

ชื่อเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติคเกมของเยาวชน

ผู้วิจัย ดร. ปณณธร ชัชรรัตน์

หน่วยงาน วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พะเยา อ.เมือง จ.พะเยา 56000

เยาวชนเป็นเหยื่อของเกมและก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมเพิ่มมากขึ้น จึงได้ทำการศึกษา ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติคเกมของเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาร้อยละของเยาวชนที่การติคเกม และ เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติคเกมของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา การวิจัยครั้งนี้เป็นการ สํารวจข้อมูลจาก เยาวชนช่วงอายุ 13 -18 ปี ที่มาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา จำนวน 300 คน เครื่องมือที่ใช้ เป็นแบบ สอบถาม ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านครอบครัว จำนวน 9 ข้อ ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านเพื่อน และสิ่งแวดล้อม จำนวน 6 ข้อ ส่วนที่ 4 การเล่นเกม จำนวน 53 ข้อ ประกอบด้วย ตอนที่หนึ่ง การติค เกม จำนวน 6 ข้อ ตอนที่สอง ความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกม จำนวน 47 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติ ความถี่ และ ร้อยละ และศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติคเกมของเยาวชน ด้วยสถิติ Chi - square ผลการวิจัย พบว่า เยาวชนการติคเกม ร้อยละ 55.5 และผู้เล่นเกมมีความรู้เกี่ยวกับเกมถูกต้อง ในระดับมาก ร้อยละ 59.3 และระดับปานกลาง ร้อยละ 39.3 สําหรับการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติคเกม พบว่า ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ ปัจจัยด้านอายุ ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายของผู้เล่นเกมและปัจจัยด้านลักษณะนิสัย ส่วนปัจจัยด้าน ครอบครัว ได้แก่ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัวและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว ปัจจัยด้าน การติคเพื่อน ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นเกม และปัจจัยด้านความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมมีความ เกี่ยวข้องอย่างมีนัยสําคัญทางสถิติกับการติคเกม (p -value = 0.000 – 0.042) ส่วนปัจจัยด้านระดับการศึกษา การอาชีพของผู้เล่นเกม ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัว/เดือน และ การได้ข้อมูลเกมออนไลน์ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติคเกมอย่างมีนัยสําคัญทางสถิติ (p -value = 0.087 - 0.869) จะเห็นได้ว่า ลักษณะส่วนบุคคลของเยาวชน ครอบครัว เพื่อนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการติคเกม ของเยาวชน เพราะหากเยาวชนอยู่ในครอบครัวที่ไม่อบอุ่น อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นเกม และติค เพื่อน เยาวชนก็มีโอกาสติคเกมง่ายขึ้น ถึงแม้ว่าเยาวชนเหล่านั้นจะมีความรู้เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของการ เล่นเกมเป็นอย่างดี ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเยาวชน จึงควรให้ความสำคัญและตระหนักที่จะ ดำเนินการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจังด้วยการสร้างภาคีทำงานร่วมกันในวิเคราะห์หาเหตุจูงใจในการติคเกมของ เยาวชน และหาแนวทางแก้ไขปัญหาการติคเกมให้ตรงกับเหตุจูงใจที่แท้จริง สร้างความเข้มแข็งและ พัฒนาการของศักยภาพของเยาวชนให้มีส่วนร่วมในการณรงค์และแก้ไขปัญหาการติคเกม ก็น่าจะเป็นการ แก้ไขปัญหาการติคเกมได้ตรงประเด็นอย่างเหมาะสมและยั่งยืน

คําสําคัญ การติคเกม ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เยาวชน

Title: Factors related with game addiction among teenagers.

Name of author: Pannathorn Chachavarat (PhD.Education)

Institutions: Boromarajonnani College of Nursing, Phayao

Address: 312, Moo 11, Bantom subdistrict, Muang district, Phayao province 56000

E-mail: panabcnpy@hotmail.com

The game addiction is a significant cause of problem among teenagers. There are many factors resulted in game addiction. Therefore, this research was descriptive research for exploring the relevant factors of game addiction. The objective of the study was to survey the percentage of drug addiction among teenagers playing computer game at the internet shop in Muang subdistrict, Phayao province and to explore the relationship between factors were related with game addiction among teenagers. The participants were three-hundred teenagers from Muang subdistrict, Phayao province. They were voluntarily participated in the program. They were 13-18 year-old.

The self- report questionnaires were used to collect data. There are four parts of questionnaires. Firstly, the personal data. Secondly the family data, Thirdly, data about their friend and environmental factor. Finally, the data about playing computer game which was divided into two part: evaluation of game addicted behavior and the knowledge of computer game. Data were analyzed by using basic statistics such as percentage, means and standard deviation. A Chi-square was used to prove the relationship between factors and game addicted behavior.

The findings indicated that 55.5% of teenagers had game addicted behavior. Over a half 59.3% had the high level of knowleddge about the appropriated playing computer game, only 39.3% at medium level. There were significantly relationship between game addicted behavior and nine factors: sex, age, the expenditure, habit, the relationship of their families, family's care, environment factor, peer factor and knowledge (p-value = 0.000-0.042). Only educational factor, habitat, parent's education, parent's job, income of family and data from online game were no relationship with game addicted behavior (p-value = 0.087-0.869).

It is interesting to note that the peronality of teenagers and family, friends and environment factors were related with game addited behavior. Although teenagers had knowledge regarding advantages and disadvantages of playing computer game, they have a chance to have the game addited behavior. Therefore, this problem was concerned by society and the multidisciplinary should cooperate to find an appropriate way for resolution.

Key word : Game addiction, teenagers, related factors