

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สถานการณ์เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กำลังเป็นปัญหาที่ภาครัฐให้ความสำคัญ เนื่องจากเป็นภาวะการณ์ที่เกิดภัยคุกคามต่อเด็กและเยาวชนของประเทศ อันเป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ แม้ว่ารัฐบาลได้ออกมาตรการทางกฎหมายรองรับในการจัดระเบียบสังคม โดยทำการจัดระเบียบควบคุมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนแต่อย่างไรก็ตาม ยังขาดกระบวนการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาอย่างเป็นองค์รวมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง จึงทำให้สถานการณ์นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ยังเป็นปัญหาที่ยังแก้ไขไม่ได้ ปัญหาเด็กติดเกมเป็นปัญหาที่มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นและทวีความรุนแรงขึ้นตลอดเวลา ทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ผลกระทบหรือโทษที่เกิดขึ้นอยู่ในหลายรูปแบบ ทั้งต่อสุขภาพร่างกายสุขภาพจิต และสุขภาพสังคม (ศูนย์ป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกม, 24 มีนาคม 2551) รายงานของศูนย์เยาวชนแห่งชาติประเทศจีน พบว่า เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ท่องอินเทอร์เน็ตติดเกมออนไลน์ถึงร้อยละ 13 ขณะที่บริษัทวิจัยซีซีไอเคอิคอนซัลติงในกรุงปักกิ่งประเมินว่า ในจีนมีคนเล่นเกมออนไลน์แบบไม่เสียเงินราว 17.8 ล้านคน ในจำนวนนี้ร้อยละ 20 เป็นเด็กอายุต่ำกว่า 20 ปี และร้อยละ 10 อายุไม่ถึง 16 ปี (จีนสังคีตซอฟต์แวร์ แก้ปัญหาเด็กติดเกม, 7 มีนาคม 2551) สำหรับในประเทศไทย จากการศึกษาวิจัยของโรงพยาบาลรามาริบัติเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์พบว่า เด็กไทยใช้เวลาเล่นเกมมากถึง 10-13 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ชวนลูกออกมาเล่น แก้ปัญหาเด็กติดเกม, 2 กุมภาพันธ์ 2551) และการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเดือนกันยายน-ตุลาคม 2546 ของ NECTEC พบว่ากลุ่มอายุ 10-14 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 76.5 รองลงมาคือ 15-19 ปี ร้อยละ 71.6 และ กลุ่มอายุ 20-29 ปี ร้อยละ 59.5 ตามลำดับ โดยใช้เวลาเฉลี่ยสัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง และมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมกร้อยละ 13 ในปี พ.ศ. 2542 เป็นร้อยละ 21.8 ในปี 2546 (มองปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์, 2 กุมภาพันธ์ 2551) และจากการสำรวจของนาย นพดล วรรณิกา ผอ.สำนักวิจัยเอแบคโพล มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ โครงการวิจัยพฤติกรรมกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยเปิดเผยว่า ได้สูมตัวอย่างประชาชนที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

จำนวน 1,882 ตัวอย่างในเขตกรุงเทพและปริมณฑลพบว่า ร้อยละ 21.4 เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 14.6 ที่เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน ร้อยละ 58.6 ระบุว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งนาน 1-2 ชั่วโมง กับร้อยละ 6.3 ที่เล่นเกมแต่ละครั้งนานกว่า 5 ชั่วโมง ผลวิจัยยังระบุอีกว่า ค่าเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละเดือนจะตกอยู่ที่คนละ 759.74 บาท (1.5 ล้านบาท คิดเกมคอมฯ 'กอล์ฟ ปิงปอง' ยอดฮิต, 7 มีนาคม 2551) สิ่งที่ตั้งใจให้เด็กเล่นเกมและอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ความสวยงาม (Graphic) ทำให้มองเพลินดึงดูดใจ เนื้อหาเกมท้าทายความสามารถ ทำให้เด็กต้องการพิสูจน์ว่าตนเองเก่ง โดยการเอาชนะเกมให้ได้ อีกทั้งการชนะเกมทำให้เด็กประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัล ได้รับการยอมรับและได้รับการยกย่อง ตลอดจนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง (ศูนย์ป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกม, 24 มีนาคม 2551) ซึ่งความภาคภูมิใจที่เกิดขึ้นก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งของความฉลาดทางอารมณ์ด้านสุข และอาจารย์วิชาคอมพิวเตอร์ในระดับประถม - มัธยมของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้กล่าวว่า พฤติกรรมเด็กได้มีการเปลี่ยนไปมาก เมื่อ 5 ปีที่ผ่านมา เด็กมีการเล่นเกมออนไลน์ แต่ยังมีพฤติกรรมปกติ ทั้งนี้เป็นเพราะมีเวลาจำกัดเพียง 1-2 ชั่วโมง แต่ปัจจุบันเด็กมีคอมพิวเตอร์กันทุกบ้าน ทำให้เห็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปคือ เด็กเก็บตัวมากขึ้น มีโลกส่วนตัวและไม่ชอบตอบคำถาม บางคนเก็บตัวเล่นเกมและไม่คุยกับผู้ปกครอง (วช.ถกปัญหา "เด็กติดเกม" กระตุ้นนักวิจัยหันศึกษาภัยไอที, 24 มีนาคม 2551) เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (pathological gambling) คือ มีความเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความถึงพ้อใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาารู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความติดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมา และคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ, 2549) ในขณะที่เล่นเกมเด็กสามารถพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง โดยใช้การตัดสินใจ คิดวางแผนและแก้ปัญหาเพื่อเอาชนะในเกม แต่ก็มีรายงานการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เช่น กรณีเด็กชายอายุ 14 ปีมีการแสดงท่าทางออกทางสีหน้าสาวยตา เมื่อไม่สบอารมณ์ และเริ่มลงมือกับสิ่งของเมื่อไม่พอใจ สอบตกหลายวิชา ก่อนหน้าเคยบ่นว่าที่บ้านเข้มงวดในเรื่องอ่านหนังสือ อยากได้อิสระ ทางบ้านให้โอกาส แต่เขาก็ใช้เวลาในการอ่านหนังสือน้อยกว่าการดูทีวี เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนทำให้มีผลการเรียนที่แย่ง คุณพ่อคุ้ก็โกรธทู่เกมจนพัง แล้วให้เหตุผลว่า เป็นเพราะเกมทำให้เค้าสอบตกเขาเลยทู่เกมทิ้ง (พฤติกรรมวัยรุ่นชาย, 6 กุมภาพันธ์ 2551) เห็นได้ว่าเด็กขาดความสามารถใน

การควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง แสดงพฤติกรรมได้ไม่เหมาะสม ซึ่งการควบคุมอารมณ์นี้ก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งของความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี และเนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรง อาจทำให้เด็กถูกครอบงำจิตใจในเรื่องความก้าวร้าวรุนแรงที่ซึมซับเข้าสู่ตัวเด็กทีละน้อย จากข่าวที่เกิดขึ้นบ่อยๆ เช่น จังหวัดนครปฐม พบวัยรุ่น 4 คนสังหาร โหดคนเลี้ยงวัว ซึ่งรับสารภาพว่า ฆ่าคนเพียงต้องการเงินไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (รับสารภาพนาที่สังหารเฒ่าเลี้ยงวัว, 6 กุมภาพันธ์ 2551) และนักเรียนชั้นม. 6 ฆ่าคนขับรถแท็กซี่ เพราะเห็นในเกมว่าการฆ่าคนตายไม่ใช่เรื่องยากอะไรและต้องการเงินไปเล่นเกม (ไทยรัฐ, 5 สิงหาคม 2551) เด็กได้ใช้จินตนาการวางแผนในเกมมาปรับใช้ในชีวิตจริง โดยขาดความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม ความสามารถในการตัดสินใจเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง ในประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ แต่ในต่างประเทศมีการศึกษาที่พบว่าองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีมีความสัมพันธ์ทางลบกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (Joo Kim และคณะ, 2007) ซึ่งในปัจจุบันปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมต่างๆ ในวัยรุ่นมีความรุนแรงมากขึ้น รัฐบาลได้ตระหนักถึงปัญหาพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่น โดยกล่าวว่าพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นเป็นเครื่องชี้ถึงอนาคตประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากการกระทำของวัยรุ่นจะเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนปกป้องรักษาเอกราชและความเป็นชาติไว้ ทั้งจะทำให้สังคมพัฒนาสืบต่อไป รัฐบาลจึงได้กำหนดนโยบายพัฒนาเด็กและเยาวชนไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (พฤติกรรมวัยรุ่น, 2532)

วัยรุ่นเป็นช่วงวัยแห่งการพัฒนาจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ จึงมีการเปลี่ยนแปลงและมีการพัฒนาของระบบต่างๆ มากมาย วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจและความคิด บางครั้งเด็กวัยรุ่นดูเหมือนผู้ใหญ่ เช่นอยากเป็นตัวของตัวเอง รักอิสระ ไม่ชอบให้ใครมาบังคับ มีเหตุผลเป็นตัวของตัวเอง รักความเป็นธรรม แต่บางครั้งก็มีความเป็นเด็กอยู่ เช่น เอาแต่ใจตัวเอง ใจร้อน อารมณ์รุนแรง วิตกกังวลง่าย (ประภัสสร ศรีสวัสดิ์, 2548) ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่มีปัญหาสุขภาพจิตได้มากที่สุดวัยหนึ่ง ซึ่งแสดงออกเป็นปัญหาพฤติกรรมได้หลายประการ เช่น คือ ไม่เชื่อฟัง ละเมิดกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ (ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น, 6 กุมภาพันธ์ 2551) ปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมต่างๆ ของวัยรุ่น นับวันจะมีความรุนแรงขึ้นโดยพฤติกรรมเหล่านี้เกิดจากปัจจัยด้านตัวบุคคลและสิ่งแวดล้อม (จันทร์ทิศา พฤกษานานนท์, 2537) ความฉลาดทางอารมณ์เป็นปัจจัยภายในตัวบุคคลปัจจัยหนึ่งที่พัฒนาได้ (Bar On , 1997) และมีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ เพราะคนที่มีความฉลาดทางอารมณ์คือคนที่สามารถเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น รู้จุดอ่อนจุดด้อยของตนเอง รู้จักควบคุมจัดการ

แสดงออกทางอารมณ์และรู้จักใช้ชีวิตอย่างเหมาะสม สามารถตรวจสอบอารมณ์ความรู้สึกของตน และผู้อื่นได้ และใช้ข้อมูลเหล่านี้ชี้นำความคิดและการแสดงออกทางอารมณ์ของตน (Salovey & Mayer, 1997) พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต) ได้กล่าวถึงความฉลาดทางอารมณ์ว่า อารมณ์ คือ สภาพจิตและสภาพจิตก็โยงไปถึงพฤติกรรมความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เพราะอารมณ์หรือสภาพจิตนั้นอาศัยพฤติกรรมเป็นช่องทางสื่อสารการแสดงออก เมื่ออารมณ์หรือสภาพจิตได้รับการพัฒนา ก็จะปลดปล่อยสื่อสารออกมาให้เกิดผลดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่น (กรมสุขภาพจิต, 2543)

จังหวัดน่านมีการสำรวจพฤติกรรมเด็กของโครงการติดตามสภาพะเด็กและเยาวชน เมื่อเดือน มีนาคม 2548 พบว่า ทัศนคติเด็กในจังหวัดน่าน เริ่มมีปัญหารุนแรงขึ้น มีร้านเกมเปิดเพิ่มมากขึ้น เกมออนไลน์เป็นเกมที่นิยมเล่นที่สุด ในวันปกติ เด็กใช้เวลาเล่น 5-6 ชั่วโมง วันหยุดใช้เวลาเล่น 6-8 ชั่วโมง ช่วงปิดเทอมใช้เวลาเล่นนานขึ้น บางคนเล่นตลอดทั้งวันทั้งคืน (โครงการติดตามสภาพการณ์เด็กและเยาวชนจังหวัดน่าน, 2 กุมภาพันธ์ 2551) จังหวัดน่านมีร้านอินเทอร์เน็ตจำนวน 96 ร้านเป็นร้านในเขตอำเภอเมือง จังหวัดน่านจำนวน 43 ร้าน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดน่าน, 25 มีนาคม 2551) เนื่องจากยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา และศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ว่าเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีความฉลาดทางด้านอารมณ์เป็นอย่างไรเพื่อที่ผลงานวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์ให้กับทางจังหวัดน่าน สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม และวางแผนการพัฒนา ความฉลาดทางอารมณ์ของวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ต่อไปได้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน
2. เพื่อศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน
3. เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ระยะเวลาที่เล่น, ประเภทของเกมที่เล่น)กับความฉลาดทางอารมณ์ของของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

คำถามการศึกษา

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่านเป็นอย่างไร
2. ความฉลาดทางด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ อำเภอเมือง จังหวัดน่านเป็นอย่างไร
3. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (ระยะเวลาที่เล่น, ประเภทของเกม que เล่น) กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่านเป็นอย่างไร

ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดน่าน เก็บข้อมูลระหว่างเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2551

คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้ระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตในการเล่น

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ พฤติกรรมทั่วไปของเด็กระดับมัธยมศึกษาที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ประเภทเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เล่น วันและเวลาของการเล่นเกม ต่อวันและต่อสัปดาห์ สถานที่เล่นเกมและชอบเล่นกับใคร ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม สาเหตุที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ โดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

การติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง ระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน

ความฉลาดทางด้านอารมณ์ หมายถึง ความสามารถในการตระหนักรู้อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองและรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ตลอดจนสามารถสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ ด้านดี ด้านเก่ง ด้านสุข โดยใช้ประเมินจากแบบวัดความฉลาดทางอารมณ์กรมสุขภาพจิต (2543)

ด้านดี หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง รู้จักเห็นใจผู้อื่นและมีความรับผิดชอบ

ด้านเก่ง หมายถึง ความสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาและแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

ด้านสุข หมายถึง ความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุขด้วยความภูมิใจในตนเอง ถึงพอใจในชีวิตและมีความสุขสบายใจ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา หมายถึง เด็กวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 12 – 25 ปี เรียนอยู่ในโรงเรียนมัธยม อำเภอเมือง จังหวัดน่าน



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved