

ผลของโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ต่อทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม
และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Effects of the Media Computer Games “KID...THINK” Program on Attitude,
Norms, and Perceived Behavioral Control on Sexual Risk Behavior
of the 6th Grade Students

Corresponding author E-mail: weerayuth@unc.ac.th
(Received: February 10, 2019; Revised: May 10, 2019;
Accepted: May 15, 2019)

วีระยุทธ อินพะเนา (Weerayuth Inpanao)¹
รุจา ภูไพบูลย์ (Rutja Phuphaibul)²
ชินฤดี คงศักดิ์ตระกูล (Chuanrudee Kongsaktrakul)³

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ต่อทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการสุ่มเข้ากลุ่ม 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองเป็นกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับการเรียนการสอนตามปกติ จำนวน 27 คน และกลุ่มควบคุมเป็นกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนตามปกติ จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย แผนการดำเนินกิจกรรม สื่อเกมคอมพิวเตอร์ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบสอบถามทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือด้วยการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน และหาความเที่ยงด้วยค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค(Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ .82, .92, .85 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ สถิติบรรยาย และสถิติการทดสอบแมนวิทนี

1 นักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต (การพยาบาลเด็ก) มหาวิทยาลัยมหิดล
Master of Nursing Science Program in Pediatric Nurse Ramathibodi Schools of Nursing,
Faculty of Medicine, Ramathibodi Hospital, Mahidol University, Thailand

อีเมล: weerayuth@unc.ac.th
E-mail: weerayuth@unc.ac.th

2 ศาสตราจารย์ โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี
มหาวิทยาลัยมหิดล

อีเมล: ruja.phu@mahidol.ac.th

professors of Ramathibodi Schools of Nursing, Faculty of Medicine,
Ramathibodi Hospital, Mahidol University, Thailand

E-mail: ruja.phu@mahidol.ac.th

3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี
มหาวิทยาลัยมหิดล

Associate professor of Ramathibodi Schools of Nursing, Faculty of Medicine,
Ramathibodi Hospital, Mahidol University, Thailand

ผลการวิจัย พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนทัศนคติ และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม ไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ ควรมีการนำโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับเด็กและวัยรุ่น สอดแทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อเพิ่มการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ

คำสำคัญ: สื่อเกมคอมพิวเตอร์, ทัศนคติ, การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม, การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม, พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ, วัยรุ่น

ABSTRACT

The objective of this quasi-experimental research was to investigate the effects of the media computer games “Kid...Think” program training on attitudes, norms and perceived behavioral control on sexual risk behavior of 6th grade students (n=50) in a primary school in Bangkok. The sample students were assigned into two main groups. The experimental group (n=27) received a media computer game "Kid ... Think" program and a traditional instruction. The control group (n=23) received only the traditional instruction. The instruments used in the study were a teaching plan for class activities and the media computer games “Kid...Think”. Data were collected using a set of questionnaires on general information of the respondents including attitude, norm, and perceived behavioral control on sexual risk behavior. These instruments were tested for content validity by 5 experts, while Cronbach’s Alpha Coefficient approached for reliability were .82, .92, and .85, respectively. Data were analyzed through descriptive statistics and Man-Whitney U test.

The results showed that only the perceived behavioral control on sexual risk behavior of the experimental group is significantly different from that of the control group ($p < .05$). However, attitude and perceived subjective norms of the experimental group and control group are not significantly different ($p > .05$).

The results of this study suggest the media computer games “Kid...Think” program be applied as part of the course or an extracurricular activity as a learning material for children and adolescent in order to promote perceived behavioral control on sexual risk behavior.

Keywords: Computer games media, Attitude, Norms, Perceived behavioral control, Sexual risk behavior, Adolescent

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วัยรุ่นในประเทศไทยมีแนวโน้มการมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ เช่น การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ป้องกัน หรือการมีคู่นอนหลายคน เป็นต้น เพิ่มขึ้น และอายุของการมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกมีแนวโน้มลดลง พบว่า วัยรุ่นไทยอายุต่ำกว่า 20 ปี เคยมีเพศสัมพันธ์ ร้อยละ 36 อายุเฉลี่ยลดลงจาก 18-19 ปี เป็น 15-16 ปี (Bureau of Reproductive Health, 2013) อายุน้อยที่สุดที่มีเพศสัมพันธ์ ครั้งแรก คือ 13 ปี (Ministry of Social Development and Human Security, 2014) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นวัยที่มีอายุระหว่าง 11-13 ปี วัยนี้เป็นวัยที่กำลังจะเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กไปสู่วัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลง ด้านร่างกายมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ยังไม่ดีเท่าที่ควร และเป็นวัยที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่นเจริญพันธุ์ เกิดการกระตุ้นของฮอร์โมนเพศ ส่งผลให้เริ่มมีความรู้สึกสนใจเพศตรงข้าม อยากรู้ อยากลอง ชอบความท้าทาย มีความต้องการทางเพศ (Tripathi, 2011) แต่ยังขาดประสบการณ์ในการดำรงชีวิตและเป็นวัยที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์ทางเพศมาก่อน จึงไม่ตระหนักต่อผลเสียที่เกิดจากการกระทำพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ (Kaewkangwan, 2006) ร่วมกับสภาพสังคมไทยในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเปลี่ยนจากครอบครัวขยายเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น ส่งผลให้ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวมี

น้อยลง บางส่วนต้องแยกจากครอบครัวเพื่อเรียนหนังสือ และต้องพักอยู่กับเพื่อนตามหอพัก จึงได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน และต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้มีการเลียนแบบพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ รวมไปถึงการชักชวนของเพื่อนให้เข้าถึงสื่อ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีส่วนกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกทางเพศ และมีการมีวามุมทางเพศ (Puntang, Toonsiri & Junprasert, 2014; Tripathi, 2011) จากปัจจัยที่กล่าวมาข้างต้น จึงมีโอกาที่จะกระทำพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้ เช่น การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ป้องกัน หรือการมีคู่นอนหลายคน (Trasoo, 2007) ซึ่งจะนำไปสู่การตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ และการทำแท้ง รวมถึงการเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ตามมา

การป้องกันไม่ให้อายุรุ่นเกิดพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ควรเริ่มป้องกันตั้งแต่เด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น เนื่องจากเป็นวัยที่กำลังจะเข้าสู่วัยรุ่นเจริญพันธุ์ เพื่อป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ควรเลือกวิธีการและสื่อที่เหมาะสมกับวัย พัฒนาการ และความสนใจของวัยรุ่น จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ที่ผ่านมามีการนำโปรแกรมต่าง ๆ มาใช้ในการป้องกันหรือลดพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศในวัยรุ่น โปรแกรมส่วนใหญ่เป็นการให้ความรู้ สร้างและเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และสร้างเสริมทักษะต่าง ๆ (Ratanapan, 2009) โดยกลยุทธ์ที่ใช้ ได้แก่ การอภิปรายกลุ่มย่อย บทบาทสมมติ การสะท้อนคิด วิดีโอ การสาธิต การฝึกทักษะ การทำแบบฝึกหัด การระดมสมอง การตุ๋น

ภาพยนตร์ และการเล่นเกม (Ratanapan, 2009) ซึ่งพบว่าได้ผลดีแต่วัยรุ่นในปัจจุบันเป็นวัยที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีความเป็นตัวของตัวเองสูง อยากรู้ อยากลอง ชอบความตื่นเต้น และท้าทาย (Thipwareerom, Powwattana & Lapvongwatana, 2013) ดังนั้นวิธีการและสื่อสำหรับวัยรุ่นยุคใหม่นี้ควรเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีความความตื่นเต้นและท้าทาย สนุกสนาน เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และเนื้อหาควรสอดคล้องกับวิถีชีวิตประจำวันของวัยรุ่นตอนต้น

แนวคิดของเอจเซน (Ajzen, 1991) การที่จะทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้นั้น ควรทำให้วัยรุ่นมีทัศนคติที่ดีต่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ มีการเพิ่มการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมว่าสังคมไม่ยอมรับเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ซึ่งจะส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และลงมือกระทำพฤติกรรมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ซึ่งจากการศึกษา พบว่า ทัศนคติที่ดีของวัยรุ่นต่อการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมที่ดีต่อการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ สามารถทำนายความตั้งใจในการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้ (Taikhanong, 2011; Puntang et al., 2014; Duangmahasorn, Srisuriyawey & Homsin, 2015)

ดังนั้นสื่อที่จะใช้ในการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของวัยรุ่นจะต้องสามารถปรับทัศนคติที่ดี ปรับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมและเพิ่มการรับรู้

ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ซึ่งจะส่งผลต่อความตั้งใจในการมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศต่อไปได้ วนิดา เณรานนท์, รุจา ภูไพบูลย์ และ ชื่นฤดี คงศักดิ์ตระกูล (Neranon, Phupaibul & Chuanruedee, 2018) ได้ศึกษาผลของสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้พัฒนาสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid... คิด” ตามแนวคิดทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรมของเอจเซน (Ajzen, 1991) ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล สำหรับป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของวัยรุ่นร่วมกับการจัดกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่มภายหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า สามารถช่วยเพิ่มทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมได้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid... คิด” มาประยุกต์ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นวัยแรกเริ่มเนื่องจากเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญาและอารมณ์เป็นไปอย่างรวดเร็ว อยากรู้ อยากลอง ชอบเรื่องท้าทาย เริ่มสนใจเพศตรงข้าม และมีแรงขับทางเพศสูง (Kaewkangwan, 2006) ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้ โดยคาดว่าผลของการศึกษาจะเป็นประโยชน์ในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของวัยรุ่นในอนาคตต่อไปได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มที่ได้รับ

โปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ร่วมกับการสอนปกติ กับกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างเดียว

2. เพื่อเปรียบเทียบผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมต่อพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ร่วมกับการสอนปกติกับกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างเดียว

3. เพื่อเปรียบเทียบผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ร่วมกับการสอนปกติกับกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างเดียว

สมมติฐานงานวิจัย

1. ผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน

2. ผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมต่อพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน

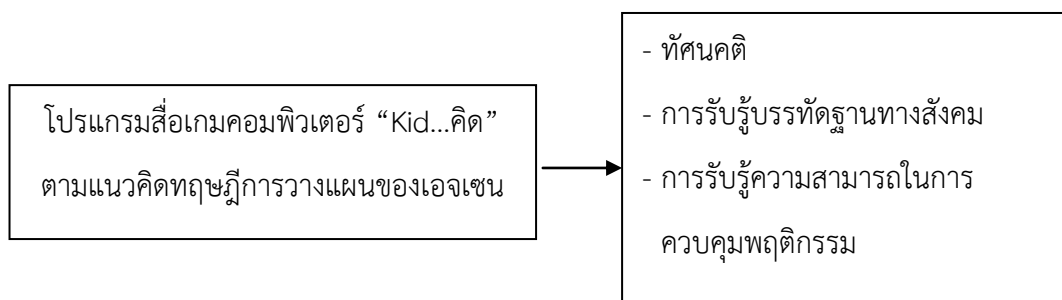
3. ผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน

กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ ได้ใช้แนวคิดทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรม (Theory of Planned Behavior: TPB) ของ Ajzen (Ajzen, 1991) มาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา ทฤษฎีนี้เชื่อว่าปัจจัยหลักที่ทำนายพฤติกรรมของมนุษย์ คือ ความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรม และปัจจัยที่กำหนดความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมมี 3 ปัจจัย ได้แก่ 1) ทัศนคติของบุคคลต่อพฤติกรรมนั้นเกิดจากความเชื่อเกี่ยวกับผลของพฤติกรรมนั้น ๆ ว่าดีหรือมีผลเสียต่อตนเองอย่างไร และค่านิยมเกี่ยวกับผลของพฤติกรรมว่าการกระทำนั้นเป็นพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ดี 2) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรม ซึ่งการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมนั้นเกิดจากความเชื่อว่าคุณคณกลุ่มอ้างอิงยอมรับหรือไม่ยอมรับพฤติกรรมนั้น และการมีแรงจูงใจที่จะคล้อยตามความคาดหวังของบุคคลกลุ่มอ้างอิง ซึ่งบุคคลกลุ่มอ้างอิงเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดและมีความสำคัญได้แก่ พ่อ แม่ ครู และเพื่อน โปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสมและพฤติกรรมที่บุคคลในสังคมให้การยอมรับ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กได้รับบรรทัดฐานทางสังคมเกี่ยวกับการไม่ยอมรับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ 3) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งเกิดจากความเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ได้ และการรับรู้ถึงอิทธิพลปัจจัยสนับสนุนหรือปัจจัยขัดขวางการกระทำพฤติกรรม ดังนั้น เมื่อบุคคลมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรม รับรู้ว่าจะสังคมหรือบุคคลที่มีความสำคัญต่อตนคิดว่าควรแสดงพฤติกรรมนั้น และรับรู้ว่าจะตนเองมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมดังกล่าวสูง จะส่งผลต่อความตั้งใจในการที่จะกระทำพฤติกรรม และนำไปสู่การ

กระทำพฤติกรรม (Ajzen, 1991) โดยการเล่นสื่อกเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ซึ่งมีสถานการณ์ภายในเกมทั้ง 5 สถานการณ์ ได้แก่ สถานการณ์ที่บ้าน สถานการณ์ที่บ้านเพื่อน สถานการณ์ที่โรงเรียน สถานการณ์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต สถานการณ์ระหว่างทาง ซึ่งในแต่ละสถานการณ์ประกอบด้วยเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่จะนำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ เนื้อเรื่องจะคล้ายคลึงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันที่นักเรียนอาจได้เจอ แต่ละสถานการณ์จะมีข้อคำถามที่ให้นักเรียนเลือกตอบว่าจะกระทำพฤติกรรมใด เมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้น โดยคำถามแต่ละข้อจะมี

ให้เลือกตอบ 3 ตัวเลือก มีทั้งพฤติกรรมเชิงบวก และเชิงลบ นักเรียนสามารถเลือกตอบได้ 1 ตัวเลือก และเนื้อเรื่องจะเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆตามคำตอบที่นักเรียนเลือกตอบ และเมื่อเล่นเกมเสร็จสิ้น นักเรียนจะมาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในแต่ละสถานการณ์ถึงพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการปรับทัศนคติและสร้างทัศนคติที่ดี เสริมสร้างการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม การเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ



กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi – experimental research) แบบสุ่มเข้ากลุ่ม สองกลุ่ม วัดก่อนและหลังการทดลอง (two group pretest-posttest design)

ประชากร

เด็กนักเรียน อายุ 11 – 13 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

เด็กนักเรียน อายุ 11 – 13 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือสามารถติดต่อสื่อสารด้วยภาษาไทย ยินดีเข้าร่วมในการวิจัย ผู้ปกครองอนุญาตและยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัยและผู้ปกครองอนุญาตให้เข้าร่วมการวิจัย โดยมีการลงนามไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ได้คำนวณขนาดอิทธิพล ($\bar{d}$) เท่ากับ 1.34 กำหนดอำนาจการทดสอบ (power analysis) .90 ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 โดยทดสอบแบบ two – tailed คำนวณโดยใช้ G*Power (Faul, Erdfelder, lang & Buchner, 2007) ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 38 คน และเพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่าง จึงเพิ่มกลุ่มตัวอย่างอีกกลุ่มละ 30 % (6 คน) กลุ่มตัวอย่างจึงเป็นกลุ่มละ 25 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 50 คน ผู้วิจัยสุ่มห้องเรียนเข้าเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยจับฉลากแบบไม่แทนที่ เพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และเป็นกลุ่มควบคุม 1 ห้อง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดกลุ่มตัวอย่างที่ถูกคัดเลือกเพียงบางส่วนเกิดความรู้สึกแตกต่าง ไม่ได้รับความเป็นธรรมในการจัดการเรียนการสอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1.1 แผนการดำเนินกิจกรรม เพื่อช่วยป้องกันและลดพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ผู้วิจัยสร้างเองจากการทบทวนวรรณกรรม ความรู้ที่ได้และตำราต่าง ๆ นำมาสร้างกิจกรรม ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ได้ค่าความตรงตามเนื้อหา (CVI) เท่ากับ .90

1.2 สื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” พัฒนาตามกรอบแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของเอจเซน (Ajzen, 1991) เพื่อช่วยปรับทัศนคติ เสริมสร้างการรับรู้บรรทัดฐานของสังคม และเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ ชนิด

เลือกตอบ ประกอบด้วย ภาพการ์ตูนสี่เส้นสดใส มีเสียงและตัวหนังสือบรรยายประกอบ พัฒนาโดย รุจา ภูไพบูลย์ และคณะ ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทยคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล โดยเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยตัวละครหลัก 2 ตัว ผู้เล่นจะเป็นผู้เลือกตัวละครเอง และดำเนินเนื้อเรื่องตามที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ให้ตอบข้อคำถามจากสถานการณ์ 5 สถานการณ์ ได้แก่ 1) บ้าน 2) ระหว่างทาง 3) โรงเรียน 4) บ้านเพื่อน 5) ร้านอินเทอร์เน็ต แต่ละสถานการณ์มีข้อคำถามให้เลือกตอบ โดยมีให้เลือก 3 คำตอบใน 1 ข้อ ซึ่งสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ได้ผ่านการทดสอบความตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของภาพ ภาษาที่ใช้ และความครอบคลุมเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย อาจารย์พยาบาลเด็ก 2 ท่าน อาจารย์พยาบาลชุมชน 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา 1 ท่าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่พัฒนาโดย TaiKhanong (2011) ตามแนวคิดของ (Ajzen & Fishbein, 1980) และคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

2.1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล มีข้อคำถาม 10 ข้อ

2.2 แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ประกอบด้วย 2 ส่วน 1) แบบสอบถามความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ 2) แบบสอบถามการประเมินค่านิยมเกี่ยวกับผลของพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ รวมจำนวน 12 ข้อ

โดยคำถามมีลักษณะการวัดเป็นแบบประเมินค่า (Rating scale) โดยมีค่าคะแนน 5 ระดับ มีค่าคะแนนตั้งแต่ 6-150 คะแนน คะแนนรวมต่ำ หมายถึง นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ตรวจสอบความเที่ยงด้วย Cronbach's Alpha Coefficient เท่ากับ .82

2.3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้บรรทัดฐานต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) แบบสอบถามความเชื่อเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ 2) แบบสอบถามแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ รวมจำนวน 14 ข้อ โดยคำถามแต่ละข้อจะมีลักษณะการวัดเป็นแบบประเมินค่า (Rating scale) โดยมีค่าคะแนน 5 ระดับ มีค่าคะแนนตั้งแต่ 7-175 คะแนน คะแนนรวมสูง หมายถึง นักเรียนมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมที่ดีต่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ตรวจสอบความเที่ยงด้วย Cronbach's Alpha Coefficient เท่ากับ .92

2.4 แบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) แบบสอบถามความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ 2) แบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ โดยคำถามแต่ละข้อจะมีลักษณะการวัดเป็นแบบประเมินค่า (Rating scale) โดยมีค่าคะแนน 5 ระดับ มีค่าคะแนนตั้งแต่ 6-150 คะแนน คะแนนรวมสูง หมายถึง นักเรียนมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่ดีเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ตรวจสอบความเที่ยงด้วย Cronbach's Alpha Coefficient เท่ากับ .85

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

โครงการวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของคณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล เลขที่ 2559/174 เลขที่โครงการ ID03-59-26ว และผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดการวิจัยที่ระบุในแบบสอบถาม และจัดทำเอกสารชี้แจงรายละเอียดการวิจัย และขออนุญาตผู้ปกครองในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนการทดลองมีการชี้แจงเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ การปฏิบัติขณะเข้าร่วมวิจัย ระยะเวลา และประโยชน์ที่จะได้รับการเข้าร่วมวิจัย และแจ้งให้กลุ่มตัวอย่างทราบว่าหากกลุ่มตัวอย่างมีความไม่สบายใจในการเข้าร่วมการวิจัยสามารถตอบรับหรือปฏิเสธการเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องอธิบายเหตุผล และสามารถถอนตัวจากการเข้าร่วมวิจัยได้ตลอดเวลา

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

กลุ่มควบคุม

สัปดาห์ที่ 1 ผู้วิจัยเข้าพบนักเรียนกลุ่มควบคุม เพื่อแนะนำผู้วิจัย สร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัย กับนักเรียนกลุ่มควบคุม และชี้แจงการดำเนินกิจกรรม ดำเนินการให้นักเรียนกลุ่มควบคุมกรอกแบบสอบถามก่อนการทดลอง ใช้เวลาประมาณ 60 นาที หลังจากนั้น นักเรียนกลุ่มควบคุมจะได้รับการเรียนการสอนตามปกติ ซึ่งเป็นกิจกรรมการสอนตามรายวิชาที่โรงเรียนกำหนดไว้ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ

สัปดาห์ที่ 2 และ 3 ผู้วิจัยให้กลุ่มควบคุมได้รับการเรียนการสอนตามปกติ

สัปดาห์ที่ 4 ผู้วิจัยพบนักเรียนกลุ่มควบคุม เพื่อทำแบบสอบถามหลังการทดลอง บอก

สิ้นสุดการวิจัย และมอบของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมวิจัย ใช้เวลาประมาณ 60 นาที

กลุ่มทดลอง

สัปดาห์ที่ 5 ผู้วิจัยเข้าพบนักเรียนกลุ่มทดลอง เพื่อแนะนำผู้วิจัย สร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัย กับนักเรียนกลุ่มทดลอง และชี้แจงการดำเนินกิจกรรม ดำเนินการให้นักเรียนกลุ่มทดลองกรอกแบบสอบถามก่อนการทดลอง ใช้เวลาประมาณ 60 นาที และให้นำแบบประเมินมาใส่ในกล่องที่ถูกปิดสนิท ที่บริเวณด้านหน้าชั้นเรียน

สัปดาห์ที่ 6 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมให้นักเรียนกลุ่มทดลอง ได้รับการเรียนการสอนตามปกติซึ่งเป็นกิจกรรมการสอนตามรายวิชาที่โรงเรียนกำหนดไว้ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ และได้รับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” 2 สถานการณ์ ได้แก่ 1) บ้าน 2) บ้านเพื่อน ใช้เวลาประมาณ 20 นาที หลังจากเล่นเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว จัดกลุ่มให้นักเรียน แบ่งเป็น 4 กลุ่ม เท่าๆ กัน แจกใบงาน เกี่ยวกับสถานการณ์ ทั้ง 2 สถานการณ์ ให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม วิเคราะห์และอภิปรายกันภายในกลุ่ม ใช้เวลา 20 นาที และให้ส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลการอภิปรายภายในกลุ่ม และผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม

สัปดาห์ที่ 7 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมให้นักเรียนกลุ่มทดลอง ได้รับการเรียนการสอนตามปกติ และได้รับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” เล่นเกมต่ออีก 3 สถานการณ์ ได้แก่ 1) ระหว่างทาง 2) โรงเรียน 3) ร้านอินเทอร์เน็ต ใช้เวลาประมาณ 20 นาที หลังจากเล่นเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว จัดกลุ่มให้นักเรียน แบ่งเป็น 4 กลุ่ม เท่าๆ กัน แจกใบงาน เกี่ยวกับสถานการณ์ ทั้ง 2 สถานการณ์ ให้นักเรียนร่วมกัน

ตอบคำถาม วิเคราะห์และอภิปรายกันภายในกลุ่ม ใช้เวลา 20 นาที และให้ส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลการอภิปรายภายในกลุ่ม และผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม

สัปดาห์ที่ 8 ผู้วิจัยพบนักเรียนกลุ่มทดลอง เพื่อทำแบบสอบถามหลังการทดลอง และทำกิจกรรมปัจฉิมนิเทศ บอกสิ้นสุดการวิจัย และมอบของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมวิจัย ใช้เวลาประมาณ 60 นาที และให้นำแบบประเมินมาใส่ในกล่องที่ถูกปิดสนิท ที่บริเวณด้านหน้าชั้นเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปโดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างด้วยสถิติ Chi – square test

ทดสอบการแจกแจงข้อมูลผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมก่อนและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ Shapiro-Wilk test ซึ่งในการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ใช้คะแนนการเปลี่ยนแปลงระหว่างก่อนและหลังการทดลอง คือ ผลต่างค่าเฉลี่ย ($\bar{D}$) ซึ่งได้จากการนำคะแนนหลังการทดลองลบด้วยคะแนนก่อนการทดลอง ของคะแนนทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และนำมาทดสอบการกระจายของข้อมูลพบว่า ผลต่างค่าเฉลี่ย ($\bar{D}$) คะแนนทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม กลุ่มควบคุมมีการแจกแจงเป็นโค้งปกติ

($p > .05$) ส่วนกลุ่มทดลองมีการแจกแจงไม่เป็นโค้งปกติ ($p < .05$) ในการวิเคราะห์ความแตกต่างของผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง จึงใช้สถิติ Man-Whitney U test

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 50 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 27 คนและกลุ่มควบคุมจำนวน 23 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง กลุ่มทดลอง ร้อยละ 59.3 และกลุ่มควบคุม ร้อยละ 65.2 ทั้งสองกลุ่มมีอายุระหว่าง 11-13 ปี ส่วนใหญ่ อายุเท่ากับ 12 ปี สถานสมรสของบิดามารดาส่วนใหญ่อยู่ด้วยกัน ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดามารดา และความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาและนักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดี ทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่มีค่านิยมเรื่องเพศในลักษณะที่จะรักษาความบริสุทธิ์จนกว่าจะแต่งงาน และส่วนใหญ่มีความคิดว่าสมควรที่จะมีครอบครัวในช่วงอายุ 26 ปีขึ้นไป ความถี่ในการสนทนาออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้ 2-3 วัน/ครั้ง และส่วนใหญ่ทราบถึงอันตรายจากการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนจากทางอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และทุกคนยังไม่เคยมีประสบการณ์การมี

เพศสัมพันธ์ และเมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลทั่วไประหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยสถิติ Chi-square พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลของโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “kid.... คิด”

2.1 นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ร่วมกับการสอนปกติ กับกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ มีทัศนคติต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > .05$)

2.2 นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ร่วมกับการสอนปกติ กับกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมต่อพฤติกรรมเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > .05$)

2.3 นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ร่วมกับการสอนปกติ กับกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ มีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$)

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลต่างค่าเฉลี่ย ($\bar{D}$) คะแนนการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ Man-Whitney U test

กลุ่ม	Median	IQR		Z	p-value
	ของ $\bar{D}$	Q1	Q3		
ทัศนคติ					
กลุ่มควบคุม	-3.00	-6.00	3.00	-8.42	.400
กลุ่มทดลอง	-1.00	-3.00	0.00		

กลุ่ม	Median	IQR		Z	p-value
	ของ $\bar{D}$	Q1	Q3		
การรับรู้บรรทัดฐาน					
กลุ่มควบคุม	3.00	-16.00	65.00	-4.71	.637
กลุ่มทดลอง	0.00	0.00	24.00		
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม					
กลุ่มควบคุม	4.00	-9.00	19.00	-2.016	.044
กลุ่มทดลอง	17.00	5.00	35.00		

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า ทักษะคิดต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเข้าร่วมโปรแกรมสื่อบอร์ดคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีทักษะคิดต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการปรับหรือสร้างทัศนคติขึ้น ต้องใช้ระยะเวลา อย่างน้อย 3-6 เดือน หลังการทดลองในการที่จะปรับหรือสร้างทัศนคติ เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่ามีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างยั่งยืน (Duangmahasorn, 2015) ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดระยะเวลาในการเข้าร่วมโปรแกรมสื่อบอร์ดคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” เพียง 4 สัปดาห์เท่านั้นซึ่งอาจยังไม่เพียงพอต่อการปรับหรือสร้างทัศนคติ โดยในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ควรใช้ระยะเวลาในการศึกษาที่มากขึ้น และมีการติดตามผลในระยะยาวต่อไป เพื่อที่จะสามารถวัดพฤติกรรมการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มิได้วัดการเปลี่ยนแปลงที่พฤติกรรมโดยตรง แต่วัดผลระยะสั้นผ่านปัจจัยด้านทัศนคติเท่านั้น

การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเข้าร่วมโปรแกรมสื่อบอร์ด

คอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเกี่ยวกับ ผลของชุดกิจกรรมสื่อบอร์ดคอมพิวเตอร์ต่อทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐาน และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่มีเพศสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ชุดกิจกรรมสื่อบอร์ดคอมพิวเตอร์ ไม่ได้ช่วยเพิ่มการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ (Neranon, Rutja, & Chuanruedee, 2018) อาจเป็นผลมาจากสื่อบอร์ดคอมพิวเตอร์นั้น เป็นเพียงตัวกระตุ้นที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวกระตุ้นสมมติ ซึ่งอาจเป็นตัวแทนของบรรทัดฐานสังคมเพียงบางส่วน และเมื่อพิจารณาคำตอบจากแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม พบว่า บุคคลที่มีความสำคัญมากที่สุด ต่อกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม คือ บิดา มารดา และครู และส่วนมากอาศัยอยู่กับบิดามารดา มีความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ และการปลูกฝังทัศนคติ และบรรทัดฐานทางสังคม รวมไปถึงการปลูกฝังวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีไทยเกี่ยวกับเรื่องการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศที่ไม่เหมาะสม จาก

บุคคลที่มีความสำคัญ เช่น บิดา มารดา และครู ทำให้มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศที่ไม่เหมาะสม (Puntang, Toonsiri & Junpraasert, 2014) และนอกจากนี้ พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศเป็นเรื่องที่อ่อนไหวต่อความรู้สึกของเด็ก และอาจส่งผลกระทบต่อเด็กในด้านลบ จึงทำให้เด็กไม่กล้าเปิดเผยความคิดที่แท้จริงในการทำกิจกรรมกลุ่ม เด็กบางคนเขินอายกลุ่มเพื่อน ส่งผลให้ยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นตามความรู้สึกจริงของตนเอง เนื่องจากเพื่อนก็เป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อความคิดและความเชื่อของเด็ก (TaiKhanong, 2011) ดังนั้น เด็กจึงอาจเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศเฉพาะเรื่องที่ดี และให้คำตอบที่เป็นไปตามความคาดหวังของสังคม

อย่างไรก็ตามผลการศึกษาค้างนี้ โปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” มีส่วนในการเพิ่มการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้ เมื่อนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบการจำลองสถานการณ์ นักเรียนจะได้ฝึกวิเคราะห์จากการสังเกตตัวการ์ตูน ปฏิบัติทักษะต่าง ๆ และเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จำลอง ที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง และสามารถนำสิ่งที่ได้ในการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จึงเป็นการช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเชื่อว่าจะสามารถควบคุมพฤติกรรม และช่วยเพิ่มการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้ นอกจากนี้การอภิปรายกลุ่ม ประกอบกับการนำเสนอผลการ

อภิปรายหน้าชั้นเรียนจะช่วยให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับวิธีการหรือแนวทางในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความมั่นใจในการนำวิธีการเหล่านี้ไปใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขสถานการณ์ เมื่อต้องเผชิญกับเหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับการศึกษาชุดกิจกรรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ ช่วยส่งเสริมการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร (Neranon, Rutja & Chuanruedee, 2018) คล้ายคลึงกับการศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาเชิงบวกต่อทัศนคติต่อการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร การรับรู้ความสามารถตนเอง และความตั้งใจในการปฏิเสธการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นตอนต้น พบว่า ภายหลังการทดลองกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมอิทธิพลทางสังคมมีการรับรู้ความสามารถตนเองและความตั้งใจในการปฏิเสธการมีเพศสัมพันธ์ มากกว่ากลุ่มควบคุม (Duangmahasom, Srisuriyawey & Homsin, 2015) และคล้ายคลึงกับการศึกษาของ Baumler (2012) ศึกษาผลของโปรแกรม It's Your Game ต่อการป้องกันการตั้งครรภ์ การป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์และโรคเอดส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 6 ครั้ง ครั้งละ 45 นาที ภายในประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับการใช้ถุงยางอนามัย การรับรู้ความสามารถในการใช้ถุงยางอนามัย และการรับรู้บรรทัดฐานของสังคมเกี่ยวกับการใช้ถุงยางอนามัย พบว่า หลังเข้าร่วมโปรแกรม It's Your Game นักเรียนมีความรู้และการรับรู้ความสามารถในการใช้ถุงยางอนามัยเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัย สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการพยาบาล การศึกษา และการวิจัยทางการพยาบาล ดังนี้

ด้านปฏิบัติการพยาบาล

จากผลการศึกษา พบว่า โปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ทำให้นักเรียนมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสูงขึ้น ดังนั้นพยาบาลอนามัยโรงเรียน พยาบาลเด็ก สามารถนำโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับเด็กและวัยรุ่น เพื่อเพิ่มการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ โดยการจัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแลเด็กและวัยรุ่น เช่น ครู พ่อ แม่ ผู้ปกครอง และแกนนำเยาวชน เป็นต้น เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการใช้โปรแกรม และแผนการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มทัศนคติ เสริมสร้างการรับรู้

บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ได้

ด้านการศึกษา

ควรมีการนำโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” สอดแทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร และให้ความรู้กับครู เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการนำโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ไปใช้

ด้านการวิจัยทางการพยาบาล

1. ควรมีการศึกษาและติดตามประเมินทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศในระยะยาว หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด”

2. ควรมีการนำโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ไปศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้น หรือกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเด็กและวัยรุ่นที่อยู่นอกระบบการศึกษา หรือกลุ่มเด็กที่มีความผิดปกติทางหู ซึ่งอาจมีบริบทแตกต่างจากการศึกษาในครั้งนี้

References

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 179-211.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Baumler, E., Glassman, J., Tortolero, S., Markham, C., Shegog, R., Peskin, M., & Franks, H. (2012). Examination of the relationship between psychosocial mediators and intervention effects 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.
- Bureau of Reproductive Health. (2017). *Reproductive health situation in adolescents and youth in 2016*. Retrieved (2017, April 20) from http://rh.anamai.moph.go.th/download/all_file/index/RH@2559.pdf
- Bureau of Reproductive Health. (2013). *Prevention and problem solving for teenage pregnancy, Nonthaburi: Ministry of Public Health*. Retrieved (2015, February 10) from <http://www.rh.anamal.moph.go.th>.
- Duangmahasorn, S., Srisuriyawey, R., Homsin, P. (2015). Effects of positive development program on attitudes toward premarital sex, perceived self-efficacy, and intention to refuse premarital sex among early adolescents. *Journal of nursing and education*, 8(1), 85-98 (in Thai)
- 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(2), 175-191.
- Kaewkangwan, S., (2006). *Developmental psychology for all ages*. (9thed). Bangkok: Thammasat University Press (in Thai)
- Ministry of Social Development and Human Security. (2014). *The situation of children of Thai adolescents 2013*. Bangkok: Ministry of Social Development and Human Security. Retrieved (2017, April 20) from <http://www.childpregnancy.m-society.go.th>
- National Statistical Office. (2011). *Survey of smoking and alcohol drinking behavior of the people*. Retrieved (2017, April 20) from http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/search_center/23project-th.htm
- Neranon, W., Rutja, P., Chuanruedee, K. (2018). Effects of the activity package computer game media on attitudes, norms and perceived behavior control on sexual abstinence of 7th grade students. *Kuakarun Journal of Nursing*, 25(1), 73-89 (in Thai)
- Puntang, P., Toonsiri, C., & Junpraasert, S. (2014). *Factors influencing intention to prevent sexual risk behaviors of female secondary school Students under the department of general education, the secondary educational service area office 2 in Chonburi Province*. (Master's thesis). Community Medical Nursing Program, Faculty of Nursing, Burapha University) (in Thai).

- Ratanaphan, P., (2009). *Synthesis of research on prevention and reduction of sexual risk behavior programs in adolescents*. (Master's thesis) Mental Health and Psychiatric Nursing of Graduate School, Mahidol University) (in Thai).
- TaiKhanong, K. (2011). Factors influencing intention to have sexual risk behavior of secondary school students. *Christian University Thailand of journal*, 17(1), 168-177 (in Thai).
- Thipwareerom, W., Powwattana, A., and Lapvongwatana, P., (2013). Factors used to predict sexual risk behavior of male adolescents Phitsanulok Province. *Thai Public Health Nurses Association*, 27(1) (in Thai).
- Trasoo, S., (2007). *Sexual risk behavior of adolescents and self-defense in Khon Kaen province*. (Master's thesis) Community Nursing Branch. Khonkaen University). (in Thai).
- Tripathi, S., (2011). *Know the whole child and heart: the development of children and adolescents*. Nakornpratom: Thai Health Promotion Foundation. (in Thai).