

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกม จังหวัดยะลา มีวัตถุประสงค์ ๒ ประการ ๑). เพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชน ๒). เพื่อทราบถึงปัญหาเยาวชนตลอดจนหาแนวทางแก้ไขอย่างถูกต้อง โดยทำการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนในพื้นที่จังหวัดยะลา จำนวน ๕๐๐ คน โดยการใช้แบบสอบถามและใช้สถิติเชิงพรรณนาในการอธิบายข้อมูลพื้นฐาน ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการสรุปผลการศึกษาและอภิปรายผลและข้อเสนอแนะดังนี้

๕.๑ สรุปผลการศึกษา

๕.๑.๑ ปัจจัยส่วนบุคคล

จากการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า เด็กเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ ๖๖.๑ รองลงเป็นเพศชาย ร้อยละ ๓๓.๙ มีอายุระหว่าง ๑๑-๑๕ ปี ร้อยละ ๖๙.๖ รองลงมาคืออายุระหว่าง ๑๖-๑๘ ปี ร้อยละ ๒๙.๕ กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ ๔๕.๓ รองลงมาคือศึกษาระดับประถมศึกษา ร้อยละ ๒๙.๙ มีอาชีพเป็นนักเรียน ร้อยละ ๑๐๐ ปัจจุบันบิดามารดา ร้อยละ ๖๘.๑ รองลงมาบิดามารดาแยกกันอยู่ ร้อยละ ๘.๑ รายได้ของครอบครัวต่ำกว่า ๑๐,๐๐๐ บาทต่อเดือน ร้อยละ ๓๙.๙ รองลงมาได้ระหว่าง ๑๐,๐๐๑-๒๐,๐๐๐ บาท ร้อยละ ๓๔.๗ บิดามารดาประกอบอาชีพรับจ้าง/ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ ๔๗.๘ รองลงมาบิดามารดาประกอบอาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ ปัจจุบันอาศัยอยู่ในเขต พื้นที่อำเภอเมืองยะลา ร้อยละ ๗๖.๕ รองลงมาพักอาศัยนอกเขตพื้นที่อำเภอเมืองยะลา ร้อยละ ๒๒.๗ ปัจจุบันอาศัยอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ ๗๗.๓ รองลงมาอาศัยอยู่กับมารดา ร้อยละ ๑๓.๗

๕.๑.๒ ข้อมูลพฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเยาวชนกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จังหวัดยะลา เกี่ยวกับพฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม จำนวน ๔๘๑ คน

เด็กเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้สึกพอใจในตนเอง ร้อยละ ๖๓.๘ รองลงมา รู้สึกว่าน่าจะเป็นพึงพอใจในตนเอง ร้อยละ ๓๑.๖ น้อยที่สุดรู้สึกไม่พอใจในตนเอง ร้อยละ ๑.๕ คิดว่าตนเองน่าจะเป็นคนที่เอาใจใส่การเรียน ร้อยละ ๕๔.๗ รองลงมาคิดว่าตนเองเอาใจใส่ในการเรียน ร้อยละ ๔๐.๑ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองไม่เอาใจใส่การเรียนเลย ร้อยละ ๐.๒ คิดว่าตนเองน่าจะเป็นคนที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ร้อยละ ๕๖.๕ รองลงมาคิดว่าตนเองเป็นคนที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ร้อยละ ๓๕.๘ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองเป็นคนที่ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ ร้อยละ ๐.๘ คิดว่าตนเองน่าจะเป็นคนเครียดง่าย ร้อยละ ๓๒.๔ รองลงมาคิดว่าตนเองไม่น่าจะเป็นคนที่เครียดง่าย ร้อยละ ๒๗.๗ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองไม่เครียดเลย ร้อยละ ๑๔.๘ คิดว่าตนเองมีกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกมนำ ร้อยละ ๓๒.๔ รองลงมาคิด

ว่าตนเองไม่น่าจะเป็นคนที่เครียดง่ายคิดเป็นร้อยละ ๒๗.๗ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองไม่เครียดเลย ร้อยละ ๑๔.๘ คิดว่าชีวิตตนเองมีความสุข ร้อยละ ๖๑.๗ รองลงมาคิดว่าตนเองไม่น่าจะมีความสุขร้อยละ ๓๒.๒ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองไม่มีความสุขเลย ร้อยละ ๑.๐ คิดว่าชีวิตตนเองน่าจะมีสมาธิในการเรียน ร้อยละ ๕๗.๗ รองลงมาคิดว่าตนเองมีสมาธิในการเรียน ร้อยละ ๓๒.๑ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองไม่มีสมาธิในการเรียนเลย ร้อยละ ๑.๙ คิดว่าชีวิตตนเองไม่เบื่อในการเรียนเลย ร้อยละ ๓๙.๒ รองลงมาคิดว่าตนเองไม่น่าจะเบื่อในการเรียน ร้อยละ ๓๓.๐ และน้อยที่สุดคิดว่าตนเองเบื่อในการเรียน ร้อยละ ๔.๔ คิดว่าครอบครัวตนเองรักกันดี ร้อยละ ๗๗.๑ รองลงมาคิดว่าครอบครัวตนเองน่าจะรักกันดี ร้อยละ ๑๘.๑ และน้อยที่สุดคิดว่าครอบครัวตนเองไม่รักกันเลย ร้อยละ ๑.๕ คิดว่าครอบครัวตนเองน่าจะทำกิจกรรมร่วมกันบ่อยๆ ร้อยละ ๔๓.๙ รองลงมาคิดว่าครอบครัวตนเองทำกิจกรรมร่วมกันบ่อยๆ ร้อยละ ๓๗.๒ และน้อยที่สุดคิดว่าครอบครัวตนเองไม่ทำกิจกรรมร่วมกันเลย ร้อยละ ๒.๙ ชอบเข้าร่วมกิจกรรม(ที่ไม่ใช่การเล่นเกมส์)กับเพื่อนๆ ร้อยละ ๕๕.๓ รองลงมา น่าจะชอบเข้าร่วมกิจกรรม(ที่ไม่ใช่การเล่นเกมส์)กับเพื่อนๆ ร้อยละ ๓๒.๖ และน้อยที่สุดคิดไม่ชอบทำกิจกรรม (ที่ไม่ใช่การเล่นเกมส์)กับเพื่อนๆเลย ร้อยละ ๒.๗ คิดว่าตนเองไม่น่าจะได้เล่นเกมทุกครั้งที่ยากเล่น ร้อยละ ๓๓.๕ รองลงมา ไม่ได้เล่นเกมทุกครั้งที่ยากเล่นเลย ร้อยละ ๒๗.๔ กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยเป็นกลุ่มเด็กเรียนหรือชอบทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ ๕๑.๔ รองลงมาคิดว่า น่าจะคบด้วยเป็นกลุ่มเด็กเรียนหรือชอบทำกิจกรรม ร้อยละ ๔๐.๗ และน้อยที่สุดคิดว่ากลุ่มเพื่อนที่คบด้วยเป็นกลุ่มที่น่าจะใช้เด็กที่ชอบเรียนหรือชอบทำกิจกรรมเลย ร้อยละ ๒.๗ ฉันเชื่อว่าฉันสามารถทำสิ่งต่างๆให้สำเร็จได้ ร้อยละ ๕๒.๒ รองลงมาคิดว่าสามารถทำสิ่งต่างๆให้สำเร็จได้ ร้อยละ ๔๑.๑ น้อยที่สุดคิดว่าไม่สามารถทำสิ่งต่างๆให้สำเร็จได้เลย ร้อยละ ๒.๗ ฉันรู้สึกที่พ่อแม่เข้าใจฉัน ร้อยละ ๔๙.๕ รองลงมา รู้สึกที่พ่อแม่เข้าใจตนเอง ร้อยละ ๒๗.๔ น้อยที่สุดรู้สึกว่าพ่อแม่ไม่เข้าใจตนเองเลย ร้อยละ ๑.๗ ฉันมักคลายเครียดด้วยการเล่นเกม ร้อยละ ๓๕.๑ รองลงมาคิดว่าไม่น่าจะคลายเครียดด้วยการเล่นเกม ร้อยละ ๒๙.๙ และน้อยที่สุดคิดว่าตนเองได้คลายเครียดเมื่อได้เล่นเกม ร้อยละ ๑๓.๓

ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก เด็กเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าตนเองไม่น่าจะใช่ที่จะสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก ร้อยละ ๓๙.๗ รองลงมาคิดว่าไม่ใช่เลย ร้อยละ ๒๗.๙ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก ร้อยละ ๘.๙ ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา ร้อยละ ๔๘.๒ รองลงมาคิดว่าไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๒.๖ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองเล่นเกมจนลืมเวลา ร้อยละ ๑๐.๔ ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่งลง คิดเป็นร้อยละ ๖๙.๐ รองลงมาคิดว่าไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๐.๒ น้อยที่สุดคิดว่าความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับคนในครอบครัวแย่งลง ร้อยละ ๔.๘ ฉันเคยเล่นเกมตึกมากจนทำให้ฉันตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว ร้อยละ ๗๕.๓ รองลงมาคิดว่าไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๑๒.๓ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองเคยเล่นเกมตึกมากจนทำให้ฉันตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว ร้อยละ ๖.๔ ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้เล่น ร้อยละ ๕๒.๘ รองลงมาคิดว่าไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๑.๒ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองมักเล่นเกมจนลืมเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้เล่น ร้อยละ ๑๑.๔ ฉันมักอารมณ์เสียเวลามีใครบอกให้เลิกเล่นเกม ร้อยละ ๕๕.๕ รองลงมาคิดว่าไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๑.๘ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองมักอารมณ์เสียเวลามีใครบอกให้เลิกเล่นเกม ร้อยละ ๘.๗ ฉันเคยโดดโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกม ร้อยละ ๘๙.๔ รองลงมาคิดตนเองเคยโดดโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกม ร้อยละ ๕.๐ และน้อยที่สุด

คิดว่าตนเองน่าจะเคยกระโดดโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกม ร้อยละ ๑.๕ เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ร้อยละ ๖๑.๑ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๔.๓ น้อยที่สุดคิดว่าเรื่องที่ตนเองคุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ร้อยละ ๕.๐ ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ร้อยละ ๖๕.๓ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๓.๓ น้อยที่สุดคิดว่าตนเองใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ร้อยละ ๕.๖ การเรียนของฉันแย่งลงกว่าเดิมมาก ร้อยละ ๕๘.๘ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๘.๙ และน้อยที่สุดคิดว่าการเรียนของตนเองแย่งลงกว่าเดิมมาก ร้อยละ ๔.๐ กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกัน ร้อยละ ๕๓.๘ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๙.๓ น้อยที่สุดคิดว่ากลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกัน ร้อยละ ๔.๐ เวลาที่ฉันพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากนักมักทำไม่สำเร็จ ร้อยละ ๖๐.๙ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๕.๓ น้อยที่สุดคิดว่าเวลาที่ตนเองพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้เล่นเกมมากนักมักทำไม่สำเร็จ ร้อยละ ๕.๔ เงินของฉันส่วนใหญ่มักหมดไปกับการเล่นเกม ร้อยละ ๙๐.๙ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๑๐.๖ น้อยที่สุดคิดว่าเงินของฉันส่วนใหญ่มักหมดไปกับการเล่นเกม ร้อยละ ๓.๗ หลายคนบอกว่าอารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป(เฉยๆ หงุดหงิด ขี้รำคาญ) ร้อยละ ๔๙.๗ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๓๑.๒ น้อยที่สุดคิดว่า หลายคนบอกว่าอารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป(เฉยๆ หงุดหงิด ขี้รำคาญ) ร้อยละ ๖.๒ หลายคนบอกว่าพฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป(เฉยๆ หงุดหงิด ขี้รำคาญ) ร้อยละ ๕๖.๘ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๘.๕ น้อยที่สุดคิดว่า หลายคนบอกว่าพฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป(เฉยๆ หงุดหงิด ขี้รำคาญ) ร้อยละ ๕.๔ หลายคนบอกว่าฉันติดเกม ร้อยละ ๗๕.๕ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๑๓.๗ และน้อยที่สุดคิดว่า ฉันติดเกม ร้อยละ ๕.๘

ลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก บิดามารดาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่า ลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก ระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๔๐.๗ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๓๗.๐ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๘.๑ ลูกมักเล่นเกมจนลืมเวลา ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๕๗.๒ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๒๓.๕ น้อยที่สุดคิดว่าลูกมักเล่นเกมจนลืมเวลา ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๘.๑ ความสัมพันธ์ระหว่างลูกกับคนในครอบครัวแย่มาก ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๗๒.๓ รองลงมา ไม่น่าจะใช่ ร้อยละ ๑๖.๒ และน้อยที่สุดคิดว่าความสัมพันธ์ระหว่างลูกกับคนในครอบครัวแย่มาก ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๘.๑ ลูกเคยเล่นเกมตึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๗๘.๒ รองลงมา ระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๑๑.๓ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกเคยเล่นเกมตึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๓.๗ ลูกมักเล่นเกมเกินเวลาที่บอกให้เลิกเล่นเกม ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๕๕.๕ รองลงมา ระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๕.๘ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกมักเล่นเกมเกินเวลาที่บอกให้เลิกเล่นเกม ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๙.๘ ลูกมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่นเกม ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๖๒.๒ รองลงมา ระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๑๙.๑ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่นเกม ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๗.๓ ลูกเคยหนีเรียนไปเล่นเกม ในระดับไม่ใช้เลย คิดเป็นร้อยละ ๘๕.๙ รองลงมา ระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๗.๗ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกเคยหนีเรียนไปเล่นเกม ในระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๒.๓ เรื่องที่ลูกคุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๖๑.๑ รองลงมา ระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๓.๙ และน้อยที่สุดคิดว่าเรื่องที่ลูกคุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๓.๗ ลูกใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๖๕.๑ รองลงมา ระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ

๒๐.๔ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๖.๐ การเรียนของลูกแย่งกว่าเดิมมาก ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๖๔.๔ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๓.๑ น้อยที่สุดคิดว่าการเรียนของลูกแย่งกว่าเดิมมาก ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕.๒ กลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วยมักเล่นเกมเหมือนกับลูก ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๖๐.๓ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๖.๒ และน้อยที่สุดคิดว่ากลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วยมักเล่นเกมเหมือนกับลูก ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕.๐ กลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วยมักเล่นเกมเหมือนกับลูก ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๖๐.๓ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๖.๒ และน้อยที่สุดคิดว่ากลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วยมักเล่นเกมเหมือนกับลูก ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕.๐ ลูกใช้เงินส่วนมากไปกับการเล่นเกม(ซื้อหนังสือเกม สิ่งของในเกม) ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๗๖.๗ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๑๔.๘ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกใช้เงินส่วนมากไปกับการเล่นเกม(ซื้อหนังสือเกม สิ่งของในเกม) ในระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๓.๗ อารมณ์ของลูกเปลี่ยนไป(เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ) ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๕๘.๘ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๓.๗ และน้อยที่สุดคิดว่าอารมณ์ของลูกเปลี่ยนไป(เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ) ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕.๘ พฤติกรรมของลูกเปลี่ยนไป(เถียงง่าย ไม่เชื่อฟัง ไม่รับผิดชอบ) ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๖๑.๕ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๒.๒ และน้อยที่สุดคิดว่าพฤติกรรมของลูกเปลี่ยนไป(เถียงง่าย ไม่เชื่อฟัง ไม่รับผิดชอบ) ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๗.๓ บิดามารดาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าลูกติดเกม ในระดับไม่ใช่เลยคิดเป็นร้อยละ ๗๒.๓ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๑๕.๘ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกติดเกม ในระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๕.๖

บิดามารดาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าลูกของท่านเอาใจใส่การเรียน ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๔๙.๕ รองลงมาระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๔๓.๙ และน้อยที่สุดคิดว่าลูกของท่านเอาใจใส่การเรียน ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๒.๕ ท่านรู้สึกว่ท่านมีเวลาให้ลูกเพียงพอ ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕๐.๗ รองลงมาระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๓๙.๓ และน้อยที่สุดคิดตนเองมีเวลาให้ลูกเพียงพอ ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๒.๕ ท่านมักทำกิจกรรมร่วมกับลูกเป็นประจำ ในระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๔๓.๕ รองลงมาระดับใช่เลย ร้อยละ ๓๗.๔ และน้อยที่สุดคิดตนเองมักทำกิจกรรมร่วมกับลูกเป็นประจำ ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๒.๙ ลูกของท่านสามารถเล่นเกมเมื่อไหร่ก็ได้ไหนก็ได้ ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๕๔.๗ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๙.๑ และน้อยที่สุดระดับใช่เลย ร้อยละ ๗.๗ ท่านส่งเสริมให้ลูกทำกิจกรรมยามว่าง(ที่ไม่ใช่การเล่นเกมนหรือเรียนพิเศษ) ระดับใช่เลย ร้อยละ ๔๘.๗ รองลงมาระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๓๖.๘ และน้อยที่สุดระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๕.๖ ท่านดูแลการใช้เงินของลูกอย่างใกล้ชิด ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕๘.๔ รองลงมาระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๓๑.๖ และน้อยที่สุดระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๒.๓ ท่านหาโอกาสกล่าวชมหรือให้กำลังใจลูกเสมอ ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕๘.๔ รองลงมาระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๓๑.๖ และน้อยที่สุดระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๒.๓ ท่านรู้สึกว่าการที่ลูกเล่นเกมทำให้ท่านมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น ในระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๖๒.๘ รองลงมาระดับไม่น่าใช่ ร้อยละ ๒๓.๕ และน้อยที่สุดระดับใช่เลย ร้อยละ ๕.๖ ท่านสอนวิธีการแบ่งเวลาที่เหมาะสมให้ลูก ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕๓.๒ รองลงมาระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๓๗.๗ และน้อยที่สุดระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๒.๓ เมื่อลูกทำผิดท่านให้โอกาสลูกพูดเหตุผลของเขาก่อน ในระดับใช่เลย ร้อยละ ๕๕.๓ รองลงมาระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๓๒.๒ และน้อยที่สุดระดับไม่ใช่เลย ร้อยละ ๔.๒ ท่านมักพูดกับลูกอย่างนุ่มนวล ในระดับน่าจะใช่ ร้อยละ ๔๘.๙ รองลงมาระดับใช่เลย ร้อยละ ๓๙.๑ และน้อยที่สุด

ระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๒.๓ ท่านอนุญาตให้ลูกมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์การเล่นเกมส์ไว้ในห้อง ส่วนตัวของเขาหรือในห้องที่ปิดมิดชิด ในระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๖๓.๑ รองลงมาระดับไม่น่าใช้ ร้อยละ ๑๙.๘ และน้อยที่สุดระดับใช้เลย ร้อยละ ๖.๙ ท่านเอาจริง ไม่ใจอ่อน ที่จะลงโทษเมื่อลูกกระทำ ความผิด ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๔๗.๒ รองลงมาระดับน่าจะใช้ ร้อยละ ๓๒.๘ และน้อยที่สุดระดับ ไม่ใช้เลย ร้อยละ ๕.๔ ท่านฝึกให้ลูกรับผิดชอบทำงานบ้านตั้งแต่เด็ก ในระดับใช้เลย ร้อยละ ๕๙.๐ รองลงมาระดับน่าจะใช้ ร้อยละ ๓๐.๑ และน้อยที่สุดระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๒.๑ บ้านของท่าน เป็นบ้านที่มีกฎระเบียบชัดเจน ในระดับน่าจะใช้ ร้อยละ ๔๘.๔ รองลงมาระดับใช้เลย ร้อยละ ๒๘.๙ และน้อยที่สุดระดับไม่ใช้เลย ร้อยละ ๕.๒ ท่านคิดว่าลูกคงเหงาถ้าไม่มีเกมให้เล่น ในระดับ ไม่ใช้เลย ร้อยละ ๕๖.๕ รองลงมาระดับไม่น่าใช้ ร้อยละ ๒๔.๗ และน้อยที่สุดระดับใช้เลย ร้อยละ ๕.๖

จากการศึกษาเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๔๘๑ คน ซึ่งเป็นข้อคำถามเชิงบวก พบว่า อยู่ในระดับมาก ข้อ ๙ ครอบครัวเรารักกันดี ค่าเฉลี่ย ๓.๗๐ รองลงมา ข้อ ๑ ฉันพอใจใน ตนเอง ค่าเฉลี่ย ๓.๕๗ และข้อ ๖ ชีวิตฉันมีความสุข ค่าเฉลี่ย ๓.๕๔ และข้อที่มีความคิดเห็นน้อยที่สุด ในระดับน้อย คือ ๘ ฉันเบื่อการเรียน และข้อ ๑๖ ฉันมักคลายเครียดด้วยการเล่นเกมค่าเฉลี่ย ๓.๕๔

จากการศึกษาเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๔๘๑ คน ซึ่งเป็นข้อคำถามเชิงลบ พบว่า อยู่ในระดับน้อยมากที่สุด ข้อ ๑ ฉันสนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก ค่าเฉลี่ย ๒.๑๗ รองลงมา ข้อ ๒ ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา ค่าเฉลี่ย ๑.๘๗ และข้อ ๕ ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้ เล่น ค่าเฉลี่ย ๑.๘๔ และข้อที่มีความคิดเห็นน้อยที่สุดในระดับน้อย คือ ๗ ฉันเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่น เกมฉันเบื่อการเรียน ค่าเฉลี่ย ๑.๒๒

จากการศึกษา บิดามารดาของเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๔๘๑ คน ซึ่งเป็น ข้อคำถามเชิงบวก พบว่าอยู่ในระดับน้อยมากที่สุด ข้อ ๑ ลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยมาก ค่าเฉลี่ย ๑.๙๐ รองลงมา ข้อ ๕ ลูกมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันอนุญาตให้เล่น ค่าเฉลี่ย ๑.๗๒ และข้อ ๒ ลูกมักเล่นเกมจนลืมเวลา ค่าเฉลี่ย ๑.๗๐ และข้อที่มีความคิดเห็นน้อยที่สุดในระดับน้อย คือ ๗ ลูก เคยหนีเรียนไปเล่นเกม ค่าเฉลี่ย ๑.๒๔

จากการศึกษา บิดามารดาของเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๔๘๑ คนซึ่งเป็น ข้อคำถามเชิงลบ พบว่าอยู่ในระดับมาก ข้อ ๑๖ ท่านคิดว่าลูกเหงาเมื่อไม่เกมให้เล่น ค่าเฉลี่ย ๓.๖๗ รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง ข้อ ๑๐ เมื่อลูกทำผิดท่านให้ออกาสลูกพูดเหตุผลของเขาก่อน ค่าเฉลี่ย ๓.๔๗ และข้อที่มีความคิดเห็นน้อยที่สุดในระดับน้อย คือ ท่านรู้สึกว่าการที่ลูกเล่นเกมทำให้ท่านมี เวลาส่วนตัวมากขึ้น ค่าเฉลี่ย ๑.๕๖

๕.๒ อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษา เรื่องการสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมในพื้นที่จังหวัดยะลา ผู้ศึกษาได้นำ บางประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจ มาอภิปรายผลดังนี้

๑) ด้านปัจจัยส่วนบุคคล จากการศึกษพบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดา

มารดา และมีที่พักอาศัยในเขตพื้นที่อำเภอเมืองยะลา

๒) พฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม ในความคิดเห็นของเด็ก จากการศึกษา พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกว่าการครอบครัหรือบุคคลในครอบครัวรักกันดี มีความรู้สึกพอใจในตนเอง ทำให้ชีวิตมีความสุข ถึงแม้ว่าบางครั้งเด็กก็ยังคลาไคลด้วยการเล่นเกมบ้าง มีความรู้สึกเบื่อการเรียนบ้าง พรเพ็ญ สุวรรณเดชา (2539:20) กล่าวว่า ครอบครัวเป็นแหล่งให้ความรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อยู่ในสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกในครอบครัว โดยมีพ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นผู้ให้ความรู้ เป็นผู้ขัดเกลาพฤติกรรมให้เป็นไปตามบทบาทและบทบาทที่คาดหวังของสังคม พ่อแม่หรือผู้ปกครองควรให้โอกาสให้มีการพูดคุยกับวัยรุ่นบ้างตามสมควร เด็กผู้ชายควรปรึกษาพ่อ เด็กผู้หญิงควรปรึกษาแม่ นักจิตวิทยาให้ความสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และวัยรุ่นเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เพราะความสัมพันธ์ในระยะดังกล่าวมีผลสืบต่อมายังวัยรุ่น ความรู้สึกของเธอต่อแม่ก็พิจารณาได้ในทำนองเดียวกัน นักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ซึ่งได้รับการยอมรับความคิดเห็นของตนในขอบเขตที่เหมาะสม แนะนำให้คิดและตัดสินใจด้วยตนเองจากบิดามารดา ในส่วนของความเข้มงวดกวดขัน พบว่ามักถูกเข้มงวดในเรื่องการทำตามระเบียบวินัยมาก เนื่องจากผู้ปกครองเห็นว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการดูแลเอาใจใส่มากกว่าวัยอื่นๆ

๓) พฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม ในความคิดเห็นของบิดามารดา จากการศึกษา พบว่า บิดามารดาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คิดว่า ลูกหงเหมาเมื่อไม่มีเกมให้เล่น แต่การฝึกให้ลูกมีความรับผิดชอบตั้งแต่เด็ก เมื่อลูกกระทำความผิดท่านเปิดโอกาสให้ลูกพูดเหตุผลของเขา ก่อน รวมถึงการดูแลเอาใจใส่ลูกให้การอบรมตักเตือนเป็นหน้าที่ที่บิดามารดาพึง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ บุญลือ วันทายนต์, ๒๕๒๕, หน้า ๔๑) ครอบครัว คือ กลุ่มคนที่มีความเกี่ยวพันกันทางสายโลหิต มีหน้าที่ในการให้กำเนิดบุตร ปลูกฝังอบรมให้สามารถอยู่ร่วมกับสังคมได้ คุ้มครองผู้อยู่ร่วมครอบครัวตามหลักกฎหมาย จารีตประเพณี และเป็นแบบอย่างให้สมาชิกในครอบครัวได้ปฏิบัติตาม นอกจากนี้ นั้นครอบครัวยังเป็นผู้เสริมสร้างลักษณะนิสัย อธิษาศัย ความอดทน อ่อนแอ ความฉลาด ที่เป็นคุณสมบัติทั้งทางร่างกายและจิตใจอีกด้วย

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษามีประเด็นที่จะเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาวัยรุ่น ซึ่งได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน ควรมีบทบาทในด้านดังต่อไปนี้

๑. **ครอบครัว** พ่อแม่สามารถป้องกันการติดเกมได้ โดยเริ่มต้นตั้งแต่ยังไม่เกิดปัญหา การป้องกันมิได้ห้ามเด็กเล่นเกม แต่ให้เด็กเรียนรู้การเล่นอย่างถูกต้อง มีกติกา มีการตกลงกันก่อน และพ่อแม่จะเอาจริงตามที่ตกลงกัน ดังนี้

๑.๑ พ่อแม่ควรมีความรู้เรื่องเกม แยกแยะประเภทของเกม เลือกใช้เกมที่เป็นประโยชน์แก่ลูกได้ ควรพูดคุยและให้ความรู้สอดแทรกให้ลูกเข้าใจและยอมรับได้ว่าการเล่นเกมที่ดีควรเลือกเกมอะไร เกมใดที่ไม่ส่งเสริมให้เล่น เนื่องจากเหตุผลใด

๑.๒. จัดระบบการเล่นเกมที่ตั้งแต่ต้น ให้ลูกฝึกที่จะเล่นเกมที่กำหนดได้ตามเวลาที่ตกลงกันควรตกลงกันได้ก่อนที่จะมีเกมในบ้าน ไม่ควรกำหนดตามหลังปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว เพราะจะยากที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมในภายหลัง การกำหนดเวลาควรให้ชัดเจน เช่น เวลา ๑๘.๓๐-๑๙.๓๐ น. ไม่ควรบอกลอยๆว่าให้เล่นน้อยๆ ควรจัดเวลากับเด็กให้สอดคล้องกับตารางเวลากิจกรรมต่างๆ

๑.๓. การเล่นเกมต้องควบคุมได้ อยู่ในสายตาพ่อแม่ ในเวลาที่กำหนด ไม่ให้เสียหน้าที่อื่นๆ เช่น การทำการบ้าน หน้าที่ความรับผิดชอบอื่นๆที่มีอยู่แล้ว ควรกำหนดให้เล่นเกมได้หลังจากทำงานในหน้าที่เสร็จเรียบร้อย มีการปิดกั้นการเข้าถึงเกมที่อันตรายพ่อแม่คอยกำกับให้เป็นไปตามที่ตกลงกันไว้อย่างจริงจัง ผลสำเร็จจะเกิดเมื่อเด็กเริ่มปรับตัวเองให้อยู่ในกรอบกติกา แต่ในช่วงแรกๆอาจผลอหรือขาดการยับยั้งใจบ้าง พ่อแม่อย่ายอมให้ละเมิดหรือปล่อยให้เล่นเองโดยไม่มี การควบคุม

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

๑.๕. การป้องกันที่ควรทำล่วงหน้าก่อนคือการฝึกให้เด็กมีการควบคุมตนเอง ไม่ตามใจเด็กไม่ปล่อยเด็ก มีการจัดตารางเวลามาตั้งแต่เล็ก ควรฝึกตั้งแต่เด็กอายุ ๒ ปีขึ้นไป เด็กจะคุ้นเคยกับการอยู่ในกรอบกติกา เมื่อจะฝึกให้มิกติกาเรื่องเกมจะทำได้ง่าย ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูกที่ดีก็ช่วยให้เด็กเชื่อฟังพ่อแม่ได้ง่ายด้วย

๒. สถาบันการศึกษา ควรสอดส่องดูแลในการใช้สื่อของวัยรุ่น การสนับสนุนให้วัยรุ่นรู้จักใช้เวลาชีวิตนอกเวลาเรียนให้เป็นประโยชน์ ควรส่งเสริมและจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ให้วัยรุ่นได้ใช้เวลา ร่วมกันอย่างมีคุณค่า บ้านและโรงเรียนควรมีกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบ้านและโรงเรียน ในการอบรมสั่งสอนและเลี้ยงดูวัยรุ่นร่วมกัน สังคมไทยยังไม่มีภาพที่ชัดเจนในทุกเรื่องเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษของเกมคอมพิวเตอร์

๓. หน่วยงานภาครัฐ ควรส่งเสริมนโยบายและการปฏิบัติ ในเรื่องการปลูกฝังทัศนคติที่เหมาะสมกับขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดงามของไทย การมีมาตรการที่ชัดเจนในการกำกับทิศทางของสื่อ และการควบคุมสื่อและการควบคุมหอพักรวมทั้งการส่งเสริมสถาบันครอบครัว สถานศึกษา ให้มีส่วนร่วมในการดูแลเยาวชนร่วมกัน ภายใต้ระบบประชาธิปไตยในชุมชน