโฆษณาเป็นตัวกระตุ้นถึงความสามารถและความทันสมัยจากการใช้คอมพิวเตอร์ หากกลุ่มเพื่อนที่เด็กคบหาอยู่มีเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมที่บ้าน จะยิ่งเป็นแรงผลักดันให้เด็กและเยาวชน อีกส่วนหนึ่งเกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย 3) ปัจจัยด้านผู้ปกครอง จากการศึกษาสัมภาษณ์ผู้นำชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ส่วนใหญ่เห็นว่าปัญหาเด็กติดเกมเป็นปัญหาที่แก้ไขยาก หากครอบครัวไม่ให้ความร่วมมือในการแก้ปัญหา จะก่อให้เกิดผลกระทบต่อชุมชนและครอบครัว เนื่องจากในปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงในด้านความก้าวหน้าและเทคโนโลยี ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตและต่อผู้เพื่อสร้างครอบครัว พ่อแม่หรือผู้ปกครองจึงไม่มีเวลาให้กับเด็กเท่าที่ควร บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำหรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา เบื่อหน่าย จึงต้องหากิจกรรมอย่างอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งหนีไม่พ้นการเล่นเกม เพราะคุณสมบัติของเกมที่มีความสนุกสนาน ตื่นเต้น และท้าทาย สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กๆ กลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับการศึกษาของ Puonil and others (2010 อ้างถึงในปริศนา มัชฌิมาและคณะ, 2554: 87) พบว่า การป้องกันและแก้ไขปัญหาคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทยนั้นบุคคลที่มีส่วนสำคัญมากที่สุดคือ พ่อ-แม่ ผู้ปกครอง โดยพ่อ-แม่ ต้องอบรมเลี้ยงดู เอาใจใส่ให้ความรักความเมตตาแก่ลูกของตนสร้างความอบอุ่นในครอบครัว รวมถึงวิธีการแก้ไขปัญหาคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทยที่ได้ผลมากที่สุดคือ การจัดกิจกรรมที่เด็กๆ ชอบ ให้กับเด็กๆ เพื่อให้มี

กิจกรรมทำร่วมกัน ในพื้นที่ที่เหมาะสมของชุมชนนั้นๆ สอดคล้องกับผลการวิจัยของปริศนา มัชฌิมาและคณะ(2554) พบว่า รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคราม กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 พ ส่วนหนึ่งในนั้นคือ “พ่อแม่” ที่มีบทบาทสำคัญในการดูแลลูก 4) ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมของชุมชน โดยเฉพาะการจัดสภาพแวดล้อมของร้านเกมมีความสำคัญมากโดยควรเป็นร้านเกมสีขาวทุกร้าน ไม่ใช่แค่บางร้าน นอกจากนั้นควรมีการเฝ้าระวังภัย เมื่อเด็กไม่ยอมทำตามระเบียบ เช่น ไม่ยอมแสดงสถานะบุคคล ก็ควรตักเตือนหรือระงับการใช้ ด้านผู้ดูแลร้านเกมควรได้รับการอบรมเพื่อจะได้ช่วยเหลือเด็กได้ทันทั่วทั้งกรณีที่กำลังจะถูกปล่อยวาง เป็นต้น (ผู้จัดการออนไลน์, 2555) และ5) ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี เนื่องจากเด็กและเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันถูกรอบล้อมด้วยกระแสสื่อและวัตถุนิยมอย่างมาก เคยชินกับความสะดวกสบายที่ได้มาจากการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปจนเกิดความจำเป็น ในขณะที่สื่อก็มีส่วนในการเสริมสร้างและปลูกฝังความเป็นวัตถุนิยมให้กับเด็กและเยาวชน โดยใช้การโฆษณาชวนเชื่อ เพื่อมุ่งความเติบโตทางธุรกิจ ทั้งนี้เป็นผลมาจากสถาบันครอบครัวที่เป็นไปในลักษณะครอบครัวเดี่ยว ต่างคนต่างอยู่กันมากขึ้น ขาดความใกล้ชิดสนิทสนมกับเครือญาติ อีกทั้งพ่อแม่ยุคปัจจุบันที่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน จนมีเวลาให้กับครอบครัวและการเลี้ยงดูลูกน้อยลง สื่อจึงเข้ามามีบทบาทเสมือนเป็นพี่เลี้ยงแทนพ่อแม่ โดยเฉพาะโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย Anderson & Bushman (2001) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลต่อความก้าวร้าวทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ในระยะสั้นเกมคอมพิวเตอร์จะเพิ่มกลไกทางจิตใจทำให้เกิดพฤติกรรมรุนแรง ส่วนในระยะยาว เกมคอมพิวเตอร์จะสนับสนุนให้เกิดความเชื่อและทัศนคติด้านความก้าวร้าว เกมคอมพิวเตอร์จะสร้างแผนต้นแบบ และความคาดหวังในความก้าวร้าวขึ้น และเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นตัวส่งเสริมให้คนแก้ไขปัญหาความขัดแย้งและความโกรธด้วยการใช้พฤติกรรมที่ก้าวร้าว

1.3 ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในชุมชนมีแนวโน้มและความรุนแรงมากยิ่งขึ้น อาจเป็นไปได้ว่าปัญหาที่สำคัญที่ทำให้การป้องกันและแก้ปัญหาไม่ได้ผล เนื่องจากการขาดความต่อเนื่องในการดำเนินงานของหน่วยงานในภาคส่วนต่างๆ ในชุมชน ที่เกี่ยวข้องในการแก้ปัญหาคือการติดเกม ดังนั้น แนวทางการแก้ไขที่สำคัญคือ ต้องสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเยาวชน โดยผ่านทางสถาบันครอบครัว สถานการศึกษาและชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรพัฒนาระบบการทางเทคโนโลยี เพื่อควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมของเด็กอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวทางการแก้ปัญหาเด็กติดเกมของสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ พบว่า แนวทางการสร้างความเข้มแข็งให้สถาบันครอบครัวและชุมชนผ่านการให้ความรู้ และการเพิ่มพื้นที่กิจกรรมเพื่อให้ชุมชนได้ใช้เวลาว่างร่วมกัน แทนการมั่วสุมอยู่ในร้านเกม หรือนโยบายของภาคธุรกิจที่ละเว้นกลุ่มเด็ก ด้วยการสร้างระบบการลงทะเบียนที่รัดกุม มีการจำกัดความบันเทิงกับกลุ่มเด็ก ไม่ให้มากเกินไปจนเกิดการเสพติด หรือการให้ความรู้ที่ถูกต้องกับเด็กๆ เพื่อให้พวกเขาเรียนรู้เท่าทันสื่อ และประการสุดท้าย คือ การมีผู้ประกอบการร้านเกมที่ดีและมีจิตสำนึกในการประกอบธุรกิจ ดังนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเยาวชน จึงควรให้ความสำคัญและตระหนักที่จะดำเนินการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจังด้วยการสร้างภาคีทำงานร่วมกันในวิเคราะห์หาเหตุจูงใจในการติดเกมของเยาวชนและหาแนวทางแก้ไขปัญหาคือการติดเกมให้ตรงกับเหตุจูงใจที่แท้จริง สร้างความเข้มแข็งและพัฒนาการของศักยภาพของเยาวชนให้มีส่วนร่วมในการณรงค์และแก้ไขปัญหาคือการติดเกมน่าจะเป็นการแก้ไขปัญหาการติดเกมได้ตรงประเด็นอย่างเหมาะสมและยั่งยืน

2. รูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

จากการศึกษาพบว่า รูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ที่เหมาะสมควรประกอบด้วย “3 ข โมเดล” ได้แก่ เข้าใจ เข้าถึง และเข้าร่วมพัฒนา โดยประสานพลังความร่วมมือการดำเนินงานที่เน้นการปฏิบัติการแบบบูรณาการเป็นองค์รวมตั้งแต่ระดับภาครัฐ ภาควิชาการ

ภาคผู้ประกอบการ ครอบครัว และชุมชนในพื้นที่ นั้น เหมาะสมสำหรับการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมในชุมชนเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ ทั้งนี้เนื่องจากปัญหาเด็กติดเกมเป็นปัญหาที่มีความสำคัญ ที่ทุกภาคส่วนจะต้องให้ความสนใจและบูรณาการการทำงานร่วมกันในลักษณะของคณะกรรมการและกำหนดแผนงาน โครงการกิจกรรมต่างๆ ที่สามารถนำไปปฏิบัติให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นหากสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนช่วยกันสอดส่อง ดูแล เอาใจใส่ และควบคุมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กให้เป็นในทิศทางที่ถูกต้อง จะช่วยแก้ไขปัญหาทางสังคมได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ วนิพพล มหาอาษา (2554) ได้เสนอแนะมาตรการที่จะลดผลกระทบของเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ดังต่อไปนี้ 1) รัฐควรเข้ามามีบทบาทในการควบคุมเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท ทั้งเกมที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่รุนแรง การจัดกลุ่มประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อคัดกรองความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ตามเด็กและเยาวชนแต่ละช่วงวัย 2) หน่วยงานต่างๆ ควรส่งเสริมบทบาทของพ่อแม่ผู้ปกครองในการควบคุมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก โดยเลือกเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาในเชิงสร้างสรรค์และคิดวิเคราะห์ ทั้งยังต้องสามารถจัดสรรเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อลดพฤติกรรมติดเกม 3) หน่วยงานระดับท้องถิ่น ควรจัดให้มีกิจกรรมกีฬาและกิจกรรม เพื่อสังคมให้เด็กและเยาวชนในชุมชนได้ทำในยามว่าง เพื่อให้เด็กและเยาวชนไม่หมกมุ่นอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์อย่างเดียว และเป็นการเสริมสร้างสุขภาพกาย สุขภาพจิต และการเข้าสังคม 4) รัฐควรจัดให้มีเวทีความรู้ระหว่างพ่อแม่ ครู และเพื่อนๆ เพื่อเข้าใจสถานการณ์ของเกมคอมพิวเตอร์การจัดการความสัมพันธ์ในครอบครัว การลดความสัมพันธ์เชิงอำนาจในโรงเรียน เพื่อให้ทั้งพ่อแม่และครูสามารถเข้าถึงเด็กได้มากขึ้น อันเป็นการสร้างความใกล้ชิดและเป็นเงื่อนไขในการเสนอแนะเชิงจิตด้านบวกอื่นๆ เข้ามาเป็นทางเลือกให้เด็กตอบสนองมากขึ้น ทั้งนี้ไม่ได้หมายถึงการปฏิเสธเกมคอมพิวเตอร์ หากแต่เป็นการเรียนรู้ไปพร้อมกับเด็ก และร่วมกันหาทางออกที่สร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ ให้มากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของสุรเชษฐ์ เวชกามา (2550) ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเยาวชนของชาติ อย่างเช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ควรมีหน่วยงานที่ศึกษาวิจัยหรือสนับสนุนการศึกษาวิจัยเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ให้เป็นไปอย่างครอบคลุม โดยต้องทำความเข้าใจทั้งผู้เล่นและเนื้อหาของเกม เพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบายและวางแผนทางป้องกันแก้ไขปัญหาทั้งในระยะสั้นและระยะยาวที่สมบูรณมากยิ่งขึ้น ตลอดจนคอยตรวจสอบนโยบายและมาตรการดังกล่าวให้มีความเหมาะสมและเป็นไปตามยุคสมัยอย่างต่อเนื่อง เพื่อทำหน้าที่ที่สำคัญในการฟื้นฟูคุณภาพชีวิตของเยาวชนของชาติให้พัฒนายิ่งขึ้นไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

รูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากชุมชนในเขตพื้นที่โดยตรง และจากการระดมความคิดเห็นจากทุกภาคส่วนพบว่า ปัญหาและอุปสรรคของการป้องกันการติดเกมของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ส่วนใหญ่เกิดจากการขาดความร่วมมือจากครอบครัว และขาดความต่อเนื่องในการดำเนินงานด้านการป้องกันการติดเกมของเยาวชนของหน่วยงานที่รับผิดชอบ ดังนั้นเพื่อให้ได้รูปแบบที่ครอบคลุมทุกมิติ ควรให้ความสำคัญโดยคำนึงถึงการส่งเสริมความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ จะสามารถแก้ไขปัญหาการติดเกมได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาเชิงทดลองโดยนำรูปแบบ “3 ข โมเดล” ไปประยุกต์ใช้ในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ และพื้นที่อื่นๆ ของจังหวัดอุดรดิตถ์ เพื่อทำการศึกษาและเปรียบเทียบในระดับเชิงพื้นที่ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการ

ติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในจังหวัดอุดรดิตถ์ เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างในด้านบริบทเชิงพื้นที่ และได้รับข้อมูลที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์ที่มีประสิทธิภาพต่อไป

2.2 การทำการศึกษายุทธศาสตร์การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาควิชาการ ภาคผู้ประกอบการ ครอบครัว และชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในเขตชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2543). คู่มือดูแลสุขภาพจิตเด็กวัยรุ่น. (ปรับปรุงครั้งที่ 2). นนทบุรี : กระทรวงสาธารณสุข.
- จุฬารัตน์ โสตะและคณะ. (2551). การพัฒนาศักยภาพชุมชนด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมส์ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปริศนา มัชฌิมาและคณะ. (2554). รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, 7 (2) : พฤษภาคม – สิงหาคม 2554: 78.
- ผู้จัดการออนไลน์ “ปัญหาเด็กติดเกม แก้อย่างไรให้รอบด้าน” ข่าวประจำวันวันที่ 26 พฤศจิกายน 2555 สืบค้นเมื่อ 31 ธันวาคม 2556 : <http://www.manager.co.th/family/ViewNews.aspx?>
- วนิพพล มหาอาษา. (2554). เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบจากงานวิจัย . วารสารประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล : 310-311.
- สปริงนิวส์ “เด็กไทยติดเกมขึ้นวิกฤต ล่าสุดพุ่งสูงถึง 2.5 ล้านคน” ข่าวประจำวันวันที่ 3 ตุลาคม 2556 สืบค้นเมื่อ 29 ธันวาคม 2556 : <http://news.springnewstv.tv/36600>
- สุรเชษฐ์ เวชกามา. (2550). สาเหตุการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่นช่วงชั้นที่ 2-4. การค้นคว้าแบบอิสระ การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์. (2555). ข้อมูลสถานประกอบการตาม พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ที่ <http://province.m-culture.go.th/uttaradit/est/home1.php>. เมื่อวันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2556.
- หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ “ม.3 เครียดติดเกมผูกคอตตัวเองดับ” ข่าวประจำวันวันที่ 19 สิงหาคม 2557 สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2557: <http://www.dailynews.co.th>
- หนังสือพิมพ์คมชัดลึก “ร่วมกันแก้ปัญหาเด็กติดเกม” ข่าวประจำวันวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2556 สืบค้นเมื่อ 31 ธันวาคม 2556 : <http://www.komchadluek.net/detail/20130919/168550>
- 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.