

บทความวิจัย

ผลของชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน  
และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1\*

Effects of the Activity Package Computer Game  
Media on Attitudes, Norms and Perceived Behavior Control  
on Sexual Abstinence of 7<sup>th</sup> Grade Students

วนิดา เณรานนท์ (Wanida Neranon)\*\*

รุจา ภูไพบูลย์ (Rutja Phuphaibul)\*\*\*

ชิ่งฤดี คงศักดิ์ตระกูล (Chuanruedee Kongsaktrakul)\*\*\*\*

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เพื่อศึกษาผลของการจัดอบรมโดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ต่อทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการสุ่มห้องเรียนเข้าเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเป็นกลุ่มที่ได้รับชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับการสอนตามปกติ จำนวน 42 คน และกลุ่มควบคุมเป็นกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย แผนการดำเนินกิจกรรม สื่อเกมคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อื่น ๆ ในการทำกิจกรรม ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบสอบถามทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ แบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐาน

\* วิทยานิพนธ์หลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพยาบาลเด็ก โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

\*\* อาจารย์ ภาควิชาการพยาบาลกุมารเวชศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์เกื้อการุณย์ มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช

\*\*\* ศาสตราจารย์ สาขาการพยาบาลเด็ก โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

\*\*\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการพยาบาลเด็ก โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

เกี่ยวกับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ และแบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือด้วยการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน และหาค่าความเที่ยงด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ .88, .91 และ .89 ตามลำดับ การรวบรวมข้อมูลดำเนินการเดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ 2559 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ สถิติบรรยาย และ สถิติที่

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะคติต่อพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนการรับรู้บรรทัดฐานต่อพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ไม่แตกต่างกัน

**คำสำคัญ:** สื่อเกมคอมพิวเตอร์, ทักษะคติ, การรับรู้บรรทัดฐาน, การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม, พฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์, วัยรุ่น

## Abstract

This quasi-experimental research design aimed to investigate the effects of the activity package computer game media training on attitudes, perceived norms and perceived behavior control on sexual abstinence of 7<sup>th</sup> grade students at a high school in Bangkok. The sample students were assigned into two main groups: the experiment and control groups. The experiment group consisted of 42 students taught by a combination of the activity package computer game media and traditional instruction. The control group consisted of 43 students taught by traditional instruction. The instruments used in the experiment were as follows: The activity package computer game media and Activity plan to prevent and reduce sexual risk behavior, questionnaires on general information of the respondents, attitudes towards sexual abstinence, perceived norms and perceived behavior control on sexual abstinence. These instruments were tested for content validity by 5 experts, while Cronbach's Alpha Coefficient approached for reliability were .88, .91 and .89 respectively. The data were collected on January-February, 2016. Data were analyzed through descriptive statistics and t-test.

The research result indicated that the experimental group taught by a combination of the activity package computer game media and traditional instruction resulted statistically significant higher attitudes and perceived behavior control on sexual abstinence scores than the control group ( $p < .05$ ). However, the average score of perceived norms of the experimental group both before and after the experiment did not differ.

**Key words:** computer game media, attitudes, norms, perceived behavior control, sexual behavior, adolescent

## บทนำ

วัยรุ่นในประเทศไทยมีแนวโน้มการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรเพิ่มมากขึ้น และอายุของการมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกมีแนวโน้มลดลง พบว่าวัยรุ่นไทยอายุต่ำกว่า 20 ปี เคยมีเพศสัมพันธ์ร้อยละ 36 อายุเฉลี่ยลดลงจาก 18-19 ปี เป็น 15-16 ปี (สำนักอนามัยเจริญพันธุ์ กรมอนามัย, 2556) อายุน้อยที่สุดที่มีเพศสัมพันธ์ ครั้งแรก คือ 13 ปี (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2557)

ปัญหาพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรในวัยรุ่น อาจเกิดจากหลายปัจจัย ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงด้านการเจริญเติบโตและพัฒนาการ ปัจจุบันพบว่า เด็กไทยเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์เร็วขึ้น โดยมีอายุเฉลี่ย 13 ปี (เนตรนภาพรหมมา, จรวยพร สุภาพ, กนิษฐา จำรูญสวัสดิ์, พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์ และ สุปรียา ตันสกุล, 2556) ทำให้มีการกระตุ้นของฮอร์โมนเพศ เกิดความรู้สึกสนใจเพศตรงข้าม ประกอบกับ

สภาพสังคมที่ทันสมัยขึ้น การติดต่อสื่อสารทำได้ อย่างสะดวกรวดเร็ว เข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะสื่อกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ และสัมพันธ์ภาพในครอบครัวน้อยลง บิดามารดาไม่มีเวลาดูแลบุตรอย่างใกล้ชิด และขาดการพูดคุยกับบุตรในเรื่องเพศ (วรรณิ เตียววิเศษ, กิ่งกาญจน์ คงสาคร และศิริพร ภาณุวาทกุล, 2554; สีนวลรัตน์วิจิตรและมาลินี จำเริญ, 2560) ทำให้เพื่อนเข้ามามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมากขึ้น วัยรุ่นจึงเลียนแบบพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมจากเพื่อนหรือบุคคลในสังคม ซึ่งปัจจัยต่างๆ เหล่านี้อาจมีผลทำให้ค่านิยม ทศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรของวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงไป

การป้องกันไม่ให้อายุวัยรุ่นมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ควรเริ่มป้องกันตั้งแต่เด็กเริ่มเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์ ซึ่งเป็นช่วงอายุ 12-13 ปี เพื่อป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ควรเลือกวิธีการและ

สื่อที่เหมาะสมกับวัย พัฒนาการ และความสนใจ ของวัยรุ่น จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรม พบว่า การป้องกันพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรของวัยรุ่นที่ผ่านมา ใช้วิธีการบรรยายและการอภิปรายกลุ่ม (เพชรน้อย สิ่งช่างชัย, 2554) การบรรยาย การอภิปรายกลุ่ม และการแสดงบทบาทสมมติ (อมรรัตน์ สุปินราช และ รัตน์ศิริ ทาโต, 2552) การใช้สื่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คู่มือ วิดีโอ ภาพยนตร์สั้น การสาธิต เป็นต้น (วรวรรณ ทิพย์วาริรมย์, 2555) สำหรับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการป้องกันพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นนั้น พบว่า องค์การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการสาธารณสุขมีโครงการพัฒนาเว็บไซต์และเกมคอมพิวเตอร์ (องค์การแพช, 2550) เพื่อให้ความรู้ในเรื่องการอนามัยและการเจริญพันธุ์ อย่างไรก็ตาม การให้ความรู้เพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นที่เหมาะสมได้

แนวคิดการวางแผนพฤติกรรม ของ เอจเซน (Ajzen, 1991) การที่บุคคลจะกระทำพฤติกรรมใดจะต้องมาจากการมีความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น โดยความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นจะเกิดจากการมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น การรับรู้บรรทัดฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น และการรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมนั้น ซึ่งจากการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการมีพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม (กนกพัชร ต่าย

คนอง, 2553; เนตรนภา พรหมมา, 2556; ไพฑูรย์ พันธุ์แดง, 2557) จากการศึกษายังพบว่า วัยรุ่นไทยยังคงมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสูง วิธีการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของวัยรุ่นจึงควรพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการและลักษณะนิสัยของวัยรุ่นในปัจจุบัน (Bertrand , 2006; วรวรรณ ทิพย์วาริรมย์, 2556) ดังเช่น สื่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาสามารถเพิ่มความตระหนัก ปรับเปลี่ยนทัศนคติ เพิ่มทักษะการสื่อสารระหว่างเด็กและผู้ปกครอง และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ได้ (Delgado et al, 2007)

ดังนั้น สื่อที่ใช้ในการป้องกันพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรของวัยรุ่นจะต้องสามารถปรับทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปรับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และเพิ่มการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งคาดว่าจะช่วยเสริมสร้างความตั้งใจในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ต่อไป ได้ รุจา ภูไพบูลย์ และคณะ (2558) ได้พัฒนาสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ตามแนวคิดทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรม (Ajzen, 1991) สำหรับการป้องกันพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่าเด็กมีความตั้งใจในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสูงกว่าก่อนการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์ โดยจุดเน้นของการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เด็ก

เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และเนื้อหา ซึ่งสื่อเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือการเรียนรู้ยังไม่เพียงพอในการปรับทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การให้ความรู้ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนร่วมกับการอภิปรายกลุ่มย่อย ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการป้องกันการติดเชื้อเอชไอวี มีความรู้ในการใช้ถุงยางอนามัยเพิ่มทักษะการสื่อสารและทักษะการปฏิเสธด้วย (Lightfoot, 2007; Kiene, 2007) ผู้วิจัยจึงมีการจัดกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่ม ภายหลังจากเรียนผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี และช่วยปรับเปลี่ยนความคิด ความเชื่อของเด็กทำให้เด็กมีทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งคาดว่าจะนำไปสู่ความตั้งใจในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในอนาคตได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนการสอนตามปกติก่อนและหลังการทดลอง

2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับการเรียนการสอนตามปกติ

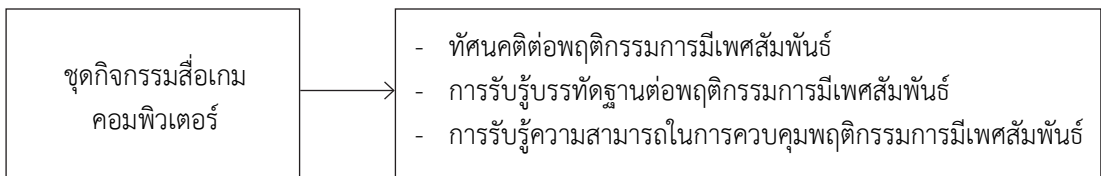
3. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ หลังสิ้นสุดการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรม (Theory of Planned Behavior) ของ เอจเซน (Ajzen, 1991) มาเป็นกรอบแนวคิด ทฤษฎีนี้เชื่อว่าปัจจัยหลักที่ทำนายพฤติกรรมของมนุษย์ คือความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรม และปัจจัยที่กำหนดความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมมี 3 ปัจจัย ปัจจัยแรก คือทัศนคติต่อพฤติกรรม ซึ่งทัศนคติต่อพฤติกรรมนั้นเกิดจากความเชื่อเกี่ยวกับผลของพฤติกรรมนั้นๆ ว่ามีผลดีหรือผลเสียต่อตนเองอย่างไร และค่านิยมเกี่ยวกับผลของพฤติกรรมว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ดี ชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้และเชื่อว่า การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรเป็นสิ่งที่ดี เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมและควรปฏิบัติ การไม่มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรจะส่งผลดีต่อตนเอง ปัจจัยต่อมา คือ การรับรู้บรรทัดฐานของกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับพฤติกรรม ซึ่งกลุ่มอ้างอิงเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิดและมีความสำคัญ ได้แก่ พ่อ แม่ ครู และเพื่อน ซึ่งการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมนั้น เกิดจากความเชื่อว่าบุคคลกลุ่มอ้างอิงยอมรับหรือไม่ยอมรับพฤติกรรมนั้น และการมีแรงจูงใจที่จะคล้อยตามความคาดหวังของบุคคลกลุ่มอ้างอิง ใน

ชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสมและพฤติกรรมที่บุคคลในสังคมให้การยอมรับ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมเกี่ยวกับการไม่ยอมรับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร และปัจจัยสุดท้าย คือ การรับรู้ความสามารถของตนเองในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งเกิดจากความเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมการกระทำพฤติกรรมนั้นๆได้ และการรับรู้ถึงอิทธิพลของ

ปัจจัยสนับสนุนหรือปัจจัยขัดขวางการกระทำพฤติกรรม เด็กจะได้เรียนรู้จากการสังเกตตัวการ์ตูนในสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ว่ามีวิธีการหลีกเลี่ยงหรือปฏิเสธพฤติกรรมเสี่ยงที่จะนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หรือจะแก้ไขสถานการณ์เสี่ยงนั้นอย่างไรซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความมั่นใจว่าเมื่อเผชิญกับสถานการณ์เสี่ยงในชีวิตจริง เด็กจะมีแนวทางในการแก้ไขสถานการณ์เหล่านั้นได้จริง



**กรอบแนวคิดในการวิจัย**

**วิธีการดำเนินการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ชนิดสองกลุ่ม วัดก่อนและหลังการทดลอง (two groups pretest-posttest design)

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

เด็กวัยเรียนอายุ 12-13 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่แห่งหนึ่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร มีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือ สามารถสื่อสารด้วยภาษาไทย และยินยอมให้ความร่วมมือในการวิจัย

และผู้ปกครองอนุญาตให้เข้าร่วมการวิจัย โดยมี การลงนามไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยคำนวณค่าขนาดอิทธิพล (effect size) จากงานวิจัยที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จากการคำนวณได้ขนาดอิทธิพล (d) เท่ากับ 0.86 ซึ่งเป็นค่าขนาดอิทธิพลขนาดใหญ่ (large effect size) กำหนดอำนาจในการทดสอบ (power analysis) เท่ากับ 0.9 ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ทดสอบกับสมมติฐานทางเดียว (one-tailed) คำนวณโดยใช้ G\*Power (faul, Erdfelder, Lang & Buchner, 2007) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มละ 37 คน และเพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่าง

จึงเพิ่มกลุ่มตัวอย่างอีกกลุ่มละ 20 % (7คน) กลุ่มตัวอย่างจึงเป็นกลุ่มละ 44 คน คือ กลุ่มทดลอง 44 คน และกลุ่มควบคุม 44 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 88 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 1) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ

##### ทดลอง

1.1 สื่อเกมคอมพิวเตอร์ เป็นเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ ประกอบด้วย ภาพวาดการ์ตูนสีสันสดใส มีคำบรรยาย มีเสียงพากย์ พัฒนาจากคณะทำงานป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสำหรับนักเรียนก่อนเข้าสู่วัยรุ่น ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล (รุจา ภูไพบูลย์ และคณะ, 2558) โดยเนื้อหาพัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีแบบแผนพฤติกรรมของเอจเซน (Ajzen, 1991) เพื่อปรับทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ ปรับการรับรู้บรรทัดฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ และเพิ่มการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ โดยออกแบบให้มี 5 สถานการณ์ ได้แก่ (1) ที่บ้าน (2) ที่โรงเรียน (3) บ้านเพื่อน (4) ร้านอินเทอร์เน็ต และ (5) ระหว่างทาง แต่ละสถานการณ์มีข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศให้เด็กได้เลือกตอบ ใน 1 ข้อคำถาม มีตัวเลือกตอบ 3 ตัวเลือก โดยแต่ละสถานการณ์มีผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

1.2 แผนการดำเนินกิจกรรม เพื่อป้องกันพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ ผู้วิจัยพัฒนาจากการทบทวนวรรณกรรม ความรู้ที่เกี่ยวข้องและเอกสาร ตำราต่าง ๆ นำมาสร้างกิจกรรมผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา จากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ได้ค่าความตรงตามเนื้อหา (CVI) เท่ากับ 0.9

#### 2) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนของวารุณี พองแก้ว (2549) ซึ่งพัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรม (Theory of Planned Behavior) ของ เอจเซน (Ajzen, 1991) ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

2.1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป มีข้อความ 10 ข้อ

2.2 แบบสอบถามทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ประกอบด้วย ข้อคำถาม 2 ส่วนซึ่งเป็นมาตรวัดแบบประมาณค่า (rating scale) มีระดับการวัด 5 ระดับ ได้แก่ ส่วนที่ 1 ความเชื่อเกี่ยวกับผลกระทบของพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน จำนวน 33 ข้อ และส่วนที่ 2 ค่านิยมเกี่ยวกับผลของพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน จำนวน 33 ข้อ การแปลผลคะแนนทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน โดยคิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนความเชื่อเกี่ยวกับผลกระทบของพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน กับคะแนนค่านิยมเกี่ยวกับผลของพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนของ



ข้อคำถามที่สอดคล้องกัน รวมทั้ง 66 ข้อ มีค่าตั้งแต่ 33-825 คะแนน คะแนนรวมสูง หมายความว่า นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ตรวจสอบความเที่ยงด้วย Cronbach's Alpha Coefficient เท่ากับ .88

2.3 แบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ประกอบด้วยข้อคำถาม 2 ส่วนซึ่งเป็นมาตรวัดแบบประมาณค่า (rating scale) มีระดับการวัด 5 ระดับ ได้แก่ ส่วนที่ 1 ความเชื่อเกี่ยวกับการยอมรับของบุคคลกลุ่มอ้างอิงในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน เป็นข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 15 ข้อ และส่วนที่ 2 ความเชื่อเกี่ยวกับการสนับสนุนของบุคคลกลุ่มอ้างอิงในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน เป็นข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 15 ข้อ โดยคิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนความเชื่อเกี่ยวกับการยอมรับของบุคคลกลุ่มอ้างอิงในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนกับความเชื่อเกี่ยวกับการสนับสนุนของบุคคลกลุ่มอ้างอิงในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนของข้อคำถามที่สอดคล้องกัน รวมทั้ง 30 ข้อ มีค่าตั้งแต่ 15-375 คะแนน คะแนนต่ำ หมายความว่า นักเรียนมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมเกี่ยวกับการไม่ยอมรับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ตรวจสอบความเที่ยงด้วย Cronbach's Alpha Coefficient ได้เท่ากับ .91

2.4 แบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ประกอบด้วยข้อคำถาม 2 ส่วน ซึ่งเป็นมาตรวัดแบบประมาณค่า (rating scale) มีระดับการวัด 5 ระดับ ได้แก่ ส่วนที่ 1 ความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน จำนวน 19 ข้อ และส่วนที่ 2 ความเชื่อกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน จำนวน 19 ข้อ โดยคิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน กับความเชื่อเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ของข้อคำถามที่สอดคล้องกัน รวมทั้ง 38 ข้อ มีค่าตั้งแต่ 19-475 คะแนน คะแนนรวมสูง หมายความว่า นักเรียนมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนในระดับสูง ตรวจสอบความเที่ยงด้วย Cronbach's Alpha Coefficient ได้เท่ากับ .89

#### การพิทักษ์สิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้ ได้ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการการวิจัยในคน ของคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล (รหัส ID 11-58-25ว) กลุ่มตัวอย่างได้รับการชี้แจงวัตถุประสงค์ อธิบายขั้นตอนการศึกษา ประโยชน์ที่จะได้จากการเข้าร่วมวิจัย สามารถซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติมได้ตลอดการดำเนินการวิจัย ผู้ที่ไม่เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้จะไม่มีผลกระทบต่อ



ผลการเรียน สามารถขอลงตัวออกจากการวิจัย ได้ตลอดเวลา ข้อมูลทุกอย่างที่ได้จากการวิจัย จะเก็บเป็นความลับ ส่วนด้านการเผยแพร่ข้อมูล จะทำในภาพรวมเพื่อเผยแพร่ทางวิชาการเท่านั้น

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### กลุ่มควบคุม

##### ครั้งที่ 1 (สัปดาห์ที่ 1) (60 นาที)

สร้างสัมพันธภาพ ด้วยกิจกรรม “ฉันอยู่ไหน” ซึ่งแจกวัสดุประสงค์การวิจัยขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ใช้เวลา 30 นาที และให้นักเรียนทำแบบสอบถาม พฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนก่อนการทดลอง (pretest) ใช้เวลา 30 นาที

##### ครั้งที่ 2 (สัปดาห์ที่ 2) และ ครั้งที่ 3 (สัปดาห์ที่ 3)

นักเรียนได้รับการเรียนการสอนตามปกติ

##### ครั้งที่ 4 (สัปดาห์ที่ 4) (60 นาที)

ให้นักเรียนทำแบบสอบถามพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนหลังการทดลอง (posttest) ใช้เวลา 30 นาที ร่วมกิจกรรมปัจฉิมนิเทศ มอบของที่ระลึกและกล่าวปิดกิจกรรม ใช้เวลา 30 นาที

#### กลุ่มทดลอง

##### ครั้งที่ 1 (สัปดาห์ที่ 5) (60 นาที)

สร้างสัมพันธภาพ ด้วยกิจกรรม “ฉันอยู่ไหน” ซึ่งแจกวัสดุประสงค์การวิจัยขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ใช้เวลา 30 นาที ให้นักเรียนทำแบบสอบถาม พฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนก่อนการทดลอง (pretest) ใช้เวลา 30 นาที

##### ครั้งที่ 2 (สัปดาห์ที่ 6) (60 นาที)

ให้เรียนผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ในสถานการณ์บ้านเพื่อน และสถานการณ์ร้านอินเทอร์เน็ตใช้เวลา 20 นาที และให้ทำกิจกรรมกลุ่ม “รักแบบฉัน นั่นเพื่อเธอ” โดยร่วมกันอภิปรายจากใบงานที่ 1 และใบงานที่ 2 เพื่อแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์หลังเรียนผ่านสื่อเกมใช้เวลา 40 นาที

##### ครั้งที่ 3 (สัปดาห์ที่ 7) (60 นาที)

ให้เรียนผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ในสถานการณ์ที่บ้าน สถานการณ์ที่โรงเรียน และสถานการณ์ระหว่างทาง ใช้เวลา 20 นาที และให้ทำกิจกรรมกลุ่ม “รักฉัน บอกฉันที” โดยร่วมกันอภิปรายจากใบงานที่ 3 ใบงานที่ 4 และใบงานที่ 5 เพื่อแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์หลังเรียนผ่านสื่อเกม ใช้เวลา 40 นาที

##### ครั้งที่ 4 (สัปดาห์ที่ 8) (60 นาที)

ให้นักเรียนทำแบบสอบถามพฤติกรรม การมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนหลังการทดลอง (posttest) ใช้เวลา 30 นาที ร่วมกิจกรรมปัจฉิมนิเทศ มอบของที่ระลึกและกล่าวปิดกิจกรรม ใช้เวลา 30 นาที

### การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การวิเคราะห์ลักษณะข้อมูลส่วนบุคคลด้วยสถิติไคสแควร์ (Chi-square test) เพื่อเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ

การแจกแจงข้อมูลของคะแนนทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน โดยใช้สถิติ Kolmogorov – Smirnov test การเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำการทดสอบด้วย Independent t-test และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังทดลองด้วยสถิติ Paired t-test

### ผลการวิจัย

1. ลักษณะข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 90 คน โดยเป็นกลุ่มทดลองมีจำนวน 46 คน มีการคัดออกจากการวิจัย 4 คน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมการวิจัยไม่ครบทุกครั้ง กลุ่มควบคุมมีจำนวน 44 คน และมีการคัดออกจากการวิจัย 1 คน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมการวิจัยไม่ครบทุกครั้ง ดังนั้นจึงเหลือกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 85 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 42 คน เป็นเพศชาย ร้อยละ 42.90 เพศหญิงร้อยละ 57.10 และกลุ่มควบคุมจำนวน 43 คน เป็นเพศชาย ร้อยละ 37.20 เพศหญิง ร้อยละ 62.80 ทั้งสองกลุ่มมีอายุ 12 และ 13 ปี ซึ่งส่วนใหญ่อายุเท่ากับ 13 ปี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนส่วนใหญ่ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม อยู่ระหว่าง 3.50 – 4.00 สถานภาพการสมรสของบิดามารดาส่วนใหญ่อยู่ด้วยกัน สัมพันธภาพในครอบครัวส่วนใหญ่

มีสัมพันธภาพดี บุคคลที่นักเรียนพักอาศัยอยู่ด้วย ส่วนใหญ่อยู่กับบิดาและมารดา ค่านิยมเกี่ยวกับอายุที่เหมาะสมในการแต่งงาน การมีครอบครัวของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 50 มีค่านิยมการแต่งงานที่เหมาะสมตอนอายุ 26 – 30 ปี ความถี่ในการสนทนาออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ร้อยละ 60 ทุกวัน ช่องทางการรับรู้ภัยจากพฤติกรรมทางเพศของทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่ มากกว่าครึ่งมีช่องทางการรับรู้ทางอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเกือบทั้งหมดราวร้อยละ 90 ยังไม่มีแฟนหรือคนรัก

### 2. ผลของชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์

2.1 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 1)

2.2 กลุ่มทดลอง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนทัศนคติ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ ) ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนการรับรู้บรรทัดฐานก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 2)

2.3 กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทัศนคติ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ ) ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนการรับรู้บรรทัดฐาน ระหว่างทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 3)

**ตารางที่ 1** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติ คะแนนการรับรู้บรรทัดฐาน และคะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมกรมีเพศสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่มควบคุม (n = 43) และ กลุ่มทดลอง (n = 42) ก่อนการทดลอง โดยใช้สถิติ independent t-test

กลุ่ม	Possible rang (min-max)	Actual rang (min-max)	$\bar{x}$	S.D	t	p
<b>ทัศนคติ</b>					-1.228	0.223
กลุ่มควบคุม	33-825	226-663	566.93	85.18		
กลุ่มทดลอง	33-825	369-721	589.21	82.08		
<b>การรับรู้บรรทัดฐาน</b>					0.018	0.986
กลุ่มควบคุม	15-375	15-92	33.86	19.27		
กลุ่มทดลอง	15-375	15-83	33.79	19.29		
<b>การรับรู้ความสามารถ</b>					0.042	0.966
กลุ่มควบคุม	19-475	235-389	333.83	34.16		
กลุ่มทดลอง	19-475	229-460	333.45	48.20		

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติ คะแนนการรับรู้บรรทัดฐาน และคะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมกรมีเพศสัมพันธ์ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ paired t-test

กลุ่ม	n	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p-value
		$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D		
<b>ทัศนคติ</b>							
กลุ่มควบคุม	43	566.93	85.18	582.76	57.85	-1.632	0.110
กลุ่มทดลอง	42	589.21	82.08	647.02	74.24	-13.049	0.000
<b>การรับรู้บรรทัดฐาน</b>							
กลุ่มควบคุม	43	33.86	19.27	33.95	19.31	-0.504	0.617
กลุ่มทดลอง	42	33.79	19.29	32.36	18.29	1.865	0.069
<b>การรับรู้ความสามารถ</b>							
กลุ่มควบคุม	43	333.83	34.16	333.06	34.81	1.754	0.087
กลุ่มทดลอง	42	333.45	48.20	381.76	32.10	-10.079	0.000

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติ คะแนนการรับรู้บรรทัดฐาน และคะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุม (n = 43) และกลุ่มทดลอง (n = 42) โดยใช้สถิติ independent t-test

กลุ่ม	Possible rang (min-max)	Actual rang (min-max)	$\bar{X}$	S.D	t	p
<b>ทัศนคติ</b>					-4.457	0.000
กลุ่มควบคุม	33-825	453-669	582.76	57.85		
กลุ่มทดลอง	33-825	445-729	647.02	74.24		
<b>การรับรู้บรรทัดฐาน</b>					-0.391	0.697
กลุ่มควบคุม	15-375	15-93	33.95	19.31		
กลุ่มทดลอง	15-375	15-81	32.36	18.29		
<b>การรับรู้ความสามารถ</b>					-6.699	0.000
กลุ่มควบคุม	19-475	232-387	333.06	34.81		
กลุ่มทดลอง	19-475	317-460	381.76	32.10		

### การอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาสามารถอธิบายได้ว่า ชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทัศนคติที่ดีในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน และเพิ่มความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนได้ โดยชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กได้เรียนรู้ผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เนื้อเรื่องในสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กเรียนรู้และเชื่อว่าการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรเป็นสิ่งที่ดี เป็น

ค่านิยมพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม และควรปฏิบัติ การไม่มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรจะส่งผลดีต่อตนเอง ทำให้เด็กสามารถดำเนินชีวิตประจำวันในสังคมได้อย่างมีความสุข และการทำกิจกรรมกลุ่มโดยให้เด็กร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์และพฤติกรรมทางเพศต่าง ๆ ของตัวการ์ตูนหลังจากเรียนรู้ผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมเหล่านี้เป็นการช่วยปรับทัศนคติที่ดีต่อการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรให้กับเด็ก สอดคล้องกับการศึกษาของ Delgado (2007) และพอเพ็ญไกรนรา และคณะ(2556) ที่พบว่า การใช้สื่อที่มีภาพเคลื่อนไหว ทางโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และ

อินเทอร์เน็ตร่วมกับการอภิปรายกลุ่มย่อย ช่วยส่งเสริมในด้านความรู้ และการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศให้แก่เด็กได้ ฝึกการคิดแก้ปัญหา ฝึกการคิดแบบมีเหตุผล มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสมมากขึ้น ซึ่งการได้รับความรู้ที่ถูกต้อง และการได้รับประสบการณ์จำลองจากการเล่นเกม จะช่วยส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนความคิด ความเชื่อ ทัศนคติของเด็ก

ชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ยังช่วยส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนเองในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในสื่อเกมคอมพิวเตอร์มีตัวการ์ตูนที่พุดซ้กุงให้เด็กเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา และแสดงพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม โดยได้ลองเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนด ช่วยให้เด็กได้ฝึกคิดวิเคราะห์จากการสังเกตตัวการ์ตูนในสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ว่ามีวิธีการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หรือแก้ไขสถานการณ์นั้นอย่างไร และในการทำกิจกรรมกลุ่ม เด็กจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับวิธีการหรือแนวทางในการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความมั่นใจในการนำวิธีการเหล่านี้ไปใช้เป็นแนวทางหรือแก้ไขสถานการณ์ เมื่อต้องเผชิญกับเหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวัน กิจกรรมเหล่านี้ทำให้เด็กรับรู้ได้ว่าตนเองสามารถควบคุมพฤติกรรมไม่ให้ตนเองมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Baumler (2012) ที่ศึกษาผลของ

โปรแกรม It's Your Game ต่อการป้องกันการตั้งครรภ์ การป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และโรคเอดส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า โปรแกรม It's Your Game ช่วยเพิ่มความรู้ เพิ่มการรับรู้ความสามารถเกี่ยวกับการใช้ถุงยางอนามัยได้ การที่เด็กได้รับประสบการณ์โดยตรงในการฝึกแก้ปัญหาในเกมด้วยตนเอง รวมถึงเรียนรู้ประสบการณ์จากตัวแบบอื่นๆในเกม ซึ่งตัวแบบมีการพุดซ้กุงให้เด็กมีพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม เมื่อเด็กได้ลองปฏิบัติจากสถานการณ์จำลองต่าง ๆ ในเกม เด็กก็จะสามารถรับรู้ได้ว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมทางเพศได้ และมีวิธีการในการป้องกันหรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ เพื่อป้องกันการตั้งครรภ์ การป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์และโรคเอดส์

ในการศึกษาครั้งนี้ชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ได้ช่วยเพิ่มการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ซึ่ง เมื่อพิจารณาคะแนนการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ทั้งก่อนและหลังการทดลอง จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมต่ำ แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมว่าสังคม ไม่ยอมรับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมการศึกษา และเมื่อพิจารณาจากคะแนนรายชื่อของแบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน

พบว่า บุคคลที่มีความสำคัญต่อกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสองกลุ่มมากที่สุด ได้แก่ พ่อ แม่ และครู และเมื่อพิจารณาข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสองกลุ่ม พบว่า มีอายุ 13 ปี ส่วนใหญ่ร้อยละ 75 ยังพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา สัมพันธภาพ ในครอบครัว ส่วนใหญ่มีสัมพันธภาพอยู่ในระดับดี เด็กส่วนใหญ่ ร้อยละ 65 มีค่านิยมในเรื่อง การแต่งงานว่าควรแต่งงานเมื่ออายุ 26-30 ปี ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ตลอดจนการปลูกฝังขนบธรรมเนียม ประเพณีไทยเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม จากพ่อ แม่ และครู ทำให้เด็กมีการรับรู้ว่าสังคม ไม่ยอมรับการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร

นอกจากนี้การที่กลุ่มตัวอย่างมีคะแนน การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมต่ำ และไม่เปลี่ยนแปลง นั้น อาจเนื่องจากพฤติกรรมทางเพศเป็นเรื่องที่ ไรต่อความรู้สึกของเด็ก และอาจส่งผลกระทบต่อ เด็กใน ด้านลบ จึงทำให้เด็กไม่กล้าเปิดเผย ความคิดเห็นที่แท้จริง ในการทำกิจกรรมกลุ่มมี การร่วมกันแสดงความคิดเห็น เด็กบางคนมีความ เขินอายเพื่อน ทำให้ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ตามความรู้สึกจริงของตนเอง เนื่องจากเพื่อนเป็น บุคคลที่มีอิทธิพลต่อความคิดและความเชื่อของ เด็ก ดังนั้นเด็กจึงอาจเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับ พฤติกรรมทางเพศเฉพาะส่วนที่ดี และให้คำตอบ ที่เป็นไปตามความคาดหวังของสังคมเท่านั้น

## ข้อเสนอแนะ

**1. ด้านปฏิบัติการพยาบาล** พยาบาล อนามัยโรงเรียน พยาบาลเด็ก สามารถนำชุด กิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ไปใช้เป็นการ เรียนรู้ให้กับเด็กในการปรับทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับ พฤติกรรมทางเพศ และส่งเสริมการรับรู้ความ สามารถในการควบคุมพฤติกรรมทางเพศของเด็ก ให้ดีขึ้น ซึ่งผู้ที่จะนำชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ไปใช้ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องใน ชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีการให้ ความรู้แก่บุคลากรก่อนนำไปใช้

**2. ด้านการศึกษา** ควรมีการนำชุด กิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ สอดแทรกเข้าเป็น ส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนเพิ่มเติมใน รายวิชาสุขศึกษา และให้ความรู้กับครู เพื่อให้เกิด ความเข้าใจตรงกันในการนำชุดกิจกรรมสื่อ เกมคอมพิวเตอร์ไปใช้

**3. ด้านการวิจัยทางการพยาบาล** ควร มีการศึกษาและติดตามประเมินความตั้งใจใน การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ใน ระยะยาว หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับชุดกิจกรรม สื่อเกมคอมพิวเตอร์ และควรนำชุดกิจกรรมสื่อ เกมคอมพิวเตอร์ ไปศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่กำลัง ศึกษาอยู่ในระดับชั้นอื่น ๆ หรือกลุ่มตัวอย่างที่ สังกัดสถาบันอื่น ซึ่งอาจมีบริบทแตกต่างจาก การศึกษาในครั้งนี้

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2557). *สภาวการณ์มีบุตรของวัยรุ่นไทย พ.ศ. 2556*. กรุงเทพฯ: กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2558, จาก <http://www.childpregnancy.m-society.go.th>
- เนตรทราย ปัญญชุณห์. (2552). *การสร้างเสริมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เนตรนภา พรหมมา, จรวยพร สุภาพ, กนิษฐา จำรูญสวัสดิ์, พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์ และสุปรียา ตันสกุล. (2556). ปัจจัยคาดทำนายความตั้งใจมีเพศสัมพันธ์ก่อนสมรสของนักเรียนชายชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัย. *วารสารนเรศวรพะเยา*, 6(2), 157-167.
- พอเพ็ญ ไกรนรา, เมธิณี เกตวาธิมาตร และ มณฑนา มณีโชติ. (2556). ผลของโปรแกรมป้องกันการตั้งครรภ์ไม่พร้อมโดยแกนนำนักศึกษาพยาบาลต่อความรู้ ทักษะคิดและความตั้งใจในการป้องกันการตั้งครรภ์ไม่พร้อมของวัยรุ่นตอนต้น. *วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครราชสีมา*, 19(2), 20-29.
- เพชรน้อย สิงห์ช่างชัย. (2552). *หลักการและการใช้วิจัยเชิงคุณภาพสำหรับทางการพยาบาลและสุขภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ลำปาง: วิทยาลัยบรมราชชนนีนครลำปาง.
- ยุพา พูนขำ. (2553). *การส่งเสริมสุขภาพป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงและปัญหาสุขภาพเยาวชน*. นนทบุรี: สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข.
- วรรณิ์ เดียววิเศษ, กิ่งกาญจน์ คงสาคร และ ศิริพร ภาณุวาทกุล. (2554). ความเชื่อเกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศระหว่างผู้ปกครองและวัยรุ่นในครอบครัวไทย. *วารสารสาธารณสุขมหาวิทยาลัยบูรพา*, 1(3), 32-41.
- วรวรรณ ทิพย์วาริรมย์. (2555). การพัฒนาโปรแกรมป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก. *วารสารการพยาบาลและสุขภาพ*, 6(3), 95-105.
- วีระชัย สิทธิปิยะสกุล และ พิชานัน หนุงษ์. (2551). *ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น (Teenage pregnancy)*. ปีงบประมาณ 2552. เชียงใหม่: เกวลีการพิมพ์.
- วัชรารณ บัตรเจริญ. (2555). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารสาธารณสุข*, 42(1), 30-40.



- วารุณี พองแก้ว. (2549). รายงานวิจัยโครงการพัฒนาโปรแกรมการวางแผนพฤติกรรมเพื่อป้องกันและลดพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่น ระยะที่ 1 : การพัฒนาเครื่องมือและสำรวจพฤติกรรม. สำนักงานกองทุนสนับสนุนสร้างเสริมสุขภาพ.
- สินวล รัตน์วิจิตร และมาลินี จำเนียร. (2560). ผลของการประยุกต์ใช้ Satir model ต่อความมั่นใจในการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรในนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ในเขตชุมชนเมืองจังหวัดนครปฐม. *วารสารเกื้อการุณย์*, 24(1), 102-117.
- สำนักโรคเอดส์ วัณโรค และโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ กระทรวงสาธารณสุข. (2554). วิเคราะห์สถานการณ์โรคเอดส์ในประเทศไทย สืบค้นเมื่อ 31 มกราคม 2558. จาก [http://www.aidsthai.org/main.php?filename=sathana01\\_20071113](http://www.aidsthai.org/main.php?filename=sathana01_20071113)
- สำนักอนามัยเจริญพันธุ์ กรมอนามัย. (2556). การป้องกันและแก้ไขปัญหาดังครรภ์ในวัยรุ่น, นนทบุรี: กระทรวงสาธารณสุข. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2558 , จาก <http://www.rh.anamal.moph.go.th>
- องค์การแพธ. (2550). แนวคิดในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพศศึกษารอบด้านในสถานศึกษา สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา. กรุงเทพมหานคร: เอร์เจนท์ แพค
- อมรรัตน์ สุปิ่นราช และ รัตน์ศิริ ทาโต. (2552). ผลของโปรแกรมการปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อความตั้งใจในการใช้ถุงยางอนามัยของนิสิตชาย. *วารสารพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 3(1), 34-46.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Social Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Bertrand, J. T., O'Reilly, K., Denison, J., & Anhang, R. (2006). Systematic review of the effectiveness of mass communication programs to change HIV/AIDS related behavior in developing countries. *Health Education Research*, 21(4), 567-97.
- Delgado, H. M., & Austin, S. B. (2007). Can media promote responsible sexual behaviors among adolescents and young adult? *Current opinion in pediatric*, 19(3), 405-10.
- Elizabeth, B., Jill, G., & Susan, T. (2012). Examination of the relationship between psychosocial mediators and intervention effect in It's your game: An effective HIV/STI/pregnancy prevention intervention for middle school students. *Journal AIDS Research and Treatment*, 10(1), 1-8.

Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A. G., & Buchner, A. (2007). G\*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral and biomedical sciences. *Behavior Research Methods, 39*, 175-191.

Isabela, G., & Adam, L., (2014). The benefit of playing video games. *Journal American Psychologist, 69*(1), 66-78.