

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย : การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกม
ชื่อผู้เขียน : วาสนา นิสโร
ปีการศึกษา : ๒๕๕๕

การศึกษาเรื่อง การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมจังหวัดยะลา มีวัตถุประสงค์ ๒ ประการ ๑) เพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชน ๒) เพื่อทราบถึงปัญหาเยาวชนตลอดจนหาแนวทางแก้ไขอย่างถูกต้อง โดยทำการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนในพื้นที่จังหวัดยะลา จำนวน ๕๐๐ คน โดยการใช้แบบสอบถามและใช้สถิติเชิงพรรณนาในการอธิบายข้อมูลพื้นฐาน ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการสรุปผลการศึกษาและอภิปรายผลและข้อเสนอแนะดังนี้

ผลการศึกษาปรากฏว่า

๑) ด้านปัจจัยส่วนบุคคล เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา และมีที่พักอาศัยในเขตพื้นที่อำเภอเมืองยะลา

๒) พฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม ในความคิดเห็นของเด็ก เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกว่าครอบครัวหรือบุคคลในครอบครัวรักกันดีมีความรู้สึกพอใจในตนเองทำให้ชีวิตมีความสุข ถึงแม้ว่าบางครั้งเด็กก็ยังคลายเครียดด้วยการเล่นเกมบ้าง มีความรู้สึกเบื่อการเรียน

๓) พฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม ในความคิดเห็นของบิดามารดา พบว่าบิดามารดาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คิดว่า ลูกเหงาเมื่อไม่มีเกมให้เล่น แต่การฝึกให้ลูกมีความรับผิดชอบตั้งแต่เด็ก เมื่อลูกกระทำความผิดท่านเปิดโอกาสให้ลูกพูดเหตุผลของเขาก่อน รวมถึงการดูแลเอาใจใส่ลูกให้การอบรมตักเตือนเป็นหน้าที่ที่บิดามารดา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษามีประเด็นที่จะเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาวัยรุ่น ซึ่งได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน ควรมีบทบาทในด้านดังต่อไปนี้

๑. ครอบครัว พ่อแม่สามารถป้องกันการติดเกมได้ โดยเริ่มต้นตั้งแต่ยังไม่เกิดปัญหา การป้องกันมิได้ห้ามเด็กเล่นเกม แต่ให้เด็กเรียนรู้การเล่นเกมที่ถูกต้อง มีกติกา มีการตกลงกันก่อน และพ่อแม่จะเอาจริงตามที่ตกลงกัน ดังนี้

๑.๑ พ่อแม่ควรมีความรู้เรื่องเกม แยกแยะประเภทของเกม เลือกใช้เกมที่ประโยชน์แก่ลูกได้ ควรพูดคุยและให้ความรู้สอดแทรกให้ลูกเข้าใจและยอมรับได้ว่าการเล่นเกมที่ดีควรเลือกเกมอะไร เกมใดที่ไม่ส่งเสริมให้เล่น เนื่องจากเหตุผลใด

๑.๒ จัดระบบการเล่นเกมที่ตั้งแต่ต้น ให้ลูกฝึกที่จะเล่นเกมที่กำหนดได้ตามเวลาที่ตกลงกันควรตกลงกันได้ก่อนที่จะมีเกมในบ้าน ไม่ควรกำหนดตามหลังปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว เพราะจะยาก

ที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมในภายหลัง การกำหนดเวลาควรให้ชัดเจน เช่น เวลา ๑๘.๓๐-๑๙.๓๐ น. ไม่ควรบอกลอยๆว่าให้เล่นน้อยๆ ควรจัดเวลากับเด็กให้สอดคล้องกับตารางเวลากิจกรรมต่างๆ

๑.๓. การเล่นเกมต้องควบคุมได้ อยู่ในสายตาพ่อแม่ ในเวลาที่กำหนด ไม่ให้เสียหน้าที่อื่นๆ เช่น การทำการบ้าน หน้าที่ความรับผิดชอบอื่นๆที่มีอยู่แล้ว ควรกำหนดให้เล่นเกมได้หลังจากทำงานในหน้าที่เสร็จเรียบร้อย มีการปิดกั้นการเข้าถึงเกมที่อันตรายพ่อแม่คอยกำกับให้เป็นไปตามที่ตกลงกันไว้อย่างจริงจัง ผลสำเร็จจะเกิดเมื่อเด็กเริ่มปรับตัวเองให้อยู่ในกรอบกติกา แต่ในช่วงแรกๆอาจเผลอหรือขาดการยับยั้งใจบ้าง พ่อแม่อย่ายอมให้ละเมิดหรือปล่อยให้เล่นเองโดยไม่มีการควบคุม

๑.๔ .เมื่อมีการละเมิด ให้กลับมาทบทวนอย่างจริงจังว่าเกิดปัญหาอุปสรรคใดที่ทำให้ไม่ทำตามนั้น กำหนดมาตรการควบคุมเพิ่มเติม เช่น ให้เด็กเตือนตัวเองก่อน ถ้าไม่ได้พ่อแม่อาจเตือน ๑ ครั้งล่วงหน้า ๕-๑๐ นาที ถ้าไม่เลิกตามเวลา พ่อจะปิดเครื่อง ไม่มีการต่อรอง ไม่ต้องอธิบายมากมายหรือบ่นว่าหรือพูดเตือนซ้ำๆหลายครั้ง ไม่สนใจพฤติกรรมเด็กที่อาจบ่น โวยวาย ถ้ายังไม่ได้อาจเพิ่มมาตรการแรงขึ้น เช่น ห้ามเปิดเกม ๑-๓ วัน หรือนานกว่านั้น

๑.๕ การป้องกันที่ควรทำล่วงหน้าก่อนคือการฝึกให้เด็กมีการควบคุมตนเอง ไม่ตามใจเด็กไม่ปล่อยเด็ก มีการจัดตารางเวลามาตั้งแต่เล็ก ควรฝึกตั้งแต่เด็กอายุ ๒ ปีขึ้นไป เด็กจะคุ้นเคยกับการอยู่ในกรอบกติกา เมื่อจะฝึกให้มิกติกาเรื่องเกมจะทำได้ง่าย ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูกที่ดีก็ช่วยให้เด็กเชื่อฟังพ่อแม่ได้ง่ายด้วย

๒. สถาบันการศึกษา ควรสอดส่องดูแลในการใช้สื่อของวัยรุ่น การสนับสนุนให้วัยรุ่นรู้จักใช้ชีวิตนอกเวลาเรียนให้เป็นประโยชน์ ควรส่งเสริมและจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ให้วัยรุ่นได้ใช้เวลาร่วมกันอย่างมีคุณค่า บ้านและโรงเรียนควรมีกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบ้านและโรงเรียน ในการอบรมสั่งสอนและเลี้ยงดูวัยรุ่นร่วมกัน สังคมไทยยังไม่มีภาพที่ชัดเจนในทุกเรื่องเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษของเกมคอมพิวเตอร์

๓. หน่วยงานภาครัฐ ควรส่งเสริมนโยบายและการปฏิบัติ ในเรื่องการปลูกฝังทัศนคติที่เหมาะสมกับขนบธรรมเนียมประเพณีที่งดงามของไทย การมีมาตรการที่ชัดเจนในการกำกับทิศทางของสื่อ และการควบคุมสื่อและการควบคุมหอพักรวมทั้งการส่งเสริมสถาบันครอบครัว สถานศึกษา ให้มีส่วนร่วมในการดูแลเยาวชนร่วมกัน ภายใต้ระบบประชาธิปไตยในชุมชน