ความทุกข์ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของเด็กในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ในจังหวัดชายแดนภาคใต้

PARENTS' DISTRESS TOWARDS CHILDREN'S BEHAVIOR AND EFFECTS OF ONLINE GAMES ADDICTION DURING COVID 19 PANDEMIC IN THE SOUTHERNMOST PROVINCES OF THAILAND

สุไรยา หนิเร่ และ สุวรรณี หลังปูเต๊ะ
มหาวิทยาลัยฟาฏอนี และ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
Suraiya Nire and Suwannee Langputeh
Fatoni University and Prince of Songkha University Pattani Campus
Corresponding Author E-mail : Suraiya.2f@gmail.com
(วันที่รับบทความ : มกราคม 31, 2566 ; วันแก้ไขบทความ : มีนาคม 1, 2566 ; วันตอบรับบทความ : มีนาคม 8, 2566)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ความทุกข์ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของเด็กในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้และการให้ความหมายต่อพฤติกรรมของลูกต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ ตลอดจนศึกษาชีวิต ความคิด และความทุกข์ของผู้ปกครองที่มีต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของลูก

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความทุกข์ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของเด็กในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ หากมองในแง่ของการรับรู้และการให้ความหมายต่อพฤติกรรมของลูกต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ พบว่า ครอบครัวทราบและรับรู้ถึงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า เด็กมีพฤติกรรมการติดเกมเพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับช่วงที่สถานการณ์ปกติ คือ ช่วงที่มีการจัดการเรียนรู้แบบ On-Site สำหรับ พฤติกรรมที่พบและบ่งชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของการติดเกมออนไลน์ คือ การพูดจาหยาบคาย ตะคอกใส่พ่อแม่หรือผู้ปกครอง และบางกรณีถึงขั้นพูด "มึง-กู" กับคนในครอบครัว ไม่สนใจการเรียน ไม่รับฟังผู้ใหญ่ เมื่อผู้ปกครองห้ามจะมีอารมณ์รุนแรง ชักสีหน้าไม่พอใจ บางกรณี เริ่มจากเล่น 1 ชม. เพิ่มเป็น 2 ชม. จากนั้นก็เปลี่ยนไปเล่นเกือบทั้งวัน สิ่งที่เป็นข้อบ่งชี้ถึงปัจจัยที่นำไปสู่การติดเกมออนไลน์ คือ การมีเวลาว่างมากเกินไป การเล่นและอยู่กับโทรศัพท์มากเกินไป อีกทั้งปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวมีกิจกรรมร่วมกันของคนในครอบครัวน้อยเกินไป ผู้ปกครองขาดวินัยในการใช้โทรศัพท์ของลูก ๆ

2. สำหรับสภาพชีวิต ความคิด ความทุกข์หลักของพ่อแม่ หรือผู้ปกครองกรณีที่ลูกมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่ผ่านมา สะท้อนความกลัว และห่วงกังวล ที่พบว่า ลูกมีพฤติกรรมชอบนอนดึก ใช้งานไม่ได้และไม่ฟัง กลัวลูกจะซึมเศร้าผิดปกติ ลูกไม่สนใจเรียน ไม่ตั้งใจเรียน กลัวลูกจะมีพฤติกรรมที่ไม่ดี คือ แสดงออกไปในทางรุนแรงก้าวร้าวหยาบคาย บางกรณีผู้ปกครอง (แม่) ก็แอบร้องไห้อยู่บ่อยครั้ง เพราะพฤติกรรมบางอย่างของลูก โดยเฉพาะคำพูดของลูก รวมถึงประเด็นสุขภาพของลูก เพราะลูกแทบไม่ได้นอนเลย ในบางกรณี ที่สำคัญกังวลว่าท้ายที่สุดลูกจะเรียนไม่จบในรายที่ลูกติดเกมเอามาก ๆ วิธีการของคนในครอบครัวที่ทำให้ผู้ปกครองมีความผ่อนคลายความทุกข์ คือ ผู้ปกครอง มีการพูดคุยและให้ลูกช่วยทำกิจกรรมด้วยกัน เช่น งานบ้าน ปลูกต้นไม้ ทำอาหารด้วยกัน ทำกิจกรรมในสวน เช้า-เย็น เล่นเกมไปพร้อม ๆ กับลูก การสร้างข้อตกลงร่วมกัน อยู่กับลูกให้มากขึ้น พาไปผ่อนคลาย ไม่เล่นมือถือต่อหน้าลูก เรียกทานข้าวด้วยกัน มอบหมายให้ช่วยทำงานบ้านกับแม่มากขึ้น เป็นต้น

คำสำคัญ : ความทุกข์ของผู้ปกครอง, การติดเกมออนไลน์, สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19, จังหวัดชายแดนภาคใต้

Abstract

The research study entitled " Parents' Distress towards Children's Behavior and Effects of Online Games Addiction during Covid 19 Pandemic in the Southernmost Provinces of Thailand" aimed to investigate the perception and meaning of children's behavior towards the behavior and impact of online gaming addiction and to explore the parents' lives, thoughts, and suffering regarding the behavior and impact of their children's online gaming addiction.

The results of the study found that :

1. The findings showed that in terms of perception and meaning of children's behavior towards the behavior and impact of online gaming addiction, families were aware of the behavior of online gaming addiction during the Covid-19 pandemic. Most of them gave the reason that their children's behavior in online gaming addiction had increased compared to when they were learning on-site in a normal situation. The specific behavior that was found and indicated the change in online gaming addiction behavior included the use of foul language, bawling at parents or caregivers, and speaking to family members using impolite language (Gu- Mung) in some cases. They also didn't concentrate on their studies and didn't listening to adults. When they were forbidden from playing the online games, they would show strong emotional reactions and dissatisfaction. In some cases, they started playing for 1 hour, then increased to 2 hours, and eventually almost all day. Factors contributing to online gaming addiction were having too much free time, spending too much time on the phone, and having too few shared activities among the family members. Parents' lack of discipline in their children's phone use could also contribute to the children's addiction to online gaming.

2. The life situations, thoughts and suffering of the parents or guardians whose children had the behavior of online gaming addiction during the Covid-19 pandemic reflected fear and worry. The worry was that the children were likely to sleep late and disobedient. They also feared that the children would be abnormally depressed, not be attentive in their studies, and had bad behavior such as expressing aggression, impoliteness, and violence. In some cases, the guardians (mothers) secretly cried often owing to some of their children's behavior, particularly their words, including the issue of their health. This was because they almost did not sleep. The big worry for them was that in the end their children would not complete school since they were heavily addicted to the games. The solutions the family members used to help the guardians to relax and relieve their stress were to have conversations and have the children do activities together such as doing the chores, planting, cooking together, doing activities in the garden in the morning and evening, playing games with them, making an agreement together, spending more time with them, going to relax, not playing the phone in front of them, eating together, and assigning them more household chores to do with their mothers.

Keywords : Parents' Distress, Behavior and Effects of Online Games Addiction, Covid 19 Pandemic, The Southernmost Provinces of Thailand

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 (Covid-19) ส่งผลให้ผู้คนได้รับผลกระทบอย่างมากมายไม่เพียงแต่เรื่องสุขภาพ เศรษฐกิจ และสังคม แต่ยังส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน โดยเฉพาะในเรื่องของคุณภาพที่มีความกังวลในหลากหลายมิติ ทั้งในเรื่องของกิจวัตรประจำวัน การทำงาน การเรียนการสอน รวมถึงความตึงเครียดในเรื่องสุขภาพ ยิ่งในกลุ่มที่อยู่ในระบบการศึกษาหรือโรงเรียน ถือเป็นสถานที่อันดับแรก ๆ ที่

ได้รับผลกระทบจากประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้สถานศึกษาในสังกัดและในกำกับของกระทรวงศึกษาธิการปิดเรียนด้วยเหตุผลพิเศษนี้ ส่งผลให้ครูอาจารย์ต้องปรับเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนการสอน นักเรียนก็ต้องปรับวิธีการเรียนอย่างกะทันหันให้เป็นไปในรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ โดยแนวทางการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 (Covid-19) นั้น ได้มีการใช้ระบบเทคโนโลยีเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวก กล่าวคือ “การจัดการเรียนการสอนด้วยระบบออนไลน์” ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่นำมาใช้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 (Covid-19) เพราะจะช่วยให้โรงเรียนสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ แม้จะเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาที่ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ต่อไปได้โดยไม่เสี่ยงต่อการติดเชื้อไวรัสโคโรน่าก็ตาม แต่การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ก็ถูกตั้งคำถามถึงประสิทธิภาพและความพร้อมของระบบการศึกษาไทยในการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการดังกล่าว โดยเฉพาะในกลุ่มการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งรวมถึงการจัดการการศึกษาอิสลาม (คณะกรรมาธิการการศึกษา วุฒิสภา, 2563)

สำหรับการใช้เวลาว่างและวิธีการแสวงหาความสุขของเยาวชนนั้น มีข้อมูลจากการสำรวจของดี ดีบี ตะวันออกไกล (Far East DDB) สำรวจในเยาวชน 200 คน ที่มีอายุระหว่าง 12 และ 16 ปี ในกรุงเทพมหานคร เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง พบว่า 22 เปอร์เซ็นต์ ใช้เวลาว่างในการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต (Chatting) หรือส่งข้อความทางโทรศัพท์ (SMS massages) โดย 52 เปอร์เซ็นต์ของเด็กกลุ่มนี้เห็นว่า โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็นในการติดต่อกับเพื่อนหรือคนรัก 19 เปอร์เซ็นต์ เห็นว่าโทรศัพท์เป็นการย่อโลกให้เล็กลง 23 เปอร์เซ็นต์ เห็นว่า เป็นเหมือนเพื่อนหรือคนรักคนหนึ่งและไม่สามารถขาดโทรศัพท์มือถือได้ 14 เปอร์เซ็นต์ใช้เวลาว่างในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของบริษัทชูโอ เซ็นโก ประเทศไทย (2546 : 17) พบว่า พฤติกรรมของเยาวชน (อายุ 10-14 ปี) ชอบเล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเกมที่สามารถกำหนดบทบาทตัวเองได้ สามารถทำอะไรก็ได้ที่ในโลกจริงทำไม่ได้ เพราะเทคโนโลยีทำให้เด็กเข้าถึงทุกอย่างและมีทุกบทบาทให้เลือกมากมาย โดยที่ตัวเองก็เรียนรู้และยอมรับเงื่อนไขของบทบาทนั้น

เมื่อพิจารณาสภาพวิถีชีวิตทางการศึกษาของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า อมรวิชช์ นาครทรรพ (2543) ได้นำเสนอสภาพการศึกษาของเยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ไว้ว่า สถานการณ์เด็กและเยาวชนในหลาย ๆ มิติได้แสดงให้เห็นถึงปัญหาเด็กและเยาวชนที่เพิ่มมากขึ้นในกระแสสังคมปัจจุบัน ทั้งยาเสพติด การพนัน สื่อลามก การทะเลาะวิวาท อันเป็นเรื่องที่สถานศึกษาจะต้องจัดให้มีการพัฒนาระบบดูแลผู้เรียนที่ตกอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ที่ไหลบ่าเข้ามาพร้อมกับความเจริญทางวัตถุและกกระแสโลกาภิวัตน์ และแพร่กระจายไปอย่างทั่วถึงไม่เว้นแม้ดินแดนที่มีหลักศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวในการดำเนินชีวิตของผู้คนอย่างเช่นสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ทั้งนี้มีเด็กเป็นจำนวนมากที่ยังไม่เข้าถึงหลักศาสนาที่แท้จริงอันจะเป็นเกราะป้องกันให้พ้นจากอบายมุขเหล่านี้ได้ จึงเป็นหน้าที่ของโรงเรียนและการจัดการศึกษาในภาพรวมที่จะต้องดำเนินการจัดระบบการดูแลและพัฒนานักเรียนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กและเท่าทันต่อความเสี่ยงที่เด็กต้องเผชิญอยู่

จากงานศึกษาโครงการศึกษาเชิงปฏิบัติการเรื่องเกม ร้านเกม การเล่นเกม และแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการดูแลเด็กและเยาวชนในจังหวัดชายแดนภาคใต้ของคณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี (2554 : ออนไลน์) ช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา ชี้ให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนในพื้นที่จะได้รับความสนใจจากสังคม แต่ก็เกิดขึ้นเฉพาะในบางวาระเท่านั้น โดยปัญหาการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดชายแดนภาคใต้เป็นประเด็นหนึ่งที่หลายหน่วยงานอาจยังไม่ตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาที่เกิดขึ้น หากมีการศึกษาลงลึกไปในระดับครอบครัว และโรงเรียนแล้ว จะพบว่า การติดเกมของเด็กและเยาวชนกลายเป็นประเด็นหนักใจของผู้ปกครอง คุณครูและอาจารย์ที่ต้องเผชิญกับปัญหาดังกล่าวโดยตรง การติดเกมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดชายแดนภาคใต้นั้น อาจมองว่าเป็นปรากฏการณ์ที่เป็นปัญหาของเด็กและเยาวชนแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่การติดเกมกลับเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความบกพร่องของหน่วยทางสังคมหลายส่วน ตั้งแต่ครอบครัว ตัวเด็ก เยาวชน โรงเรียน ผู้ประกอบการร้านเกมและอินเทอร์เน็ต หน่วยงานรัฐที่กำกับดูแล กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นการติดเกมจึงไม่ได้เป็นปัญหาของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่จะแก้ปัญหาโดยลำพัง แต่ต้องร่วมมือกัน ซึ่งแน่นอนว่า ครอบครัวจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ขณะที่ภาคส่วนอื่น ๆ ต้องร่วมกันขจัดปัจจัยส่งเสริมที่ชักนำเด็กและเยาวชนไปสู่การติดเกม สถานการณ์เด็กติดเกม

ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นชี้ให้เห็นว่า ปัญหาเด็กติดเกมมีแนวโน้มทวีความรุนแรง กลายเป็นปัญหาใหญ่ในระดับนานาชาติ กำลังลุกลามขยายวงกว้างจากเด็กในเมืองกระจายไปสู่เด็กในทุกชุมชน และจากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่า ในปัจจุบัน พ.ศ. 2556 มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคนในประเทศไทย ซึ่งเพิ่มขึ้นมากถึงร้อยละ 14.4 เมื่อเทียบกับ พ.ศ. 2555 ถือได้ว่าในปัญหาเด็กติดเกมอยู่ในขั้นวิกฤต และเมื่อจำแนกเป็นภูมิภาค พบว่า ภาคใต้ มีอัตราการติดเกมที่สูงสุด คือร้อยละ 18.3 รองลงมา คือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคเหนือ และภาคกลาง โดยมี อัตราการติดเกมคิดเป็น ร้อยละ 14.3, 9.8 และ 9.1 ตามลำดับ (Healthy Gamer, 2556 : ออนไลน์)

ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญที่ควรจะศึกษาความทุกข์ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของเด็กในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพราะภาคใต้มีอัตราการติดเกมที่สูงสุด โดยมุ่งไปที่ผู้ปกครองต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของลูก หลังสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 (Covid-19) เพื่อให้ครอบครัว หน่วยงานและสังคม ได้รับทราบถึงสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การเฝ้าระวัง ป้องกัน และแก้ไขการติดเกมออนไลน์ ทั้งนี้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการสะท้อนปัญหาและเป็นข้อมูลในการแก้ไข และวางนโยบายเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ในสังคมไทยและพื้นที่อื่นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้และการให้ความหมายต่อพฤติกรรมของลูกต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาชีวิต ความคิด และความทุกข์ของผู้ปกครองที่มีต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของลูก

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ปกครองที่มีลูกติดเกมออนไลน์ในช่วงการจัดการการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้หลังสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 (Covid-19) รวมทั้งหมด จำนวน 50 คน โดยแบ่งเป็นจังหวัดละ 10 คน โดยในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลนั้นผู้วิจัยได้สัมภาษณ์จนกว่าจะได้ข้อมูลที่อิ่มตัว (Data Saturation) โดยไม่พบข้อสงสัยหรือไม่มีข้อมูลใหม่เกิดขึ้น (องอาจ นัยพัฒน์, 2548 : 233) และผู้แวดล้อมในสังคม ประกอบด้วย ครู จำนวน 10 คน และนักเรียนจำนวน 20 คน ที่ทราบถึงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเพื่อน เพื่อสอบทานข้อมูลปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงในการลงพื้นที่เก็บข้อมูล โดยไม่ละเลยความจำเป็นของกลุ่มตัวอย่างที่จะได้มาซึ่งข้อมูลในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ/แบบเก็บข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างในประเด็นความทุกข์ทางสังคม (Social Suffering) ของผู้เป็นผู้ปกครองต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของลูกกับแนวโน้มการจัดการการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้หลังสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 (Covid-19)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาจะใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างที่ต้องสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1) ติดต่อประสานงานกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อชี้แจ้งวัตถุประสงค์ กระบวนการ และนัดวันเวลาตามที่กลุ่มตัวอย่างสะดวก

2) เตรียมความพร้อมทีมผู้ช่วยเก็บข้อมูล โดยการอบรมชี้แจงวัตถุประสงค์ แนวทางเก็บข้อมูล และการทำความเข้าใจต่อข้อคำถามต่าง ๆ ในแบบสัมภาษณ์

3) ไปพบกลุ่มตัวอย่าง ตามวันเวลาที่ได้นัดหมาย ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย และดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ ด้วยการตีความและนำมาเสนอเป็นลายลักษณ์อักษร พร้อมกับเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะดำเนินการพร้อมไปกับการเก็บรวบรวมแต่ละครั้งและหลังการเก็บข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์แล้ว โดยจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และสรุปพร้อมเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการบรรยายเชิงพรรณนา โดยมีกรอบในการวิเคราะห์พอสังเขปดังนี้

1. ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารเนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา

2. ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ (Interview) ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ จากนั้นนำมาตีความหมายเชื่อมโยง ความสัมพันธ์และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมได้ โดยทำไปพร้อม ๆ กับการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้เพื่อจะได้ศึกษาประเด็นต่าง ๆ ได้ลึกซึ้ง เมื่อประเด็นใดวิเคราะห์แล้วไม่มีความชัดเจนก็จะเก็บข้อมูลเพิ่มเติม ในประเด็นต่าง ๆ เหล่านั้น เพื่อนำมาวิเคราะห์ความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี

3. การตรวจสอบและการวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นแรกผู้วิจัยได้ตรวจสอบว่าได้ข้อมูล เพียงพอแล้ว หรือยังข้อมูลนั้นได้ตอบปัญหาของการวิจัยแล้วหรือไม่ หากผู้วิจัยพบว่าได้ข้อมูลที่ไม่ตรงกัน ผู้วิจัยจะตรวจสอบว่าข้อมูลที่แท้จริงเป็นอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกวิธีการตรวจสอบข้อมูลที่ใช้ กันมากในการวิจัยเชิงคุณภาพคือการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation)

ผลการวิจัย

1. จากการวิจัย เรื่อง ความทุกข์ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของเด็กในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ หากมองในแง่ของการรับรู้และการให้ความหมายต่อพฤติกรรมของลูกต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัยพบว่า ครอบครัวทราบและรับรู้ถึงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า เด็กมีพฤติกรรมการติดเกมเพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับช่วงที่สถานการณ์ปกติ คือ ช่วงที่มีการจัดการเรียนรู้แบบ On-Site เด็กใช้เวลาอยู่กับการเล่นโทรศัพท์มากขึ้น ซึ่งทำให้เด็กที่เล่นเกมอยู่แล้วใช้เวลาในการเล่นเกมมากขึ้น ส่วนเด็กที่ไม่เคยเล่นเกมก็มีโอกาสที่จะติดเกมออนไลน์ไปด้วย จากเดิมที่เล่นหรือดูแต่ยูทูป (Youtube) เปลี่ยนมาเล่นเกมแทน ซึ่งในยูทูป (Youtube) ก็มีวิดีโอที่แนะนำเนื้อหาของเกมออนไลน์ ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและชักชวนให้เด็กที่ไม่เคยเล่นเกมเป็นเด็กที่ติดเกมได้ เหตุผลดังที่กล่าวมาชี้ให้เห็นว่า เด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อออนไลน์มากเกินไปในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19

2. ข้อค้นพบจากงานวิจัย ชี้ให้เห็นถึงสภาพชีวิต ความคิด ความทุกข์หลักของพ่อแม่ หรือผู้ปกครองกรณีที่ลูกมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่ผ่านมา สะท้อนความกลัว และห่วงกังวล ที่พบว่า ลูกมีพฤติกรรมชอบนอนดึก ใช้งานไม่ได้และไม่ฟัง กลัวลูกจะซึมเศร้าผิดปกติ ลูกไม่สนใจเรียน ไม่ตั้งใจเรียน กลัวลูกจะมีพฤติกรรมที่ไม่ดี คือ แสดงออกไปในทางรุนแรงก้าวร้าวหยาบคาย กลัว ไม่มีเงินมากพอที่จะให้ลูก อีกทั้งมองว่าสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย กลัวการเรียนจะเสียไป เพราะปกติลูกตั้งใจเรียนมากกว่านี้ ลูกจะไม่สนใจสิ่งอื่นที่อยู่รอบตัว นอกจากเกมอย่างเดียว ห่วงกังวลเรื่องพฤติกรรมและอารมณ์ของลูก เกรงว่าลูกจะพักผ่อนไม่เพียงพอ สมาธิสั้น นอนดึก ไม่ยอมเชื่อฟัง ไม่ยอมปฏิบัติตาม บ่อยครั้งลูกจะตะคอกใส่ หรือร้องตะโกนออกมา จนน่าตกใจ และน่าเป็นห่วงมาก ในความรู้สึกผู้ปกครอง กลัวลูกพักผ่อนน้อย เพราะกลางคืนแทบไม่ได้นอน ในบางกรณีลูกเงียบมากเกินไป ไม่พูดไม่จาจากปกติเป็นคนมักจะมาถาม มาพูดคุยเวลาสงสัยสิ่งใดเมื่ออยู่กับครอบครัว

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประเด็นที่ 1 การรับรู้และการให้ความหมายต่อพฤติกรรมของลูกต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์

หากมองในแง่ของการรับรู้และการให้ความหมายต่อพฤติกรรมของลูกต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัย พบว่า ครอบครัวทราบและรับรู้ถึงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า เด็กมีพฤติกรรมการติดเกมเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับช่วงที่สถานการณ์ปกติ

สำหรับพฤติกรรมที่พบและบ่งชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของการติดเกมออนไลน์ คือ การพูดจาหยาบคาย ตะคอกใส่พ่อแม่หรือผู้ปกครอง และบางกรณีถึงขั้นพูด “มึง-กู” กับคนในครอบครัว และข้อสังเกต สำคัญของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของลูกในการติดเกมออนไลน์ คือ เมื่อเรียกหรือใช้งานสิ่งใดจะผลัดการทำงานหรือเสียงเรียกอยู่บ่อย ๆ ไม่สนใจการเรียน ไม่รับฟังผู้ใหญ่ บางกรณีไม่ชอบเล่นกับเพื่อน อยู่แต่กับเกม ไม่พูดคุยกับคนในบ้าน อยู่แต่ในห้องนอน ขาดความรับผิดชอบในงานตัวเอง และงานบ้านที่เคยปฏิบัติ อารมณ์แปรปรวน นอนดึก ตื่นสาย หมกหมุ่นอยู่กับโทรศัพท์ตลอดเวลา เมื่อผู้ปกครองห้ามจะมีอารมณ์รุนแรง ชักสีหน้าไม่พอใจ บางกรณี เริ่มจากเล่น 1 ชม. เพิ่มเป็น 2 ชม. จากนั้นก็เปลี่ยนไปเล่นเกือบทั้งวัน สอดคล้องกับลักษณะของพฤติกรรมการติดเกมของเด็ก (ชาญวิทย์ พรนภดล และเอษรา วสุพันธ์ธจิต, 2558; นพวรรณ ศรีวงศ์พานิช, 2565 : ออนไลน์; ไทยพีบีเอส, 2562 : ออนไลน์; Ratini, M. 2021; Elsayed, W., 2021) ที่ชี้ให้เห็นว่า เด็กมีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกม และต้องการเอาชนะเพิ่มอีกจึงจะรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม 2) มักใช้เวลานานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นเกมในระดับที่สูงขึ้นไปอีก ไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาในการเล่นเกมที่กำหนด จึงทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมงหรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ 3) เด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการติดเกมจะต่อต้านหรือรู้สึกหงุดหงิดและกระวนกระวายเมื่อถูกบังคับหรือขัดขวางการเล่นเกม 4) การติดเกมมีผลกระทบต่อการเรียน การทำงาน และหน้าที่ความรับผิดชอบ เช่น ไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจงาน หนีเรียนหรือแอบหนีออกไปจากบ้านเพื่อเล่นเกม ผลการเรียนลดลงอย่างมาก ละเลยการเข้าสังคมหรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว สูญเสียความสนใจในงานอดิเรกที่เคยทำหรือนันทนาการอื่น ๆ 5) เด็กติดเกมบางคนอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย (เพื่อนำเงินไปเล่นเกม) ดื้อ ต่อต้าน เก็บตัว เป็นต้น เล่นเกมมากต่อเนื่องตลอดเวลา (Craving) แม้ทราบว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก 6) หลอกพ่อแม่ผู้ปกครองหรือผู้บำบัดรักษาเกี่ยวกับการเล่นเกม (นพวรรณ ศรีวงศ์พานิช, 2565 : ออนไลน์) ใช้เกมเพื่อบรรเทาอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่ดี (Ratini, M., 2021) หรือมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่รู้สึกเครียด และเล่นเกมเพื่อหลบหลีกการเผชิญปัญหา ยอมอดอาหารเพื่อที่จะได้เล่นเกมอย่างต่อเนื่อง จนมีผลกระทบต่อสุขภาพ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557 : 872-873) และเบื่ออาหาร น้ำหนักลด Elsayed, W. (2021) ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ลักษณะของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์จะมีการเล่นเกมเป็นเวลายาวนานติดต่อกันหลายชั่วโมงและเล่นเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นเกมได้ มีการนึกถึงเกมอยู่ตลอดเวลา หมกมุ่นอยู่กับเกมที่เล่นเป็นอย่างมากจนเลิกสนใจในกิจกรรมอื่นรวมทั้งหน้าที่ต่าง ๆ ที่เคยรับผิดชอบ ไม่สามารถเลิกเล่นได้ ถ้ามีการขัดจังหวะในการเล่นเกมหรือให้หยุดเล่นเกมอาจมีอาการโกรธ โมโห ฉุนเฉียว ก้าวร้าวและวิตกกังวล

2. ประเด็นที่ 2 ชีวิต ความคิด และความทุกข์ของผู้ปกครองที่มีต่อพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของลูก

ข้อค้นพบจากงานวิจัยชี้ให้เห็นถึงสภาพชีวิต ความคิด ความทุกข์หลักของพ่อแม่ หรือผู้ปกครองกรณีที่ลูกมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่ผ่านมา สะท้อนความกลัว และห่วงกังวลที่พบว่า ลูกมีพฤติกรรมชอบนอนดึก ใช้งานไม่ได้และไม่ฟัง กลัวลูกจะซึมเศร้าผิดปกติ ลูกไม่สนใจเรียน ไม่ตั้งใจเรียน กลัวลูกจะมีพฤติกรรมที่ไม่ดี คือ แสดงออกไปในทางรุนแรงก้าวร้าวหยาบคาย กลัว ไม่มีเงินมากพอที่จะให้ลูก อีกทั้งมองว่าสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย กลัวการเรียนจะเสียไป เพราะปกติลูกตั้งใจเรียนมากกว่านี้ ลูกจะไม่สนใจสิ่งอื่นที่อยู่รอบตัว นอกจากเกมอย่างเดียว ห่วงกังวลเรื่องพฤติกรรมและอารมณ์ของลูก เกรงว่าลูกจะพักผ่อนไม่เพียงพอ สมาธิสั้น นอนดึก ไม่ยอมเชื่อฟัง ไม่ยอมปฏิบัติตาม บ่อยครั้งลูกจะตะคอกใส่ หรือร้องตะโกนออกมา จนน่าตกใจ และน่าเป็นห่วงมาก ในความรู้สึกผู้ปกครอง กลัวลูกพักผ่อนน้อย เพราะกลางคืนแทบไม่ได้นอน ในบางกรณีลูกเงียบมากเกินไป ไม่พูดไม่จา จากปกติเป็นคนมักจะมาถาม มาพูดคุยเวลาสงสัยสิ่งใดเมื่ออยู่กับครอบครัว ผลการวิจัยที่กล่าวมา สอดคล้องกับคลาสเซลล์ (Cassell, 1999) ที่ได้ให้คำนิยามความทุกข์ว่าเป็นสภาวะเฉพาะของความทุกข์ยากที่เกี่ยวข้องกับความสมบูรณ์ของบุคคลที่ถูกคุกคามหรือหยุดชะงัก ซึ่งความทุกข์ยังคงมีอยู่จนกว่าการคุกคามจะหายไปหรือความสมบูรณ์นั้นกลับคืนมา อีกทั้งยังสอดคล้องกับแชปแมนและเกวิน (Chapman & Gavin, 1999) ที่ได้กล่าวถึงความทุกข์ว่า ถูก

กำหนดให้เป็นสถานะทางอารมณ์และการรับรู้ในเชิงลบที่ซับซ้อน และถือเป็นการคุกคามความสมบูรณ์ในตัวเอง ความรู้สึกไร้อำนาจเมื่อต้องเผชิญกับภัยคุกคามดังกล่าว รวมถึงความเหนื่อยล้าในการรับมือกับจิตสังคมและวิธีการส่วนบุคคล เช่นเดียวกับคลาสเซลและริช (Cassell & Rich, 2010) ซึ่งได้ระบุว่าความทุกข์ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของแต่ละคนและความหมายของภัยคุกคามที่มีต่อบุคลิกภาพของคน ๆ นั้น ซึ่งรวมถึงร่างกาย อัตลักษณ์ ประสบการณ์ชีวิตในแต่ละช่วงของกิจกรรม และความสัมพันธ์ของแต่ละคน เพราะความทุกข์เป็นผลมาจากความไม่สมดุลระหว่างการรับรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามและกระบวนการกำกับดูแล ซึ่งรวมถึงการรับมือกับวิธีการ และการตอบสนองทางกายภาพหรือทางชีวภาพ จิตวิทยา สังคม และจิตวิญญาณ (Krikorian and Limonero, 2012)

อย่างไรก็ตามในอีกมุมมองหนึ่งมองว่า ความทุกข์เป็นความเจ็บปวดทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ (Ponte P.R., 1992) หรือความตึงเครียดทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม หรือจิตวิญญาณ (Wright L.M., 2005) และความทุกข์เป็นผลของความเครียดหรืออารมณ์ทางด้านลบ รวมถึงปัญหาส่วนบุคคล สังคม ความทุกข์เกิดจากการรับรู้เหตุการณ์ที่มาคุกคามชีวิต รับรู้ถึงการไม่มีความสามารถในการเผชิญกับภาวะคุกคาม และเกิดความอ่อนล้าในการเผชิญกับเหตุการณ์นั้น ความทุกข์มีความเป็นอัตนัยและมีหลายมิติทั้งความทุกข์ทรมานทางกาย อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ (Krikorian A, Limonero JT, Mate J., 2012) ซึ่งอาจมีความแตกต่างขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล เนื่องจากความทุกข์เป็นประสบการณ์ของบุคคลที่ตอบสนองอารมณ์ในเชิงลบ ทำให้บุคคลรู้สึกถึงความเจ็บปวดทั้งทางกาย อารมณ์ หรือจิตวิญญาณ (Wright L.M., 2005) สอดคล้องกับความหมายที่ว่า ความทุกข์คือ ความปวดร้าวทางร่างกาย อารมณ์ หรือจิตวิญญาณ ความเจ็บปวด หรือความทุกข์ใจ (Wright L.M., 2017) นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับนิยามของมอเซร์ (Morse, 2001) ที่มองว่าความทุกข์ หมายถึง การตอบสนองทางอารมณ์ต่อการสูญเสีย ความทุกข์ทางอารมณ์เป็นสภาวะที่เจ็บปวดสุดขีดที่ปลดปล่อยอารมณ์ออกมา โดยมองว่า ความทุกข์ประกอบด้วยพฤติกรรมหลัก 2 สถานะ คือ 1) การอดกลั้น คือ อารมณ์ถูกระงับ ซึ่งจะแสดงเป็นสภาวะที่ไม่มีอารมณ์ และ 2) ความทุกข์ทรมานทางอารมณ์ คือ สภาวะแห่งความทุกข์ที่เห็นได้ชัดเจนของอารมณ์ที่ปลดปล่อยออกมา

ข้อค้นพบจากงานวิจัยอีกประการที่ชี้ให้เห็นถึงความคิด ความทุกข์หลักของพ่อแม่ หรือผู้ปกครองกรณีที่ลูกมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่ผ่านมา ซึ่งเป็นสิ่งที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองมีความห่วงกังวลเป็นพิเศษต่อปัญหาการติดเกมออนไลน์ของลูก คือ เรื่องไม่มีเวลาในการอ่านหนังสือหรือทบทวนบทเรียนของลูก กลัวติดอย่างอื่นมากกว่าเกม รวมถึงการเข้าสังคม ที่จะส่งผลต่อในด้านพัฒนาการด้านสมองของเด็ก ความรุนแรงที่อาจจะเกิดขึ้นจากการติดเกม ส่งผลให้ลูกจะมีพฤติกรรมที่ไม่ดี คือ แสดงออกไปในทางรุนแรง ก้าวร้าว หยาบคายมากขึ้นเรื่อย รวมทั้งสภาพคล่องของเงิน รวมถึงอนาคตที่ไม่อาจคาดการณ์ได้ บางกรณีผู้ปกครอง (แม่) ก็แอบร้องไห้อยู่บ่อยครั้ง เพราะพฤติกรรมบางอย่างของลูก โดยเฉพาะคำพูดของลูก รวมถึงประเด็นสุขภาพของลูก เพราะลูกแทบไม่ได้นอนเลยในบางกรณี ที่สำคัญกังวลว่าท้ายที่สุดลูกจะเรียนไม่จบในรายที่ลูกติดเกมเอามาก ๆ

เมื่อมองถึงปัจจัยที่ทำให้ผู้ปกครองมีความทุกข์ต่อการติดเกมออนไลน์ของลูก ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่ผ่านมา พบว่าปัจจัยหลักที่ผู้ปกครองสื่อสะท้อน คือ การไม่มีเวลาให้ให้แก่ลูก เพราะผู้ปกครองมีหน้าที่การงานที่ต่างกัน เพราะหากจะให้หยุดงานเพื่อครอบครัวแล้วมันยากในเรื่องของปัจจัยยังชีพที่ต้องดำเนินชีวิต และอีกประเด็นคือ ผู้ปกครองตามลูกไม่ทันในพฤติกรรมของเด็กรุ่นใหม่ ข้อค้นพบดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ผู้ปกครองมีข้อจำกัดในการดูแลพฤติกรรมของลูกต่อการติดเกมออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่ผ่านมา สอดคล้องกับ Rawiwan Khamngoen (2018) ที่ได้แบ่งความทุกข์ออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ความทุกข์ทางกาย หมายถึง ความไม่สบายทางร่างกายอันเป็นผลจากการทำงานของอวัยวะและระบบต่าง ๆ ของร่างกาย ส่งผลต่อพฤติกรรมของพ่อแม่ที่เปลี่ยนไปหรือทำงานได้ไม่เต็มที่ เช่น นอนหลับยาก เบื่ออาหาร หรือไม่มีเรี่ยวแรง

2. ความทุกข์ทางจิตใจ หมายถึง ปฏิกิริยาทางลบของจิตใจ ความรู้สึก ประสาทสัมผัส การรับรู้ และการปรุงแต่งทางจิต จิตใจจะรู้สึกดี รู้สึกไม่ดี หรือเป็นกลางขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้ประสบเหตุ พ่อแม่ที่มีปัญหาในการจัดการกับความทุกข์ทางจิตใจอาจประสบปัญหา เช่น กลัว วิตกกังวล หงุดหงิดง่าย หดหู่ สิ้นหวัง โกรธ เศร้า และการปฏิเสธ

3. ความทุกข์ที่มีอยู่ หมายถึงความรู้สึกที่อยู่ลึกลงไปข้างในหรือวิธีการของมนุษย์ในการแสวงหาและแสดงความหมายและจุดประสงค์ผ่านประสบการณ์ส่วนบุคคลที่เชื่อมโยงกับช่วงเวลา ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นได้ว่าขาดความหมายและจุดมุ่งหมายของชีวิต มีปัญหาเกี่ยวกับความรู้สึกสงบของจิตใจ ความล้มเหลวในชีวิต และเหตุผลในการมีชีวิตอยู่

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

เกมออนไลน์เป็นเพียงแค่หนึ่งปัญหาเท่านั้น ยังมีสื่อออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Youtube, Tiktok หรือ twitter ที่มีเนื้อหาส่อไปในทางความรุนแรง หยาบคาย และอนาจารเยอะมากในโลกปัจจุบัน และเป็นส่วนหนึ่งของการติดโลกออนไลน์ที่มิใช่เฉพาะเกมมากขึ้น ดังนั้น วิธีการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น คือ การเปิดโรงเรียนให้เร็วที่สุด โดยสถาบันการศึกษาควรให้ความรู้ถึงประโยชน์และโทษของโลกออนไลน์ต่างๆที่มีอยู่ในปัจจุบัน เพราะปัญหาทุกปัญหาแก้ไขได้หากรู้สาเหตุของปัญหาแล้วคิดป้องกันแต่เนิ่น ๆ รวมทั้งสถาบันครอบครัวจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการครอบครัวของตนเอง โดยจะมอบให้สถานบันการศึกษา หรือสังคมช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวเพียงอย่างเดียวไม่ได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยเกี่ยวกับสถาบันครอบครัวในการเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการครอบครัวในประเด็นปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์

2. ควรวิจัยเกี่ยวกับสถาบันการศึกษากับกลไกการป้องกันปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ และการส่งเสริมการตระหนักรู้ถึงโทษและอันตรายจากการติดเกมออนไลน์ในเยาวชน

3. ควรวิจัยเกี่ยวกับระบบสาธารณสุขที่จะส่งต่อระหว่างครอบครัว โรงเรียน สู่กระบวนการสาธารณสุขอย่างไรต่อปัญหาเด็กติดเกมที่เข้าขั้นรุนแรงในการช่วยกันดูแลเยาวชนกลุ่มนี้

เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมาธิการการศึกษา วุฒิสภา. (2563). **ข้อเสนอเชิงนโยบายเร่งด่วนว่าด้วยการบริหารจัดการศึกษาเอกชนในช่วงสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 (covid-19) ที่เหมาะสมกับสังคมไทย.** กรุงเทพฯ : สำนักกรรมาธิการ 3 สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.

ชาญวิทย์ พรนภดล และเอษรา วสุพันธ์ธจิต. (2558). **จิตเวช ศิริราช DSM-5**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.

ไทยพีบีเอส. (2562). **สัญญาณเตือน "เด็กติดเกม" แนะรักษาก่อนสาย**. [Online]. Available : https://www.thaipbs.or.th/news/content/285367. [2022, November 20].

นพวรรณ ศรีวงศ์พานิช. **เด็กติดเกม.** [Online]. Available : https://www.princsuvarnabhumi.com/content-เด็กติดเกม/. [2022, November 23].

บริษัทซูโอ เซ็นโก (ประเทศไทย) จำกัด. (2546, กันยายน 2). วัยทวีนส์" เด็กไทยพันธุ์ใหม่ เสพติดแบรนด์-กินจั๊งฟู้ด-สังคมบนเน็ต**. มติชน, 17.**

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. (2554). **โครงการศึกษาเชิงปฏิบัติการเรื่องเกม ร้านเกม การเล่นเกมและแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการดูแลเด็กและเยาวชนในจังหวัดชายแดนภาคใต้คณะวิทยาการสื่อสารมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.** [Online]. Available : https://deepsouthwatch.org/th/node/1652. [2023, February 15].

สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน. **วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**, 22 (6) ฉบับพิเศษ, 871-879.

องอาจ นัยพัฒน์. (2548). **วิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.** กรุงเทพฯ : หจก. สามลดา.

อมรวิชช์ นาครทรรพ. (2543). **รายงานการวิจัยการจัดการศึกษาโดยครอบครัว (Home School) ประสบการณ์ของนานาประเทศ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

Cassell, E. J. (1999). Diagnosis suffering : A perspective. **Annals of Internal Medicine**, 131, 531-534.

Cassell, E. J., & Rich, B.A. (2010). Intractable end-of-life suffering and the ethics of palliative sedation. **Pain Medicine**, 11 (3), 435-438.

Chapman, C. R., & Gavin, J. (1999). Suffering : The contributions of persistent pain. **Lancet**, 353 (917), 2233-2237.

Elsayed, W. (2021). Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's

Addiction to electronic games from a social work perspective. **Heliyon,** 7, 1-16.

Healthy Gamer. (2556). **บทวิเคราะห์ งานวิจัยสถานการณ์ เด็กติดเกม.** [Online]. Available : https://www.healthygamer.net/manage/uploads/bthwiekhraaahsthaankaaredktidekm_2556.pdf. [2023, February 20].

Krikorian A., Limonero JT, Mate J. (2012). Suffering and distress at the end of life. **Psychology-Oncology**, 21, 799-808.

Morse, J. M. (2001). The praxis theory of suffering. In J.B. Butts, & K.L. Rich (Eds.), **Philosophies and theories for advance nursing practice**. (p.569-602). London : Jones & Bartlett Learning, LLC.

Ponte P. R. (1992). Distress in cancer patients and primary nurses' empathy skills. **Cancer Nursing**, 15 (4), 289-92.

Rawiwan Khamngoen. (2018). **A causal model of suffering in parents of children with cancer.** Philosophy of Doctor Dissertation in Nursing Science, Burapha University.

Ratini, M. (2021). **Is Video Game Addiction Real?**. [Online]. Available : https://www.webmd.com/mental-health/addiction/video-game-addic. [2022, November 20].

Wright L. M. (2005). **Spirituality, Suffering, and Illness : Ideal for Healing**. Philadelphia : F.A. Davis Company.

Wright, L. M. (2017). **Suffering and spirituality : the part of illness healing.** Calgary : 4th floor press.