



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิง
ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ
ของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

Anchalee	Jetwaranon*	อัญชลี	เจตวรานนท์*
Orawan	Nukaew**	อรวรรณ	หนูแก้ว**
Kraiwut	Srijan***	ไกรวุฒิ	ศรีจันทร์***

Abstract

Relapse following treatment remains a major challenge among individuals with amphetamine use disorder; therefore, relapse prevention constitutes a critical treatment goal. The purpose of this study was to develop and test the effects of nursing care according to King's theory of goal attainment with a virtual reality program on skills required for substance relapse prevention among patients with amphetamine addiction during the rehabilitation phase. The research process comprised three phases: 1) program development, including a situation analysis by review of medical records, in-depth interviews, focus group, and literature review, 2) program analysis, comprising a review by five experts, yielding a content validity of 1.0 for both overall consistency and relapse prevention skills; program piloting used a sample of 10 participants, with revisions made accordingly, and 3) program testing, using 56 participants divided into an experimental group and a control group, with twenty-eight in each group. Research instruments consisted of 1) nursing care according to King's theory of goal attainment with a virtual reality program, and 2) a questionnaire on skills required for substance relapse prevention. Data were analyzed using descriptive statistics and t-test, while the qualitative data were analyzed using content analysis.

The results revealed that:

1. The nursing care according to King's theory of goal attainment with a virtual reality program on skills required for substance relapse prevention among patients with amphetamine addiction during the rehabilitation phase consisted of group activities; each activity lasted for 60–90 minutes and was done 2 times per week for 3 consecutive weeks.
2. After completing the program, the experimental group had a significantly higher mean score of skills required for substance relapse prevention than before participating in the program ($t = 29.21, p < .001$) and a significantly higher mean score than the corresponding score of the control group ($t = 22.60, p < .001$).

The findings revealed that the program enhanced patients' goal attainment through structured goal setting and interaction guided by King's theory. The integration of virtual reality, which simulated realistic relapse-triggering scenarios, enabled patients to strengthen relapse-prevention skills effectively. Therefore, nurses should apply this program for patients with amphetamine dependence in hospitals.

Keywords: King's theory of goal attainment; Nursing care; Patients with amphetamine addiction; Substance relapse prevention skills; Virtual reality

* Corresponding author, Registered Nurse, Thanyarak Pattani Hospital; e-mail: ancha.2513@gmail.com

** Associate Professor, Faculty of Nursing, Prince of Songkla University

*** Registered Nurse, Thanyarak Pattani Hospital

Received 10 September 2025; Revised 21 November 2025; Accepted 27 November 2025



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment
with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention
Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase
การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง
ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

บทคัดย่อ

ปัญหาการกลับไปเสพซ้ำหลังการบำบัดรักษา เป็นปัญหาที่สำคัญของผู้ป่วยแอมเฟตามีน ดังนั้น การป้องกันการกลับไปเสพซ้ำจึงเป็นเป้าหมายที่สำคัญ การศึกษานี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและทดสอบผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ ดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ได้แก่ 1) พัฒนาโปรแกรม ประกอบด้วย การศึกษาสภาพปัญหาโดยการทบทวนวรรณกรรม สัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และการทบทวนหลักฐานเชิงประจักษ์ 2) ทดลองใช้โปรแกรมโดยผ่านการตรวจสอบเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.0 และทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ ได้ค่าความตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 1.0 นำโปรแกรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 10 คน ปรับปรุงโปรแกรม และ 3) ทดสอบผลการใช้โปรแกรม กับกลุ่มตัวอย่าง 56 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 28 คน และกลุ่มควบคุม 28 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) โปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง 2) แบบประเมินทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา และสถิติ t-test สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. โปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ เป็นกิจกรรมกลุ่ม ใช้เวลากลุ่มละ 60-90 นาที จำนวน 6 กิจกรรม สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ติดต่อกัน 3 สัปดาห์

2. หลังได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลอง มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 29.21, p < .001$) และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 22.60, p < .001$)

ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมสามารถช่วยให้ผู้ป่วยบรรลุเป้าหมายผ่านการมีปฏิสัมพันธ์และกำหนดเป้าหมายตามทฤษฎีของคิง การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงช่วยจำลองสถานการณ์กระตุ้นการเสพยาที่สมจริง ส่งผลให้ผู้ป่วยพัฒนาทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น พยาบาลควรนำไปประยุกต์ใช้กับผู้ป่วยแอมเฟตามีนในโรงพยาบาล

คำสำคัญ: ทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิง การพยาบาล ผู้ป่วยแอมเฟตามีน ทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ เทคโนโลยีเสมือนจริง

* ผู้เขียนหลัก พยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลธัญญารักษ์ปัตตานี e-mail: ancha.2513@gmail.com

** รองศาสตราจารย์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

*** พยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลธัญญารักษ์ปัตตานี



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาเสพติด เป็นปัญหาสำคัญระดับโลกที่ทุกองค์กรให้ความสำคัญและมีแนวโน้มทวีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง โดยทั่วโลกพบผู้เสพแอมเฟตามีนมากถึง 36 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นมาก (United Nations Office on Drugs and Crime [UNODC], 2023) ขณะเดียวกันประเทศไทยมีแนวโน้มการระบาดของแอมเฟตามีนเพิ่มมากขึ้น ดังเห็นได้จากสถิติผู้เสพติดแอมเฟตามีนเข้ารับการบำบัดรักษาในโรงพยาบาลสังกัดกรมการแพทย์ปี พ.ศ. 2564-2566 เท่ากับ 1,287, 1,699 และ 2,035 ราย ตามลำดับ (Princess Mother National Institute on Drug Abuse Treatment, 2024) สอดคล้องกับสถิติการเข้ารับการบำบัดรักษาในโรงพยาบาลธัญญารักษ์ปัตตานีปี พ.ศ. 2564-2566 เท่ากับ 281, 190 และ 342 ราย ตามลำดับ (Thanyarak Pattani Hospital, 2024)

แอมเฟตามีน ออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทส่วนกลาง ให้หลังโดปามีน และนอร์อิพิเนพริน ยับยั้งการดูดกลับของแคโทโคลามีน จึงเกิดการกระตุ้นต่อสมอง หากใช้ในขนาดต่ำจะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย มั่นใจในตนเองมากขึ้น ในทางกลับกัน เมื่อใช้ในขนาดที่สูงและเสพติดต่อกันเป็นระยะเวลานานจะเกิดความผิดปกติของกระบวนการรับรู้ การคิด และการควบคุมอารมณ์ เกิดอาการทางจิต (Kuypers et al., 2020) ซึ่งมีแนวโน้มในการกลับไปเสพซ้ำสูง โดยปัจจัยของการเสพติดแอมเฟตามีนซ้ำเกิดได้จาก 2 ปัจจัยหลัก (Morgan & Townsend, 2020) คือ 1) ปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ ไม่สามารถเผชิญกับตัวกระตุ้นและจัดการกับอาการอยากยาได้ การจัดการความเครียดและเผชิญกับปัญหาไม่เหมาะสม (Srijan et al., 2024) และ 2) ปัจจัยภายนอกบุคคล ได้แก่ สัมพันธภาพภายในครอบครัว สภาพแวดล้อมของชุมชนที่มีการแพร่ระบาดของยาเสพติด และกลุ่มเพื่อนที่ร่วมกันชักนำไปสู่การใช้สารเสพติดอย่างต่อเนื่อง (Hanpatchaiyakul et al., 2021) จนนำไปสู่การกลับไปเสพติดซ้ำหลังการบำบัดรักษาในที่สุด ดังเห็นได้จากสถิติการกลับไปเสพติดซ้ำหลังการบำบัดรักษาปี พ.ศ. 2564-2566 เท่ากับ 84, 66 และ 102 ราย ตามลำดับ (Thanyarak Pattani Hospital, 2024) การเสพติดแอมเฟตามีนซ้ำส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม การเสพติดอย่างต่อเนื่องจะทำลายระบบสื่อสารประสาทและการทำงานของสมอง ทำให้สูญเสียการรู้จัก และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว คลุ้มคลั่ง และขาดสติจนนำไปสู่การก่ออาชญากรรมต่าง ๆ ในสังคม (Maneenak, 2020)

การบำบัดรักษาผู้ป่วยยาเสพติด แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนเตรียมการก่อนรักษา 2) ขั้นตอนบำบัดด้วยยา 3) ขั้นฟื้นฟูสมรรถภาพ เป็นขั้นตอนสำคัญที่ใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ด้วยรูปแบบการบำบัดรักษาฟื้นฟูสมรรถภาพแบบเข้มข้นทางสายใหม่ (FAST model) และ 4) ขั้นติดตามหลังการรักษา ซึ่งในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ เป็นระยะที่มีความสำคัญในการเตรียมผู้ป่วยให้มีทักษะในการป้องกันการกลับไปเสพติด จากการทบทวนวรรณกรรม การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และการทบทวนหลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผู้ป่วยแอมเฟตามีนที่เข้ารับการรักษาระยะฟื้นฟูสมรรถภาพพบว่า สาเหตุเกิดจากการขาดเป้าหมายในการเลิกยาเสพติดที่ชัดเจนจนทำให้ไม่สามารถจัดการกับตัวกระตุ้นได้ ประกอบกับ ในระหว่างการบำบัดรักษาได้เรียนรู้เฉพาะวิธีการในการจัดการกับตัวกระตุ้นผ่านการสอนแต่ไม่ได้ฝึกการเผชิญกับเหตุการณ์จริง เนื่องจากข้อจำกัดของการบำบัดรักษาทำให้ผู้ป่วยรู้แค่หลักการ แต่ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงได้ โดยผู้ป่วยกลุ่มนี้กลับไปเสพติดในช่วง 2-4 วันหลังจำหน่ายออกจากโรงพยาบาล

การเสพติดหลังการบำบัดรักษา เป็นปัญหาที่สำคัญในผู้ติดแอมเฟตามีน (Boonyamanee & Nukaew, 2024) ดังนั้น การช่วยเหลือเพื่อป้องกันการเสพติดเป็นเป้าหมายที่สำคัญของการบำบัดรักษา จึงจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างเป้าหมายร่วมกันระหว่างพยาบาลและผู้ป่วย โดยการนำทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของ คิง (King, 1981) มาใช้ในการสร้างเป้าหมายร่วมกัน และเกิดเป็นความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ หากพยาบาลมีการนำกระบวนการปฏิสัมพันธ์อย่างมีเป้าหมายตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงมาใช้ร่วมกับ



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality) จะยิ่งทำให้ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้น การพยาบาลโดยใช้ทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของ คิง (King, 1981) เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพยาบาลและผู้ป่วย โดยการพูดคุยทำความเข้าใจกันจนเกิดสัมพันธภาพที่ดี และสามารถกำหนดเป้าหมายร่วมกันได้ ตลอดจนหาแนวทางเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้สำเร็จ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า กระบวนการปฏิสัมพันธ์และทฤษฎีความสำเร็จตามเป้าหมายของคิงสามารถใช้ได้ผลในผู้ติดสารเสพติด (Meeklung et al., 2023)

เทคโนโลยีเสมือนจริง คือ ระบบหรือแอปพลิเคชันที่จำลองสภาพแวดล้อมสามมิติให้ผู้ใช้โต้ตอบได้เสมือนจริง สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า เทคโนโลยีเสมือนจริงเป็นการดูแลรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจอย่างกว้างขวางในทางการแพทย์ รวมถึงการดูแลผู้ติดสารเสพติดซึ่งใช้ได้ผลดี (Lebiecka et al., 2021; Schröder et al., 2024; Zhang et al., 2023) การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงมีประสิทธิภาพในการลดความอยากและความเสี่ยงต่อการกลับไปเสพซ้ำ ผ่านการจำลองสถานการณ์ที่สมจริงและปลอดภัย เพื่อให้ผู้ป่วยได้เผชิญกับสิ่งกระตุ้น ฝึกการจัดการกับสถานการณ์เสี่ยง และเสริมสร้างความมั่นใจในการควบคุมตนเองในชีวิตจริง นอกจากนี้ ในทางพยาธิสรีรวิทยาพบว่า การบำบัดด้วยการเผชิญสิ่งกระตุ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับสมองเพิ่มการทำงานของสมองส่วน Anterior cingulate Cortex (ACC) และ Insula รวมทั้งลดการทำงานของสมองส่วน Putamen และ Globus pallidus เป็นผลให้ความอยากในการใช้สารเสพติดลดลง (Farré-Colomés et al., 2024) ดังนั้น การนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อให้ผู้ป่วยสามารถบรรลุเป้าหมายที่กำหนด โดยให้ผู้ป่วยได้ฝึกทักษะการจัดการกับตัวกระตุ้นผ่านสถานการณ์เสมือนจริงที่เสี่ยงต่อการกลับไปใช้สารเสพติดซ้ำจนเกิดเป็นทักษะ ซึ่งทักษะในการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำเป็นความสามารถของบุคคลในการประเมินสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงต่อการกลับไปเสพซ้ำ โดยสถานการณ์นั้นอาจเป็นสิ่งแวดล้อม พฤติกรรมของบุคคลที่มีผลต่อความรู้สึกอยากใช้สารเสพติด (Marlatt & Gordon, 1985)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาทั้งในประเทศและต่างประเทศ ไม่พบการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง มาบูรณาการร่วมกับทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิง และไม่พบการนำรูปแบบการบำบัดด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง มาใช้ในผู้ติดสารเสพติดในประเทศไทย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อเพิ่มทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ และลดการกลับไปเสพซ้ำหลังการบำบัดรักษา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง
2. เพื่อทดสอบผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ ดังนี้
 - 2.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพก่อนและหลังได้รับโปรแกรมฯ
 - 2.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมฯ และกลุ่มที่ได้รับการพยาบาลตามปกติ

สมมุติฐานการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของกลุ่มทดลองหลังสิ้นสุดโปรแกรมฯ มากกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

2. ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมฯ มากกว่ากลุ่มที่ได้รับการพยาบาลตามปกติ

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของ คิง (King, 1981) ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (Rosenthal et al., 2022; Wange et al., 2019) และการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับผู้ติดแอมเฟตามีน มาพัฒนาเป็นโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของ คิง (King, 1981) เป็นระบบเปิดที่มีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมตลอดเวลา โดยเน้นที่กระบวนการปฏิสัมพันธ์และกำหนดเป้าหมายร่วมกันระหว่างพยาบาลและผู้ป่วย ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมของผู้ป่วย (action) 2) ปฏิกริยาการตอบสนองระหว่างพยาบาลและผู้ป่วยตามการรับรู้ (reaction) 3) สิ่งรบกวนหรือปัญหาของผู้ป่วย (disturbance) 4) การตั้งเป้าหมายร่วมกัน (mutual goal setting) 5) การค้นหาวิธีการเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน (explore means to achieve goal) 6) การตกลงยอมรับวิธีปฏิบัติร่วมกัน (agree on means to achieve goal) และ 7) การบรรลุเป้าหมายของการปฏิสัมพันธ์ (transaction) ผ่านการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงที่สามารถช่วยให้ผู้ป่วยได้ฝึกทักษะในการเผชิญกับสถานการณ์จำลองของสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่เสี่ยงต่อการกลับไปใช้สารเสพติดซ้ำ (Rosenthal et al., 2022; Wange et al., 2019) จนสามารถบรรลุเป้าหมายร่วมกัน คือ การมีทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ ส่งผลให้ผู้ป่วยไม่เสพยาเสพติดซ้ำ ดังแผนภาพที่ 1

โปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง พัฒนาตามแนวคิดทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของ คิง (King, 1981) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม ประกอบด้วย 6 กิจกรรม เป็นการดำเนินกิจกรรมรายกลุ่ม จำนวน 6 ครั้ง ๆ ละ 60 - 90 นาที ดำเนินกิจกรรมสัปดาห์ละ 2 ครั้งติดต่อกัน 3 สัปดาห์ ประกอบด้วย

- กิจกรรมที่ 1 จับมือสานฝันปันอนาคต
- กิจกรรมที่ 2 ก้าวข้ามเสียงเรียกร้องของหัวใจ
- กิจกรรมที่ 3 ชัยชนะที่งดงามที่สุด คือ การชนะใจตัวเอง
- กิจกรรมที่ 4 ทำลายหัวใจไล่ความสำเร็จ
- กิจกรรมที่ 5 เส้นทางแห่งความพยายาม นำเราสู่ชัยชนะอันยิ่งใหญ่
- กิจกรรมที่ 6 อัศวินผู้พิชิตเป้าหมายได้สำเร็จ

ทักษะการป้องกันการ
กลับไปเสพซ้ำ

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง สำหรับผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ ประกอบด้วย

1.1 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการให้การพยาบาลผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ ด้วยการวิเคราะห์ปัญหา วิเคราะห์กิจกรรมการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำในปัจจุบัน โดยทบทวนสถิติ การเข้ารับการรักษา ทบทวนเวชระเบียนผู้ป่วยที่กลับมารักษาซ้ำ จำนวน 30 แพ้ม การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ป่วย การสนทนากลุ่ม (focus group) พยาบาลยาเสพติดที่ดูแลผู้ป่วยแอมเฟตามีน



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

1.2 สืบค้นหลักฐานเชิงประจักษ์โดยการทบทวนวรรณกรรมตามกรอบแนวคิด PICO ในช่วงระยะเวลาไม่เกิน 10 ปี จากฐานข้อมูลทั้งในและต่างประเทศ ได้แก่ PubMed, ProQuest, Cochrane, ThaiJo, ThaiLis และ Google scholar โดยสืบค้นตามกรอบแนวคิด PICO ดังนี้ P: ผู้ติดยาแอมเฟตามีน (patients with amphetamine) I: การพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิง (nursing care according to King's theory of goal attainment) เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality) C: การพยาบาลปกติ (usual care) และ O: ทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ (skills required for substance relapse prevention) ผลจากการสืบค้นหลักฐานเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยประเมินคุณภาพหลักฐานเชิงประจักษ์ตามเกณฑ์ของ สถาบันโจแอนนาบริกส์ (The Joanna Briggs Institute, 2014) สรุปผลพบว่า มีจำนวน 9 เรื่อง อยู่ในระดับ 2 (Level 2.a และ 2.c) ทั้ง 9 เรื่อง เป็นงานวิจัยในประเทศ จำนวน 1 เรื่อง และงานวิจัยต่างประเทศ จำนวน 8 เรื่อง

1.3 จัดทำร่างต้นแบบโปรแกรมเบื้องต้น (prototype) ที่พัฒนาจากกรอบแนวคิดทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของ คิง (King, 1981) ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (Rosenthal et al., 2022; Wange et al., 2019) ร่วมกับการทบทวนหลักฐานเชิงประจักษ์ โดยมีการนำประเด็นสำคัญจากการศึกษาสถานการณ์และความต้องการจากการวิเคราะห์ปัญหา (problem analysis) และวิเคราะห์กิจกรรมการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำในปัจจุบัน (current practice analysis) มาเป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมต้นแบบ และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ หลังจากนั้น นำต้นแบบ เรื่องสถานการณ์ตัวกระตุ้นภายนอก สถานการณ์เกี่ยวกับทัศนคติในการใช้สารเสพติด และสถานการณ์ที่ให้ผู้ป่วยได้เผชิญกับตัวกระตุ้นภายใน ภายนอก และทัศนคติในการใช้สารเสพติด ไปจัดทำในรูปแบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ร่วมกับบริษัท เวลเนส สมาร์ท เทคโนโลยี เพื่อนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาใช้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม

1.4 นำโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงซึ่งประกอบด้วย 1) คู่มือการดำเนินกิจกรรม 2) สื่อวิดีโอ และ 3) โปรแกรมสถานการณ์จำลองเสมือนจริง (VR application) ไปตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหา ประกอบด้วย 1) แพทย์ผู้ดูแลผู้ติดยาเสพติด 10 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ท่าน 2) อาจารย์พยาบาลที่มีความเชี่ยวชาญด้านสารเสพติด จำนวน 1 ท่าน 3) อาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี จำนวน 1 ท่าน และ 4) พยาบาลวิชาชีพที่ปฏิบัติงานด้านยาเสพติดระดับปริญญาโทขึ้นไปและดูแลผู้ติดยาเสพติด 10 ปีขึ้นไป จำนวน 2 ท่าน หลังจากนั้นนำโปรแกรมมาปรับปรุง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างระยะที่ 1

ประชากรแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1) ผู้ป่วยที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่าเป็นผู้ติดยาแอมเฟตามีนที่เข้ารับการรักษาในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพของโรงพยาบาลธัญญารักษ์ปัตตานี จำนวน 121 คน และ 2) พยาบาลวิชาชีพที่ให้การดูแลผู้ป่วยแอมเฟตามีน จำนวน 20 คน

กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1) ผู้ป่วยแอมเฟตามีนที่เข้ารับการรักษาในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ จำนวน 10 คน คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Morse, 1994) โดยมีคุณสมบัติ คือ (1) เป็นผู้ป่วยที่เข้ารับการรักษาซ้ำในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ จำนวน 2 ครั้งขึ้นไป และ (2) สามารถสื่อสารด้วยภาษาไทยได้ คุณสมบัติในการคัดออก คือ กลุ่มตัวอย่างขอถอนตัวในระหว่างการให้ข้อมูล



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

2) พยาบาลวิชาชีพที่ดูแลผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ จำนวน 5 คน โดยมีประสบการณ์ในการดูแลผู้ป่วยแอมเฟตามีนตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป เกณฑ์การคัดออก คือ กลุ่มตัวอย่างขอถอนตัวในระหว่างการให้ข้อมูล

ระยะที่ 2 การทดลองใช้โปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

นำโปรแกรมไปทดลองใช้ (try out) กับผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพที่คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน เพื่อประเมินความเป็นไปได้ของโปรแกรม และนำมาปรับปรุงประเด็นความคมชัดของภาพและเสียงของเทคโนโลยีเสมือนจริง

ระยะที่ 3 ทดสอบผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

เป็นขั้นตอนการทดสอบเพื่อประเมินผลของโปรแกรมฯ ด้วยการวิจัยกึ่งทดลอง แบบ 2 กลุ่ม วัดผลก่อน-หลังการทดลอง โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมฯ และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการพยาบาลปกติภายหลังสิ้นสุดโปรแกรมทันที ณ โรงพยาบาลธัญญารักษ์สงขลา และโรงพยาบาลธัญญารักษ์ปัตตานี โดยผู้วิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างระยะที่ 3

ประชากร คือ ผู้ป่วยที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ตามเกณฑ์ ICD-10 ด้วยกลุ่มรหัส F15-F15.2 ซึ่งเป็นผู้เสพติดแอมเฟตามีน (Amphetamine Use Disorder) ที่เข้ารับการรักษาในรูปแบบผู้ป่วยในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพของโรงพยาบาลธัญญารักษ์สงขลา จำนวน 123 คน และโรงพยาบาลธัญญารักษ์ปัตตานี จำนวน 121 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ป่วยแอมเฟตามีนที่เข้ารับการรักษาในรูปแบบผู้ป่วยในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพซึ่งเป็นการดูแลระยะยาว (long term care) ณ โรงพยาบาลธัญญารักษ์ 2 แห่ง เป็นเพศชายทั้งหมด โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ ผู้ป่วยติดแอมเฟตามีน อายุ 18-59 ปี เกณฑ์ในการคัดออก คือ 1) มีโรคร่วมทางจิตเวช และ 2) มีความพิการทางสายตาและการได้ยิน สำหรับเกณฑ์ในการยุติการเข้าร่วมการวิจัย คือ 1) มีภาวะแทรกซ้อนจนต้องนอนพักรักษาตัวในช่วงที่ทำการวิจัย หรือแพทย์เปลี่ยนแปลงการวินิจฉัย และ 2) ไม่สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้อย่างต่อเนื่อง

การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรม G*Power 3.1.9 โดยกำหนดค่า Power ที่ 0.95 ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา เท่ากับ .50 และค่าอำนาจอิทธิพล (effect size) เท่ากับ 1.09 ซึ่งคำนวณจากงานวิจัยที่ใกล้เคียง (Man, 2020) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง เท่ากับ 46 คน เพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 20 (Grove et al., 2013) ได้จำนวน 10 คน รวมเป็น 56 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 28 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 28 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ระยะที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงสำหรับผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วย 5 ประเด็น คือ เป้าหมายในการเลิกยา ปัญหาอุปสรรคในการเลิกยา สาเหตุที่ทำให้กลับไปใช้สารเสพติดซ้ำ สถานการณ์ที่ทำให้กลับไปเสพซ้ำ และสื่อที่ใช้ในการทำกิจกรรม ตรวจสอบความตรงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC เท่ากับ 1.0 มีค่าความเชื่อมั่น (inter-rater reliability) เท่ากับ 0.91



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

2. แนวคำถามสนทนากลุ่มสำหรับพยาบาลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วย 4 ประเด็น คือ ปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ เป้าหมายในการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ และสถานการณ์ที่ช่วยฝึกทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ ตรวจสอบความตรงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC เท่ากับ 1.0 มีค่าความเชื่อมั่น (inter-rater reliability) เท่ากับ 0.93

ระยะที่ 3 ทดสอบผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ ประกอบด้วย 2 ส่วน

1. เครื่องมือดำเนินการทดลอง คือ โปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ ที่พัฒนาจากกรอบแนวคิดทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของ คิง (King, 1981) ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (Rosen-thal et al., 2022; Wange et al., 2019) ประกอบด้วย 6 กิจกรรม ดำเนินการ 3 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 1 กิจกรรม ๆ ละ 60-90 นาที มีค่า IOC เท่ากับ 1.0

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป เป็นแบบเลือกตอบและเติมคำ ประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ ระยะเวลาในการใช้สารเสพติด จำนวนครั้งของการบำบัด และ 2) แบบประเมินทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรม จำนวน 25 ข้อ ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (0-4) ได้แก่ ไม่ปฏิบัติ ปฏิบัติส่วนน้อย ปฏิบัติบางครั้ง ปฏิบัติส่วนมาก และปฏิบัติทุกครั้ง ตรวจสอบความตรงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน คำนวณหาค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (CVI) เท่ากับ 1.0 และหาความเชื่อมั่นโดยนำไปทดลองใช้กับผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ โรงพยาบาลธัญญารักษ์ปัตตานี ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ราย มีค่า Cronbach's alpha coefficient เท่ากับ 0.96

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

โครงการวิจัยผ่านการเห็นชอบจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข รหัสโครงการวิจัยที่ 6 7025 เอกสารใบรับรองที่ 005/2568 หลังจากนั้น ผู้วิจัยมีการประชาสัมพันธ์โครงการวิจัยโดยการติดสื่อประชาสัมพันธ์ (poster) บริเวณหน้าหอผู้ป่วย และให้แจ้งความจำนงค์กับเจ้าหน้าที่หากมีความสนใจโดยไม่ได้บังคับ และทีมวิจัยได้มีการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง โดยการชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจวัตถุประสงค์ ขั้นตอนของการวิจัย และเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างได้ตัดสินใจในการเข้าร่วมการวิจัย และสามารถยกเลิกการเข้าร่วมวิจัยได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบใด ๆ ผู้ป่วยมีสิทธิถอนตัวจากการเข้าร่วมวิจัยโดยไม่กระทบต่อการบำบัดรักษา สำหรับข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้เป็นความลับ ผู้วิจัยรายงานผลในภาพรวม โดยข้อมูลได้เก็บไว้ในที่ปลอดภัยและหลังจากเผยแพร่งานวิจัยแล้ว จะทำลายภายใน 2 ปี กรณีกลุ่มควบคุมมีความสนใจหรือความต้องการเข้าร่วมโปรแกรม สามารถเข้าร่วมได้ภายหลังสิ้นสุดการทดลองแล้ว ซึ่งกลุ่มควบคุมไม่ขอเข้าร่วม ผู้วิจัยจึงได้มอบคู่มือการสร้างเป้าหมายร่วมกับแอปพลิเคชันของเทคโนโลยีเสมือนจริงพร้อมทั้งคำแนะนำในการใช้คู่มือให้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงสำหรับผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ มีการเก็บข้อมูล ดังนี้



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

1. การสนทนากลุ่มที่พยาบาลวิชาชีพตามแนวคำถามสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยแนะนำตัว สร้างสัมพันธภาพ ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ประโยชน์ที่จะได้รับ และลงนามในใบยินยอม ภายหลังการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเพื่อประกอบการพัฒนาโปรแกรม

2. การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ป่วยตามแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยแนะนำตัว สร้างสัมพันธภาพ ชี้แจงวัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่จะได้รับ รวมทั้งให้ผู้ป่วยลงนามในใบยินยอม ภายหลังการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเพื่อประกอบการพัฒนาโปรแกรม

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการพัฒนาร่างโปรแกรม และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ระยะที่ 3 ทดสอบผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

ขั้นก่อนการทดลอง

1. ผู้วิจัยเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. เตรียมผู้ช่วยวิจัยที่เป็นพยาบาลวิชาชีพที่มีประสบการณ์ในการทำวิจัยและไม่ได้ปฏิบัติงานในหอผู้ป่วยฟื้นฟูสมรรถภาพ จำนวน 2 คน โดยทำหน้าที่เก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินก่อนและหลังการทดลอง ผู้วิจัยเตรียมผู้ช่วยวิจัยโดยการทดลองใช้แบบสอบถามกับผู้ป่วยแอมเฟตามีน จำนวน 3 ราย

ขั้นตอนการทดลอง

1. ผู้วิจัยคัดเลือกโรงพยาบาลโดยวิธีวิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง และแบ่งเป็นโรงพยาบาลที่เป็นกลุ่มทดลอง และโรงพยาบาลที่เป็นกลุ่มควบคุม

2. ผู้วิจัยเข้าถึงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่แจ้งความประสงค์ผ่านระบบ HIS และเข้าพบกลุ่มตัวอย่างของแต่ละโรงพยาบาลเพื่อชี้แจงรายละเอียด พร้อมทั้งสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัยทางวาจา เมื่อกลุ่มตัวอย่างยินยอม ผู้วิจัยทำการคัดเลือกด้วยวิธีการจับฉลากแบบไม่ใส่คืน จนได้กลุ่มตัวอย่างโรงพยาบาลละ 28 คน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างลงลายมือชื่อยินยอมในใบพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง หลังจากนั้น ผู้ช่วยวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามทั่วไป และแบบประเมินทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ (pre-test) และนัดหมายกลุ่มตัวอย่าง

3. กลุ่มทดลอง ดำเนินกิจกรรมเป็นรายกลุ่ม จำนวน 3 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มละ 9 คน จำนวน 2 กลุ่ม และกลุ่มละ 10 คน จำนวน 1 กลุ่ม ดำเนินกิจกรรมต่อเนื่อง 6 กิจกรรม ๆ ละ 60-90 นาที สัปดาห์ละ 2 ครั้งติดต่อกัน 3 สัปดาห์ ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เดือนสิงหาคม-กันยายน 2568 โดยหลังการดำเนินกิจกรรมที่ 3-5 ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้วิจัยประเมิน Virtual reality sickness ได้แก่ อาการคลื่นไส้ อาเจียน หรือเวียนศีรษะทุกครั้ง ผลพบว่า ไม่มีผู้ป่วยเกิดอาการดังกล่าว เมื่อทำกิจกรรมครบ 6 กิจกรรมแล้วให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ (post-test)

4. กลุ่มควบคุม ได้รับการดูแลตามปกติของโรงพยาบาล คือ การบำบัดฟื้นฟูสมรรถภาพแบบเข้มข้นทางสายใหม่ (FAST model) ซึ่งเป็นรูปแบบการดูแลที่กำหนดโดยกรมการแพทย์ ประกอบด้วย การให้คำปรึกษา กิจกรรมกลุ่มบำบัด การฝึกอาชีพ และครอบครัวบำบัด และผู้ช่วยวิจัยให้ทำแบบประเมินทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำ (post-test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ก่อนการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติ paired t-test และสถิติ independence t-test โดยการทดสอบการแจกแจงข้อมูลโดยพิจารณาจากค่า Z-score พบว่า ข้อมูลมีการแจกแจง



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

แบบปกติ และทดสอบ Homogeneity of variance โดยพิจารณาจากค่า p-value ของ Levene's test พบว่า ข้อมูลมีความแปรปรวนภายในกลุ่มไม่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถใช้สถิติดังกล่าวได้ วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่ม ตัวอย่างด้วยสถิติการแจกแจงความถี่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความแตกต่าง ระหว่างลักษณะของกลุ่มตัวอย่างด้วยสถิติ chi-square และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการ กลับไปเสพซ้ำก่อนและหลังได้รับโปรแกรมโดยใช้สถิติ paired t-test และเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ได้รับ โปรแกรมและกลุ่มควบคุมโดยใช้สถิติ independence t-test

ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อ ทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรม

โปรแกรมได้รับการพัฒนาจากข้อมูลเชิงประจักษ์ และกรอบทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงประกอบด้วย กิจกรรมที่ผสมผสานทั้งรูปแบบที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง และกิจกรรมที่ไม่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง โดยเริ่มจาก กิจกรรมกลุ่ม เพื่อทบทวนตนเองและสำรวจปัจจัยที่นำไปสู่การเสพติดและนำมากำหนดเป้าหมาย จำนวน 4 เป้าหมาย จากนั้น นำเป้าหมายมาพัฒนาเป็นสถานการณ์จำลองด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง เพื่อให้ผู้ป่วยได้ฝึก ทักษะในบริบทเสมือนจริงที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง จำนวน 4 สถานการณ์ คือ 1) ตัวกระตุ้นภายใน นำเสนอในรูปแบบวิดีโอ เพื่อสะท้อนความสำเร็จของการกำหนดเป้าหมายและการควบคุมอารมณ์ภายใน 2) ตัวกระตุ้นภายนอก เป็นสถานการณ์ที่ผู้ป่วยกลับไปพบเพื่อนกลุ่มเดิมที่ชักชวนให้ใช้สารเสพติด 3) ทศนคติในการ ใช้สารเสพติด จำลองบรรยากาศกลุ่มเพื่อนที่ส่งเสริมให้ใช้สารเพื่อสร้างภาพลักษณ์ และ 4) ตัวกระตุ้นหลายปัจจัย จำลองสถานการณ์วิกฤติชีวิตหลายด้านที่เกิดขึ้นพร้อมกัน กระตุ้นแรงอยากเสพยาแรงเพื่อให้ผู้ป่วยฝึกการตัดสินใจ ที่เหมาะสม โดยสถานการณ์ที่ 2-4 เป็นสถานการณ์ที่ผู้ป่วยสามารถตอบโต้ได้ (interactive) ซึ่งถูกพัฒนาใน รูปแบบของแอปพลิเคชัน กิจกรรมสุดท้ายเป็นการประเมินผลและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม

โปรแกรมประกอบด้วย 6 กิจกรรม ซึ่งเน้นกระบวนการตั้งเป้าหมายร่วมกัน ทบทวนเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง และฝึกปฏิบัติผ่าน VR ทั้งแบบรายบุคคลและกลุ่ม ดำเนินกิจกรรมละ 60-90 นาที ครั้งละ 1 กิจกรรม ติดต่อกัน 3 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ครั้ง ดังนี้ 1) ครั้งที่ 1 สร้างปฏิสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นการทบทวนตนเองและร่วมกำหนดเป้าหมาย ผ่านกิจกรรมกลุ่มบำบัด 2) ครั้งที่ 2 สำรวจปัจจัยภายในที่นำไปสู่การเสพติด โดยใช้สื่อวิดีโอร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม บำบัด 3) ครั้งที่ 3 ฝึกทักษะจัดการตัวกระตุ้นภายนอกรายบุคคลด้วย VR application และอภิปรายผลเป็นกลุ่ม 4) ครั้งที่ 4 ฝึกทักษะการตัดสินใจและปรับทัศนคติรายบุคคลด้วย VR application พร้อมอภิปรายกลุ่ม 5) ครั้งที่ 5 ฝึกทักษะจัดการปัจจัยเสี่ยงต่อการเสพติดรายบุคคลด้วย VR application และแลกเปลี่ยนผลลัพธ์ในกลุ่ม และ 6) ครั้งที่ 6 ประเมินผลการบรรลุเป้าหมายและแลกเปลี่ยนเคล็ดลับความสำเร็จ ผ่านกิจกรรมกลุ่มบำบัด

ส่วนที่ 2 ผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 56 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมฯ จำนวน 28 คน และกลุ่มควบคุมที่ ได้รับการดูแลตามปกติ จำนวน 28 คน เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านคุณลักษณะของกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุมก่อนการทดลอง โดยใช้สถิติ chi-square test พบว่า มีคุณสมบัติไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลอง ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 19-30 ปี อายุเฉลี่ยเท่ากับ 30.07 (SD = 6.60) ระดับ



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

การศึกษาส่วนใหญ่ประกอบด้วยนักศึกษาและมัธยมศึกษา ร้อยละ 35.70 ระยะเวลาการใช้จ่ายส่วนใหญ่ 6-10 ปี ร้อยละ 50 และกลุ่มควบคุม ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 19-30 ปี อายุเฉลี่ยเท่ากับ 30.07 (SD = 6.60) ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ มัธยมศึกษา ร้อยละ 53.6 ระยะเวลาการใช้จ่าย 6-10 ปี ร้อยละ 35.70

2. ประสิทธิภาพของโปรแกรม

2.1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของกลุ่มทดลองหลังได้รับโปรแกรม (M = 108.21, SD = 8.53) มากกว่าก่อนได้รับโปรแกรม (M = 58.29, SD = 8.41) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (t = 29.12, p = .000) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับโปรแกรม

	จำนวน	คะแนนทักษะการป้องกัน		t	p
		การกลับไปเสพซ้ำ			
		M	SD		
ก่อนการได้รับโปรแกรมฯ	28	58.29	8.41	29.12	.000***
หลังการได้รับโปรแกรมฯ	28	108.21	8.53		

*** p < .001

2.2 ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (M = 108.21, SD = 8.53) มากกว่ากลุ่มที่ได้รับการพยาบาลตามปกติ (M = 60.85, SD = 7.08) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (t = 22.60, p = .000) ส่วนค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำก่อนได้รับโปรแกรม ระหว่างกลุ่มทดลอง (M = 58.29, SD = 8.41) และกลุ่มที่ได้รับการพยาบาลตามปกติ (M = 60.71, SD = 7.69) พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = -1.13, p = .13) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังได้รับโปรแกรม

	จำนวน	คะแนนทักษะการป้องกัน		t	p
		การกลับไปเสพซ้ำ			
		M	SD		
ก่อนการได้รับโปรแกรมฯ				-1.13	.13
กลุ่มทดลอง	28	58.29	8.41		
กลุ่มควบคุม	28	60.71	7.69		
หลังการได้รับโปรแกรมฯ				22.60	.000***
กลุ่มทดลอง	28	108.21	8.53		
กลุ่มควบคุม	28	60.85	7.08		

*** p < .001



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำหลังได้รับโปรแกรมสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 29.21, p = .000$) และสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการพยาบาลตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 22.60, p = .000$)

ผลการวิจัยสามารถอธิบายได้ว่า โปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นโปรแกรมที่เน้นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพยาบาลกับผู้ป่วยแอมเฟตามีนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการรับรู้ปัญหาและนำไปสู่การตั้งเป้าหมายร่วมกัน จนสามารถบรรลุผลลัพธ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้จริง โดยการดำเนินกิจกรรมแต่ละครั้งพยาบาลมีบทบาทที่สำคัญในการกระตุ้น แนะนำ ส่งเสริม ให้ความรู้ และสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ไว้วางใจจนผู้ป่วยเกิดการตระหนักรู้ในปัญหาของตนเอง และพร้อมกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อบรรลุร่วมกัน ซึ่งกิจกรรมถูกออกแบบให้ผู้ป่วยได้ทบทวนและค้นหาปัญหาที่เป็นปัจจัยให้กลับไปเสพซ้ำ เพื่อพัฒนาการรับรู้ตนเองและการเข้าใจผู้อื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการบรรลุเป้าหมายของคิง ผู้ป่วยถูกส่งเสริมให้กำหนดเป้าหมายของตนเองผ่านกิจกรรมวาดภาพ ประกอบด้วย 3 เป้าหมาย คือ เป้าหมายทั่วไป เป้าหมายการหยุดใช้สารเสพติด และเป้าหมายของกลุ่ม พร้อมใช้กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่น เพื่อพัฒนาแนวทางการบรรลุเป้าหมายที่เหมาะสมกับบริบทของตนเอง

นอกจากนี้ กิจกรรมยังเน้นการสร้างแรงจูงใจโดยใช้สื่อวิดีโอของผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อเสริมพลังให้ผู้ป่วยเห็นคุณค่าของการมีเป้าหมายและความเพียรพยายามในการบรรลุเป้าหมายของตนเอง อีกทั้งผู้ป่วยยังได้ทบทวนเป้าหมายก่อนเริ่มกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อย้ำเตือนและสร้างพลังในการก้าวไปสู่ความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า บทบาทของพยาบาลในกระบวนการบรรลุเป้าหมายตามแนวคิดของคิงมีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ป่วย ทั้งในด้านการตระหนักรู้ การมีแรงจูงใจ และการมุ่งสู่เป้าหมายร่วมกัน สอดคล้องกับการศึกษาของ อรพิศ มีคลัง และคณะ (Meeklung et al., 2023) ที่พบว่า การบรรลุความสำเร็จได้ต้องเริ่มจากการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และต้องลงมือทำอย่างต่อเนื่อง

สำหรับวิธีการในการบรรลุเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง มาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินการ เพื่อให้ผู้ป่วยสามารถบรรลุเป้าหมายที่กำหนด โดยโปรแกรมได้มุ่งเน้นให้ผู้ผู้ป่วยได้เรียนรู้และตระหนักถึงตัวกระตุ้นที่นำไปสู่การใช้สารเสพติดซ้ำ ทั้งตัวกระตุ้นภายใน (อารมณ์ ความคิด) ตัวกระตุ้นภายนอก (บุคคล สถานที่ และสิ่งแวดล้อม) และทัศนคติต่อการใช้สารเสพติด ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบสถานการณ์จำลองใน VR จำนวน 3 เหตุการณ์ ที่มีความสมจริงและสามารถกระตุ้นให้เกิดการความอยากใช้สารเสพติด แม้ได้รับการบำบัดรักษาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วก็ตาม โดยกลุ่มตัวอย่างมีระยะเวลาในการใช้สารเสพติด 6-10 ปี ทำให้สมองเกิดการจดจำเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารเสพติด และมักจะถูกกระตุ้นให้กลับไปใช้สารเสพติดได้ง่าย ยากที่จะต้านทานไหว สอดคล้องกับการศึกษาของ วาแฟ และ โคเบอร์ (Vafae & Kober, 2022) ที่พบว่า สมองสามารถจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด และมักถูกกระตุ้นให้ใช้ซ้ำได้ง่าย ซึ่งการนำ VR มาใช้ในการฝึกทักษะจะช่วยให้สามารถฝึกเผชิญ และจัดการกับสถานการณ์เสี่ยงได้อย่างปลอดภัยในสภาพแวดล้อมที่ควบคุมได้ กลุ่มตัวอย่างได้ทดลองนำทักษะที่เรียนรู้มาใช้จริงในการจัดการกับสถานการณ์จำลอง ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทางที่เหมาะสมมากขึ้น ทั้งในด้านการจัดการกับสถานการณ์เสี่ยง การเผชิญปัญหา การจัดการความอยาก และการรับรู้ตนเอง



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase

การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

ดังนั้น โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนี้ จึงมีจุดเด่นที่ช่วยให้ผู้ป่วยบรรลุเป้าหมายได้อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการฝึกจัดการกับสถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ใกล้เคียงกับสิ่งแวดล้อมจริงที่เต็มไปด้วยสารเสพติดและพร้อมที่จะเสพติดซ้ำตลอดเวลา ซึ่งจากการประมวลผลกิจกรรมพบว่า ผู้ป่วยสามารถเผชิญสถานการณ์เสี่ยงและเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมกับตนเอง จนบรรลุเป้าหมายของตนเอง คือ การมีพฤติกรรมป้องกันการกลับไปเสพติดซ้ำ สอดคล้องกับการศึกษาของ แซง และคณะ (Zhang et al., 2023) ที่พบว่า การฝึกเผชิญกับสถานการณ์เสมือนจริงช่วยทำให้เกิดทักษะการป้องกันการกลับไปเสพติดซ้ำ และลดโอกาสการกลับไปเสพติดซ้ำหลังจำหน่ายได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และการศึกษาของ ไกรวุฒิ ศรีจันทร์ และคณะ (Srijan et al., 2025) ที่พบว่า การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติการพยาบาลช่วยยกระดับของการส่งเสริมการป้องกันการกลับไปเสพติดซ้ำได้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรนำโปรแกรมฯ เข้าเป็นส่วนหนึ่งในการพยาบาลปกติของโรงพยาบาลอัญญารักษ์ภูมิภาค และโรงพยาบาลที่มีมิชชันอัญญารักษ์ โดยมีพยาบาลเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการพยาบาลในโปรแกรม
2. พยาบาลที่นำโปรแกรมฯ ไปใช้ควรพัฒนาให้มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิง และเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยในกลุ่มผู้ติดสารเสพติดเพศหญิง
2. ควรทำการศึกษาวิจัยในกลุ่มผู้ติดสารเสพติดชนิดผสมผสาน

References

- Boonyamanee, B., & Nukaew, O. (2024). The development and effects of an enhancing empowerment program on self-regulation for quitting illegal drugs among patients with amphetamine addiction during rehabilitation phase. *The Southern College Network Journal of Nursing and Public Health*, 11(2), e267558. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/scnet/article/view/267558/181252> (in Thai)
- Farré-Colomés, À., Tan, H., Gerhardt, S., Gerchen, M. F., Kirsch, M., Hoffmann, S., Kirsch, P., Kiefer, F., & Vollstädt-Klein, S. (2024). Cue-exposure treatment influences resting-state functional connectivity-a randomized controlled fMRI study in alcohol use disorder. *Psychopharmacology*, 241(3), 513–524. <https://doi.org/10.1007/s00213-024-06531-x>
- Grove, S. K., Burns, N., & Gray, J. R. (2013). *The practice of nursing research: Appraisal, synthesis, and generation of evidence* (7th ed.). Elsevier Saunders.
- Hanpatchaiyakul, K., Kasemporn, N., Thoin, P., & Thongkote, N. (2021). Factors affecting the readmission of patients recovering from drug addiction. *Journal of Health Science Research*, 15(2), 1-12. (in Thai)
- King, I. M. (1981). *A theory for nursing: Systems, concept, process*. Wiley.



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment
with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention
Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase
การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง
ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

- Kuypers, K., Verkes, R. J., van den Brink, W., van Amsterdam, J., & Ramaekers, J. G. (2020). Intoxicated aggression: Do alcohol and stimulants cause dose-related aggression? A review. *European Neuropsychopharmacology*, 30, 114–147. <https://doi.org/10.1016/j.euroneuro.2018.06.001>
- Lebiecka, Z., Skoneczny, T., Tyburski, E., Samochowiec, J., & Kucharska-Mazur, J. (2021). Is virtual reality cue exposure a promising adjunctive treatment for alcohol use disorder? *Journal of Clinical Medicine*, 10(13), 2972. <https://doi.org/10.3390/jcm10132972>
- Man, D. W. K. (2020). Virtual reality-based cognitive training for drug abusers: A randomised controlled trial. *Neuropsychological Rehabilitation*, 30(2), 315–332. <https://doi.org/10.1080/09602011.2018.1468271>
- Maneenak, S. (2020). The relationship between drug crime and property crime. *Journal of Criminology and Forensic Science*, 6(1), 133-148.
- Marlatt, G. A. & Gordon, J. R. (1985). *Relapse prevention*. Guilford Press.
- Meeklung, O., Nukaew, O., & Chanchong, W. (2023). The effects of a new nursing care with music program based on King's theory of goal attainment on amphetamine craving among male adolescents. *The Southern College Network Journal of Nursing and Public Health*, 10(2), e254160. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/scnet/article/view/254160/176674>
- Morgan, K. I., & Townsend, C. M. (2020). *Essentials of psychiatric mental health nursing* (8th ed.). F.A. DAVIS.
- Morse, J. M. (1994). Designing qualitative research. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 220–235). Sage.
- Princess Mother National Institute on Drug Abuse Treatment. (2024). *Statistics on annual treatment services*. Ministry of Public Health. (in Thai)
- Rosenthal, A., Ebrahimi, C., Wedemeyer, F., Romanczuk-Seiferth, N., & Beck, A. (2022). The treatment of substance use disorders: Recent developments and new perspectives. *Neuropsychobiology*, 81(5), 451–472. <https://doi.org/10.1159/000525268>
- Schröder, B., Kroczeck, A., Kroczeck, L. O. H., Ehli, A. C., Batra, A., & Mühlberger, A. (2024). Cigarette craving in virtual reality cue exposure in abstainers and relapsed smokers. *Scientific Reports*, 14(1), 7538. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-58168-7>
- Srijan, K., Jetwaranon, A., Vannakam, R., & Moonjuntree, T. (2024). Factors affecting drug relapse in persons with mixed type drug addiction: A Systematic review. *Princess of Naradhiwas University Journal*, 16(3), 149–172. (in Thai)
- Srijan, K., Vannakam, R., Kleawaom, P., & Jongwilakasem, K. (2025). Digital interventions for improving relapse prevention of adults with amphetamine dependence: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Environment and Community Health*, 10(1), 229-247. (in Thai)
- Thanyarak Pattani Hospital. (2024). *Statistics on annual treatment services*. Thanyarak Pattani Hospital. (in Thai)



The Development and Effects of Nursing Care According to King's Theory of Goal Attainment
with a Virtual Reality Program on Skills Required for Substance Relapse Prevention
Among Patients with Amphetamine Addiction during the Rehabilitation Phase
การพัฒนาและผลของโปรแกรมการพยาบาลตามทฤษฎีการบรรลุเป้าหมายของคิงร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง
ต่อทักษะการป้องกันการกลับไปเสพซ้ำของผู้ป่วยแอมเฟตามีนในระยะฟื้นฟูสมรรถภาพ

- The Joanna Briggs Institute. (2014). *Critical appraisal tools*. <https://jbi.global/critical-appraisal-tools>
- United Nations Office on Drugs and Crime. (2023). *Global overview: Drug demand drug supply*. United Nations Office on Drugs and Crime.
- Vafaie, N., & Kober, H. (2022). Association of drug cues and craving with drug use and relapse: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Psychiatry*, 79(7), 641–650. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2022.1240>
- Wang, Y. G., Liu, M. H., & Shen, Z. H. (2019). A virtual reality counterconditioning procedure to reduce methamphetamine cue-induced craving. *Journal of Psychiatric Research*, 116, 88-94. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2019.06.007>
- Zhang, J., Chen, M., Yan, J., Wang, C., Deng, H., Wang, J., Gu, J., Wang, D., Li, W., & Wang, C. (2023). Effects of virtual reality-based cue exposure therapy on craving and physiological responses in alcohol-dependent patients-a randomised controlled trial. *BMC Psychiatry*, 23(1), 951. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-05426-z>