

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่องโครงการ รูปแบบการป้องกันและแก้ไขการติดเกมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดกำแพงเพชร โดยเครือข่ายร้านเกม

ชื่อคณะผู้วิจัย อาจารย์ ดร. สุภาพร พงศ์ภิญโญโสภาส และคณะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเครือข่ายร้านเกมสีขาว พัฒนารูปแบบการป้องกันและแก้ไขการติดเกมการติดเกมของเด็กและเยาวชน ในจังหวัดกำแพงเพชร โดยเครือข่ายร้านเกม และศึกษาผลการใช้รูปแบบ ดำเนินการวิจัย ขั้นตอนที่ 1 สร้างเครือข่ายร้านเกมสีขาว แหล่งข้อมูลที่ศึกษา ได้แก่ ผู้ประกอบการร้านเกม เด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่ตำรวจ เจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครอง นักวิชาการวัฒนธรรม นักวิชาการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม และการประเมิน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา พรรณนาวิเคราะห์ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ขั้นตอนที่ 2 พัฒนารูปแบบการป้องกันและแก้ไขการติดเกม โดยเครือข่ายร้านเกม แหล่งข้อมูลที่ศึกษา ได้แก่ ผู้ประกอบการร้านเกมสีขาว นักวิชาการวัฒนธรรม ครู และอาจารย์ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการประชุมเชิงปฏิบัติการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการป้องกันและแก้ไขการติดเกม โดยเครือข่ายร้านเกม แหล่งข้อมูลที่ศึกษา ได้แก่ ผู้ประกอบการร้านเกม เด็กและเยาวชนที่มาเล่นเกมในร้านเกมสีขาว นักวิชาการวัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ตำรวจ นักวิชาการสาธารณสุข นักเรียน ผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์และเคเบิลทีวี เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ การสอบถาม และจัดการประชุม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. การสร้างเครือข่ายยังไม่ได้เครือข่ายร้านเกมของจังหวัดกำแพงเพชรที่เข้มแข็ง แต่ได้เครือข่ายร้านเกมสีขาว ซึ่งนักวิชาการวัฒนธรรมเป็นผู้ดำเนินการหลัก และมีสมาชิกเครือข่ายร้านเกมสีขาว จำนวน 10 ร้านร่วมกันจัดโครงการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มาเล่นเกมที่ร้าน
2. กระบวนการสร้างเครือข่ายร้านเกมโดยการมีส่วนร่วม มีขั้นตอนคือ 1) การกำหนดมาตรฐานร้านเกมสีขาว 2) การคัดเลือกร้านเกมสีขาว 3) การจัดกิจกรรมการป้องกันและแก้ไขการติดเกมของเด็กและเยาวชน 4) การเผยแพร่ผลงานการจัดกิจกรรม และยกย่องเชิดชูเกียรติร้านเกมสีขาว
3. ผลงานจากการสร้างเครือข่ายร้านเกม ได้แก่ 1) ได้กระบวนการประเมินและเครื่องมือการประเมินเพื่อคัดเลือกและจัดระดับคุณภาพร้านเกมสีขาว 2) มีร้านเกมในจังหวัดกำแพงเพชรที่เข้า

ร่วมได้รับการประเมินเป็นร้านเกมสีขาว ร้อยละ 86.67 3) มีกิจกรรมการป้องกันและแก้ไขการติดเกมของเด็กและเยาวชนที่จัดโดยร้านเกมสีขาว 5 โครงการ

4. ผลการพัฒนารูปแบบการป้องกันและแก้ไขการติดเกมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดกำแพงเพชร โดยเครือข่ายร้านเกม ได้แก่ กระบวนการพัฒนารูปแบบการป้องกันและแก้ไขการติดเกม โดยเครือข่ายร้านเกม และโครงการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมในร้าน จำนวน 5 โครงการ จำแนกเป็น 3 ลักษณะได้แก่ 1) ดำเนินการโดยร้านเกม ซึ่งเน้นการออกกำลังกายและการทำงานเพื่อสาธารณะ 2) ดำเนินการโดยร้านเกมร่วมกับโรงเรียน เน้นการเรียนและการเล่นเกมอย่างเหมาะสม 3) โครงการที่ผู้ประกอบการหลายร้านร่วมกันดำเนินการ เน้นการสร้างความร่วมมือกันพัฒนาร้านเกมในเขตพื้นที่ใกล้เคียงกัน

5. ผลการใช้รูปแบบการป้องกันและแก้ไขการติดเกมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดกำแพงเพชร โดยเครือข่ายร้านเกม ได้แก่ 1) ผู้ประกอบการร้านเกมที่จัดทำโครงการและร่วมโครงการส่วนใหญ่ เห็นความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรมที่จัดให้กับเด็กและเยาวชนที่มาเล่นเกมที่ร้าน 2) เด็กและเยาวชนที่ร่วมกิจกรรมในโครงการ ส่วนใหญ่พึงพอใจ และเห็นว่ากิจกรรมเป็นประโยชน์ ต้องการให้ร้านเกมอื่นๆนำจัดบ้าง และหลังร่วมกิจกรรม เด็กและเยาวชนมีภูมิคุ้มกันการติดเกมในระดับปานกลาง และมีการติดเกมในระดับน้อย

Abstract

Reaserch Title: **A Model of Protection and Solution for the Youth's Games Addiction in Kamphaengpeht by Games Shop Network.**

Researcher: **Dr. Supaporn Pongpinyo-o-pas and others**

The purposes of the research were to create the white games shop network, to develop a model of protection and solution for the youth's game addiction in Kamphaengpeht by the games shop network, and to study the result of the model usage. The first step of the study was to create the white games shop network. The population of this study consisted of games shop owners, the youth, parents, school administrators, teachers, police, administrative officials, cultural officers, social development and human security officers. The data were collected by a questionnaire, focus group, and assessment, and the data were analyzed using content analysis, descriptive analysis, percentage, mean, and standard deviation. The second step of the study was to develop the model of protection and solution for the youth's game addiction by the games shop network. The population of this study consisted of white games shop owners, cultural officers, and teachers. The data were collected by workshop, and were analyzed using content analysis. The third step of the study was to study the results of the model of protection and solution for the games addiction conducted by the games shop network. The population of this study consisted of games shop owners, the youth playing games at the white games shops, cultural officers, police, public health officers, students, journalists, and cable TV. officers. The data were collected by an interview, questionnaire, conference, and the data were analyzed using content analysis, mean, and standard deviation.

The findings were as follows:

1. The creation of the games shop network in Kamphaengphet was not strong, but there was the white games shop network which was conducted by the cultural officers, and there were 10 members of the white games network joined hands to arrange the development project for the youth who played games at their shops.
2. The procedures of creating participatory games shop network were as follows: 1) specifying the white game shop standard, 2) choosing the white games shops, 3) arranging the activity of protection and solution for the youth's game addiction, 4) disseminating the activity results and praising the white games shops.

3. The results of the games shop network were as follows: 1) getting the assessment procedure and assessment tools for selecting and ranking the quality of the white games shops, 2) the games shops in Kamphaengphet that participated in assessment as the white game shops were at 86.67%, 3) there were five activities of protection and solution for the youth's games addiction held by the white game shops.

4. The results of the model development of protection and solution for the youth's games addiction conducted by the games shop network consisted of the model development process of protection and solution for the game addiction by the games shop network, and the five projects for developing the youth at the game shops which were divided into 3 aspects 1) they were conducted by the game shops, with an emphasis on exercise and public service, 2) they were conducted by the game shops and the schools, with an emphasis on learning and playing appropriate games, and 3) they were conducted by the shop owners, with an emphasis on cooperation to develop the game shops in Kamphaengphet.

5. The results of using the model of protection and solution for the youth's games addiction in Kamphaengphet conducted by the games shop network were as follows: 1) most of the game shop owners who ran the projects and participated in the projects realized the benefit of the activity for the youth who played games at their shops, 2) most of the youth who participated in the activity was satisfied and realized the benefit of the activity, and would like the other game shops to run the activity as the same. After participating in the activity, the youth had the games addiction immunity at an average level, and the level of the games addiction was low.