# ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

*ประกายเพชร สุภะเกษ[*] สุธรรม นันทมงคลชัย[**] มัณฑนา ดำรงศักดิ์[*]*

**บทคัดย่อ**

**การวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์** เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 256 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นจำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบการติดเกม ระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2553 ถึง วันที่ 15 มกราคม 2554 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจีสติก

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 52.7 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัว และการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.44 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย กลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดีมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.56 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี และกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง

ผลการวิจัยครั้งนี้เสนอแนะให้ครอบครัวเข้าไปมีส่วนร่วม สังเกตการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ มีการติดตาม ทำความรู้จักกับเพื่อนของนักเรียน เสริมสร้างความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองรวมถึงการสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว เพื่อนำไปสู่การดูแลเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อไป

***คำสำคัญ:*** การติดเกมคอมพิวเตอร์, ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง/การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน, สัมพันธภาพในครอบครัว, นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา



*วารสารสาธารณสุขศาสตร์ 2555; 42(1): 66-77*

[*] กลุ่มวิชาการพยาบาลอนามัยชุมชน คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

[*] ภาควิชาอนามัยครอบครัว คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

## บทนำ

ปัจจุบันการพัฒนาประเทศ ได้มีการมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาคน จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554)[1] ได้เน้นถึงการพัฒนาคน ทั้งในมิติของจริยธรรมและมิติของความรู้ มุ่งสู่ "สังคมที่มีความสุขยั่งยืน" ทำให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนเป็นรูปธรรมขึ้นหลายโครงการ ในปัจจุบันการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อทางการศึกษามีเพิ่มมากขึ้น การเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการใช้งานคอมพิวเตอร์อันเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพและมีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ[2] เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนในปี 2545 พบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 11-24 ปีทั่วประเทศประมาณ 3 ล้านคนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม นอกจากนี้ ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและคณะ[3] ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในปี พ.ศ. 2546 พบว่า ร้อยละ 16.6 มีปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกเป็นชายร้อยละ 31.5 และเพศหญิงร้อยละ 12.7 ข้อมูลการศึกษาของประเทศอังกฤษ Griffiths และคณะ[4] พบว่าร้อยละ 19.9 ของวัยรุ่นอายุ 12-16 ปี มีปัญหาติดเกม เมื่อพิจารณาอายุของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เด็กอายุ 14-16 ปีเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10-13 ปี[5]

ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เพิ่งจะเกิดขึ้นไม่นานมานี้ ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและพนม เกตุมาน[5] ได้กล่าวไว้ใน Game Addiction ว่า พฤติกรรมติดเกมคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด และผู้ป่วยติดการพนัน คือ มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกม แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และมักใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวมีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ ซึ่ง สุธรรม นันทมงคลชัย[6] ชี้ให้เห็นว่า การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด โกรธง่าย และก้าวร้าว

โรงเรียนประถมศึกษา 2 แห่งในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี เป็นพื้นที่ในการฝึกปฏิบัติงานของนักศึกษาพยาบาลศาสตรบัณฑิตชั้นปีที่ 2 ซึ่งนักศึกษาพยาบาลจะต้องประเมินภาวะสุขภาพและพฤติกรรมสุขภาพ ระบุข้อวินิจฉัยทางการพยาบาล ระบุพฤติกรรมนำไปสู่การวางแผนการพยาบาล โดยใช้กลวิธีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ ในขณะเดียวกันเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนกำลังแพร่ระบาดเป็นอย่างมาก จึงทำให้คณะผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการวางแผนและป้องกันแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง นอกจากนั้นจะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาพยาบาลได้มีส่วนร่วมในการรณรงค์แก้ไขปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาสุขภาพของโรงเรียน ในพื้นที่รับผิดชอบต่อไป

## วิธีการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจแบบภาคตัดขวาง (Cross – sectional survey research) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ใช้สูตรในการคำนวณขนาดตัวอย่าง จากสูตรไม่ทราบจำนวนประชากรที่ชัดเจน ดังนี้ $n = \frac{Z^2_{\alpha}P(1-p)}{d^2}$ และใช้ค่า P เท่ากับ 0.13 ส่วนค่า d เท่ากับ 0.05

จากผลการวิจัยเรื่อง Identifying protective factor for game addiction in children and adolescent[19] ที่พบว่าร้อยละของนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์เท่ากับ 13.3 ดังนั้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาครั้งนี้ จึงไม่น้อยกว่าเท่ากับ 174 คน และเพื่อป้องกันการคาดเคลื่อนและสูญหายของกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีก 82 คน ดังนั้นจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาครั้งนี้ จำนวนเท่ากับ 256 คน

ใช้วิธีการคัดเลือกตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2553 ถึง วันที่ 15 มกราคม 2554 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่ประยุกต์มาจากการทบทวนวรรณกรรม และวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วยข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์, ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยดัดแปลงขึ้นจากแบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของ ภนิดา ภู่โตนนา[7] ซึ่งแปลมาจากแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิธ (The Coopersmith Self-Esteem Inventory: CSEI) ฉบับนักเรียน (1984) มีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ, ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการติดเกมคอมพิวเตอร์ (Game Addiction Screening Test: GAST) ของ ชาญวิทย์ พรนพดล[8] มีข้อคำถามจำนวน 16 ข้อ ส่วนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว แปลมาจากแบบประเมิน Family Attachment Changeability Index 8 (FACI8) McCubbin H. และคณะ[9] โดยลัดดา เหมาะสุวรรณและคณะ[10] มีข้อคำถามจำนวน 16 ข้อ ส่วนที่ 5 แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและดัดแปลงจากแบบวัดพฤติกรรมของ Tolerance of deviance จากการศึกษาของ Rachal et al.[11] มีจำนวน 7 ข้อ การทดสอบคุณภาพเครื่องมือทำโดยผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาจำนวน 30 คน ผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ซึ่งค่าของความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 0.82 แบบสอบถามติดเกมคอมพิวเตอร์ เท่ากับ 0.75 แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว เท่ากับ 0.78 และแบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน เท่ากับ 0.75 การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้มีการเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์ เป็นการจำลองสถานการณ์ ซึ่งวัดโดยใช้แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test: GAST) ของ ชาญวิทย์ พรนพดล[8] มีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 30 ถือว่า นักเรียนคลั่งไคล้เกมคอมพิวเตอร์ และติดเกมคอมพิวเตอร์

วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์แบบ

Logistic regression analysis ของปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม กับการติดเกมคอมพิวเตอร์

**ข้อพิจารณาด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์**

โครงการวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เลขที่ IRB__NSTU 012/2010 โดยผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคนได้รับการชี้แจงวัตถุประสงค์การเก็บข้อมูล และยินยอมตนด้วยความสมัครใจ รวมทั้งมีสิทธิที่จะถอนตัวได้ตลอดเวลา

## ผลการวิจัย

**ลักษณะทั่วไปของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา**

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เป็นเพศชายมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 69.9 โดยนักเรียนมีอายุเฉลี่ย 11.17 ปี ซึ่งมีกลุ่มอายุ 11 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 35.2 นักเรียนกำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 35.9

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาส่วนใหญ่ มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับสูง ร้อยละ 85.3 รองลงมาคือมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับต่ำ ร้อยละ 14.7 ในขณะที่ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วงบ่ายมากที่สุด (12.01-18.00 น.) คือ ร้อยละ 56.3 รองลงมา คือช่วงเย็นก่อนเที่ยงคืน (18.0-24.00 น.) ร้อยละ 32.4 ช่วงเช้า ร้อยละ 10.2 และช่วงเวลาหลังเที่ยงคืน (00.01-06.00 น.) ร้อยละ 1.2

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษามากกว่าครึ่งหนึ่งมีสัมพันธภาพในครอบครัวแบบค่อนไปทางสมดุลมากที่สุด คือ ร้อยละ 57.8 รองลงมา เป็นแบบสมดุล ร้อยละ 37.5 แบบค่อนไปทางสุดขั้ว ร้อยละ 4.3 และแบบสุดขั้ว ร้อยละ 0.4

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาส่วนใหญ่ มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนสูง ร้อยละ 79.0 รองลงมาคือมีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่ำ ร้อยละ 21.0 (Table 1)

**การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา**

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาประมาณครึ่งหนึ่งติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 52.7 (Table 2) การวิเคราะห์ข้อคำถามรายข้อในการประเมินการติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อคำถามที่พบมากที่สุดคือ กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับฉัน ร้อยละ 46.9 รองลงมา คือมักเล่นเกมจนลืมเวลา ร้อยละ 39.1 และเรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ร้อยละ 30.1 ส่วนที่น้อยที่สุด คือเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม ร้อยละ 5.5

**Table 1** Number and percentage of elementary school students classified by general characteristics (n = 256 persons)

| General Characteristics | Number | Percentage |
|---|---|---|
| **Sex** | | |
| Male | 179 | 69.9 |
| Female | 77 | 30.1 |
| **Age (years)** | | |
| 9 | 5 | 2.0 |
| 10 | 69 | 27.0 |
| 11 | 90 | 35.2 |
| 12 | 64 | 25.0 |
| 13 | 27 | 10.5 |
| 15 | 1 | 0.4 |
| Mean = 11.17 Min = 9 | | |
| SD = 1.029 Max =15 | | |
| **Degree** | | |
| Primary school level 4 | 78 | 30.5 |
| Primary school level 5 | 92 | 35.9 |
| Primary school level 6 | 86 | 33.6 |
| **Self-esteem** | | |
| High (> 60) | 284 | 85.3 |
| Low (< 60) | 49 | 14.7 |
| Mean = 59.69 Min = 38.00 | | |
| SD = 7.64 Max = 80.00 | | |
| **Time of playing computer games** | | |
| 06.01-12.00 a.m. | 26 | 10.2 |
| 00.01-06.00 p.m. | 144 | 56.3 |
| 06.01-00.00 p.m. | 83 | 32.4 |
| 00.01-06.00 a.m. | 3 | 1.1 |
| **Family relationship** | | |
| Came out from the relationship balance | 1 | 0.4 |
| A quite balance relationship | 11 | 4.3 |
| Family relationship | 96 | 37.5 |
| A good balance of family relationship | 148 | 57.8 |
| **Inclination to friends** | | |
| High inclination to friends (≥ 12) | 150 | 58.6 |
| Little inclination to friends (≤ 11) | 106 | 41.4 |
| Mean = 12.49 Min = 7.00 | | |
| SD = 1.59 Max = 14.0 | | |

**Table 2** Number and percentage of elementary school students classified by addiction to computer game (n = 256 persons)

| Computer game playing | Number | Percentage |
|---|---|---|
| Addict to computer games | 135 | 52.7 |
| Not addict to computer games | 121 | 47.3 |

**ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา**

การวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาส่วนนี้ใช้การวิเคราะห์ถดถอยโลจีสติกแบบหลายขั้นตอน (Multiple Logistic Regression) โดยนำ ปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม เข้ามาวิเคราะห์ร่วมกัน ผลการวิเคราะห์ พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัว และการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยกลุ่มตัวอย่าง ที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.45 เท่าของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย กลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดีมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.56 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี และกลุ่มตัวอย่างที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง ส่วนปัจจัยที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ได้แก่ ช่วงเวลาในการเล่นเกม (Table 3)

**Table 3** Factors related to computer game addiction among elementary school students

| Factors | B | OR | 95%CI |
|---|---|---|---|
| **Predisposing Factors** | | | |
| Self-esteem (1) | | | |
| Low self esteem | -.1.054* | .348 | .203-.599 |
| **Time of game playing** (2) | | | |
| 06.01-12.00 a.m. | -.208 | .812 | .067-11.752 |
| 00.01-06.00 p.m. | -.117 | .890 | .085-14.851 |
| 06.01-00.00 p.m. | -.038 | .963 | .071-13.056 |
| **Enabling Factors** | | | |
| Family relationship (3) | | | |
| Unbalance | -.572* | .564 | .325-.980 |
| **Reinforcing Factors** | | | |
| Inclination to friends (4) | | | |
| High inclination | .895* | 2.446 | 1.419- 4.218 |
| 2 Log likelihood 73.757[a] P-value < .005 df 6 | | | |

* Significantly at a statistic level <0.05, computer game addiction variable, computer game addiction = 0, Not addict to computer games = 1

Note: (1) The reference group was'high self-esteem' (2) the reference group was "00.01-06.00 a.m." (3) the reference group was 'balance' (4) the reference group was 'high inclination to friends'



## อภิปรายผลการวิจัย

**การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา**

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีการติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 52.7 และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 47.3 ผลการศึกษานี้แตกต่างจากการศึกษาของ ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ[8] ที่ศึกษาการหาปัจจัยป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กนักเรียนและวัยรุ่น พบว่าทั้งชายและหญิงจำนวน 327 ราย พบว่าร้อยละ 13.3 จัดอยู่ในกลุ่มที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การศึกษาของ Supaket P, และคณะ[12] ที่ศึกษาเฉพาะวัยรุ่นชาย พบว่า ติดเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 23.1 เช่นเดียวกันกับ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ[3] ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์คือวัยรุ่นชายคิดเป็นร้อยละ 31.5 นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ยังมีปัญหา

พฤติกรรมติดเกม คือมีกลุ่มเพื่อนที่คบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกัน ร้อยละ 46.9 รองลงมา คือกลุ่มตัวอย่างมักเล่นเกมจนลืมเวลาร้อยละ 39.1 ส่วนปัญหาพฤติกรรมที่พบน้อยที่สุด คือเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม ร้อยละ 5.5 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษามีเพื่อนที่มีอาการติดเกมคอมพิวเตอร์และมีอิทธิพลต่อนักเรียนมากทำให้เกิดความสนใจและเล่นเกมจนเพลิดเพลินและติดเกมคอมพิวเตอร์ในที่สุด

**ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา**

จากการศึกษา พบว่าการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยนักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.45 เท่า ของนักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาเป็นวัยเรียนที่มีโอกาสคล้อยตามกลุ่มเพื่อน มีความใกล้ชิดกับเพื่อนขณะมาที่โรงเรียน และด้วยเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยมากขึ้น ร่วมกับเพื่อนที่มีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำต่างๆ การกระทำพฤติกรรมเหมือนๆกันเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน[18] สอดคล้องกับการศึกษาของ Supaket P, และคณะ[12] ที่พบว่าการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.2 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย สอดคล้องกับการศึกษาของชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ[8] ที่พบว่าเด็กที่มีกลุ่มเพื่อนสนิทเป็นเด็กเรียนหรือทำกิจกรรมจะมีโอกาสไม่ติดเกมสูงขึ้น 2.4 เท่า

ปัจจัยต่อมาที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ สัมพันธภาพในครอบครัว โดยนักเรียนที่สัมพันธภาพในครอบครัวแบบไม่สมดุลมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.56 เท่า ของนักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวสมดุล ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัว มีความสำคัญต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ การช่วยเหลือกัน ดูแลเอาใจใส่ด้วยความรักความอบอุ่น อาจช่วยป้องกันปัญหาจากเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีการพัฒนารูปแบบต่างๆให้เด็กสนใจเล่นเกม และส่งผลทั้งประโยชน์และแฝงไปด้วยโทษ แต่อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ของวัยรุ่นและบิดามารดา หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างยังอยู่ในขั้นดี คือครอบครัวค่อนไปทางสมดุล (ร้อยละ 57.8) สอดคล้องกับการศึกษาของชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ[8] ที่ศึกษาปัจจัยป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่น พบว่าคือปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัวและการเลี้ยงดู ในส่วนของการใช้เวลาร่วมกันในครอบครัวทำให้เด็กมีโอกาสไม่ติดเกมเป็น 1.4-1.6 เท่า การศึกษานี้แตกต่างจากการศึกษาของ Supaket P, และคณะ[12] ที่พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และธนพงษ์ มุ่งไฝ่ดี [17] พบว่าสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้สัมพันธภาพในครอบครัวบางครั้งไม่มีความสำคัญต่อความมั่นคงทางอารมณ์ของสมาชิกในครอบครัวทั้งนี้เนื่องจากเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะติดเพื่อนทำให้สนใจไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจัยสุดท้ายคือ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง โดยนักเรียนที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่า ของนักเรียนที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาของภีรวัฒน์ นนทะโชติและคณะ[13] อธิบายความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ว่ามีความผันแปรต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ร้อยละ 52.0

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เช่นเดียวกันกับวิโรจน์ อารีย์และคณะ[14] ที่พบว่า นักเรียนที่มีความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าจะมีความเสี่ยงในการติดเกมเพิ่มขึ้น 2.8 เท่า ผลการศึกษานี้แตกต่างกับ Supaket P, และคณะ[12] พบว่าความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนปัจจัยที่ไม่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน คือช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ช่วงบ่ายมากที่สุด (12.01-18.00 น.) คือ ร้อยละ 56.3 รองลงมา คือ ช่วงเย็นก่อนเที่ยงคืน (18.0-00.00 น.) ร้อยละ 32.4 ช่วงเช้า ร้อยละ 10.2 และช่วงเวลาหลังเที่ยงคืน (00.01-06.00 น.) ร้อยละ 1.1 สามารถอธิบายได้ว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละช่วงเวลาไม่ต่างกัน จึงทำให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Supaket P, และคณะ[12] พบว่าช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติแตกต่างจากดลฤดี คุ้มพูล[15] และ นภดล กรรณิกา[16] พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมหลังเวลาเลิกเรียน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่นักเรียนเดินทางกลับบ้านเอง ผู้ปกครองยังไม่เลิกงานทำให้มีเวลาไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

ผลการวิจัยครั้งนี้เสนอแนะให้ครอบครัวเข้าไปมีส่วนร่วมสังเกตการเล่นคอมพิวเตอร์ของเด็กเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ มีการติดตามทำความรู้จักกับเพื่อนของนักเรียน เสริมสร้างความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง รวมถึงการสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว เพื่อนำไปสู่การดูแลเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เหมาะสม นอกจากนั้นผลการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการฝึกปฏิบัติงานของนักศึกษาพยาบาลในรายวิชาฝึกปฏิบัติการพยาบาลส่งเสริมสุขภาพในโรงเรียนต่อไป

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาครั้งนี้ ได้รับความอนุเคราะห์จากโรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ โรงเรียนวัดคุณหญิงส้มจีน ในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบคุณแผนงานพัฒนาเครือข่ายพยาบาลศาสตร์เพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ (พย.สสส.) ที่สนับสนุนทุนการวิจัยในครั้งนี้

## เอกสารอ้างอิง

1. คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก; 2549.
2. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2545 สำนักงานสถิติแห่งชาติ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ที่ http://service.nso.go.th/nso/data/02/child.html. เมื่อวันที่ 2 มีนาคม พ.ศ. 2553.
3. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ, สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. นำเสนอในการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 กรุงเทพมหานคร 10-12 ตุลาคม 2548.

4. Griffiths MD, Davies MN, Chappell D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. J Adolescent 2004; 27(4):87-96.

5. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, และพนม เกตุมาน. Game Addiction: The Crisis and solution. ใน : สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์, พัฒน์ มหาโชคเลิศวัฒนา, บรรณาธิการ. รู้ทันปัญหาวัยรุ่นยุคใหม่. กรุงเทพฯ: บียอนด์ เอ็นเทอร์ไพรซ์; 2549.125-38.

6. สุธรรม นันทมงคลชัย. บทบาทครอบครัวต่อเว็ปไซด์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์. วารสารสาธารณสุขศาสตร์ 2545; 32(2): 221-9.

7. ภนิดา ภู่โตนนา. ผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น].ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2539.

8. ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ชดาพิมพ์ ศศลักษณานนท์, ตวงพร สุรพงษ์พิวัฒนะ และปาฏิโมกข์ พรหมช่วย. Identifying protective factor for game addiction in children and adolescent. การสัมมนา วช. ทางออกปัญหาการติดเกม; 2553.

9. McCubbin HI., Thompson AI., and MC Cubbin MA. Family assessment: resiliency, coping and adaptation-inventor for research and practice. Wisconsin: University of Wiscosin Publisher; 1996: 725-45.

10. ลัดดา เหมาะสุวรรณ, ศิริกุล อิศรานุรักษ์, นิชรา เรืองดารกานนท์, และเบญจพร ปัญญายง. บทสรุปจากโครงการวิจัยพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการเรื่องเด็กไทยวันนี้เป็นอยู่อย่างไร. จัดโดยโครงการวิจัยพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย: ปัจจัยคัดสรรด้านครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู. วันที่ 3 กันยายน 2546 ณ โรงแรมอมารี แอร์พอร์ต กรุงเทพมหานคร; 2546.

11. Rachal et al. Drug and alcohol in Ingersol, G.M. Editor. Adolescents.Prentic Hall USA; 1986.

12. Supaket P, Munsawaengsub C, Nanthamongkolchai S, Apinuntavetch S. Factors effecting computer game addiction and mental helath of male adolescence in muang district, Sisaket province. J Public Health 2008; 38(3): 317-330.

13. ภีรวัฒน์ นนทะโชติ, ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ, ทยณฐ ชวนไชยสิทธิ์. Strategies to control and alleviate the problem students in Nonthaburi province's education zone. การสัมมนา วช. ทางออกปัญหาการติดเกม; 2553.

14. วิโรจน์ อารีย์กุล, ปณิธาน ประดับพงษา, ราม รังสินธุ์, และสุธี พานิชกุล. A survey of the prevalence and risk factors of the behavioral problem on the video game addiction of secondary school students in the rural communities of

Thailand. การสัมมนา วช.ทางออกปัญหาการติดเกม; 2553.

15. ดลฤดี คุ้มพูล. พฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี]. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า; 2547.
16. นพดล กรรณิกา. รายงานผลวิจัยเรื่อง ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ; 2548.
17. ธนพงษ์ มุ่งไฝดี. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา]. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2548.
18. Funk JB. Video games. Adolesc Med Clin 2005; 16(2):395-411
19. ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ. Identifying protective factor for game addiction in children and adolescent. การสัมมนา วช. ทางออกปัญหาการติดเกม; 2553.

# Factors Related to Computer Game Addiction among Elementary School Students

*Prakaipetch Supaket*[*] *Sutham Nanthamongkolchai*[**] *Mantana Damrongsak*[*]


## ABSTRACT

This survey research was aimed at examining the factors related to computer game addiction among grade four to grade six school students. Stratified random sampling was used to classify schools and class level and was employed to obtain a sample of 256 students. Self-administered questionnaires and computer game addiction assessment were used for data collection from December 1, 2010 to January 15, 2011. The distributions for each variable were examined using descriptive statistics, including frequency, percentage, and means. Multiple Logistic Regression was used to analyze the data.

Over half of the students (52.7 %) were found to be addicted to computer games. Inclination of friends, self-esteem and family relationships were significantly associated with computer game addiction ($p < 0.05$). The students that exhibited a stronger influence from friends had a 2.44 greater chance of being addicted to computer games. The students that had unbalanced family relationships had a 0.56 greater chance of being addicted than those with balanced family relationships. Moreover, the students that had higher self-esteem tended to be 0.35 times more addicted to computer games.

The results of this study provide information that can help the family to become involved in observing children's game-playing behavior in order to prevent game addiction. In addition, the family should learn more about their children's friends and the amount of influence they exert. Moreover, self-esteem and building good relationships between family members should be promoted to control game-playing behavior and modify the proper behavior for in the children.


***Key words:*** computer game addiction, self-esteem, inclination of friends, elementary school students



*J Public Health 2012; 42(1): 66-77*

Correspondence: Lecturer Prakaipetch Supaket. Department of Community Health Nursing, Faculty of Nursing, Thammasat University, Patumthani, 12121, Thailand Email: nungning__nurse@hotmail.com

[*] Department of Community Health Nursing, Faculty of Nursing, Thammasat University.

[**] Department of Family Health, Faculty of Public Health, Mahidol Unversity.