



โปรแกรมส่งเสริมพันธกิจของครอบครัว เพื่อป้องกันการติดเกมในเด็กวัยเรียน

ชนิดา สีนวล, วท.ม.*
 สุนีย์ ละกำป็น, กศ.ด.*
 อภาพร เผ่าวัฒนา, ปร.ด.*
 สุลี ทองวิเชียร, ส.ด.**

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพันธกิจของครอบครัวเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

วัสดุและวิธีการ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบสองกลุ่มวัดก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ปกครองและนักเรียนอย่างละ 40 คน กลุ่มทดลองอยู่โรงเรียนนารีวิทยา และกลุ่มเปรียบเทียบอยู่โรงเรียนครุณราชบุรี กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมส่งเสริมพันธกิจของครอบครัวผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จำนวน 2 วัน ห่างกัน 1 สัปดาห์ และได้รับจดหมายข่าวกระตุ้นเตือนสองครั้งในสัปดาห์ที่ 3 และ 4 เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง และในสัปดาห์ที่ 5 โดยสำหรับผู้ปกครองใช้แบบสอบถามความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพันธกิจเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนนักเรียนใช้แบบวัดการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา Chi-square และ t-test

ผล ผู้ปกครองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพันธกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นและมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ และนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองมากกว่าก่อนการทดลองและมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

สรุป โปรแกรมส่งเสริมพันธกิจของผู้ปกครองสามารถส่งเสริมการปฏิบัติพันธกิจของผู้ปกครองและความสัมพันธ์ในครอบครัวเพื่อป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

คำสำคัญ : ครอบครัว เด็ก ติดเกม วัยเรียน

* คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

** คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยอีสเทอร์นเอเซีย



Effect of family task program for game addiction prevention in children

*Chanida Seenuan, M.Sc.**

*Sunee Lagampan, Ed.D.**

*Arpaporn Powwattana, Ph.D.**

*Sulee Tongvichean, P.H.***

Abstract

Objective To study the effect of the family task program for the prevention of computer game addiction in school-age children.

Materials and methods This is a quasi-experimental research of two groups pre-post test design. Participants were 40 pairs of parents and children; the experimental group was Nareewittaya school, the comparative group was Darunarachaburi school. The experimental group received the family task program with participatory learning method. These activities took 2 weeks (one day per week) and booster by sending newsletters to parents one time per week at the 3rd and 4th week of the program. Data collection were performed at pre and post intervention as well as at the 5th week by self-administered questionnaires regarding knowledge, attitudes and practice on family developmental tasks for prevention of computer game addiction. Statistics used for data analysis were descriptive statistics, Chi-square test, and t-test.

Results The parents in the experimental group had significantly higher mean score on knowledge, attitudes and practice of family tasks than before intervention, and in the comparison group. Also, children in the experimental group received parental supervision significantly higher than those before intervention, and in the comparison group.

Conclusion This program could be applied to strengthen the parents capacity and promote family relations for preventing school-age children from being addicted to computer games.

Key words : children, computer game addiction, family

* Faculty of Public Health, Mahidol University

** Faculty of Nursing, Eastern -Asia University

บทนำ

ปัญหาการติดเกมมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น และรุนแรงมากขึ้น พบว่ามีเด็กติดเกมขั้นรุนแรงมากถึงร้อยละ 9 ของนักเรียนประถมและมัธยมต้น โดยเพิ่มขึ้นเกือบ 2 เท่าในรอบ 3 ปี¹ สาเหตุการติดเกมของเด็กวัยเรียนมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ เช่น เพศชาย อายุที่น้อย ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ และการไม่สนับสนุนการเล่นเกมของพ่อแม่และผู้ปกครอง² การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ที่ขาดความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็ก ไม่รู้ว่าเกมมีสิ่งเร้าใจทำลายที่ทำให้เด็กต้องการเอาชนะ เนื้อหาของเกมดึงดูดให้เด็กเลียนแบบการแสดงบทบาทต่างๆ ปลดโอกาสให้เด็กเล่นกับเกมโดยขาดการกำหนดกติกา การอบรมเลี้ยงดูเด็กที่ตามใจไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด การขาดกฎระเบียบกติกา และขาดวินัยในบ้าน³

การเล่นเกมนิวเตอร์ของเด็กวัยเรียน โดยขาดการควบคุม นั้น มีผลต่อสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม รวมถึงต่อการผลิตผลงานของชีวิต⁴ เด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมจนขาดความกระตือรือร้น ขาดความรับผิดชอบต่องานของตนเองในการทำวัตรประจำวันและหน้าที่ในครอบครัว ส่งผลให้การเรียนตก⁴ มีบุคลิกภาพทางอารมณ์แย่ลง^{4,5} มีผลด้านลบต่อการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมของเด็ก²⁻⁶ มีพฤติกรรมก้าวร้าว⁷ เกิดปัญหาเรื่องสมาธิในการเรียนและการจัดการกับอารมณ์^{8,9}

จากการศึกษานำร่องในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 ราย พบมีนักเรียนเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 13.3 ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านโดยเล่นเกมทุกวัน เฉลี่ยเล่นนาน 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองจำนวน 47 ราย ส่วนใหญ่ ร้อยละ 48.9 เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นที่ทำให้ความสนุกสนาน ทำให้บุตรหลานดูทันสมัยในยุคปัจจุบัน และร้อยละ 44.7 คิดว่าเกมคอมพิวเตอร์ไม่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมแสดงออกที่ก้าวร้าวหรือรุนแรง จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า พ่อแม่ผู้ปกครองของเด็ก ยังมีความรู้ความเข้าใจและเจตคติที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเด็ก และอาจจะเลยในการดูแลให้เด็กมีพันธกิจที่เหมาะสมกับวัย การที่พ่อแม่ขาดความรู้และทักษะในการดูแล ส่งผลให้ลูกมีโอกาสติดเกมเพิ่มขึ้น 7.5 เท่า⁹

การวิจัยนี้เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพันธกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน โดยประยุกต์แนวคิดพันธกิจครอบครัวของคูวาล¹⁰ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม¹¹ ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ เพื่อเพิ่มศักยภาพของผู้ปกครองเด็กวัยเรียน

วัตถุประสงค์และวิธีการ

การวิจัยกึ่งทดลอง แบบสองกลุ่มวัดผลก่อนและหลังทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ปกครอง

และเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ค่าอำนาจการทดสอบเท่ากับ 0.80 ค่า effect size เท่ากับ 0.7 และค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้เท่ากับ 0.05 คำนวณขนาดตัวอย่างด้วยตารางของ Polit & Hungler¹² ได้จำนวน 40 คนต่อกลุ่ม สุ่มโดยการเลือกโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 ที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกันในเรื่องจำนวนนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ได้มา 4 โรงเรียน (จากทั้งหมด 11 โรงเรียน) จากนั้นจับฉลากมา 2 โรงเรียน แล้วจับฉลากโดยกำหนดให้รายชื่อ โรงเรียนที่จับได้ครั้งแรกเป็นกลุ่มทดลองซึ่งได้แก่ โรงเรียนนารีวิทยา และที่เหลือเป็นกลุ่มเปรียบเทียบ คือ โรงเรียนดรุณาราชบุรี เกณฑ์การคัดเข้าเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ คือ ผู้ปกครองของนักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ตามแบบวัดของ สุคนธ์ โชติชัยสถิต¹³ อยู่ในระดับ 40 คะแนนขึ้นไป และ/หรือนักเรียนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ มี 2 ชุด คือ เครื่องมือที่ใช้จัดกิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้จัดกิจกรรมคือ โปรแกรมส่งเสริมพันธกิจครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม¹¹ ใช้เวลาทำกิจกรรมกับผู้ปกครองและเด็กในวันหยุดจำนวน 2 วัน

ห่างกัน 1 สัปดาห์ กิจกรรมในโปรแกรมประกอบด้วย “กิจกรรมให้ความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ภัยมืดใกล้ตัว” ให้รู้ถึงปัญหาความรุนแรง ผลกระทบต่อเด็ก โอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมและแนวทางการป้องกัน “กิจกรรมครอบครัวร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เน้นให้ผู้ปกครองและเด็กได้เรียนรู้ร่วมกันถึงพันธกิจของครอบครัว ด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การแสดงบทบาทในสังคมอย่างเหมาะสม การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ของเด็ก และการจัดสรรด้านการเงิน “กิจกรรมพันธกิจก้าวไกลป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เน้นให้ผู้ปกครองฝึกทักษะด้านส่งเสริมความรับผิดชอบของเด็กต่อตนเองและครอบครัว มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติพันธกิจของครอบครัว และ “กิจกรรมแทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว” เน้นให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติพันธกิจของครอบครัว

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบวัดความรู้เกี่ยวกับพันธกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนที่ผู้วิจัยสร้างตามแนวคิดทฤษฎีพันธกิจของครอบครัว¹⁰ จำนวน 16 ข้อ เป็นแบบวัดชนิด ถูก ผิด มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71 แบบวัดเจตคติต่อพันธกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบวัดชนิดประมาณค่า 4 ระดับ มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.76 แบบวัดการปฏิบัติพันธกิจ

ของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 18 ข้อ เป็นแบบวัดชนิดประมาณค่า 3 ระดับ มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.84 และแบบวัดการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง จำนวน 18 ข้อ เป็นแบบวัดชนิดประมาณค่า 3 ระดับ มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.70 การวิจัยนี้ได้รับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

กลุ่มทดลอง สัปดาห์แรก ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว” ได้รู้ถึงโอกาสเสี่ยงและความรุนแรงของการติดเกมที่มีผลต่อเด็กวัยเรียน จากนั้นผู้ปกครองและเด็กทำกิจกรรม “ครอบครัวร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” ผู้วิจัยสรุปการเรียนรู้และมอบหมายให้นำไปฝึกปฏิบัติต่อที่บ้าน สัปดาห์ที่สอง ผู้ปกครองและเด็กเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเรื่อง “พันธกิจก้าวไกลป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” ฝึกทักษะการสื่อสารกับลูก ฝึกแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนด จากนั้นผู้ปกครองร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากการปฏิบัติตามพันธกิจกับลูกเพื่อเรียนรู้ร่วมกันกับกลุ่ม และช่วยกันหาแนวทางแก้ปัญหาที่พบ โดยมีผู้วิจัยช่วยสรุปประเด็นสำคัญในสัปดาห์ที่ 3-4 ผู้วิจัยส่งจดหมายข่าวฝากถึงผู้ปกครองในสมุดการบ้าน

นักเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนผู้ปกครองในการปฏิบัติพันธกิจของครอบครัว

กลุ่มเปรียบเทียบ ได้รับแจกเอกสารความรู้เรื่อง “เข้าถึงเข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์” ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ให้ไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เก็บรวบรวมข้อมูล ก่อนการทดลอง สัปดาห์ที่สองเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ปกครองในด้านความรู้ และเจตคติเกี่ยวกับพันธกิจของครอบครัว ในสัปดาห์ที่ 5 เก็บรวบรวมข้อมูลด้านการปฏิบัติพันธกิจของครอบครัวจากผู้ปกครอง และการได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองโดยสอบถามนักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา และเปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานด้วย Chi-square คะแนนด้านความรู้เจตคติฯ ด้วย t-test กำหนดระดับนัยสำคัญที่ค่า $p = .05$

ผล

นักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มเปรียบเทียบเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีอายุระหว่าง 11 - 12 ปี มีลักษณะทั่วไปในด้านเพศ อายุ ข้อมูลการเล่นเกม ได้แก่จำนวนวันต่อสัปดาห์ จำนวนเวลาที่เล่นต่อวัน และคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกม ไม่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคุณลักษณะทั่วไปของนักเรียน ระหว่างกลุ่ม

ลักษณะทั่วไปของนักเรียน		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		p-value
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เพศ	ชาย	25	60.0	30	75.0	0.23
	หญิง	15	40.0	10	25.0	
อายุ(ปี)	อายุเฉลี่ย(SD)	11.7(0.5)		11.6(0.5)		0.81
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน(วัน/สัปดาห์)						
	1-3	20	50.0	27	67.5	0.11
	4-6	14	35.0	6	15.0	
	7	6	15.0	7	17.5	
จำนวนเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง(ชั่วโมง)						
	1-2	21	52.5	21	52.5	0.67
	3-4	15	37.5	17	42.5	
	> 4	4	10.0	2	5.0	
พฤติกรรมติดเกม						
	30-40 คะแนน	4	10.0	12	30.0	0.19
	มากกว่า 40 คะแนนขึ้นไป	35	90.0	28	70.0	
	คะแนนเฉลี่ย(SD)	48.4(7.3)		45.7(10.6)		

ผู้ปกครอง เป็น เพศชาย มากกว่าเพศหญิง มีอายุเฉลี่ย ประมาณ 41-42 ปี ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ไม่มีความ

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญของรายได้ อาชีพ การเล่นเกม และการรู้จักเกมที่ลูกเล่นระหว่างผู้ปกครองทั้งสองกลุ่ม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคุณลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ

ลักษณะทั่วไปของนักเรียน		กลุ่มทดลอง(n=40)		กลุ่มเปรียบเทียบ(n=40)		p-value
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เพศ	ชาย	13	32.5	18	45.0	0.28
	หญิง	27	67.5	22	55.0	
อายุ	อายุเฉลี่ย(SD)	42.3(6.0)		41.10(5.7)		0.35
การศึกษา						
	ประถมและมัธยมศึกษาตอนต้น	9	22.5	13	32.5	0.67
	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	6	15.0	7	17.5	
	อนุปริญญา/ปวส.	9	22.5	6	15.0	
	ปริญญาตรีและสูงกว่า	16	40.0	14	35.0	
อาชีพ						
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	21	52.5	14	35.0	0.26
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว/เอกชน	15	37.5	19	47.5	
	แม่บ้าน	4	10.0	7	17.5	
รายได้ครอบครัวต่อเดือน(บาท)						
	รายได้เฉลี่ย(SD)	29,418.75(16,681.44)		24,933.75(18,086.44)		0.25
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครอง						
	ไม่เล่น	24	60.0	29	72.5	0.34
	เล่น	16	40.0	11	27.5	
การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น						
	รู้จัก	21	52.5	15	37.5	0.26
	ไม่รู้จัก	19	37.5	25	62.5	

ก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ มีความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพันธกิจ ครอบครัวในการป้องกันเด็กติดเกม และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่ในสัปดาห์ที่สองหลังเข้าร่วมโปรแกรมฯ ผู้ปกครองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความรู้ เจตคติ เพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญ (ตารางที่ 3)

และในสัปดาห์ที่ 5 หลังการทดลอง ผู้ปกครองกลุ่มทดลองมีการปฏิบัติพันธกิจของครอบครัว เพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าก่อนทดลอง และมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญ (ตารางที่ 3) นอกจากนี้พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนมากกว่าก่อนการทดลอง และมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญ (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพันธกิจของครอบครัว และการดูแลเอาใจใส่นักเรียน ของผู้ปกครองเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจัย	คะแนนเฉลี่ย(SD)						d	P value
	กลุ่มทดลอง		d	กลุ่มเปรียบเทียบ				
	ก่อน	หลังทดลอง		ก่อน	หลังทดลอง			
	ทดลอง	ทดลอง		ทดลอง	ทดลอง			
ความรู้	10.1(2.2)	13.7(1.5)	3.6(2.2)	9.4(2.9)	9.3(2.8)	-0.1(2.5)	<.01	
เจตคติ	59.9(4.1)	65.4(4.6)	5.5(5.4)	60.5(6.6)	60.4(6.2)	-0.1(7.3)	<.01	
การปฏิบัติ	46.3(5.1)	49.3(3.2)	3.0(3.8)	45.6(4.5)	46.3(5.1)	0.7(4.8)	<.01	
การดูแลเอาใจใส่นักเรียน	46.1(3.8)	49.1(2.6)	3.0(3.7)	46.2(4.0)	46.5(4.0)	0.3(4.5)	<.01	

d = ความแตกต่างของคะแนนก่อนหลังการทดลอง

วิจารณ์

ผู้ปกครองมีความรู้เกี่ยวกับพันธกิจของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนทดลอง และมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ เพราะการที่ผู้ปกครองกลุ่มทดลองได้รับฟังข้อมูลข่าวสารที่ผู้วิจัยนำมาสอน การได้พูดคุย อภิปราย แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ที่อยู่ในปัญหาเดียวกัน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับพันธกิจครอบครัวเด็กวัยเรียน และทำกิจกรรมร่วมกับเด็กในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบของเด็กนักเรียนทั้งต่อตนเองและครอบครัว ทำให้ผู้ปกครองมีความรู้ที่ถูกต้องเพิ่มมากขึ้น มากกว่าการได้รับเพียงเอกสารไปศึกษาด้วยตนเอง เพราะเมื่อสงสัยไม่สามารถปรึกษาหรือถามใครได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของนันทพร กลิ่นจันทร์¹⁴ และบุปผาสวรรค์อุดมพีชน¹⁵

ผู้ปกครองกลุ่มทดลอง มีเจตคติต่อการปฏิบัติพันธกิจครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เพิ่มขึ้นจากก่อนทดลองและมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ให้ผู้ปกครองได้ฝึกบทบาทของพ่อแม่ผู้ปกครองตามพันธกิจของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบของเด็กนักเรียนทั้งต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมฐานะทางอารมณ์ บทบาทหน้าที่ของเด็กในสังคม และการจัดการการเงินของเด็กแต่ละครอบครัวได้ร่วมกันวางแผนแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้เด็กในการทำงานบ้าน การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเอง และร่วมกันกำหนดกติกาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก นอกจากนี้ผู้ปกครองมีโอกาสนำปัญหาที่พบจากการปฏิบัติพันธกิจร่วมกับลูกแลกเปลี่ยนกับกลุ่ม

ผู้ปกครองอื่นๆ ช่วยกันหาแนวทางแก้ไข ร่วมกันกำหนดเป้าหมายชีวิตและบทบาทหน้าที่ของผู้ปกครองที่ต้องนำไปปฏิบัติอย่างต่อเนื่องที่บ้าน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดติดเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ปกครองมีเจตคติต่อการทำบทบาทหน้าที่ของตนเองดีขึ้น และรู้สึกว่ามีเพื่อนที่ร่วมกันคิดหาแนวทางในการเลี้ยงลูก สอดคล้องกับการศึกษาของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์³

กลุ่มทดลองมีการปฏิบัติพันธกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น เพิ่มขึ้นจากก่อนทดลองและมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ เนื่องจากผู้ปกครองนำความรู้ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกลุ่มผู้ปกครองไปปฏิบัติตามบทบาทของผู้ปกครองในการดูแลเด็กนักเรียน ให้มีความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ของตนเอง เช่น มอบหมายให้ลูกช่วยงานบ้าน สอบถามเรื่องการเรียน การบ้าน ให้ลูกมีส่วนร่วมในการกำหนดกติกาของครอบครัว เกี่ยวกับการเล่นเกม อธิบายเหตุผลการไม่อนุญาตให้เล่นเกม ให้รู้จักกฎ กติกาและวินัยของครอบครัว สอนให้ลูกรู้จักคุณค่าของเงิน และสอบถามเกี่ยวกับการใช้เงินของลูก การได้รับการกระตุ้นเตือนจากผู้วิจยผ่านสมุดการบ้านจากโรงเรียนถึงผู้ปกครอง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ นันทพร กลิ่นจันทร์¹⁴ นุปผาสวรรค์ อุดมพิชน¹⁵ ที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมอบรมผู้ปกครองแล้วผู้ปกครองมีการปฏิบัติดีขึ้น และสอดคล้องกับโครงการค่ายครอบครัวสร้างสรรค์รู้ทันไซเบอร์ ของสถาบัน

สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์³ ที่พบว่าผู้ปกครองที่เข้าร่วมมีการทำบทบาทหน้าที่ของตนเองดีขึ้น

เมื่อประเมินผลการปฏิบัติพันธกิจของผู้ปกครองจากการสอบถามเด็กนักเรียน พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองตามพันธกิจของครอบครัวมากกว่าก่อนทดลอง และมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ สะท้อนให้เห็นว่า ผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรมได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากโปรแกรมไปใช้ในการดูแลเด็กนักเรียน แม้ว่าคำตอบจากนักเรียนอาจจะมีผลมาจากวุฒิภาวะของเด็กเอง แต่เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มเปรียบเทียบที่อยู่ในวัยเดียวกันก็พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนการได้รับการดูแลจากผู้ปกครองมากขึ้นกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญ

การศึกษาครั้งนี้มีข้อจำกัด คือไม่ได้ติดตามผลของโปรแกรมว่าเมื่อผู้ปกครองมีความรู้เจตคติ และการปฏิบัติพันธกิจครอบครัวดีขึ้นแล้ว ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมหรือไม่ จึงทำให้ไม่สามารถสรุปผลของโปรแกรมนี้อย่างชัดเจน พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้เนื่องจากกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบไม่ได้อยู่ในโรงเรียนเดียวกัน จึงอาจมีปัจจัยกวนในกลุ่มเปรียบเทียบที่มีอิทธิพลต่อผลเช่นระบบการเรียนการสอนที่เน้นวิชาการมากทำให้เด็กเบื่อการเรียน หรือบริเวณที่ตั้งโรงเรียนใกล้แหล่งชุมชน ร้านเกม

สรุป

โปรแกรมส่งเสริมพันธกิจของผู้ปกครองสามารถส่งเสริมการปฏิบัติพันธกิจของผู้ปกครองและความสัมพันธ์ในครอบครัวเพื่อป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น

เอกสารอ้างอิง

1. กรุงเทพธุรกิจออนไลน์ ข่าวการเมือง : คุณภาพชีวิต “เด็กไทยติดเกมเพิ่มขึ้น 2 เท่ารอบ 3 ปี” เข้าถึงได้ที่ <http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/politics/life/>. [29 กรกฎาคม 2552].
2. สุดา จันทมุกดา และ สมพร เนติรัฐกร. ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย 2550;15:187-98.
3. สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์. สถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์: กรุงเทพมหานคร; 2549.
4. บัณฑิต ศรีไพศาล. เทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง. ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังติดเกม. สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ เข้าถึงได้ที่ <http://cgap.icamtalk.com/childg/tn01.php>. [24 มิถุนายน 2552].
5. สมภพ วชิรพงษ์ การวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นคอมพิวเตอร์. [ปริญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต] บัณฑิตวิทยาลัยนครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล; 2548.
6. จีรพรรณ มาทวิ. การศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่องและแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์. [ปริญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการแนะแนว]. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2548.
7. สุทธิพร นิราพาธ. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. [ปริญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. บัณฑิตวิทยาลัย เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่; 2547.
8. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ “ผลวิจัยชี้เด็กติดเกมอายุเฉลี่ย 11 ปี” เข้าถึงได้ที่ <http://www.thaihealth.or.th/node/8496>. [19 กุมภาพันธ์ 2552].
9. อารยา สิงห์สวัสดิ์. เด็กติดเกม...ภัยร้ายโลกไซเบอร์ [website] กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. เข้าถึงได้ที่: <http://www.thai-health.or.th/node/4118>. [7 พฤษภาคม 2551].
10. Duvall, E.M. Family development. (4th ed). Philadelphia : J B Lippincott. 1971.
11. กรมสุขภาพจิต. คู่มือการฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วม. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: วงศ์กลมโปรดักชั่น จำกัด; 2546.
12. Polit DF, Hungler BP. Nursing research: Principle and method. 6th ed. Philadelphia: Lippincott; 1999.
13. สุนทร โชติชัยสถิต. ผลการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทางภูมิปัญญาความจริงต่อการควบคุมตนเอง

- ของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. [ปริญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น; 2548.
14. นันทพร กลิ่นจันทร์. ประสิทธิผลของการอบรม
ผู้ปกครองโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับการสร้าง
แรงจูงใจต่อการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียน
วัยประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดเขาทราย
(พุทธรายาคม) จังหวัดชลบุรี. [ปริญาวิทยาศาสตรมหา-
บัณฑิต] นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล;
2540.
15. นุพาสวรรค์ อุดมพีชน. ประสิทธิผลของโปรแกรม
การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเรื่องเพศศึกษาแก่บิดาหรือ
มารดาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อำเภอ
เมือง จังหวัดลพบุรี. [ปริญาวิทยาศาสตรมหา-
บัณฑิต] นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล; 2547.