

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีออนไลน์มีแนวโน้มสร้างปัญหาให้กับสังคมไทยมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาพฤติกรรม “ติดเน็ต ติดเกม” ที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้นและกำลังบั่นทอนคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนในทุกขณะ แม้ว่าภาครัฐบาลจะให้ความสนใจ และมีมาตรการช่วยเหลือและแก้ไขปัญหานี้ในรูปแบบต่าง ๆ แต่กลับไม่มีที่ทำว่าจะลดลงในการขับเคลื่อนสังคมต่อไป จำเป็นที่จะต้องส่งเสริมและสนับสนุนเด็กทุกด้าน ทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา เพื่อสร้างเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความมั่นคงในการดำรงชีวิตรวมทั้งได้รับการยอมรับการคุ้มครองและโอกาสในการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน จากความสำคัญของทรัพยากรบุคคลดังกล่าว แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554) ได้เห็นถึงความสำคัญของทรัพยากรมนุษย์ เกิดการผลักดันผ่านแผนพัฒนาฯ โดยให้ “คนเป็นศูนย์กลางพัฒนา” เพื่อมุ่งสู่สังคมอยู่เย็นเป็นสุขร่วมกัน เนื่องจาก “คน” เป็นทั้งเป้าหมายสุดท้ายที่จะได้รับประโยชน์และผลกระทบจากการพัฒนา ขณะเดียวกันเป็นผู้ขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อไปสู่เป้าประสงค์ที่ต้องการ จึงจำเป็นต้องพัฒนาคุณภาพคนในทุกมิติอย่างสมดุลจิตใจ ร่างกาย ความรู้ และทักษะความสามารถเพื่อสร้างความเติบโตพร้อมในทุกด้านในการอยู่ร่วมกันในสังคม

(แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 พ.ศ. 2550-2554)

ยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ การประเมิน สถานการณ์พัฒนาคนและสังคมไทย พบว่า คนไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น แต่ผลการพัฒนาให้เห็นประเด็นสำคัญหลายประการที่ต้องเร่งแก้ไขและเสริมสร้างให้เข้มแข็ง เช่น การพัฒนา ด้านการศึกษา โดยเน้นเรื่องคุณภาพการเรียนรู้ที่สูงขึ้นตลอดจนในเรื่องของคนไทยต้องเผชิญกับความเสี่ยงในด้านความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินเด็กติดเกมมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นแต่พัฒนาการของยาเสพติดและการติดเกมของเด็กในรูปแบบใหม่เป็นสิ่งที่ต้องเตรียมรับมือ อาทิ เช่น เด็กติดเกมทางอินเทอร์เน็ต เด็กหนีเรียน การก่ออาชญากรรมมีแนวโน้มสูงขึ้นนอกจากนี้คนไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตค่าเงินบาท จริยธรรม และพฤติกรรม เชื่อมโยงถึงการดำเนินชีวิต ความประพฤติ ความคิดทัศนคติและคุณธรรมของคนในสังคม เป็นผลกระทบจากการไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้าสู่ประเทศไทยผ่านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสร้างสรรค์ยังมีน้อย สื่อที่เป็นภัยและผิดกฎหมายมีการเผยแพร่มากขึ้น แม้มีมาตรการปราบปรามอย่างเข้มงวด เว็บไซต์บริการทางเพศ

เพิ่มขึ้น 3 เท่าตัว โดยเฉพาะเด็ก และเยาวชนยังไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ประกอบกับสถาบันทางสังคม อาทิ สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษามีบทบาทน้อยลงในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม และพัฒนาศักยภาพของคนไทย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ครอบครัว มีความเปราะบาง สถาบันการศึกษา ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณธรรมของผู้เรียนไม่มากเท่าที่ควร สถาบันศาสนา ยังใช้ประโยชน์จากศาสนสถานและบุคลากรทางศาสนาที่มีอยู่มากมายไม่เต็มที่ เป็นต้น (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 พ.ศ. (2550-2554))

จากการสำรวจหรือสอบถามความคิดเห็นของเด็กสรุปได้ว่าการเล่นเกมช่วยลดความเครียดหลังเรียนหนัก และช่วยลดความกลัวที่มีต่อเทคโนโลยี ฝึกให้รักการเรียนรู้ การเข้าสังคมออนไลน์ ได้รับความบันเทิงจากสื่อผสม และได้เพื่อนใหม่ ประโยชน์ต่อสังคม คือ ส่งเสริมให้คนมีงานทำ เกิดอาชีพ เกิดธุรกิจร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต ขายชั่วโมงเกมออนไลน์ ขายอุปกรณ์ขายเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ด้านปัญหาเด็กติดเกมเกิดขึ้น เพราะ การใช้เวลากับเกมมากเกินไป ทำให้เด็กบางคนไม่อ่านหนังสือ หนีเรียน มีพฤติกรรมก้าวร้าวตามตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์ ใช้เงินซื้อของในเกมมากเกินไปจนฐานะ ส่วนพ่อแม่ก็ส่งเสริมอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เพราะพอใจที่ลูกไม่มากวนใจจนความสัมพันธ์ในครอบครัวบกพร่อง เป็นปัญหาลูกโซ่ที่นำไปสู่ปัญหาสังคม หรือครอบครัวขาดความอบอุ่น การเรียนรู้ที่สำคัญ คือทักษะที่จำเป็นเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ เมื่อเด็ก ๆ มีทักษะเหล่านี้ และมักจะส่งผลให้พวกเขามีความสามารถ มีความเก่งทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถที่จะแข่งขันกับใคร ๆ ก็ได้ ความเข้าใจผิดเช่นนี้เป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง (พรรณพิมล หล่อตระกูล, 2549)

ในขณะที่กระแสโลกาภิวัตน์และการดำรงอยู่ในยุคข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่แทรกซึมสู่วิถีชีวิตของสังคมไทยทุกรูปแบบทำให้สังคมไทยเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว และมีการขับเคลื่อนอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้การไหลบ่าของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามาสู่ สังคมไทย ด้วยกระบวนการทางทุนนิยมและบริโภคนิยมยังมีผลทำให้วัฒนธรรมด้านเดิมถูกบดบังไป อย่างไรก็ดีตาม สังคมต้องดำรงอยู่และขับเคลื่อนต่อไป โดยต้องตระหนักถึงความจำเป็นในการสร้างภูมิคุ้มกันที่เข้มแข็งให้กับสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มของเด็กและเยาวชนซึ่งอ่อนด้อยด้วยความรู้และประสบการณ์และเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการรับผลกระทบทางลบจากสภาพสังคมในปัจจุบันอันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนไทยบางส่วนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์และไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมอันดีงาม สถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนในด้านต่าง ๆ ทวีความรุนแรงมาก ในปัจจุบันที่ปัญหาครอบครัว ซึ่ง พบว่าเด็กห่างเหิน จากครอบครัว และอยู่ในสภาพครอบครัวแตกแยกมากขึ้นปัญหาด้านความเสื่อมทางจริยธรรมที่ พบว่าเด็กมีแนวโน้มที่จะห่างไกล

จากสถาบันศาสนาและชาติที่พึงทางใจ ปัญหาเด็กติดเกม ปัญหาการเสพติดลามก ปัญหาค่านิยม การบริโภค ตลอดจนปัญหาความรุนแรง เป็นต้น ปัญหาเหล่านี้สะท้อนถึงวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กรุ่นใหม่ที่มี “เร็ว ร้อน แรง เร็ว” (กระทรวงวัฒนธรรม, 2548) เช่นเดียวกับสถานการณ์เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเด็กอำเภอเมืองเชียงใหม่ติดเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นอันดับ 2 รองจากการเที่ยวเตร่ในเครื่องแบบ เหตุมีร้านเปิดเกินเวลา-ใกล้โรงเรียนจากการลงพื้นที่ตรวจร้านอินเทอร์เน็ตกับสารวัตรนักเรียน พบว่าเด็กและเยาวชนใน อำเภอเมืองเชียงใหม่ และอำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ จะมาเล่นเกมในเวลาเรียน บางคนยังแต่งเครื่องแบบนักเรียนอยู่ สารวัตรนักเรียนได้ตักเตือนและลงโทษตามขั้นตอน ที่ผ่านมามีผู้ปกครองร้องเรียนผ่านเว็บไซต์ของ ศูนย์ดำรงธรรมว่ามีร้านเกมออนไลน์เปิดใกล้สถานศึกษา เปิดเกินเวลา โดยสถานประกอบการ กิจการให้หรือบริการซึ่งเทพ และวัสดุโทรทัศน์ ณ วันที่ 31 สิงหาคม 2552 มีร้านมาต่อใบอนุญาต แบ่งเป็น คาราโอเกะ 351 ราย เกมเพลย์ 273 ราย เกมออนไลน์ 82 ราย ร้านเกมออนไลน์มีตัวเลขน้อยมากถ้าเทียบกับความจริงที่มีร้านเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก (สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่, 2552)

จากผลการปฏิบัติงานออกตรวจดูแลวินัยนักเรียนนักศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ตามโครงการ จัดระเบียบสังคมเยาวชนกลุ่มเสี่ยง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1 ของพนักงานเจ้าหน้าที่ส่งเสริมความประพฤตินักเรียนนักศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ เจ้าหน้าที่ตำรวจงานสวัสดิภาพเด็กสถานบริการ และแหล่งอบายมุขเดือนมิถุนายน 2552 รวม 18 ครั้ง และจากการรายงานของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่, 2552 สรุปได้ว่าพบนักเรียนนักศึกษาที่ประพฤตินไม่เหมาะสมกับสภาพและวัย 306 คน เป็นชาย 226 คน เป็นหญิง 80 คน สถานที่ตรวจพบนักเรียนมากที่สุดคือกาดสวนแก้ว 69 คน และร้านวีดีโอเกม 69 คน ในเขตเทศบาลนครเชียงใหม่ ช่วงเวลาที่ไปเล่น คือ เวลา 12.01-14.00 น. รองลงมาเวลา 14.01-15.00 น. ระดับ ปวช. มากที่สุด รองลงมาคือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนใหญ่อายุ 14-16 ปี รองลงมาอายุ 17-18 ปี สาเหตุเบื้องต้นที่เด็กประพฤตินไม่เหมาะสมมากที่สุดคือ การไม่เข้าเรียนตามเวลาที่สถานศึกษากำหนด โดยอ้างว่าโรงเรียนเลิกแล้วมีคาบว่าง โรงเรียนจัดกิจกรรม ทำธุระส่วนตัว ไม่อยากเรียน อยากเที่ยว อยากลองใช้เวลาในการเล่นและมีเกมให้เล่นอยู่มากมายทั้งแบบไม่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Offline) และแบบเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต (Online) เกมที่เด็กวัยนี้ชอบเล่นมากที่สุด คือ เกมประเภทการพิชิตเกม และการได้มาของเกมจากแหล่งต่างๆ ปรากฏว่า การใช้เวลาในการเล่นของเด็กนักเรียนมัธยม ทั้งชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายไม่แตกต่างกัน โดยนักเรียนมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง ประเภทของเกมของเด็กเล่น ได้มีการศึกษาทั้งหมด 9 ประเภท คือ เกมสำหรับเด็ก เกมการศึกษา เกมแอ็คชั่น เกมยิง เกมผจญภัย เกมจำลองสถานการณ์

เกมกีฬา เกมปริศนา และเกมแสดงบทบาท ผลปรากฏว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเล่นเกมไม่แตกต่างกันเป็นส่วนใหญ่ มีเพียงเกมผจญภัยเท่านั้นที่เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล่นมากกว่าเด็กมัธยมศึกษาตอนปลาย การพิชิตเกมได้มีการศึกษาในประเด็นต่าง ๆ อาทิ การที่นักเรียนพิชิตเกมด้วยตนเอง การให้บุคคลอื่นแนะนำวิธีเอาชนะ การใช้คู่มือในการเอาชนะเกม การเป็นผู้ช่วยให้คำแนะนำเพื่อนในการเอาชนะ และการพิชิตเกมซ้ำ ซึ่งปรากฏว่า เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมไม่แตกต่างจากเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ยกเว้นการให้บุคคลอื่นแนะนำ โดยพบว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจะยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนมากกว่าเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น และเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นจะรับคำแนะนำจากพี่มากกว่า

จากการศึกษาเกี่ยวกับเกม พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในและ 2 ประเด็น คือ 1) วิธีการได้มาได้แก่ ของเกมการซื้อเกมจากเงินสะสม การขอเงินพ่อแม่ไปซื้อ การแลกกับเพื่อน สำเนาจากคนอื่น และแหล่งของเกม ศึกษาแหล่งเกมลิขสิทธิ์และแหล่งก๊อปปี้ราคาถูก พบว่า ส่วนใหญ่เด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีการได้มาของวิธีการและแหล่งของเกมไม่แตกต่าง ยกเว้นการแลกกับเพื่อนและแหล่งก๊อปปี้จากคนอื่น นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมในการได้มาดังกล่าวมากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและ 2) ความสัมพันธ์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กับการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ โดยศึกษาสื่อต่าง ๆ 4 ชนิด คือ 1) สื่อสิ่งพิมพ์ 2) สื่อวิทยุกระจายเสียง 3) สื่อโทรทัศน์ และ 4) สื่อภาพยนตร์ โดยผลการศึกษา พบว่า การได้มาของเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาใน 2 ประเด็น คือ 1. วิธีการได้มาได้แก่ ของเกมการซื้อเกมจากเงินสะสม การขอเงินพ่อแม่ไปซื้อ การแลกกับเพื่อน สำเนาจากคนอื่น และแหล่งของเกม ศึกษาแหล่งเกมลิขสิทธิ์และแหล่งก๊อปปี้ราคาถูก พบว่า ส่วนใหญ่เด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีการได้มาของวิธีการและแหล่งของเกมไม่แตกต่าง ยกเว้นการแลกกับเพื่อนและแหล่งก๊อปปี้จากคนอื่น นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมในการได้มาดังกล่าวมากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น 2. ความสัมพันธ์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กับการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ โดยศึกษาสื่อต่าง ๆ 4 ชนิด คือ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อโทรทัศน์ และสื่อภาพยนตร์ โดยผลการศึกษาพบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์ในด้านระยะเวลาของการเล่นกับปริมาณการเปิดรับ แต่จะมีความสัมพันธ์กันในด้านประเภทของเกม โดยส่วนใหญ่เป็นความสัมพันธ์เชิงบวก การเล่นเกมของนักเรียนมัธยมศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กันในด้านระยะเวลาของการเล่นกับปริมาณการเปิดรับ ส่วนประเภทของเกมที่เล่นมีความสัมพันธ์กับเกมยิ่งเท่านั้น โดยเป็นความสัมพันธ์เชิงลบ การเล่นเกมของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษา ในด้านระยะเวลาการเล่น

มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับปริมาณการเปิดรับสื่อภาพยนตร์ โดยประเภทของเกมที่นักเรียนเปิดรับก็มีความสัมพันธ์กับปริมาณการเปิดรับภาพยนตร์ด้วยหลายประเภทได้แก่ เกมแอ็คชั่น เกมยิง เกมผจญภัย เกมกีฬา และเกมแสดงบทบาท 3. พบความสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างระยะเวลาของการเล่นเกมกับปริมาณการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ และเกมสำหรับเด็กจะมีความสัมพันธ์ในเชิงลบ (วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2540) กล่าวว่า เด็กมีแนวโน้มใช้เวลาอยู่กับอินเทอร์เน็ตและเล่นเกมมากขึ้น พบจำนวนผู้เล่นเกมมีแนวโน้มสูงขึ้น ส่วนใหญ่อายุ 10-14 ปี ใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง โดยคิดเป็นร้อยละ 15 เล่นมากกว่าสัปดาห์ละ 20 ชั่วโมง ถือเป็นตัวเลขที่สูงมากเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยอย่างสหรัฐอเมริกา และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเนื่องจากคนเล่นเกมเมื่อชนะหรือได้รับคะแนนเพิ่มขึ้นสมองจะหลั่งสารความสุข และเกิดความต้องการเอาชนะไม่รู้จักจบสิ้น ทำให้ต้องแสวงหาการเล่น และเพิ่มระยะเวลาเล่นเกมให้ยาวนาน หากไม่ได้เล่นเกม จะออกอาการหงุดหงิด ก้าวร้าว ตามมาด้วยภาวะซึมเศร้า และสุดท้ายทำให้สูญเสียการทำหน้าที่หลักเช่น การเรียน (ณรงค์ศักดิ์ อังคะสุวพลา, 2550) กล่าวถึงผลกระทบในทางลบของการเล่นเกม คือ เด็กจะผอมโซ เป็นโรคกระเพาะ เพราะทานอาหารไม่ตรงเวลา ป่วยง่าย เนื่องจากไม่ได้ออกกำลังกาย ปวดข้อ ปวดหลัง ปวดตา และกระดูก มีการกระตุ้นของสารโคปามีน ซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทอีกต่อหนึ่ง ทำให้เด็กสนุกเกินความพอดี มีแรงมากเหมือนใช้ยาบ้า ทำให้เด็กเกิดอาการโหยหา และเกิดอาการโรคกลัวมึนเมาเกร็ง ขี้สั่นเย็นอึกเสปเรื้อรัง และหนักเข้าก็อาจเป็นโรคลมชัก นอกจากนี้ยังทำให้เสียการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ ไม่มีสมาธิในการเรียน สมาธิน้อย และยังมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรงเข้ากับเพื่อนคนอื่นไม่ได้ นอกจากเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันชอบเอาชนะ(นภคณ กรรณิกา, 2552)

จากพฤติกรรมนี้พบข้อมูลที่น่าสนใจ เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์และเกมอื่น ๆ พบว่าของนักเรียนระดับต่างๆ ประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 77.9 มัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 66.6 มัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 75.7 อาชีววะ คิดเป็นร้อยละ 71.1 และอุดมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 93.0 กล่าวว่าในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่า ช่วงความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไป โดยประมาณช่วงอายุตั้งแต่ อายุ 12-25 ปี โดยให้เหตุผลว่า เนื่องจากเด็กทุกวันนี้ต้องอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้น การเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งตัวเองได้ทางเศรษฐกิจต้องยืดระยะเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจ (Maturity) ช้ากว่ายุคสมัยที่ผ่านมา ในช่วงยาวของความเป็นวัยรุ่นนั้น อาจแบ่งช่วงวัยรุ่นเป็น 3 ระยะโดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็ก-ผู้ใหญ่ตัดสิน คือ ช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยแรกเริ่ม ยังมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเป็นเด็กอยู่มาก ช่วงอายุ 16-17 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลาง มีพฤติกรรมกำลังระหว่างความเป็นเด็ก-ผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 18-25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย กระบวนพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเป็นผู้ใหญ่ พัฒนาการวัยรุ่นมีลักษณะเด่นในด้านต่างๆ

ทุกด้าน เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา คำว่า “เด่น” ในที่นี้มีความหมายว่า มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเห็นได้ชัดเจน ดำรัสสมัยเก่ามักกล่าวว่า วัยรุ่นเป็นช่วงเปลี่ยนวัย เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อที่เปลี่ยนจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความอ่อนไหวทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ได้ง่าย แต่แนวคิดในปัจจุบันถือว่าการเปลี่ยนแปลงในช่วงวัยอื่น ๆ ก็เป็นการเปลี่ยนวัยเช่นกัน แต่ช่วงวัยรุ่นมีความแตกต่างจากวัยอื่น ๆ เพราะมีการเปลี่ยนแปลงมาก และรวดเร็วในทุกด้านของพัฒนาการ แต่ไม่จำเป็นเสมอไปที่จะเป็นวัยที่ “เต็มไปด้วยปัญหา” (เปลื้อง ณ นคร, 2539 : 125)

ฉะนั้นวิถีชีวิตของสามเณรต่างจากวิถีชีวิตของเด็กทั่วไป เป็นผู้ได้โอกาสในการเกิดมาเป็นหนทางที่เลือกได้ เมื่อเทียบกับเด็กทั่วไปกับสามเณรผู้ที่จะบวชเป็นสามเณรได้ต้องมีคุณสมบัติ คือ อายุครบ 7-19 ปี สามเณรต้องมีความประพฤติดีประพฤติชอบ ไม่มีความประพฤติเสียหาย เช่น ดิศสุราหรือยาเสพติดให้โทษเป็นต้น และไม่เป็นคนจรจัด มีความรู้ อ่านและเขียนหนังสือไทยได้ ไม่เป็นผู้มีทกฐินวัชิต ไม่เป็นคนล้มละลาย หรือมีหนี้สินผูกพัน เป็นผู้ปราศจากบรรพชาโทษ และมีร่างกายสมบูรณ์ อาจบำเพ็ญสมณกิจได้ ไม่เป็นคนขราไร้ความสามารถหรือทุพพลภาพ หรือพิการพิการ มีสมณะบริวารครบถ้วนและถูกต้องตามพระวินัย เป็นผู้สามารถกล่าวคำขอบรรพชาอุปสมบทได้ด้วยตนเอง และถูกต้องไม่วัชิต (หนังสือศาลาธรรม) ให้ข้อมูลเพิ่มต่อไปนี้เป็นลักษณะต้องห้ามสำหรับผู้จะบวชสามเณร ต้องเป็นคนทำความผิด หลบหนีอาญาแผ่นดิน เป็นคนหลบหนีราชการ เป็นคนต้องหาในคดีอาญา เป็นคนเคยถูกตัดสินจำคุกฐานเป็นผู้ร้ายสำคัญ เป็นคนถูกห้ามอุปสมบทเด็ดขาดทางพระศาสนา เป็นคนมีโรคติดต่ออันตรายถึงแก่ชีวิต เช่นวัณโรค ในระยะอันตราย เป็นคนมีอวัยวะพิการจนไม่สามารถปฏิบัติกิจพระศาสนาได้ (หนังสือศาลาธรรม, 2551) กล่าวต่อกิจวัตรของสามเณรต้องปฏิบัติประจำ คือ ตื่น 04.00 น. ทำวัตรสวดมนต์ ทำวัตรสวดมนต์เสร็จออกเดินบิณฑบาต กลับมาทำความสะอาดบริเวณวัด จันทน์เข้า ล้างถ้วย เก็บถ้วยเดินทางไปเรียน พอเลิกเรียนกลับวัดช่วยงานวัด ทำการงานวัด ร่วมกันทำวัตรเย็น สามเณรทุกรูปเข้าเรียน แผนกบาลีภาคค่ำ เวลา 22.00 น. พระภิกษุสามเณรทุกรูปถึงที่พัก จำวัตร (พระครูบริหารกิจโกศล, 2551)

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นพบว่าโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน เป็นโรงเรียนที่อยู่เขตเมือง เปิดการเรียนการสอนโดยเฉพาะสามเณร สามเณรกำลังเรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 จำนวน 140 รูป ได้ทำการสำรวจ ระหว่างวันที่ 2 – 20 กรกฎาคม 2552 ข้อมูลทั่วไปพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เล่นเกมมากในช่วงอายุ 14 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.6 ที่มาจากรอบครัวขนาดเล็ก ส่วนใหญ่มีพี่น้องจำนวน 2 คน ผู้ที่เล่นเกมเป็นลูกคนแรกและคนที่ 2 เท่า ๆ กัน คิดเป็นร้อยละ 26.60 และได้อาศัยอยู่กับคนอื่น คืออาศัยอยู่ที่วัด คิดเป็นร้อยละ 37.9 ซึ่งสถานภาพของบิดามารดาส่วนใหญ่คือ อยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 76.40 อาชีพของบิดาคือ เกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 47.90 มีรายได้เฉลี่ย 5,000 บาท ต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 17.90 และมารดา คือ เกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 51.40 มี

รายได้เฉลี่ย 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 15.00 สำหรับสามเณรมีรายรับ 20 บาท ต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 24.30 สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกม พบว่า ส่วนใหญ่สามเณรไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 76.40 จากสามเณร จำนวน 140 รูป แต่มีสามเณรเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 81.40 โดยเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเมื่ออายุได้ 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.40 โดยใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งเฉลี่ย 1 ชั่วโมง เฉลี่ยต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 23.60 สำหรับสาเหตุที่เล่นเกม ส่วนใหญ่เพราะอยากเล่นเอง คิดเป็นร้อยละ 43.60 รองลงมาคือเพื่อนชวน คิดเป็นร้อยละ 36.40 ทุกครั้งเมื่อไปเล่นเกมจะมีเพื่อนสนิทที่เล่นด้วย ประมาณ 2 รูป เฉลี่ยร้อยละ 19.30 และส่วนใหญ่เป็นการเล่นเกมที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 62.10 โดยส่วนใหญ่เด็กมักเล่นเกมฟรีในอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 55.7 รองลงมาคือเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 13.6 ส่วนเล่นจากแผ่นเกมและอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 17.10 สำหรับค่าใช้จ่ายในการเล่นแต่ละครั้ง ส่วนใหญ่ มากที่สุดคือ 5-10 บาท เฉลี่ยร้อยละ 21.4 ส่วนใหญ่มักเล่นเกมช่วงวันธรรมดา คิดเป็นร้อยละ 51.40 และส่วนใหญ่รู้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลเสียต่อสุขภาพ คิดเป็นร้อยละ 61.40 (สุภัทร ชูประดิษฐ์, 2551, 127: 141)

จากการสำรวจพฤติกรรมสามเณรเล่นเกมของสามเณร โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ สรุปได้ว่า สภาพความเป็นอยู่ในครอบครัว สภาพเศรษฐกิจ และการคบเพื่อนสามเณรในวัยเดียวกัน และความต้องการในการเล่นของสามเณร เป็นปัจจัยที่นำไปสู่พฤติกรรมการติดเกม โดยเฉพาะสามเณรที่เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งจะเป็นอนาคตที่ดีของชาติ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิต พัฒนาการของวัยรุ่น ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของสามเณรนำไปเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมทักษะชีวิต เพื่อหาแนวทางควบคุมดูแลพฤติกรรมติดเกมของสามเณร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการและผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ของสามเณรโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้กำหนดกรอบการศึกษาไว้ดังนี้

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ สามเณรที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทานสังกัดสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ จังหวัดเชียงใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เขต 1 จำนวน 192 รูป

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ สามเณรที่ศึกษาอยู่ในช่วงชั้นที่ 3 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ เขต 1 จำนวน 30 รูป ผู้ปกครองจำนวน 30 รูป/คน และครูประจำชั้น 3 รูป/คน

กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยมีคุณสมบัติดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
2. กลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการ
3. กลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552

ผู้ปกครอง โดยมีคุณสมบัติดังนี้

1. เป็นผู้ปกครอง(เจ้าอาวาส)ของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดเกม
2. ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดเกมสมัครใจเข้าร่วมโครงการ

ครูประจำชั้น มีคุณสมบัติดังนี้

1. เป็นครูประจำชั้นของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดเกม

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เป็นการศึกษาการใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร โรงเรียนสามัคคีวิทยาทานอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ โดยประยุกต์กระบวนการ การกำหนดแผนการดำเนินกิจกรรม และเสริมสร้างทักษะในด้านพุทธิพิสัย ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์ ด้านจิตพิสัย ได้แก่ ความตระหนักรู้ในตนและความเห็นใจผู้อื่น ด้านทักษะพิสัย ได้แก่ การสร้างสัมพันธภาพและการสื่อสาร การตัดสินใจและการแก้ปัญหา การจัดการอารมณ์และความเครียด โดยวัดผลก่อนและหลังการทดลอง ระยะเวลา 5 สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงกำหนดความหมายของคำต่าง ๆ ดังนี้

ทักษะชีวิต หมายถึง ความสามารถของกลุ่มตัวอย่างที่สร้างขึ้นจากการเรียนรู้ ประสบการณ์การฝึกฝน ซึ่งจะสามารถจัดการกับสิ่งกดดันรอบข้างที่เกิดขึ้นและสามารถเผชิญกับความ ต้องการและสิ่งท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม สามารถมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

การใช้ทักษะชีวิต หมายถึง ความสามารถและความชำนาญในการประเมิน และวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหา ทางพฤติกรรมและสังคมที่เกิดขึ้นในชีวิตได้อย่างถูกต้อง

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม หมายถึง การรับรู้วิธีการแก้ปัญหาแบบมีส่วนร่วมโดยการเปลี่ยนแปลงของตนเองในทางที่ดีขึ้น

พฤติกรรมการติดเกม หมายถึง การเล่นเกมติดต่อกันโดยใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ใช้เวลาในการเล่น 3-5 วันต่อสัปดาห์

ผู้ปกครอง หมายถึง เจ้าอาวาส หรือรองเจ้าอาวาสที่มีอำนาจในการปกครองดูแล พระภิกษุ-สามเณรภายในวัด

สามเณร หมายถึง ผู้ดำรงเพศเป็นสมณะเพศอย่างพระภิกษุ แต่สมทานศีล 10 และเป็นสามเณรที่กำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทำโปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ไปกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ ต่อไป
2. กลุ่มตัวอย่างได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตให้ดีขึ้น พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลงได้และมีศักยภาพความเป็นสมณะเพศที่สมบูรณ์
3. เป็นแนวทางแก่ผู้สนใจได้นำไปประยุกต์ใช้ในการสอนการฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตด้านอื่นให้สามเณรต่อไป