

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม

นิยม จันทน์นวล* ปวีณา ลิ้มปิติปรากฏาร* สุภาพร ปิ่นกะพั้ง**

บทคัดย่อ

ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์นับวันยิ่งทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นและมีแนวโน้มจำนวนเด็กติดเกมจะสูงขึ้นเรื่อยๆ หากไม่ได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังอาจนำไปสู่ปัญหาด้านพฤติกรรมอื่น เช่น ลักขโมย ทำร้ายร่างกาย และปัญหาทางด้านสุขภาพของเด็ก การวิจัยเชิงพรรณนาแบบภาคตัดขวางครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม สุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิและแบบเฉพาะเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 152 คน ใช้แบบสอบถามในการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนาและ Chi-square test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (เล่นเกมทุกวัน วันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกันขึ้นไป) ร้อยละ 22.4 มักเล่นเกมระหว่างเวลา 16.01-20.00 น. มากที่สุด (ร้อยละ 36.8) และเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด (ร้อยละ 66.4) โดยร้อยละ 53.9 จะเล่นเกมประเภทต่อสู้ ส่วนปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติได้แก่ เพศ เกรดเฉลี่ย รายได้ผู้ปกครอง ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านจิตวิทยา และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ส่วนมากเล่นเกมเวลาว่างหลังเลิกเรียนเพราะไม่ต้องขออนุญาตผู้ปกครองและจะเล่นร้านอินเทอร์เน็ตที่ใกล้โรงเรียนก่อนกลับบ้าน โดยนักเรียนรู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นเกมและเล่นเกมเพราะต้องการความบันเทิง ซึ่งความเร็วของอินเทอร์เน็ตทำให้นักเรียนอยากเล่นเกมมากขึ้น ส่วนเกมที่นักเรียนนิยมเล่น คือ เกมประเภทต่อสู้ที่ใช้ความรุนแรงและทำหาย ซึ่งเกมประเภทนี้อาจส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงได้ ดังนั้นผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องจึงควรสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวและเข้าไปมีส่วนร่วมสังเกตการเล่นคอมพิวเตอร์ของเด็ก รวมทั้งควรมีการควบคุมการเปิดให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตและร้านเกมอย่างจริงจัง

คำสำคัญ เกมออนไลน์ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์

* วิทยาลัยแพทยศาสตร์และการสาธารณสุข มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี จ.อุบลราชธานี

* โรงพยาบาลสมเด็จพระยุพราชกุฉินารายณ์ อ.กุฉินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอนาควน จังหวัดมหาสารคาม
นิยม จันทร์นวล ปวีณา ลิ้มปีที่ปรากฏาร สุทาพร ปินะกาฬัง

บทนำ

การพัฒนาประเทศในปัจจุบันมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาคน จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 พ.ศ.2550-2554⁽¹⁾ ได้เน้นถึงการพัฒนาค้นทั้งในมิติของจริยธรรมและมิติของความรู้ มุ่งสู่ “สังคมที่มีความสุขยั่งยืน” ทำให้เกิดการพัฒนาระบบส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนเป็นรูปธรรมขึ้นหลายโครงการ มีการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นสื่อทางการศึกษาเพิ่มมากขึ้น การเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพและมีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจของ CRM Market Research พบว่า เด็กไทยใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมเป็นอันดับหนึ่งจากสี่ประเทศของทวีปเอเชีย คิดเป็นร้อยละ 86 โดยเด็กส่วนมากมักศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น⁽²⁾ นอกจากนี้ ศิริไชย หงส์สงวนศรีและคณะ⁽³⁾ ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาพบว่า ร้อยละ 16.6 มีปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อพิจารณาอายุของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์พบว่าเด็กเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10-13 ปี⁽⁴⁾ ข้อมูลของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาลูกติดเกมระบุว่าเด็กเข้าไปลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์นับล้านคน โดยมีตัวเลขกว่า 200,000

คน ที่เล่นเกมติดต่อกันนาน 15 ชั่วโมง และมีระยะเวลาที่เล่นเกมติดต่อกัน 15-24 ชั่วโมง ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องจ่ายค่าบริการในการใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมประมาณ 50-300 บาท⁽⁵⁾ และจากจำนวนผู้ขอคำปรึกษาทางโทรศัพท์กับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2547-มีนาคม 2548 พบว่า มีเด็กประถมและมัธยมศึกษาติดเกมถึงร้อยละ 52.7 สอดคล้องกับการสำรวจตั้งแต่เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงระดับมหาวิทยาลัย 1,400 คน ทั่วประเทศ ในปี 2549 ของคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ พบว่า ในกลุ่มเด็กที่คลั่งไคล้เกมที่ต้องเล่นวันละ 2-3 ชั่วโมง เป็นเด็กผู้ชายร้อยละ 3.8 เด็กผู้หญิงร้อยละ 4.3 รวมแล้วจะมีเด็กที่ติดเกมประมาณร้อยละ 15 ของจำนวนเด็กทั้งหมด เมื่อเฉลี่ยแล้วพบว่าในจำนวนเด็ก 5 คน จะมีเด็กติดเกม 1 คน โดยมีสัดส่วนของเด็กในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด⁽⁶⁾

ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่จะเกิดขึ้นไม่นานมานี้ ศิริไชย หงส์สงวนศรีและพนม เกตุมาน⁽⁴⁾ ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมติดเกมคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดและผู้ป่วยติดการพนัน คือ มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้น

อีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และมักใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลาจนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว มีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับทั้งทางร่างกายและทางจิตใจซึ่ง สุธรรม นันทมงคลชัย⁽⁷⁾ ก็ได้ชี้ให้เห็นว่าการนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด โกรธง่าย และก้าวร้าว

สำหรับอำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม เป็นอำเภอที่กำลังพัฒนาสู่สังคมเมือง การเข้าถึงเทคโนโลยีต่างๆ ของวัยรุ่นทำได้ง่ายมากขึ้น ทำให้มีโอกาสเกิดปัญหาต่างๆ ที่มีสาเหตุจากการใช้เทคโนโลยี รวมถึงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เพื่อจะใช้ข้อมูลที่พบจากการวิจัยไปเป็นแนวทางให้ผู้ปกครองและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ผู้บริหารโรงเรียน ครู ได้นำไปพัฒนาในการกำหนดมาตรการสำหรับการป้องกันและควบคุมปัญหาเด็กติดเกมได้ตรงกับสาเหตุของปัญหา เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีของเด็กและเยาวชนในอนาคตต่อไป

วิธีการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาแบบตัดขวาง (cross-sectional descriptive study) ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2554 จำนวน 697 คน กำหนดขนาดตัวอย่างโดยการคำนวณจากสูตรการประมาณค่าสัดส่วนประชากร⁽⁸⁾ โดยใช้ค่า P เท่ากับ 0.55 จากการศึกษาของปณิธร ชัชวรัตน์⁽⁹⁾ ที่พบร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมออนไลน์ร้อยละ 55.5 ดังนั้นได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ 152 คน ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (stratify random sampling) ตามระดับชั้นที่กำลังศึกษา และแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) เฉพาะนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามที่สร้างขึ้นจากการปรับเนื้อหาของปณิธร ชัชวรัตน์⁽⁹⁾ ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย 3 ตอน คือ 1) ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นที่กำลังศึกษา เกรดเฉลี่ย รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครอง ลักษณะคำถามแบบเลือกตอบ (check list) และแบบเติมในช่องว่าง 2) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ลักษณะคำถามแบบเลือกตอบ จำนวน 6 ข้อ แปลผลพฤติกรรมติดเกม คือ เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน วันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป และ 3) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอนาคู จังหวัดมหาสารคาม
นิยม จันทร์นวล ปวีณา ลิ้มปีที่ปรากฏาร สุทภาพร ปินะกาฬัง

ออนไลน์ จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น ด้านครอบครัว ด้านเพื่อน ด้านสิ่งแวดล้อม และด้านจิตวิทยา ลักษณะคำถามแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) กำหนดให้เลือกตอบ 5 ตัวเลือก คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด แปลผลเป็น 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย โดยใช้การคำนวณอันตรภาคชั้น⁽¹⁰⁾ ทดสอบหาความเชื่อมั่นโดยใช้ Cronbach's alpha coefficient ได้ค่าความเชื่อมั่นของแต่ละด้านเท่ากับ 0.86, 0.63, 0.82, และ 0.78 ตามลำดับ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมสำเร็จรูป กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยข้อมูลทั่วไปวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไป ปัจจัยด้านครอบครัว ด้านเพื่อน ด้านสิ่งแวดล้อม และด้านจิตวิทยากับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดย Chi-square test

ผลการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย 105 คน (ร้อยละ 69.1) เพศหญิง 47 คน (ร้อยละ 30.9) อายุเฉลี่ย 13.6 ปี (SD = 1.05) ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 35.5 เกรดเฉลี่ยส่วนมากอยู่ระหว่าง 2.51-3.00 ร้อยละ 25.7 กลุ่มตัวอย่างส่วนมากได้รับค่าใช้จ่ายจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์เฉลี่ย 299.0 บาท (SD = 85.78) (ตารางที่ 1)

พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างส่วนมาก (ร้อยละ 65.8) เล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง โดยเล่น 1-6 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 70.4 และเล่นทุกวันร้อยละ 29.6 ส่วนมาก (ร้อยละ 36.8) เล่นในเวลา 16.01-20.00 น. สถานที่ในการเล่นเป็นร้านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ร้อยละ 66.4 และเกมประเภทต่อสู้ เช่น ยิง ฟันเตะ ต่อย เป็นที่นิยมมากที่สุด (ตารางที่ 2) เมื่อนำมาจัดกลุ่มเป็นติดเกมและไม่ติดเกมตามการเล่นเกมนออนไลน์ทุกวัน วันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ร้อยละ 22.4

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เมื่อพิจารณาแบ่งเป็นระดับตามเกณฑ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีความคิดเห็นว่างปัจจัยด้านครอบครัวเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 63.2 ด้านเพื่อนที่เกี่ยวข้องต่อการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 61.2 ด้านสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องต่อการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 59.2 และด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องต่อการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 59.9 (ตารางที่ 3)

ความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์พบว่า เพศ เกรดเฉลี่ย ค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครอง ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม และปัจจัยด้านจิตวิทยา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ตารางที่ 4)

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป (n=152)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
อายุ (ปี); Mean= 13.6, SD= 1.05, Min= 12.0, Max= 16.0		
- 12 ปี	24	15.8
- 13 ปี	45	29.6
- 14 ปี	45	29.6
- 15 ปี	36	23.7
- 16 ปี	2	1.3
ชั้นที่กำลังศึกษา		
- มัธยมศึกษาปีที่ 1	54	35.5
- มัธยมศึกษาปีที่ 2	51	33.6
- มัธยมศึกษาปีที่ 3	47	30.9
เกรดเฉลี่ยสะสม; Mean= 2.78, SD= 0.65, Min= 1.00, Max= 3.98		
- ต่ำกว่า 2.00	7	4.6
- 2.00-2.05	35	23.0
- 2.51-3.00	39	25.7
- 3.01-3.05	27	17.8
- มากกว่า 3.51	8	5.3
- ไม่ทราบเกรดเฉลี่ย	36	23.6
ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ที่ได้รับจากผู้ปกครอง (บาท); Mean= 299.0, SD= 85.78, Min= 60.0, Max= 1,750		
- น้อยกว่า 500 บาท	145	95.4
- 500-1,000 บาท	6	3.9
- 1,001-1,500 บาท	-	-
- มากกว่า 1,500 บาท	1	0.7

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์
 ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม
 นิยม จันทร์นวล ปวีณา ลิ้มปีที่ปรากฏาร สุทาพร ปินะกาฬัง

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (n=152)

พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ
เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน		
- ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง	100	65.8
- 3 ชั่วโมงขึ้นไป	52	34.2
ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์		
- 1-6 วันต่อสัปดาห์	107	70.4
- 7 วันต่อสัปดาห์	45	29.6
ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์		
- 08.00-12.00 น.	41	27.0
- 12.01-16.00 น.	38	25.0
- 16.01-20.00 น.	56	36.8
- 20.01-24.00 น.	15	9.9
- หลัง 24.00 เป็นต้นไป	2	1.3
สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- ร้านเกม	101	66.4
- บ้าน	56	36.8
- โรงเรียน	18	11.8
- บ้านญาติ/บ้านเพื่อน/คนรู้จัก	8	5.3
ประเภทเกมนออนไลน์ที่เล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- เกมต่อสู้ เช่น ยิง ฟิน เตะ ต่อย	82	53.9
- เกมกีฬา เช่น ฟุตบอล เทนนิส	43	28.3
- เกมแฟนตาซี	27	17.8
- เกมลับสมอง	26	17.1
- เกมเร่คนาร็อค	7	4.6
- อื่นๆ เช่น ออกิชั่น ทำอาหาร แต่งตัว Dot A	17	11.2

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ (n=152)

ปัจจัย	ระดับปัจจัย (จำนวน / ร้อยละ)		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
ด้านครอบครัว	-	96 (63.2)	56 (36.8)
ด้านเพื่อน	3 (2.0)	93 (61.2)	56 (36.8)
ด้านสิ่งแวดล้อม	22 (14.5)	90 (59.2)	40 (26.3)
ด้านจิตวิทยา	24 (15.8)	91 (59.9)	37 (24.3)

วิจารณ์

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ร้อยละ 22.4 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เวลา 16.01 น.-20.00 น. ซึ่งเป็นเวลารว่างหลังเลิกเรียนและมักจะแวะเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมใกล้โรงเรียนก่อนกลับบ้าน ทำให้ไม่ต้องขออนุญาตผู้ปกครองออกมาข้างนอกและสามารถเล่นเกมได้นานๆ โดยที่ไม่ถูกผู้ปกครองว่า นอกจากนี้การเล่นเกมที่ร้านเกมก็สะดวกกว่าการเล่นที่บ้าน เนื่องจากไม่มีคนคอยจำกัดเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง ขณะที่ร้านเกมก็คิดราคาบริการไม่แพงนัก โดยเริ่มต้นที่ชั่วโมงละ 10 บาท ส่วนประเภทของเกมที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมประเภทต่อสู้ เช่น ยิง ฟัน เตะ ต่อย สอดคล้องกับผลสำรวจของเอแบคโพลล์⁽¹¹⁾ ที่สำรวจพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยพบว่า เกมยอดฮิตที่นิยมเล่นมากที่สุดคือ เกมประเภทต่อสู้ เช่น ยิง ฟัน เตะ ต่อย เพราะเกมประเภทนี้ให้ความสนุกสนาน เร้าใจ ตื่นเต้น ต้องใช้การวางแผน ทำความสามารรถ ได้ต่อสู้เพื่อให้ได้ชัยชนะ ซึ่งโดยลักษณะทางจิตวิทยาของ

วัยรุ่นจะเป็นวัยแห่งความรุนแรง ชอบความท้าทาย มีความคิดกว้างไกล ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ต้องการสร้างเอกลักษณ์ความเป็นตัวตน ต้องการยอมรับจากสังคม สอดคล้องกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคลของ Defleur⁽¹²⁾ ที่กล่าวว่าในแต่ละบุคคลจะเลือกเปิดรับสารที่แตกต่างกันตามความต้องการและความสนใจเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ของตน

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์พบว่า ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม และปัจจัยด้านจิตวิทยาต่างมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยส่วนมากครอบครัวของวัยรุ่นที่ติดเกมมักเป็นครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก พ่อแม่มีความใกล้ชิดกับลูกน้อย ขณะที่เด็กและวัยรุ่นบางครอบครัวอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่หรือมีปัญหาการสื่อสารในครอบครัว เด็กจึงมักอยู่ไม่ติดบ้านและหาทางออกด้วยการเล่นเกม ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสำคัญต่อการติดเกมออนไลน์ การช่วยเหลือ

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติคเกมออนไลน์
 ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดมหาสารคาม
 นิยม จันทร์นวล ปวีณา ลิ้มปีทีปรากการ สุทาพร ปินะกาพัง

ตารางที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลส่วนบุคคล ปัจจัยด้านครอบครัว เพื่อน สิ่งแวดล้อม และจิตวิทยากับพฤติกรรมติคเกมออนไลน์ (n=152)

ปัจจัย	พฤติกรรมติคเกม (ร้อยละ)		χ^2	P
	ติคเกม	ไม่ติคเกม		
เพศ			5.391	0.020
- ชาย	85.3	64.4		
- หญิง	14.7	35.6		
อายุ (ปี)			6.022	0.182
- 12 ปี	8.8	17.8		
- 13 ปี	41.2	26.3		
- 14 ปี	32.4	28.8		
- 15 ปี	14.7	26.3		
- 16 ปี	2.9	0.8		
ชั้นที่กำลังศึกษา			1.252	0.535
- มัธยมศึกษาปีที่ 1	29.4	37.3		
- มัธยมศึกษาปีที่ 2	41.2	31.4		
- มัธยมศึกษาปีที่ 3	29.4	31.4		
เกรดเฉลี่ยสะสม			18.250	<0.001
- ต่ำกว่า 2.00	8.3	5.4		
- 2.00-2.05	62.5	21.7		
- 2.51-3.00	25.0	35.9		
- 3.01-3.05	4.2	28.3		
- มากกว่า 3.51	-	8.7		
ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ที่ได้รับจากผู้ปกครอง (บาท)			6.301	0.022
- น้อยกว่า 500 บาท	88.2	97.5		
- 500-1,000 บาท	11.8	1.7		
- 1,001-1,500 บาท	-	-		
- มากกว่า 1,500 บาท	-	0.8		
ด้านครอบครัว			4.973	0.026
- ปานกลาง	79.4	58.5		
- น้อย	20.6	41.5		

ด้านเพื่อน			3.004	0.450
- มาก	2.9	1.7		
- ปานกลาง	70.6	58.5		
- น้อย	26.5	39.8		
ด้านสิ่งแวดล้อม			16.661	<0.001
- มาก	35.3	8.5		
- ปานกลาง	55.9	60.2		
- น้อย	8.8	31.4		
ด้านจิตวิทยา			11.267	0.004
- มาก	23.5	13.6		
- ปานกลาง	73.6	55.9		
- น้อย	2.9	30.5		

กัน ดูแลเอาใจใส่ด้วยความรัก ความอบอุ่น อาจช่วยป้องกันปัญหาจากเกมออนไลน์ที่มีการพัฒนารูปแบบต่างๆ ให้เด็กสนใจเล่นเกม สอดคล้องกับ ปิณธร ชัชวรัตน์⁽⁹⁾ ที่พบว่าผู้ที่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวไม่ดีและอยู่ในครอบครัวที่ไม่อบอุ่นจะติดเกมเป็นส่วนมาก และการศึกษาของชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ⁽¹³⁾ ที่พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวกับครอบครัวและการเลี้ยงดูทำให้เด็กและวัยรุ่นมีโอกาสไม่ติดเกมออนไลน์

ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่สำคัญต่อการทำให้ติดเกมออนไลน์ คือ ความเร็วของอินเทอร์เน็ต โดยเด็กที่ติดเกมส่วนมากเห็นด้วยว่าความเร็วของอินเทอร์เน็ตทำให้อยากเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น เนื่องจากความสามารถของระบบอินเทอร์เน็ตที่มี

ประสิทธิภาพทำให้ผู้เล่นเกิดความต่อเนื่องในการเล่นและการเล่นเกมมีความสนุกสนานมากขึ้น โดยเฉพาะปัจจุบันมีการพัฒนาเกมออนไลน์ให้มีความหลากหลายและสมจริงทั้งภาพและเสียง ทำให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการไปตามเกม อีกทั้งการที่มีร้านเกมออนไลน์เปิดบริการเป็นจำนวนมาก มีโปรโมชั่น ลด แลก แจก ชั่วโงมการเล่น ก็เป็นสิ่งที่ทำให้อยากเล่นเกมเพิ่มขึ้นเช่นกัน เนื่องจากสะดวกในการเล่นและสามารถเล่นเกมได้นานขึ้น โดยเสียค่าใช้จ่ายน้อยลง

ส่วนปัจจัยด้านจิตวิทยานั้น กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากในประเด็นที่เกมออนไลน์ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และสร้างความบันเทิงให้ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่สามารถตอบสนอง

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอนาควน จังหวัดมหาสารคาม
นิยม จันทร์นวล ปวีณา ลิ้มปิติปรการกร สุทาพร ปินะกาฬัง

ความต้องการทางด้านจิตใจของเด็กและวัยรุ่น เช่น ความสนุกสนาน ตื่นเต้น รู้สึกประสบความสำเร็จ จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ สุภาพร ลือกิตติศัพท์⁽¹⁴⁾ ที่กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยแห่งการใช้อารมณ์ เมื่อเหงาก็จะพยายามหาเพื่อน เพื่อคลายความเหงา การเล่นเกมก็ถือเป็นเพื่อนที่ช่วยให้คลายความเหงาได้ รวมถึงความต้องการเล่นเพื่อเป็นการพักผ่อน โดยการเล่นเกมซึ่งเป็นโลกของการสมมติ ถือเป็นการเล่นอย่างหนึ่งในแง่ที่ไม่ต้องเผชิญกับความเป็นจริง

ผลการศึกษาค้นคว้านี้ แสดงให้เห็นถึง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น รวมทั้งปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ดังนั้นครอบครัวจึงควรสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว สนับสนุนให้เด็กทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการที่เหมาะสมกับเด็ก และควรเข้าไปมีส่วนร่วมสังเกตการเล่นคอมพิวเตอร์ของเด็ก ลดโอกาสและเวลาในการเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตโดยไม่มี การดูแล/ควบคุม เพื่อป้องกันการติดเกมออนไลน์ นอกจากนี้หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรมีการควบคุม การเปิดให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตและร้านเกมโดยการบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณาจารย์

และนักเรียนทุกท่านที่ให้การสนับสนุนและความร่วมมือในการวิจัยนี้ จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

1. คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554). กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก; 2549.
2. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. เด็กไทยติดเกม อันดับ 1 จาก 4 ประเทศ (ออนไลน์) 2551 (สืบค้นเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2554); แหล่งสืบค้น<http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/7139>.
3. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ, สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. นำเสนอในการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 กรุงเทพมหานคร 10-12 ตุลาคม 2548.
4. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, พนม เกตุมาน. Game addiction: the crisis and solution. ใน: สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์, พัฒน์มหาโชค เลิศวัฒนา, บรรณาธิการ. รู้ทันปัญหาวัยรุ่น

- ยุคใหม่. กรุงเทพฯ: ปิยอนต์เอ็นเทอร์ไพรซ์; 2549. 125-38.
5. สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. เด็กติดเกม. (ออนไลน์) 2552 (สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2554); แหล่งสืบค้น: http://www.smartteen.net/game_addiction.
 6. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. ทางแก้เด็กติดเกม (ออนไลน์) 2553 (สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม 2554); แหล่งสืบค้น: <http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/8550>.
 7. สุธรรม นันทมงคลชัย. บทบาทครอบครัวต่อเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์. วารสารสาธารณสุขศาสตร์ 2545; 32(2): 221-9.
 8. อรุณ จิรวัดน์กุล. ชีวสถิติสำหรับงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2547.
 9. ปณิตธร ชัชวรัตน์. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนอายุ 13-18 ปี ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลบรมราชชนนีนิมหาบัณฑิต]. พะเยา: วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี; 2552.
 10. ชุศรี วงศ์รัตน์. สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: เทพเนรมิตการพิมพ์; 2541.
 11. เอแบคโพลล์. สำรวจพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย. (ออนไลน์) 2552 (สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2554); แหล่งสืบค้น: <http://bbs.playpark.com/topic/30194>.
 12. Defleur M. Theories of mass communication. New York: Longman; 1989.
 13. ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุตา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ชดาพิมพ์ ศศลักษณ์านนท์, ดวงพร สุรพงษ์พิพัฒน์, ปาฏิโมกษ์ พรหมช่วย. Identifying protective factor for game addiction in children and adolescent. การสัมมนา วช. ทางออกปัญหาการติดเกม; 2553.
 14. สุภาพร ลือกิตติศัพท์. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; 2549.

Factors Related to Online Gaming Addictive Behavior among Secondary School Students at Amphur Nadoon, Mahasarakham

Niyom Junnual Pawena Limpiteeprakan* Suthaporn Pinakapang***

Abstract

Problems of online gaming addiction had increased among children and teenagers. Without proper management, this problem can lead to bad behaviors such as stealing, assault, and health problem. This cross sectional descriptive research aimed to study factors related to online gaming addictive behavior among secondary school students at Amphur Nadoon, Mahasarakham. Data were collected among 152 students through self-report questionnaires and were analyzed using descriptive statistic and chi-square test at significant levels of 0.05. The results revealed that there were 22.4 percent of students with online gaming addiction (playing every day, at least 3 hours at a time). About 36.8 percents of them played online game between 4.01-8.00 pm. The location was at internet shop, 66.4 percent. Most of them, 53.9 percent, played fighting game such as shooting, fence and boxing. Factors related to online gaming addictive behavior were gender, average grades, parent's incomes, family factor, psychological factor and environmental factor. These factors had a statistical significant relationship with game online addictive behavior ($p < 0.05$). Students who had online gaming addictive behavior often played games after school because they could play at internet shop nearby school before they went back home. They felt relief when they played games and they wanted entertainments. The speed of internet influenced more online gaming addiction. The most popular one was fighting game that needed violence and challenge. This kind of game could increase violent behavior in students. Parents and significant others should promote a good relationship among family members and involve in observing computer playing children. In addition, the operation of internet shop and online game shop should be controlled seriously.

Keywords : online game, online gaming addictive behavior

*College of Medicine and Public Health, Ubon Ratchathani University.

**Kuchinarai Crown Prince Hospital, Kuchinarai District, Kalasin Province.