

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้การดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต และมีแนวโน้มจะพัฒนาต่อไปโดยไม่สิ้นสุด หากมองทางด้านบวกเทคโนโลยีมีส่วนในการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจมากมาย แต่หากพิจารณาผลกระทบทางด้านลบ เทคโนโลยีไอซีทีก็ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมหลายอย่าง โดยเฉพาะปัญหาวิกฤตสังคมที่เกิดกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเกิดผลกระทบและสร้างปัญหาที่รุนแรง เช่น ปัญหาเด็กติดเกม คอมพิวเตอร์ ดิจิตัลอินเทอร์เน็ต ดิจิทัลเฟสบุค ปัญหาการถูกล่อลวง ปัญหาการใช้สื่อเหมาะสม ปัญหาการไม่รู้คุณค่าของไอซีที การใช้ไอซีทีอย่างฟุ่มเฟือย การหลงใหลในเรื่องไร้สาระ โดยเฉพาะความสนุกสนาน ทำให้ไม่สนใจเรียนหนังสือ การหนีเรียน การเรียนตกต่ำ สร้างความทุกข์ใจให้กับผู้ปกครองอย่างมาก เนื่องจากเทคโนโลยีไอซีทีได้รับความนิยมในหมู่เด็กและเยาวชนมาก เด็กและเยาวชนจึงเรียนรู้ไอซีทีได้เร็ว (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ. 2555 : เว็บไซต์)

กรมสุขภาพจิตสำรวจสถานการณ์เด็กติดเกมพบว่าในปี 2552 รุนแรงขึ้น โดยมีเด็กนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น ติดเกมมากขึ้นร้อยละ 9 จากเดิมปี 2549 เพียงร้อยละ 5 เท่านั้น ถือว่าเพิ่มมากขึ้นเกือบ 2 เท่า ภายใน 3 ปี สำนักงานสถิติแห่งชาติได้ทำการสำรวจสถิติการมาใช้บริการของลูกค้าที่ร้านอินเทอร์เน็ตพบว่าลูกค้ามาเล่นเกมร้อยละ 88.9 รองลงมาคือการศึกษา ค้นหาข้อมูลร้อยละ 61.4 รับส่งอีเมลล์ร้อยละ 53.9 สนทนา ร้อยละ 35.5 พิมพ์รายงานร้อยละ 34.9 ติดตามข่าวสารร้อยละ 23.3 อ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ร้อยละ 9.2 อื่น ๆ ร้อยละ 9.6 (สำนักงานสารนิเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. 2555 : เว็บไซต์)

เกมคอมพิวเตอร์หรือเกมทางอินเทอร์เน็ต เข้ามามีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก อาจด้วยความไม่รู้เท่าทัน พ่อแม่หลายท่านใช้เกมเป็นพี่เลี้ยงลูก ให้เกมช่วยเลี้ยงลูก เพื่อที่จะให้ลูกได้อยู่กับบ้าน หรือกลัวลูกเหงา และรู้สึกว่าคุณพ่อคุณแม่จะไม่กวนพ่อแม่ และหากให้ลูกโดยไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ หรือใช้คอมพิวเตอร์อุปกรณ์การเล่นเกมในห้องของลูก หรือไม่ควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่นของลูก ลูกก็จะมีปัญหาการติดเกมในที่สุด จากสถานการณ์ที่เด็กและวัยรุ่นนิยม

เล่นเกมมากขึ้น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมมากเกินไป และผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนถึงขั้นที่เรียกได้ว่ามีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมากขึ้นอย่างรวดเร็ว

ในปัจจุบันปัญหาเด็กติดเกมเป็นอีกปัญหาที่พ่อแม่หนักใจยิ่งได้ยินได้ฟังผลเสียที่เกิดขึ้นก็รู้สึกกังวล กลัวว่าปัญหานั้นจะเกิดกับลูกของตน เด็กบางคนอาจเล่นเกมโดยไม่มีปัญหา เนื่องจากสามารถแบ่งเวลาและควบคุมตนเองได้ มีความรับผิดชอบ ไม่เสียการเรียน หากเป็นเช่นนี้คงไม่ต้องกังวลใจ แต่หากการเล่นเกมทำให้เด็กจดจ่อกับการเล่น เพิ่มจำนวนชั่วโมงในการเล่นมากขึ้น ควบคุมเวลาในการเล่นไม่ได้ ผลการเรียนลดลง ไม่ต้องการไปทำกิจกรรมอื่นใดนอกจากการเล่น เกม หากพ่อแม่เรียกหรือใช้ไปทำสิ่งอื่นใดจะหงุดหงิดโวยวาย นั้นแสดงว่าเข้าสู่ภาวะติดเกม (นฤภัก ฤชาทิพย์. 2555 : 2)

เด็กติดเกม ปัจจุบันเพิ่มจำนวนมากขึ้นและกลายเป็นปัญหาที่น่าห่วงมากขึ้นทุกวันพบได้บ่อยในครอบครัวปัจจุบัน พฤติกรรมของเด็กติดเกมนั้นคือ ไม่ได้เล่นเกมแบบธรรมดาทั่วไปแต่มีความต้องการเล่นเกมสูงและทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เล่นเกม พ่อแม่หลายคนลำบากใจที่จะบังคับให้ลูกเลิกเล่นเกม เด็กบางคนติดมากจนไม่สนใจเรียน ผลการเรียนลดลงและบางคนไม่ยอมไปโรงเรียนใช้เวลาเล่นเกมที่บ้านทั้งวัน เวลาหำมมาก ๆ เด็กก็จะแอบหนีไปเล่นเกมที่ร้านเกมนอกบ้าน จากข้อมูลที่ศูนย์คนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ได้เก็บรวบรวมไว้ พบว่า เด็กติดเกมหลายคนหนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกมตามร้านเกม เด็กเหล่านี้เริ่มแรกจะมีพฤติกรรมใช้เงินเก่ง หายตัวอยู่บ่อย ๆ จากนั้นเริ่มโกหก หนีโรงเรียน ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขายจนกระทั่งหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม (มาณิตา เทพยา. 2552 : 2)

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดหนองคาย (2554 : 2) มีการสำรวจสภาพการณ์เด็กและเยาวชนในมิติวัฒนธรรมของจังหวัดหนองคาย จำนวน 630 คน แยกเป็น อำเภอละ 70 คน ประกอบด้วย เด็กอายุ 7 – 14 ปี จำนวน 30 คน เยาวชนอายุ 15 – 25 ปี จำนวน 30 คน ผู้นำชุมชน/กำนัน/ผู้ใหญ่บ้าน จำนวน 5 คน ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 5 คน จำนวน 9 อำเภอ รวมเป็น 630 คน ปัญหาการติดเกม อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 73.14

สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดหนองคาย (2556 : 11 - 13) ได้ดำเนินการสำรวจข้อมูลสถานการณ์ทางสังคมของท้องถิ่นปี 2556 ผลการศึกษาสถานการณ์ทางสังคมของท้องถิ่นจังหวัดหนองคาย พบว่า ประชากรที่ประสบปัญหาทางการศึกษา มีจำนวน 1,500 คน คิดเป็นร้อยละ 0.34 ของจำนวนประชากรในท้องถิ่นปัญหาทางการศึกษา ที่พบส่วนใหญ่เป็นปัญหาเด็กที่ไม่สามารถเข้าศึกษาต่อตามภาคบังคับได้ คิดเป็นร้อยละ 29.40 รองลงมาเป็นปัญหาเด็กที่ออกเรียนกลางคันในภาคการศึกษาบังคับ คิดเป็นร้อยละ 27 ครึ่งเรือน

ที่ประสบปัญหาด้านวัฒนธรรมและจริยธรรม มีจำนวน 568 ครั้วเรือน คิดเป็นร้อยละ 0.36 ของจำนวนครั้วเรือนในท้องถิ่น ปัญหาด้านวัฒนธรรมและจริยธรรมที่พบ ส่วนใหญ่เป็นปัญหาร้านค้าที่ขายเหล้า/บุหรี่ อยู่ในบริเวณใกล้เคียงสถานศึกษาและศาสนสถาน คิดเป็นร้อยละ 48.77 รองลงมาเป็นปัญหาร้านสื่อบันเทิง/ร้านเกม/ร้านอินเทอร์เน็ตภายในท้องถิ่นคิดเป็นร้อยละ 39.44

จากเหตุผลและสภาพปัญหา การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 เนื่องจากนักเรียนบางส่วนในพื้นที่ได้แบ่งเวลาในการเรียนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่สมดุลกันจนเป็นเหตุให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลงตลอดจนส่งผลให้นักเรียนออกจากโรงเรียนกลางคันและสร้างปัญหาทางสังคมต่างๆตามมา เช่น การขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย หรือจำหน่ายยาเสพติดเพื่อนำเงินมาเล่นเกม ดังนั้นผู้ประกอบการและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจะต้องให้ความสำคัญและร่วมมือติดตามเกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนอย่างใกล้ชิดผู้วิจัยจึงสนใจที่จะค้นหาปัจจัยจำแนกการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อหาแนวทางป้องกันการติดเกมของนักเรียนต่อไป

### คำถามการวิจัย

1. การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 อยู่ในระดับใด
2. ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการติดเกมกับสภาพแวดล้อมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 อยู่ในระดับใด
3. ปัจจัยใดที่สามารถจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการติดเกมกับสภาพแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21
3. เพื่อหาปัจจัยจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

## ขอบเขตการวิจัย

### 1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 จำนวน 24,757 คน จากโรงเรียนจำนวน 56 โรงเรียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21. 2556 : 1)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 จำนวน 397 คน กำหนดขนาดการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีคำนวณจากสูตรของ ทาโรยามาเน่ ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling)

### 2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เจตคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สัมพันธภาพในครอบครัว ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู สภาพแวดล้อมทางสังคม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความหลงใหลในการเล่นคอมพิวเตอร์จนทุ่มเทเวลาที่มีไปกับการเล่นเกม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้วัดการติดเกมคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่หนึ่ง ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง สามารถแบ่งเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการทำงานออกจากกันได้ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อ 1 วัน

ระดับที่สอง การติดเกมคอมพิวเตอร์เล็กน้อย หมายถึง สามารถแบ่งเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการทำงานออกจากกันได้ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 2 ชั่วโมงต่อ 1 วัน

ระดับที่สาม การติดเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง หมายถึง เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 3 ชั่วโมงต่อวัน

ระดับที่สี่ การติดเกมคอมพิวเตอร์ขั้นรุนแรง หมายถึง เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงต่อวันขึ้นไป

2. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ใกล้บ้าน หมายถึง สถานที่ให้บริการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ และเดินทางไปถึงโดยใช้เวลาไม่ถึง 10 นาที

3. สิ่งอำนวยความสะดวกในร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การให้บริการสั่งอาหาร เครื่องดื่ม บัตรเติมเงินเกมออนไลน์ ห้องแอร์ ในร้านเกมคอมพิวเตอร์

4. ค่าชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง อัตราค่าบริการการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อชั่วโมง

5. เครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้าน หมายถึง นักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและไม่ได้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเป็นส่วนตัวหรือใช้ร่วมกับบุคคลอื่นในครอบครัว

6. สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง ความรักความผูกพัน ความเอื้อเฟื้อ กลมเกลียวของสมาชิกในครอบครัว อันที่จะส่งผลต่อสัมพันธภาพที่ดีของบุคคลที่อยู่ในครอบครัวด้วยกัน และอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

7. การอบรมเลี้ยงดู หมายถึง วิธีการที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็ก หรือกระทำให้เห็นเป็นแบบอย่างทั้งทางตรงและทางอ้อมด้วยความผูกพันเพื่อสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ

8. สภาพแวดล้อมทางสังคม หมายถึง แหล่งให้บริการหรือร้านค้าในเขตชุมชน ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในร้าน ได้แก่ ร้านเกมใกล้บ้าน สิ่งอำนวยความสะดวกในร้าน ค่าชั่วโมงหรือค่าบริการ

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

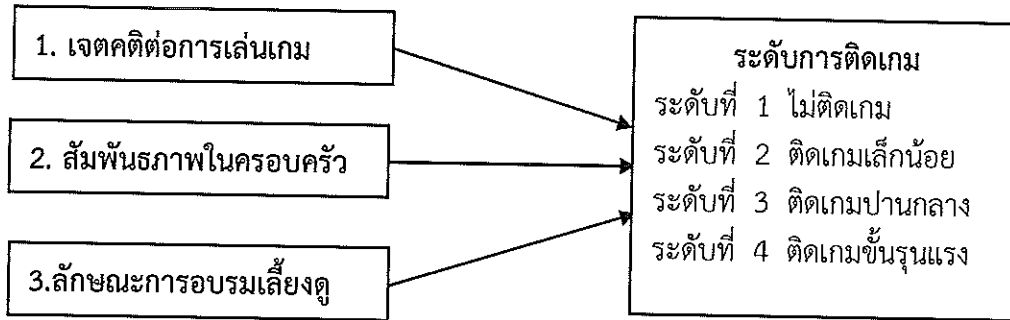
1. ผลการวิจัยนี้ผู้ปกครอง ครู โรงเรียน ผู้นำชุมชนสามารถนำมาเป็นแนวทางสำหรับการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

2. ผลการวิจัยนี้ผู้ปกครอง โรงเรียน ผู้นำชุมชนสามารถนำมาเป็นแนวทางแก้ปัญหาเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

3. ครูแนะแนว สามารถนำข้อมูลมาเป็นแนวทางสำหรับการแก้ไข ป้องกันพฤติกรรม การติดเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

## กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิด เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวินิจฉัย ได้นำมาจัดทำเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY