

ความต้องการในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชน
ในเขตเทศบาลตำบลคูใต้ จังหวัดน่าน
Needs to Solve the Problem Of the Online Games and Internet of Young
People in Du Tai Municipality, Nan

พัชราภรณ์ หงษ์สืบสอง^{1*} นันทา เต็มสมบัติถาวร² และ ศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์³

^{1,3} อาจารย์ ² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดน่าน 55000

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1.) ศึกษาทัศนคติ (2.) ศึกษาความต้องการ (3.) ศึกษาผลกระทบพร้อมปัญหา (4.) แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเด็กติดเกมและอินเทอร์เน็ตในเขตเทศบาลตำบลคูใต้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า

1. ผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้จักเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตแต่ไม่เคยเล่น คิดว่ามีผลกระทบต่อการเรียนรู้และเป็นสิ่งที่ไม่ดีประโยชน์
2. เยาวชนรู้จักเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุต่ำกว่า 12 ปี โดยจะเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง จากร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต เกม Pb คือเกมที่เล่นมากที่สุด Facebook เป็นเว็บไซต์ที่เข้าใช้บริการมากที่สุด
3. เยาวชนยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้เสียค่าใช้จ่าย ขาดเพื่อน หงุดหงิดง่าย ขาดการรอคอย มีผลกระทบต่อ การเรียน ราคาชั่วโมงในร้านเกมมีผลทำให้อยากเล่นเกมมากขึ้น และเกมที่เล่นเป็นประจำคือเกมต่อสู้ ทำให้สามารถ เล่นได้นานมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน ข้อคิดเห็นต่อการเล่นเกมควรจำกัดอายุ และเวลาการเล่น
4. แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาด้วยการสร้างภูมิคุ้มกันร่วมกันตั้งแต่ **ครอบครัว** รูปแบบการเลี้ยงดู การให้เวลาที่มีคุณภาพในแต่ละวัน **ครูอาจารย์** ส่งเสริมให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์และสนุกสนานทำหลังเลิกเรียน ผ่านรูปแบบชมรมต่างๆ ตามความสนใจ **ผู้นำชุมชน** จัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (self-esteem) **เจ้าของร้านเกม** ต้องผ่านการอบรมใน ด้านจริยธรรม ให้มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อสังคม และ **เยาวชน** ควบคุมตนเองในเรื่องระเบียบวินัยและการ รักษาเวลา สร้างความภาคภูมิใจในตนเองด้วยการค้นหาความถนัดหรือความสนใจของตน

Abstract

The purposes of this research were to 1) study attitude 2) study youngsters' needs 3) study effects and problems and 4) study ways to prevent and solve youngsters' online games and Internet addiction problems. The samples consisted 200 people. Tool were questionnaires and questionnaires for interviews. The statistics used in data analysis were percentage, mean, and standard deviation. The findings were as follows: 1. Most parents and guardians knew Online games and Internet but never used them. Most of them thought had negative effect learning and disadvantages. 2. Youths knew Online games and Internet since they were below 12 years old and they played them for 1 to 2 hours per day at internet shops. The Pb games was most played. Facebook was the website which youngsters most used. 3. Youths accepted that Online games and Internet caused expenditure of money, being without friends, irritability and lack of waiting behavior. They gave their opinions that youth age as well as Online games and Internet time

should be limited. 4 the ways to prevent and solve problems wars as follows: **Family** must generate immunity for children by fostering them and providing them with quality time **Teachers** must support their students to do creative and enjoyable activities in various school clubs. **Game Online owner** must attend moral in order to have responsibility and moral consciousness of the society and **Youths** must have self-control and discipline must manage time limit.

คำสำคัญ : ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ติดเกมออนไลน์ เยาวชนกับเกมออนไลน์วิจัย

Keywords : online games addict problem influence, online games addict

*ผู้รับผิดชอบประสานงานไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ aompat@mutl.ac.th โทร. 08 9637 7610

1. บทนำ

ปัจจุบันปัญหาเด็กติดเกมได้กลายเป็นปัญหาที่พบในครอบครัวไทยได้บ่อยครั้ง พ่อแม่หลายคนลำบากใจที่จะบังคับให้ลูกเลิกเล่นเกม เด็กบางคนติดเกมมากเกินไปจนไม่สนใจการเรียน ทำให้ผลการเรียนแย่ลง หรือบางคนไม่ยอมไปโรงเรียน และใช้เวลาเล่นเกมที่บ้านทั้งวัน เมื่อถูกตำหนิหรือห้ามไม่ให้เล่นเด็กจะหลีกเลี่ยงโดยการแอบหนีไปเล่นเกมที่ร้านเกม พ่อแม่ผู้ปกครองบางคนจึงซื้อเกมให้เด็กเล่นที่บ้านเนื่องจากเกรงว่าเด็กจะไม่กลับบ้าน แต่กลับเป็นปัญหามากยิ่งขึ้น กระแสเกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกมทวีความรุนแรงมากขึ้นและถูกมองว่าเป็นปัญหาสังคม เพราะผู้ที่เล่นเกมมากๆ จนเกินความพอดี มักขาดความรับผิดชอบ มีพฤติกรรมก้าวร้าว อารมณ์รุนแรง บางรายถึงขั้นก่ออาชญากรรม ดังเช่นที่เคยเป็นข่าวดังเมื่อปี 2552 กรณีที่เด็กวัยรุ่นฆ่าปาดคอคนขับรถแท็กซี่ โดยเลียนแบบมาจากเกม GTA ที่มีเนื้อหารุนแรง ปัญหาเด็กติดเกมมีแนวโน้มและทวีความรุนแรงขึ้นตลอดเวลา ผลกระทบหรือโทษที่เกิดขึ้นอยู่ในหลายรูปแบบทั้งต่อสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม รวมถึงต่อชีวิต เช่น การเรียนตก เสียการงาน หรือเสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ซึ่งในปัจจุบันเยาวชนในเขตเทศบาลตู่ใต้ได้หันมามัวเมาไปกับสิ่งเหล่านี้ หากผู้ปกครองนิ่งเฉย ปล่อยปละละเลยไม่ใส่ใจว่าแต่ละวันเด็กเล่นเกมอะไรกันบ้าง ปัญหาอื่นๆ จะตามมาอย่างมากมาย คณะผู้วิจัยจึงทำการศึกษาทัศนคติของผู้ปกครองเกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกมและอินเทอร์เน็ตในเขตเทศบาลตู่ใต้ เพื่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะได้นำข้อมูลการวิจัยไปต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆ ให้เกิดประโยชน์ และเป็นแนวทางเพื่อการพัฒนาเยาวชนของชาติต่อไป

1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทัศนคติเกี่ยวกับเด็กติดเกมออนไลน์ และอินเทอร์เน็ตในเขตเทศบาลตู่ใต้
2. เพื่อศึกษาความต้องการในการเล่นเกมออนไลน์ และอินเทอร์เน็ตของเด็กในแต่ละวัน
3. เพื่อศึกษาผลกระทบและปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ และอินเทอร์เน็ต
4. เพื่อเป็นแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ และอินเทอร์เน็ต

2. วิธีการศึกษา

เชิงปริมาณ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. เยาวชนกลุ่มตัวอย่าง อายุระหว่าง 14 – 18 ปี จำนวน 100 คน
2. ผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลตู่ใต้ จำนวน 100 คน

เชิงคุณภาพ

มีการศึกษาปัญหาการติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนในเขตเทศบาลตู่ใต้ จังหวัดน่าน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เยาวชนอายุระหว่าง 14 – 18 ปี และผู้ปกครองที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลตำบลคูเต๋อ โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ แบบสอบถามมีหัวข้อ ดังนี้

- 1.) ข้อมูลที่เป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 2.) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต
- 3.) ทศนคติการเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต
- 4.) ข้อเสนอแนะอื่นๆ

แบบสัมภาษณ์มีหัวข้อ ดังนี้

- 1.) ข้อมูลที่เป็นรายละเอียดพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 2.) ทศนคติของผู้ปกครองเกี่ยวกับเด็กติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยใช้วิธีการสำรวจ และการสัมภาษณ์ มีระยะเวลา 3 เดือน

การจัดกระทำข้อมูล

คณะผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามได้เรียบร้อยแล้ว ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1.) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และคัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่สมบูรณ์ มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.) นำแบบสอบถามมาตรวจให้คะแนน โดยกำหนดคะแนนดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยระดับมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยระดับกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยระดับน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยระดับน้อยที่สุด

3.) นำไปหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมาย โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51 - 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 - 4.50	หมายถึง	เห็นด้วยระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 - 3.50	หมายถึง	เห็นด้วยระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	หมายถึง	เห็นด้วยระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.50	หมายถึง	เห็นด้วยระดับน้อยที่สุด

4.) นำแบบสอบถามไปทดสอบความแตกต่างตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

5.) เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตาราง

3. ผลการศึกษาและอภิปรายผล

1. ทศนคติของผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้จักเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างดี แต่ไม่เคยเล่น โดยให้ลูกหรือเด็กในปกครองเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตได้วันละ 1- 2 ชั่วโมง และส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าลูกหรือเด็กในปกครอง

เล่นเกมอะไร แต่อนุญาตให้เล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตได้ 1 – 2 วัน/สัปดาห์ ซึ่งเยาวชนจะเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่บ้าน/ที่พัก และผู้ปกครองไม่ทราบว่าลูกหรือเด็กในปกครองได้เกมมาจากไหน แต่แต่ละครั้งจะให้เงินประมาณ 20 บาท/วัน ส่วนใหญ่คิดว่ามีผลกระทบต่อการศึกษาของลูกหรือเด็กในปกครอง และคิดว่าไม่มีประโยชน์กับลูกหรือเด็กในปกครอง

เยาวชนได้รับข้อมูลข่าวสารหลากหลายตรงกับความต้องการ เกมออนไลน์มีสีสันน่าสนใจ มีเกมใหม่ๆ ที่ทันสมัย อีกทั้งอินเทอร์เน็ตยังเปิดให้แสดงความคิดเห็นหลากหลาย และมีรูปแบบที่สวยงามน่าติดตาม ความรู้สึกของเยาวชนต่อการเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ส่วนมากชื่นชอบ และมีความต้องการที่จะเข้ามาใช้บริการอีกเมื่อมีโอกาส รูปแบบที่เยาวชนชอบส่วนใหญ่ คือ ความน่าสนใจของเกมออนไลน์ และข้อมูลข่าวสารที่มีความทันสมัยต่างๆ ภายในเว็บไซต์ และโซเชียลมีเดีย

2. เยาวชนรู้จักการเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่อายุ 12 ปี โดยจะเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง นิยมเล่นในช่วงเช้าเวลา 8.00-12.00 น. สถานที่ที่คือร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไม่มีผลต่อการเรียน เกมที่เล่นในปัจจุบันมากที่สุดคือเกม Pb เว็บไซต์ที่เข้าใช้บริการมากที่สุดคือ Facebook และกิจกรรมที่ทำหากไม่ได้เล่นเกมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตคือการเล่นกีฬา จากการสำรวจของคณะผู้วิจัยปรากฏว่าในเขตตำบลคูใต้มีร้านให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตจำนวน 1 ร้าน ตั้งอยู่หมู่บ้านสมุน มีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการจำนวน 8 เครื่อง และจากการสอบถามส่วนใหญ่ทราบว่าเยาวชนจะเข้ามาใช้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตในตัวอำเภอเมืองซึ่งมีร้านให้บริการอยู่มากมาย

3. เยาวชนทราบและยอมรับว่าเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตทำให้เสียค่าใช้จ่าย ทำให้ขาดเพื่อน ทำให้หงุดหงิดง่าย ขาดการรอคอย มีผลกระทบต่อการศึกษา ราคาชั่วโมงในร้านเกมมีผลทำให้อยากเล่นเกมมากขึ้น และเกมออนไลน์ที่เล่นเป็นประจำคือเกมต่อสู้ ทำให้สามารถเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตได้มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน

4. เยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล หาคำความรู้ และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ รองลงมาคือเยาวชนคิดว่าได้ประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ต่างเห็นว่าเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญ

5. เทศบาลตำบลคูใต้ควรจัดทำโครงการ หรือกิจกรรมตามความสนใจของเยาวชน เช่น กิจกรรมกีฬา ดนตรี หรือการนำเยาวชนไปทัศนศึกษาตามแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ผู้ปกครองควรเพิ่มการดูแลเวลาเด็กเล่นเกม และดูเกมที่ลูกเลือกเล่น ในประเด็นแรก คุณพ่อคุณแม่ต้องมีกติกาชัดเจนว่าเล่นเกมได้ เวลาไหน นานเท่าไร ประการที่สองที่พ่อแม่ต้องเรียนรู้เกมที่ลูกเล่น พูดคุยกับลูกเรื่องเกมที่เขาสนใจ เลือกเกมที่เล่นกีฬา การผจญภัย หรือเกมในทางสร้างสรรค์อื่นๆ มาเล่นกับลูก

6. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับผู้บริหารหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

หน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน และองค์กรอิสระทั้งในระดับประเทศและระดับชุมชนควรมีการจัดทำแผนยุทธศาสตร์การป้องกันและการแก้ไขปัญหาการติดเกม ให้เป็นกระบวนการ เป็นขั้นเป็นตอน เป็นรูปธรรมที่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน เพื่อให้สัมฤทธิ์ผลทั้งในเชิงสังคม และเชิงนโยบาย ดังนี้

1. ผลักดันให้ปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติเร่งด่วน

2. หน่วยงานด้านสาธารณสุขดำเนินการสำรวจพื้นที่ที่มีอัตราเสี่ยงหรือมีจำนวนเด็กติดเกมสูง เพื่อรับดำเนินการกิจกรรมเพื่อการบำบัด ปรับพฤติกรรมและเยียวยาให้เด็กพ้นจากสภาพเด็กติดเกม

3. ควรสนับสนุนและส่งเสริมให้ทุกชุมชนมีพื้นที่/ลานสาธารณะเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ที่เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของชุมชน (life style) เช่น เพื่อการเล่นกีฬา ออกกำลังกาย หรือทำกิจกรรมทางสังคม

4. ควรจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (self-esteem) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการสร้างแบบอย่างที่ดี (idol) ให้กับเด็กรุ่นใหม่ เช่น การแข่งขันกีฬา ดนตรี หรือการแสดงออกซึ่งความสามารถเฉพาะทางของเด็กและเยาวชน

5. ส่งเสริมให้มีเครือข่ายป้องกันการติเตียนในแต่ละชุมชนและระหว่างชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล และร่วมกันป้องกันอย่างเป็นระบบ

6. กำหนดเวลาเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน โดยกำหนดให้เด็กสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อการเชื่อมต่อ 1 ครั้ง และไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน โดยอาศัยระบบล็อกอินและระบบตรวจสอบควบคุมทางอินเทอร์เน็ต

7. กำหนดมาตรฐานสิ่งทีร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมควรมีและไม่ควรมี และมีการตรวจตรากวาดขันร้านเกมให้ปฏิบัติตามมาตรฐานอย่างเคร่งครัด ผ่านระบบการออกใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกม ซึ่งควรมีอายุเพียง 1 ปี และต้องต่ออายุทุกปี โดยร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมที่จะได้รับการต่ออายุต้องผ่านการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ก่อน

8. ก่อนที่จะมีการออกใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกม เจ้าของ/ผู้ดูแลร้านเกมต้องผ่านการอบรมในด้านจริยธรรม ให้มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อสังคม

9. กำหนดพื้นที่ให้บริเวณรอบโรงเรียน สถานศึกษา สถานที่กวดวิชา และรอบที่พักอาศัย ให้เป็นพื้นที่ปลอดร้านเกม

10. ตรวจสอบ และควบคุมระดับความรุนแรงของเนื้อหาในเกม

11. รณรงค์และส่งเสริมให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเกิดความตระหนัก เห็นพลังและความสำคัญของสถาบันครอบครัวต่อการป้องกันการติเตียนของเด็กและเยาวชน

7. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา

จากผลการวิจัย แม้พบว่า การควบคุมหรือดูแลจากทางโรงเรียนจะไม่ใช่วิธีหลักในการป้องกันการติเตียนของเด็กโดยตรง แต่ในทางอ้อมโรงเรียนสามารถเป็นปัจจัยสนับสนุนในการสร้างภูมิคุ้มกันได้ ดังนี้

1. ส่งเสริมให้นักเรียนมีกิจกรรมสร้างสรรค์และสนุกสนานทำหลังเลิกเรียน ผ่านรูปแบบชมรมต่างๆตามความสนใจของเด็ก

2. อบรมให้ความรู้แก่บุคลากรของโรงเรียน เช่น ผู้บริหาร ครูอาจารย์ และเจ้าหน้าที่ เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความรู้เท่าทันพิษภัยที่แฝงมากับเกมและหาวิธีป้องกันที่เหมาะสมได้

3. จัดกิจกรรมค้นหา “เด็กกลุ่มเสี่ยงที่จะติเตียน” เช่น เด็กที่มีปัญหาการเรียนหรือผลการเรียนอ่อน เด็กสมาธิสั้น เด็กที่มีความเครียดสูง เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (low self-esteem) เด็กที่ไม่มีกิจกรรมหรืองานอดิเรกทำยามว่าง เด็กที่มีปัญหาครอบครัวหรือขาดการดูแลอย่างใกล้ชิดจากครอบครัว เด็กที่อยู่ท่ามกลางกลุ่มเพื่อนสนิทที่ติดเกม ฯลฯ และรีบเข้าไปดูแลลดปัจจัยเสี่ยงและส่งเสริมปัจจัยป้องกันการติเตียน

4. ประสานความร่วมมือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ปกครองเกี่ยวกับวิธีการดูแลนักเรียนที่สอดคล้องและสัมพันธ์กันระหว่างบ้านกับโรงเรียน

8. ความคิดเห็นของเยาวชน

1. อยากให้เปิดร้านเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น

2. ค่าเกมออนไลน์ถูกกว่านี้ (5 บาท/ชั่วโมง)

3. ไม่ได้เล่นเกมเลยไม่ค่อยรู้เรื่องเกม ใช้แต่สืบหาข้อมูลเท่านั้น

9. ความคิดเห็นของผู้ปกครอง

1. ควรให้หน่วยงานต่างๆ เข้ามาร่วมกัน ดูแลเรื่องนี้ให้มาก เนื่องจากเห็นเด็กบางคนเล่นจนมีมติจนค่า

2. สร้างกิจกรรมให้เด็กรู้สึกมีอะไรทำ จะได้ไม่เหงา อ้างว้าง

3. ถ้าไม่ให้เล่นที่บ้านก็จะหนีออกไปเล่นนอกบ้าน หรือหนีเที่ยวจะแก้ปัญหาอย่างไรดี

4. สรุป

การให้ความสำคัญเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาคติเกมของเยาวชน จำเป็นต้องทำแบบองค์รวม มีการศึกษาถึงรากเหง้าและสาเหตุของปัญหา มีการร่วมกันแก้ไขปัญหาย่างจริงจังและจริงใจ แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคติเกมของเยาวชน ด้วยการสร้างภูมิคุ้มกันร่วมกันตั้งแต่ **ครอบครัว** การเลี้ยงดูจากครอบครัวมีผลอย่างมากต่อการป้องกันการติคิเกมของเด็ก ดังนั้น พ่อแม่มีวินัยดี สร้างลูกนิสัยดี **ครูอาจารย์** ส่งเสริมให้นักเรียนมีกิจกรรมสร้างสรรค์และสนุกสนานทำหลังเลิกเรียน ผ่านรูปแบบชมรมต่างๆ ตามความสนใจของเด็ก **ผู้นำชุมชน** ควรจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน กำหนดพื้นที่ให้บริเวณรอบโรงเรียน สถานศึกษา สถานที่กวดวิชา และรอบที่พักอาศัย ให้เป็นพื้นที่ปลอดร้านเกม ควบคุมหรือลดจำนวนร้านเกม **เจ้าของร้านเกม** ต้องผ่านการอบรมในด้านจริยธรรม ให้มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อสังคม ตรวจสอบและควบคุมระดับความรุนแรงของเนื้อหาในเกมที่มีการจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตที่อาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ที่เล่นเกม **เยาวชน** ต้องควบคุมตนเองในเรื่องระเบียบวินัยและการรักษาเวลา

5. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา น่านที่เป็นแหล่งทุนสนับสนุนการวิจัยเทศบาลตำบลตุ๊ใต้ และเยาวชนตำบลตุ๊ใต้ทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

6. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.2550. **ทิศทางพัฒนาสังคมออนไลน์ปรับเข้ากับรูปแบบชีวิตคนไทย**, กรุงเทพฯ : สำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- จุฬารภรณ์ โสตะ และคณะ. 2551. **การพัฒนาศักยภาพชุมชนด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหาคติเกม**.
ขอนแก่น : สาขาวิทยาศาสตร์การแพทย์ คณะสาธารณสุขศาสตร์.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. 2556. **แนว 7C-2P วิธีดับปัญหาคติเกม**. [ออนไลน์] แหล่งที่มา :
<http://www.healthygamer.net/information/story/8728>. (15 ม.ค. 2556)
- ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ. 2555. **พฤติกรรมการเล่นเกิคมคอมพิวเตอร์และปัญหาคติเกมในวัยรุ่น**.
วารสารกุมารเวชศาสตร์, 45 : 198 – 207.
- สิทธิพร นันทะยานา. 2550. **การศึกษาทัศนคติของผู้ปกครองเกี่ยวกับปัญหาคติเกมส์และอินเทอร์เน็ตในตำบลคลองหนึ่ง อำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี**. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.