

**รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์
ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร
The Community Participation Model in the Protection and Solutions of the Online Game
that Effected to the Thai's Youth: A Case Study of the Seekam Community, Bangkok.**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปริศนา มัชฌิมา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายสุดา ปั้นตระกูล และกาญจนา เผือกคง
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
E-mail: prisana_mut@dusit.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย 2) ศึกษาปัญหาผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ และ 3) เพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ คณะกรรมการบริหารชุมชน เจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย สมาชิกในชุมชน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มผู้ใหญ่และกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งหมดจำนวน 796 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม แบบวัดพฤติกรรมการติดเกม แบบสัมภาษณ์ การจัดสนทนากลุ่ม และแบบประเมินผลโครงการ

ผลการศึกษาพบว่า

1) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย พบว่า เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมชอบเล่นเกมประเภทแอ็คชั่น/ต่อสู้ โดยเฉพาะเด็กชาย ที่มีอายุเฉลี่ยระหว่าง 11-15 ปี โดยชอบไปเล่นเกมที่ร้านเกม เนื่องจากมีเพื่อนมาก โดยเด็กจะเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ ประมาณ 3 ชั่วโมง ซึ่งเด็กได้รับค่าใช้จ่ายจากผู้ปกครองเฉลี่ยวันละ 45-50 บาท/วัน โดยนำไปเล่นเกมวันละ 30 บาท เด็กจะเล่นเกมกับเพื่อนบ้านเป็นประจำ ซึ่งเด็กเห็นว่าเกมมีประโยชน์ในการช่วยฝึกความจำและสมาธิ ส่วนสาเหตุหลักที่ไปเล่นเกมเพราะเหงาและอยากมีเพื่อน เครียดจากที่บ้าน พ่อแม่ชอบตำหนิโดยไม่มีเหตุผล รวมถึงในชุมชนมีที่เล่นไม่เพียงพอ สิ่งที่ได้ก้อยากให้มีมากที่สุดในชุมชน คือ ลานกีฬา

2) ปัญหาและผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดจากที่เกิดจากเกมออนไลน์ ปัญหาและผลกระทบด้านอารมณ์ พบว่า ไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกม ด้านสังคม พบว่า ชอบอยู่คนเดียว และด้านการเรียน พบว่า เด็กง่วงนอนในเวลาเรียน ในส่วนของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าบุตรหลานชอบเล่นเกมประเภทใด และไม่มีการกำหนดกติกาสำหรับการเล่นเกม ทั้งในเรื่องของเงินและเวลาที่ใช้ไปกับการเล่นเกม ส่วนผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ด้านเศรษฐกิจ พบว่า การเล่นเกมทำให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์ ด้านสังคม พบว่า ก่อให้เกิดปัญหาการลักทรัพย์ และด้านจริยธรรม พบว่า เด็กขาดความรับผิดชอบในการเรียน สำหรับแนวทางในการป้องกันและแก้ไข ปัญหาเด็กติดเกม จากผลการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง พบว่า พ่อแม่ต้องดูแลไม่ให้เด็กมีเวลาว่างมากเกินไป ต้องปรับวิธีการเลี้ยงลูก และชุมชนต้องช่วยกันสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเด็กอย่างจริงจัง

3) รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 พ คือ “เพื่อน” ที่มีบทบาทอย่างมากในการชักชวนเพื่อนที่ชอบเล่นเกม ให้ไปทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ “พ่อแม่” ที่มีบทบาทสำคัญในการดูแลลูก และ “พื้นที่” ในที่นี้หมายถึงพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทำกิจกรรมสำหรับเด็กในชุมชน

Abstract

The purposes of this research were 1) to study the online game playing behaviors of Thai's youth 2) to study problems, effects and the guidance of the solution from online games and 3) to create the model of community participation in protection and solutions of online game that affected Thai's youth: a case study of the Seekam community, Bangkok. The populations of this study were the leaders of Seekam community, the officers and staffs of Suan Oil Youth Center, members of Seekam community who divided into adults and youth groups of 796 persons. The research tools are questionnaires, interview form, focus group and project evaluation forms. The results of this study are as follows:

1) In the field of online game playing behaviors, found that the youth like action/fighting games. Especially boys that have average age between 11-15 years. They often play at online game café because they can join with friends and play together. They always play in the weekend for about 3 hours a day. They receive about 35 baht per day from their parents, and spend 30 baht to play online games with friends. In their opinion, online games help them to increase their memory and concentration. The major factors that making them involve in the online game are their loneliness, needs some friends who understand each other, stress from family, scolding from their parents, and insufficient of playing ground supported by the community. The most wanted from the youth is sport area.

2) The problems and effect from the online game are divided into 3 categories. i) Emotion, whenever they are interrupted and prohibited from their parents to play the online games. ii) Society, they prefer to be alone or isolation. iii) Education, they always felt sleep in the classroom. Most of their parents do not have any knowledge of online game; cannot make any rule and regulation to conduct their children how to use money and time whenever their children play the games. The effect of online game in the economic, social and ethic are wasting of money, stolen money and no study respectively. The results of interviews from their parents found that the prevention and solutions of problems are to be conscious from their parent. They should decrease the children's free time, regulate the way of take care of their children, and the members of community must take care and pay attention to the children activities seriously.

3) The model of community participation in protection and solutions of online game that affected Thai's youth is 3P that there are three main factors which can prevent and protect the game addiction are firstly, parents by way of take care of their children. Secondly, partners by way of convince creative activities, and thirdly, proper areas by way of offering proper activities.