

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ของเด็กแปรเปลี่ยนไปตามยุค สมัยก่อนยังไม่มีของเล่นสำเร็จรูป ผู้ใหญ่จึงต้องคิดของเล่นให้ลูกหลาน โดยประดิษฐ์จากสิ่งที่มีอยู่รอบ ๆ ตัวหรือสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ใช้ดินเหนียวปั้นวัวควาย ใช้ก้านกล้วยตัดแต่งเป็นม้าและปืน ใช้ลูกตาลเป็นตุ๊กตา ใช้ใบลานสานปลาตะเพียน เพื่อใช้เป็นของเล่นให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน ไม่รบกวนการทำงานของผู้ใหญ่ ในปัจจุบันเทคโนโลยีเจริญมากขึ้น ของเล่นเด็กจึงถูกพัฒนาเป็นของเล่นสำเร็จรูป มีสีสัน รูปแบบมากมายที่ดึงดูดใจ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถยนต์หรือเครื่องบินบังคับด้วยคลื่นวิทยุ และที่สำคัญคือ เกมคอมพิวเตอร์ (สุคนธ์, 2547) เนื่องจากคอมพิวเตอร์ เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคแห่งเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตต่างก็มีบทบาทต่อการดำรงชีวิต การติดต่อสื่อสาร การรับรู้ความเคลื่อนไหวของโลกภายนอก รวมถึงการค้นคว้าข้อมูลในเรื่องราวต่าง ๆ ที่อยากรู้ แม้กระทั่งในเรื่องของความสนุกสนาน เกมคอมพิวเตอร์เป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ท้าทายความสามารถ ช่วยสอนให้เด็กได้ฝึกคิด และได้ฝึกการแก้ไขปัญหา

ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนในสหรัฐอเมริกา เมื่อเดือนมิถุนายน 2548 ของหน่วยงาน Pew Internet & American Life Project ที่ทำการสำรวจนักเรียน นักศึกษา จำนวน 1,162 คน จากสถาบันการศึกษาทั้งหมด 27 แห่งทั่วประเทศ พบว่าประมาณร้อยละ 67 นั้นจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่เป็นประจำทุกวัน ครั้งละเป็นชั่วโมง แม้กระทั่งขณะออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต ก็ยังเล่นเกมคอมพิวเตอร์ควบคู่ไปด้วย (นิรนาม, 2548ข)

เกมคอมพิวเตอร์ มีหลายสิ่งที่ดึงดูดใจ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบภาพให้ดูสวยงามมองแล้วเพลิดเพลิน การออกแบบเนื้อหาของเกมที่ท้าทายความสามารถ ส่งผลให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการประสบความสำเร็จ รวมถึงการให้รางวัลต่าง ๆ ในเกม ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าได้รับการยอมรับ ได้รับการยกย่อง มีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง (ศิริรัตน์, 2548) ด้วยเหตุผลดังกล่าว ส่งผลให้เด็กชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนกระทั่งติด ยิ่งปัจจุบันเกมมีพัฒนาการมากขึ้น มีให้เลือกเล่นมากมายทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์ – สเตชัน และเกมออนไลน์ ซึ่งนอกจากจะมีภาพ เสียง สีสัน และตัวละครในเกมที่สมจริงสมจังแล้ว เนื้อเรื่องและรูปแบบการแพ้ชนะของเกมก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม

มากขึ้นด้วย จึงเป็นการยากที่เด็ก ๆ จะละมือจากเกมได้ มีเด็กไทยจำนวนมากที่สวมวิญญาณเป็นตัวละครในเกมนานาชนิด ใช้เวลาอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์วันละหลายชั่วโมง โดยไม่ยอมทำกิจกรรมอื่น ๆ และมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด อาทิ การมีอารมณ์ฉุนเฉียวง่ายขึ้น การตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยคำว่า “แพ้” กับ “ชนะ” เท่านั้น โดยไม่มีการอะลุ่มอล่วยใด ๆ ทั้งสิ้น (วรเชษฐ, 2548)

ในสังคมไทยที่ผ่านมา มีเหตุการณ์เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นและเยาวชนมากมาย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นในระดับชั้นมัธยมศึกษา ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเรื่องการใช้ความรุนแรง เช่น การขกพวกตีกัน การฆ่าผู้อื่นตาย หรือการฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหา เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ ส่วนใหญ่แล้วเป็นผลมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น สร้างความสะเทือนใจให้กับสังคมไทยอยู่เสมอ (ทิพวรรณ, 2546)

เมื่อพิจารณาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต อาทิ การค้นคว้าหาความรู้ การคลายเครียดกับเกมสนุก ๆ อาจมองไม่เห็นโทษภัย แต่ในทางกลับกัน กรมสุขภาพจิตได้รับแจ้งปัญหา “ลูกติดเกม” จากพ่อแม่ และผู้ปกครองที่มีลูกอยู่ในช่วงวัยรุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษาเป็นตัวเลขสูงขึ้นเรื่อย ๆ ผลของพฤติกรรมดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาตามมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านพฤติกรรม เช่น การโกหก ลักขโมย ทางด้านร่างกาย เช่น การทานอาหารไม่ตรงเวลา มีปัญหาสายตา การนอนดึก และทางด้านจิตใจ เช่น มีอารมณ์รุนแรง ก้าวร้าวเอาแต่ใจ แต่ที่สำคัญเหนือสิ่งอื่นใด คือ มีผลการเรียนที่ตกต่ำลง (ศิริรัตน์, 2548) ลูกติดเกม หรือเด็กติดเกมในที่นี้ หมายถึงเด็กที่ติดเกมจริง ๆ จนต้องออกจากบ้านหรือหนีมาเพื่อเล่นเกมตามร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือตามตู้เกมห้างสรรพสินค้า ตัวอย่างหนึ่งของปัญหา คือ เด็กติดเกมหนีออกจากบ้าน จากรายงานของศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อการต่อต้านการค้ามนุษย์ ได้รับแจ้งเด็กหายเพราะติดเกมตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2546 ถึงเดือนมกราคม 2547 จำนวน 4 รายด้วยกัน โดยเด็กเหล่านี้เริ่มแรกจะมีพฤติกรรมใช้เงินเก่ง หายตัวจากบ้านบ่อย ๆ จากนั้นจะเริ่มโกหก หนีโรงเรียน ขโมยเงิน ขโมยของเอาไปขาย จนหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม แต่ด้วยความเป็นเด็กจึงทำให้ไม่กล้ากลับบ้านเพราะกลัวถูกผู้ปกครองทำโทษ ทำให้กลายเป็นเด็กเร่ร่อนที่หาเงินไปเล่นเกมด้วยการขอทาน การรับจ้างทำงานเล็ก ๆ น้อย ๆ และเริ่มคบกับเพื่อนที่อายุมากกว่า หากโชคร้ายก็อาจจะถูกชักชวนให้ติดยาเสพติด สำหรับเด็กบางคนที่ออกจากบ้านตั้งแต่เล็กอาจจะไม่มีบัตรประชาชน กลายเป็นคนนอกกฎหมายไปในที่สุด (สุนทรา, 2548)

เกมคอมพิวเตอร์บางเกมมีเนื้อหาที่โน้มนำพฤติกรรมของผู้เล่นให้ก่อภัยต่อตนเอง ต่อผู้อื่น หรือต่อสังคม เกมคอมพิวเตอร์จะไม่ก่อเกิดปัญหาหากผู้เล่นเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักคิด เลือกเล่น แต่เกมที่เป็นประโยชน์ และจะหยุดเล่นเกมเมื่อมีกิจกรรมอื่นที่ต้องทำ แต่กรณีตรงกันข้ามหากผู้เล่นเกมคือเด็กในวัยเยาว์ หรือวัยรุ่นที่สภาวะจิตใจสับสน ไม่อาจรู้สึกถึงความผิด ความถูกต้อง ความเหมาะสมในการกระทำของตนเอง มีโอกาสที่เด็กจะถูกละเมิดสิทธิมนุษยชน หรือถูกรอบงำจิตสำนึกให้มีความคิดที่จะละเมิดสิทธิมนุษยชนของบุคคลอื่นได้ (พันธุ์ทิพย์, 2546)

ดังนั้น การศึกษาถึงปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร จะได้ข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับผู้ปกครอง หรือสำหรับบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นครู อาจารย์ และหน่วยงานของรัฐบาล ในการหา มาตราการป้องกัน หรือเพื่อหาวิธีแก้ปัญหา อีกทั้งยังเป็นแนวทางให้ผู้ผลิตเกมนำไปใช้พิจารณา ปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ให้มีประโยชน์ ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อันเป็นผลดีแก่เด็กและเยาวชนซึ่งจะเป็นอนาคตของประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

1. ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เหตุผลในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต กรุงเทพมหานคร
3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต กรุงเทพมหานคร
4. ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ปกครองสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการอบรมดูแลและป้องกันบุตรหลาน มิให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสม
2. สถานศึกษา ครู – อาจารย์ ใช้เป็นแนวทางในการแนะนำนักเรียน ให้เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างสรรค์ ช่วยพัฒนาสมอง ใช้เวลาอย่างเหมาะสม
3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) กระทรวงศึกษาธิการ สามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกฎเกณฑ์และควบคุมดูแลการเล่นเกมนิวเตอร์ให้เป็นไปตามมาตรฐานต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งศึกษาเฉพาะนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคปลาย ปีการศึกษา 2548 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น โดยเกมนิวเตอร์ที่ศึกษาในครั้งนี้ มีจำนวน 9 ประเภทหลัก ได้แก่ เกมแอคชั่น เกมอาร์พีจี เกมสเตรตจี้ เกมสปอร์ต เกมเรซซิ่ง เกมพัชเชิล เกมซิมูเลชัน เกมแอดเวนเจอร์ และเกมอาเขต

นิยามศัพท์

การวิจัยครั้งนี้ ได้ให้ความหมายและขอบเขตของคำที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

“**เกมนิวเตอร์**” หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิง มีลักษณะเป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ปัญหา โดยมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันไป

“**ข้อมูลพื้นฐาน**” หมายถึง ข้อมูลต่าง ๆ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียน และข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของนักเรียน

“พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์” หมายถึง พฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ประพฤติปฏิบัติตามความเป็นจริงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลาที่เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

“รายได้ประจำต่อเดือน” หมายถึง รายได้สำหรับใช้จ่ายของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ที่นักเรียนได้รับจากบิดามารดา หรือผู้ปกครอง รวมทั้งรายได้จากการทำงานพิเศษโดยเฉลี่ยในแต่ละเดือน