

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเยาวชนไทยสนใจเรียนน้อยลงเป็นผลให้แทนที่เยาวชนจะเอาเวลามาอ่านหนังสือหรือพัฒนาตนเองทางวิชาการ กลับเอาเวลาไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกมุ่นทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งมากเกินไป ผลก็คืออันดับทางวิชาการของเยาวชนไทยอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าอีกหลายประเทศ ก่อให้เกิดความวิตกว่าจะกลายเป็นปัญหาระดับชาติในอนาคตว่าประเทศไทยจะล้าหลังต่างชาติในด้านวิชาการ

จากการสำรวจจากสำนักงานสถิติแห่งชาติได้ทำการสำรวจอัตราการอ่านหนังสือของประชากรในปี พ.ศ. 2551 จากกลุ่มตัวอย่าง 53,000 ครัวเรือน พบว่าอัตราการอ่านหนังสือนอกเวลาเรียนหรือนอกเวลาการทำงานลดลงในปี 2548 คือ 69.1% เป็น 66.3% ในปี 2551 โดยเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือของผู้่านที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไปใช้เวลาอ่านเฉลี่ย 39 นาทีต่อวัน ซึ่งหนังสือประเภทตำราเรียน เอกสารทางวิชาการ หรือแบบเรียนตามหลักสูตร ผู้่านให้ความสนใจในการอ่านเพียง 24% – 29% ซึ่งน้อยกว่าหนังสือประเภทการ์ตูน นวนิยาย หรือนิตยสาร ที่ผู้่านให้ความสนใจมากถึง 38.8% (สำนักงานหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2555)

นอกจากนี้ยังมีหลักฐานที่สะท้อนถึงคุณภาพการศึกษาของไทยจากผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติ (National Test : NT) พบว่านักเรียนไทยส่วนใหญ่มีความรู้ด้านวิชาการหลัก ได้แก่ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ การคิดเชิงวิเคราะห์ ภาษา ที่ต่ำกว่ามาตรฐาน (สถาบันการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2552)

ผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติระหว่างปี 2551 – 2552 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ทั่วประเทศพบว่า คะแนนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ มีแนวโน้มลดลง อีกทั้งคะแนนของทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ไม่ถึงร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม

ตารางที่ 1.1 เปรียบเทียบค่าสถิติพื้นฐานผลการทดสอบ O – NET ของนักเรียนชั้น ม.6 ทั่วประเทศในระหว่างปี 2551- 2552

ชื่อวิชา	ปี 2551		ปี 2552	
	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ภาษาไทย	46.5	14.3	46.47	13.35
สังคมศึกษา	34.72	8.22	36.00	8.84
ภาษาอังกฤษ	30.68	9.81	23.98	11.31
คณิตศาสตร์	36.08	16.33	28.56	13.88
วิทยาศาสตร์	33.7	10.55	29.05	9.09
สุขศึกษาและ พลศึกษา	56.79	8.96	45.37	7.66
ศิลปะ	43.22	8.19	37.75	8.28
การงานอาชีพ และเทคโนโลยี	40.02	9.52	32.98	9.42

ที่มา : สถาบันการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ

เนื่องจากแนวโน้มการอ่านหนังสือของเยาวชนที่ลดลงโดยอ้างอิงจากข้อมูลการอ่านหนังสือของคนไทยของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2554 พบว่า เด็กไทยมีสถิติการอ่านหนังสือลดลงเฉลี่ยเพียง 2-5 เล่มต่อปี ในขณะที่สิงคโปร์มีสถิติการอ่านหนังสือสูงถึง 50-60 เล่มต่อปี ส่วนเวียดนามมีสถิติการอ่านหนังสือสูงถึง 60 เล่มต่อปี (อิสรภาพแห่งความคิด ไทยโพสต์, 2555) ดังนั้นสถานการณ์การอ่านหนังสือของคนไทยจึงอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำกว่าประเทศอื่นๆ ส่งผลให้ขาดทักษะความคิดสร้างสรรค์และการจินตนาการ ยังทำให้ขาดความรู้เสริมเพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน ซึ่งปัญหาเหล่านี้เองทำให้ผลการเรียนสัมฤทธิ์ย่ำแย่ลง เกิดความดึงเครียดจนนำไปสู่ปัญหาสังคมในที่สุด ดังนั้นการใช้เวลาว่างจากการเรียนแล้วนำเวลาไปอ่านหนังสือเพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองนำไปสู่ความสำเร็จทางวิชาการ สิ่งสำคัญคือการจัดสรรและแบ่งเวลาให้เหมาะสมในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เยาวชนไม่หมกมุ่นกับการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งมากเกินไปจนทำให้เสียการเรียน ซึ่งการหมกมุ่นกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไปเป็นปัญหาสังคมที่เกิดจากการที่บุคคลไม่สามารถแบ่งเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างสมดุล ซึ่งส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตประจำวัน เช่น การเรียน การพักผ่อนและการกิน เป็นต้น

ในการกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนเชิงวิชาการนั้น จะใช้แนวคิดที่ว่าเมื่อสังคมที่มีแรงกดดันสูงจะส่งผลกระทบต่อเด็กให้เกิดความเครียดและนำไปสู่การละเลยหรือให้ความสำคัญกับการเรียนน้อยลง แต่การให้ผลตอบแทนไม่ว่าจะเป็นรางวัลหรือคำชมเชยจากพฤติกรรมที่เหมาะสมนั้น จะทำให้เด็กเกิดแรงผลักดันภายในและนำไปสู่พัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับผลตอบแทนนั้น ดังนั้นในกรณีเงื่อนไขแรงกดดันสูงและผลตอบแทนสูงจึงน่าจะส่งผลให้เกิดแรงกระตุ้นต่อบุคคลมากกว่าเงื่อนไขแรงกดดันต่ำและผลตอบแทนต่ำที่ไม่มีการแสดงออกจากผลของการกระทำอย่างชัดเจน

การศึกษานี้จึงมุ่งที่จะเปรียบเทียบภาวะการแข่งขันทางวิชาการในสังคมที่มีแรงจูงใจที่แตกต่างกัน ได้แก่ สังคมที่มีรางวัลสูงสำหรับผู้ที่มีการเรียนดีและมีบทลงโทษที่รุนแรงและชัดเจนสำหรับผู้ที่มีการเรียนหรือพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสม และสังคมที่ไม่มีทั้งรางวัลและบทลงโทษที่รุนแรงสำหรับเยาวชนไม่ว่าผลการเรียนหรือพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมหรือไม่ก็ตาม โดยจะทำการทดลองให้เยาวชนหรือผู้เรียนทำการแข่งขันกันด้วยการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แล้วนำไปเพิ่มเป็นชั่วโมงในการอ่านหนังสือ

การศึกษานี้อาจจะคล้ายกับว่าผลการศึกษาเป็นที่รู้กันอยู่แล้วว่าในสังคมที่มีแรงกดดันสูงจะมีการแข่งขันทางวิชาการมากกว่า แต่ในความเป็นจริงอาจไม่เป็นเช่นนั้นเพราะแม้ว่าสังคมจะมีแรงกดดันสูง ทั้งการให้รางวัลและการลงโทษที่รุนแรง แต่ก็ไม่แน่ว่าเยาวชนจะแข่งขันกันอย่างเอาเป็นเอาตายทางวิชาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากมีจุดที่เยาวชนสามารถตกลงร่วมมือกันที่จะพร้อมใจกันเกียจคร้านและทำให้ผลลัพธ์ที่ออกมาไม่มีการแพ้ชนะ

ในงานวิจัยนี้จะได้วางแผนการทดลองให้มีโอกาสที่ผู้เล่นจะสามารถตกลงพร้อมใจกันเกียจคร้านได้แม้ในสังคมที่มีแรงจูงใจสูง โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจะดีกว่าชัยชนะที่เกิดจากการแข่งขันในทางวิชาการอย่างเอาเป็นเอาตายด้วย ผลการศึกษาจึงจะสามารถบอกได้ว่าเยาวชนจะเลือกที่จะแข่งขันกันเองมากขึ้นจริงหรือในสังคมที่แรงกดดันสูง หรือจะกลับกลายเป็นว่าร่วมมือกันเกียจคร้านเพื่อเป็นการต่อต้านระบบกันแน่

ผลการศึกษาจะนำไปสู่ความเข้าใจว่าเยาวชนตอบสนองต่อสิ่งจูงใจอย่างไรมากกว่ากันและจะช่วยให้สามารถออกแบบแรงจูงใจทางสังคมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาตนเองทางวิชาการในกลุ่มเยาวชนไทยต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) เพื่อเปรียบเทียบการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แล้วเอาเวลาไปอ่านหนังสือภายใต้เงื่อนไขสิ่งแวดล้อมแรงกดดันทางสังคมสูงและต่ำ
- 2) เพื่อทดสอบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกลดจำนวนชั่วโมงจากการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เพื่อเปลี่ยนเป็นการอ่านหนังสือ

1.3 ประโยชน์ที่จะได้รับจากการศึกษา

ผลการศึกษานี้สามารถนำมาสร้างกลไกทางสังคมที่จะช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการอ่านหนังสือและลดการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์หรือการเสพติดความบันเทิงในรูปแบบอื่นได้ ดังนั้นการจัดสรรเวลาที่มีประสิทธิภาพจะทำให้สามารถใช้น้ำเวลาเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ด้านการเรียน ซึ่งจะนำมาสู่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของชาติให้มีความเข้มแข็งทางวิชาการและมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองรวมทั้งพัฒนาประเทศชาติต่อไป

1.4 ขอบเขตการศึกษา

การศึกษานี้ถูกจำกัดอยู่เพียงประเด็นทางการลดการเล่นจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แล้วนำเวลาที่ได้อ่านหนังสือเพื่อพัฒนาตัวเองทางวิชาการ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ที่มิชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งได้ทำการศึกษาเกมสการทดลองในช่วงเดือนมีนาคม 2555 และจำกัดอยู่เพียงบุคลากรและนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งนี้ยังไม่ได้ศึกษาขยายไปถึงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงประเภทอื่นและกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองประเภทอื่น

1.5 นิยามศัพท์

กลยุทธ์ (Strategy) หมายถึง วิธีปฏิบัติการของผู้เล่นภายใต้เงื่อนไขสภาพแวดล้อมที่ถูกกำหนดไว้ โดยทั้งนี้การเลือกตัดสินใจขึ้นอยู่กับตัวบุคคลและฝ่ายตรงข้ามในขณะที่ตัดสินใจ เพื่อก่อให้เกิดผลลัพธ์สูงสุดต่อตัวผู้เล่น

การเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเกมที่นำเสนอในรูปแบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือหลายคน และไม่ว่าจะเป็นการเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือไม่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

การแข่งขันทางวิชาการ (Academic Competition) หมายถึง สภาวะที่บุคคลพยายามเอาชนะบุคคลหรือกลุ่มคนหนึ่งทางด้านความรู้ความสามารถทางวิชาการเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์หรือผลตอบแทนที่ต้องการ

แรงกดดันทางสังคม (Social Pressure) หมายถึง ความกดดันทางสังคมผ่านการให้รางวัลและการลงโทษที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติ ความคิด และการกระทำ รวมไปถึงการตัดสินใจของแต่ละบุคคล ทำให้ผลลัพธ์จากการตัดสินใจต่างๆมีความแตกต่างกัน

ผลตอบแทน (Payoff) หมายถึง สิ่งที่ได้รับจากผลของการกระทำของบุคคล อาจอยู่ในรูปของผลตอบแทนที่เป็นตัวเงินหรือการตอบสนองจากสังคม ทั้งนี้ผลตอบแทนอาจเป็นได้ทั้งผลตอบแทนทางบวกและผลตอบแทนทางลบ