

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัว  
ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)  
สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาธารณสุข  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล  
พ.ศ. 2551

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน  
(FAMILY DEVELOPMENTAL TASK PROGRAM FOR THE PREVENTION OF  
COMPUTER GAME ADDICTION IN SCHOOL-AGE CHILDREN)

ชนิดา สีนวล 4836034 PPHP/M

วท.ม. (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาธารณสุข

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: สุณีย์ ละกะปิ่น, กศ.ค., อภาพร เผ่าวัฒนา, Ph.D.,  
สุลี ทองวิเชียร, ศ.ค.

บทคัดย่อ

แนวโน้มของปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนมีมากขึ้น แนวทางหนึ่งของการป้องกันคือ การสร้างความเข้มแข็งของครอบครัว การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบสองกลุ่มวัดก่อน และหลังการทดลอง นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาทักษะของครอบครัวและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นกรอบแนวคิด กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ปกครองและนักเรียนอย่างละ 80 คน สุ่มโรงเรียนเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แต่ละกลุ่มมีผู้ปกครองและนักเรียน อย่างละ 40 คน กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 กิจกรรม จำนวน 2 ครั้ง โดยมีเนื้อหาสาระเรื่อง ปัญหา โอกาสเสี่ยง ความรุนแรง ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และพัฒนาทักษะของครอบครัว ด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักการจัดสรรการเงิน และได้รับจดหมายข่าวเพื่อกระตุ้นเตือนการปฏิบัติอีก 2 ครั้งหลังจบโปรแกรม เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง หลังการทดลอง ด้วยวิธีให้ผู้ปกครองตอบแบบสอบถาม วัดความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพัฒนาทักษะเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และให้นักเรียนตอบแบบวัดการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัว เพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองมากกว่าก่อนการทดลองและมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p\text{-value} < 0.05$ )

ผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสามารถทำให้ผู้ปกครองมีความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและการดูแลเอาใจใส่นักเรียนดีขึ้น ดังนั้นพยาบาลสาธารณสุขที่ดูแลงานอนามัยโรงเรียนสามารถนำโปรแกรมฯนี้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับครอบครัวเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

คำสำคัญ: พัฒนากลุ่มครอบครัว / การป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ / เด็กวัยเรียน

175 หน้า

**FAMILY DEVELOPMENTAL TASK PROGRAM FOR THE PREVENTION OF  
COMPUTER GAME ADDICTION IN SCHOOL-AGE CHILDREN**

CHANIDA SEENUAN 4836034 PHPH/M

M.Sc. (PUBLIC HEALTH) MAJOR IN PUBLIC HEALTH NURSING

THESIS ADVISORY COMMITTEE: SUNEE LAGAMPAN, Ed.D., ARPAPORN  
POWWATTANA, Ph.D., SULEE TONGVICHEAN, Dr. PH.**ABSTRACT**

Computer game addiction has a tendency to increase in school-age children (6-12 years). The promotion of family strength is an effective way for prevention. This quasi-experimental research of a pre-post test design included two groups, and aimed to study the effect of the Family Developmental Task Program for the prevention of computer game addiction in school-age children. Duvall's family developmental task theory and Participatory Learning were applied in order to formulate a conceptual framework. Eighty pairs of parents and children in grade 6 were clustered randomly into experimental and comparison groups, 40 pairs in each. The experimental group received the program 2 times, which included 4 activities for participatory learning. The contents related to problems, risks, severity, consequence of game addiction in school-age children, and strategies to promote the family developmental task for school-age children in accordance with the responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity, and money management. A booster session was performed by sending newsletters to parents twice after the end of the program. Self-administered questionnaires about knowledge, attitudes, and practice of family developmental tasks for prevention of computer game addiction were used for data collection before and after intervention. Data analysis was performed by t-test.

The results revealed that, the parents in the experimental group had a significantly higher mean score regarding knowledge, attitudes, and practice of family developmental tasks than before the program, and significantly higher than those in the comparison group. The children in the experimental group received significantly higher parental supervision than before the program, and significantly higher than those in the comparison group ( $p$ -value  $< 0.05$ ).

The family developmental task program for the prevention of computer game addiction in school-age children can improve parents knowledge, attitudes, and practices, as well as parental supervision. Accordingly, this program could be applied to strengthen the parents' capacity and promote family relations for preventing school-age children from being addicted to computer games.

**KEY WORDS: FAMILY DEVELOPMENTAL TASK / COMPUTER GAME  
ADDICTION / SCHOOL-AGE CHILDREN**

175 pp.