

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย
ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ



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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

Copyright by Mahidol University

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย
ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประภาพรรณ สุระเกษ

นางสาวประภาพรรณ สุระเกษ

ผู้วิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์โชคชัย ห่มั่นแสงทรัพย์

M.D., ว.ว. (กุมารเวชศาสตร์)

ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์สุธรรม นันทมงคลชัย

ปช.ค. (ประชากรศาสตร์)

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร อภินันท์เวช

M.D., ว.ว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น)

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ศาสตราจารย์ นพ.บรรจง มไหสวริยะ

พ.บ.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

อาจารย์ปิยะธิดา ขจรชัยกุล

ค.ค. (จิตวิทยาการศึกษา)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต(สาธารณสุขศาสตร์)

สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว

คณะสาธารณสุขศาสตร์

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย
ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต(สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว

วันที่ 17 มีนาคม 2551

.....ประกายเพชร สุทะเกษ.....

นางสาวประกายเพชร สุทะเกษ

ผู้วิจัย

.....แพทย์หญิงรัตโนทัย พลับรู้การ.....

แพทย์หญิงรัตโนทัย พลับรู้การ

พ.บ., ว.ว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น)

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์โชคชัย ห่มั่นแสงทรัพย์.....

ผู้ช่วยศาสตราจารย์โชคชัย ห่มั่นแสงทรัพย์

M.D., ว.ว. (กุมารเวชศาสตร์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....รุ่งโรจน์ นันทวงค์.....

รองศาสตราจารย์สุธรรม นันทวงค์

ปช.ด. (ประชากรศาสตร์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ศาสตราจารย์ นพ.บรรจง มไหสวริยะ.....

ศาสตราจารย์ นพ.บรรจง มไหสวริยะ

พ.บ.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหิดล

.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร อภินันท์.....

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร อภินันท์

M.D., ว.ว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....รองศาสตราจารย์พิทยา จารุพูนผล.....

รองศาสตราจารย์พิทยา จารุพูนผล

M.D., อ.ว. (ระบาดวิทยา)

คณบดี

คณะสาธารณสุขศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของ ผศ.นพ. โชคชัย หมั่นแสวงทรัพย์ ประธานควบคุมวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้ง รศ.ดร. สุธรรม นันทมงคลชัย และ ผศ.พญ. สุพร อภินันทเวช ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ เมตตา ห่วงใย คอยให้กำลังใจ แนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพประโยชน์มากขึ้น

กราบขอบพระคุณ พญ.รัตโนทัย พลับรูการ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี พญ. สุธิรา รวีเหลือง แพทย์ผู้เชี่ยวชาญจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ผศ.ดร. พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์ อาจารย์ประจำภาควิชาอนามัยครอบครัว คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ที่ได้กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบ แก้ไขและให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความถูกต้องเหมาะสมทางเนื้อหาและภาษามากยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ภาควิชาอนามัยครอบครัวทุกท่านที่ให้ความรู้และ คอยให้ความช่วยเหลือ ตลอดจนมหาวิทยาลัยมหิดลที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่งแก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีสิริเกศ ผู้อำนวยการโรงเรียนมหาพุทธาราม ผู้อำนวยการโรงเรียนรวมสิน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดหลวง ที่อำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล

ขอขอบคุณบิดา มารดาของวัยรุ่นชายกลุ่มตัวอย่างทุกท่าน และวัยรุ่นชายทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณเพื่อนรุ่น 29 ทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจเสมอมา

ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณยายพลอย จันทร์ส่อง คุณพ่อวิทยา คุณแม่กัลยารัตน์ พี่ๆน้องๆญาติสนิทมิตรสหายทุกคนที่ ให้ความรัก ความห่วงใย ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ แก่ผู้วิจัยเสมอมา และขอบคุณกำลังใจจากทุกๆท่าน ที่มีได้กล่าวนามมา ณ ที่นี้ที่มีส่วนทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ประกายเพชร สุกะเกษ

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ (FACTORS AFFECTING COMPUTER GAME ADDICTION AND MENTAL HEALTH OF MALE ADOLESCENTS IN MUANG DISTRICT, SISAKET PROVINCE)

ประกายเพชร สุภะเกษ 4836113 PHPH/M

วท.ม. (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ : โชคชัย หมั่นแสวงทรัพย์, M.D., ว.ว. (กุมารเวชศาสตร์), สุธรรม
นันทมงคลชัย, ปช.ค. (ประชากรศาสตร์), สุพร อภินันท์เวช, M.D., ว.ว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ จำนวน 333 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และแบบทดสอบสถานะสุขภาพจิต Thai GHQ – 28 ระหว่างวันที่ 28 สิงหาคม ถึง วันที่ 28 กันยายน 2550 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย Chi-square test และ Multiple Logistic Regression

ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นชายติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 23.1 ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 76.9 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) ได้แก่ การมีคอมพิวเตอร์อยู่บ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์อยู่บ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.3 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีคอมพิวเตอร์อยู่บ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ และกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.2 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ส่วนสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีสุขภาพจิตไม่ดี มากที่สุด ร้อยละ 61.0 และ พบว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย โดยวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสัดส่วนของสุขภาพจิตไม่ดี สูงกว่า และวัยรุ่นชายที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะว่าควรส่งเสริมให้ครอบครัวจัดสถานที่วางคอมพิวเตอร์ห้องโถงที่ผู้ปกครองสามารถและเข้าไปมีส่วนร่วม สังเกตการเล่น เพื่อป้องกันสื่อของเกม รวมไปถึงเรื่องการคบเพื่อนของวัยรุ่น ผู้ปกครองควรทำความรู้จักกับกลุ่มเพื่อน เพื่อที่จะได้ดูแลวัยรุ่นและเพื่อน ในเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้อย่างเหมาะสมและป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นได้

คำสำคัญ: ติดเกมคอมพิวเตอร์ / สุขภาพจิต / วัยรุ่นชาย

FACTORS AFFECTING COMPUTER GAME ADDICTION AND MENTAL HEALTH OF MALE ADOLESCENTS IN MUANG DISTRICT, SISAKE PROVINCE

PRAKAIPETCH SUPAKET 4836113 PHPH/M

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

THESIS ADVISORS: CHOKCHAI MUNSAWAENG SUB, M.D., Dip. THAI BOARD OF PEDIATRICS, SUTHAM NANTHAMONGKOLCHAI, Ph.D. (DEMOGRAPHY), SUPORN APINUNTAVECH, M.D., Dip. THAI BOARD OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY.

ABSTRACT

This survey research aimed to study the factors affecting computer game addiction, mental health status, and the association of computer game addiction with mental health of male adolescents in Muang District, Sisaket Province. The samples were 333 Mathayomsuksa One to Three students in Sisaket municipal school selected by stratified random sampling to classify the schools and the grade. Data were collected by self administered questionnaires and Thai General Health Questionnaire 28 (Thai GHQ 28) during August 28, 2007 to September 28, 2007 and analyzed by frequency, percentage, means, Chi-square test and Multiple Logistic Regression.

The study found that 23.1 % of the adolescents were computer game addicted and 76.9 % were not. The factors with a statistically significant ($p\text{-value} < 0.05$) effect on the computer game addicted were the availability of Internet-connected PCs in house and the inclination of friends. Those adolescents with home internet had a 2.3 times higher chance of being addicted than those without home internet and those with higher friend inclination had a 2.2 times higher chance of being addicted than those with lower friend inclination. On the mental health status of the male adolescents, the study revealed that 61.0 % of adolescence who were addicted had poor mental health and computer game addiction was associated with mental health status; a higher proportion of those who were addicted had poor mental health than those who were not addicted.

The study suggests that the family should set up the computer in a common room so that the parents can observe and participate to avoid their children playing unwholesome games. The family should make friends with their child's peer group and be familiar with them to suggest and observe the game content to prevent computer game addiction in their child.

KEY WORDS: COMPUTER GAME ADDICTION / MENTAL HEALTH / MALE ADOLESCENTS

178 pp.

สารบัญ

หน้า

กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภูมิ	ณ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามของการวิจัย	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
สมมติฐานในการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	8
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์	13
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	24
แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดูวัยรุ่น	30
แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว	40
แนวคิดในการวิเคราะห์พฤติกรรม (PRECEDE – PROCEED Model)	44
แนวคิดเกี่ยวกับภาวะสุขภาพจิต	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
รูปแบบการวิจัย	68

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	68
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	73
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	77
การเก็บรวบรวมข้อมูล	79
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	79
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย, ลักษณะด้านครอบครัวของวัยรุ่นชาย	80
ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการติดเกมคอมพิวเตอร์	86
ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์	90
ส่วนที่ 4 สุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย	98
ส่วนที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิต	98
บทที่ 5 อภิปรายผล	
อภิปรายระเบียบวิธีวิจัย	100
อภิปรายผลการวิจัย	102
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	111
ข้อเสนอแนะ	114
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาไทย	118
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาอังกฤษ	135
รายการอ้างอิง	153
ภาคผนวก	160
ประวัติผู้วิจัย	178

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1	82
ตารางที่ 2	85
ตารางที่ 3	87
ตารางที่ 4	89
ตารางที่ 5	95
ตารางที่ 6	97
ตารางที่ 7	98
ตารางที่ 8	99

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่

1. กรอบแนวคิดในการวิจัย	หน้า 7
2. แสดงรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูตามแนวคิดของ เชฟเฟอร์ (Schaefer)	37
3. PRECEDE-PROCEED Model	48
4. แสดงขั้นตอนการสุ่มตัวอย่าง	72

สารบัญภาพ

หน้า

1. ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ตามทฤษฎีของมาสโลว์

53



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการพัฒนาประเทศ ได้มีการมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาคน โดยเริ่มจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540-2544) และดำเนินการต่อเนื่องมาถึง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) จนถึงปัจจุบัน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554) ที่มีการดำเนินการ ในด้านแนวคิดที่ยึด “คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา” ในทุกมิติอย่างเป็นองค์รวม และให้ความสำคัญกับการพัฒนา ทั้งด้านตัวบุคคล สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างระบบบริหารจัดการภายในที่ดี ให้เกิดขึ้นในทุกระดับ ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนที่มี “คน” เป็นศูนย์กลางได้อย่างแท้จริง (1) จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554)(2) ยุทธศาสตร์สู่ความพอเพียง จาก ยุทธศาสตร์ 1 ได้เน้นถึงการพัฒนาคน ทั้งในมิติของจริยธรรมและมิติของความรู้ มุ่งสู่ “สังคมที่มีความสุขยั่งยืน” โดยนำแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปฏิบัติ ทั้งการเร่งการปฏิรูปการศึกษา ขยายรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งการ “เรียนให้รู้” การพัฒนาหลักสูตรเศรษฐกิจพอเพียง ควบคู่กับการพัฒนาด้านจิตใจ เพื่อให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมฐานความรู้ และเพิ่มขีดความสามารถของประเทศ ทำให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนเป็นรูปธรรมขึ้นหลายโครงการ เพราะเล็งเห็นความสำคัญของเด็กและเยาวชนที่จะเจริญเติบโตเพื่อเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศชาติต่อไปในอนาคต จากการที่นักเรียนในปัจจุบัน ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อทางการศึกษามากขึ้น ประกอบกับความสะดวกของหลายฝ่ายด้วยกัน การเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการใช้งานคอมพิวเตอร์ อันเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพและมีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ถึงแม้การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนส่วนมากเป็นการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สะดวกสบาย เรียนรู้และเข้าใจง่าย มีสื่อและเทคนิคการสอนที่น่าสนใจแก่ผู้เรียน แต่ก็เป็นการเรียนรู้ที่มีทั้งประโยชน์และสร้างปัญหาขึ้นพร้อมๆกัน โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นซึ่งค่อนข้างมีความเป็นอิสระจากการควบคุมของผู้ปกครองมากกว่าวัยเด็ก และมีความอยากรู้อยากเห็น ชอบความสนุกสนานท้าทาย ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นก็คือ

การใช้คอมพิวเตอร์ไปในทางที่ไม่ถูกต้อง โดยใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จนทำให้ขาดความสนใจในการเรียนรวมทั้งการทำกิจกรรมที่พึงประสงค์อื่น ๆ

จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (3) โดยทำการสำรวจการใช้คอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนในปี 2545 พบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 11-24 ปีทั่วประเทศประมาณ 3 ล้านคนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม และสำรวจกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของเด็กและเยาวชน(4) พบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 6 – 24 ปี ประมาณ 1.4 ล้านคนเล่นคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมเป็นกิจกรรมในเวลาว่าง คิดเป็นร้อยละ 6.8 ซึ่งจำแนกออกเป็นเพศชายร้อยละ 8 และเพศหญิงร้อยละ 5.5 นอกจากนี้ ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและคณะ (5) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในปี พ.ศ. 2546 พบว่า ร้อยละ 16.6 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกเป็นชาย ร้อยละ 31.5 และเพศหญิงร้อยละ 12.7 ในสหราชอาณาจักร Phillips และคณะ (อ้างใน 5) พบว่าวัยรุ่นอายุ 11-16 ปี ร้อยละ 7.5 ของวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีปัญหาติดเกม และประเทศอังกฤษ Griffiths และคณะ (6, อ้างใน 5) พบว่า ร้อยละ 19.9 ของวัยรุ่นอายุ 12-16 ปี มีปัญหาติดเกม เมื่อพิจารณาในเรื่องอายุของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากผลการศึกษาของ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ (5) พบว่า เด็กอายุ 14-16 ปีเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10-13 ปี

ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นดังกล่าว เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ของวัยรุ่นที่เพิ่งจะเกิดขึ้นไม่นานมานี้ และยังไม่มีเกณฑ์วินิจฉัยมาตรฐาน (7) ในการจำแนกการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น โดยที่พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นสามารถจำกัดและควบคุมได้ด้วยตนเอง คือ เล่นเมื่อไรก็ได้ตามต้องการ หรือเมื่อมีเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่ต้องทำให้การเล่นเกมนั้นหยุดชะงักลง ก็สามารถที่จะหยุดเล่นได้ เช่น การกำหนดเวลาในการเล่นได้ เล่นเพื่อผ่อนคลายหลังจากทำการบ้านเป็นเวลาไม่นานนัก หรือหลังเลิกเรียน เมื่อถึงเวลาต้องทำกิจกรรมอย่างอื่นก็หยุดเล่นได้โดยไม่รู้สึหงุดหงิดหรือเสียดาย อย่างนี้ไม่เข้าข่ายว่าวัยรุ่นนั้นติดเกมคอมพิวเตอร์ แต่สำหรับเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและพนม เกตุมาน (7) ได้ศึกษาไว้ใน Game Addiction ว่าพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (pathological gambling) คือ มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และมักใช้เวลาในการเล่นนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นต่อไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาใน

การเล่นเกมน่าขึ้นเรื่อย ๆ และจะมีความรู้สึหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่น เกม มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่รู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมนครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา (craving) จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม เป็นต้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่สามารถควบคุมได้ มักใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าที่ตั้งใจไว้ มีความพยายามจะลดหรือเลิกเล่นเกมแต่ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ทั้งๆที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบด้านการเรียน การทำงานบ้าน ผลการเรียนลดลง ขอมอดอาหารและอดนอนจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ขอมเลิกกิจกรรมอื่นที่เคยสนุกสนาน และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน และเล่นการพนัน เป็นต้น มีรายงานว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บางคนเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่ยอมนอนและสนใจกินอาหารและดื่มน้ำน้อยมากจนเสียชีวิตทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ (8) ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้นนั้นมีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ และบทความของ ผจงจิต ผาภูมิ (9) ได้เสนอความเห็นว่าการเล่นเกมเป็นเวลานาน ส่งผลกระทบต่อให้เยาวชนเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสุขภาพจิตเนื่องจากเมื่อผู้เล่น เล่นมากจนเกินไปไม่สามารถเลิกหรือควบคุมการเล่นได้ จะมีความรู้สึกคับข้องใจเมื่อไม่ได้เล่นเกมก็จะละทิ้งหน้าที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการดูแลสุขภาพตนเองสัมพันธ์ภาพกับครอบครัวตนเองและบุคคลอื่น การเรียน การงาน ทำให้เกิดการสูญเสียทางเศรษฐกิจ สอดคล้องกับ สุธรรม นันทมงคลชัย (10) ว่า การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด โกรธง่าย และก้าวร้าว

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายอยู่ในขณะนี้ ประกอบกับยังมีการศึกษาถึงสุขภาพจิตของวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับอิทธิพลของสื่ออื่นๆ และมีผลกระทบทั้งทางด้านจิตใจของเยาวชนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะในวัยรุ่นเพศชายนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลาว่างมากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเกมส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นให้มีเนื้อหาสาระเหมาะสมกับเพศชาย (7, 10) จังหวัดศรีสะเกษ เป็นจังหวัดที่เริ่มพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะในด้านไอทีและคอมพิวเตอร์ จะเห็นได้ว่ามีธุรกิจเกี่ยวกับร้านคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก จากข้อมูลร้านเกมและอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมือง พบว่า ปีพ.ศ. 2546 (11) มีจำนวน 10 ร้าน และปัจจุบันปีพ.ศ. 2549 จากการสำรวจ พบว่ามีร้านเกมและอินเทอร์เน็ต จำนวนทั้งสิ้น 57 ร้าน ซึ่งเพิ่มขึ้นมาจากปี พ.ศ. 2546

เกือบ 5 เท่าตัว ประกอบกับการขยายตัวทางด้านการศึกษามากขึ้นเช่นเดียวกัน โดยมีสถานศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาเป็นจำนวนมาก อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ มีประชากรวัยรุ่น 91,451 คน เป็นเพศชาย 45,597 คน เพศหญิง 45,854 คน (12) ซึ่งวัยรุ่นในเขตอำเภอเมืองที่ถือว่าเป็นกำลังสำคัญในการเรียนรู้ให้ก้าวสู่ความทันสมัย ย่อมมีความสนใจในด้านข้อมูลเทคโนโลยีสื่อสารจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ทุกฝ่ายควรมีความตระหนัก ถึงปัญหาที่อาจตามมาคือ พฤติกรรมการติดเกมของวัยรุ่น ซึ่งจะส่งผลเสียดังที่กล่าวมาในตอนต้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ อีกทั้งมีปัจจัยอะไรบ้างที่สามารถสนับสนุนหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมเหล่านั้น ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้จึงได้นำ PRECEDE PROCEED Model มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกระทำหรือไม่กระทำการติดเกมคอมพิวเตอร์ เพราะ Model นี้สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมได้อย่างครอบคลุมเหมาะสมกับสภาพปัญหา เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลสำหรับทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปวางแผนและป้องกันแก้ไขปัญหาระหว่างวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้นต่อไป

คำถามการวิจัย

1. ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
2. การติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษมีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตหรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยนำเข้า ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สีกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
3. เพื่อศึกษาปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ ที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
4. เพื่อศึกษาปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยนำเข้า ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สีกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
2. ปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
3. ปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
4. การติดเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษากลุ่มวัยรุ่นชายที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนในเขตเทศบาล อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ได้แก่ โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย โรงเรียนสตรีสิริเกศ โรงเรียนมหาพุทธาราม โรงเรียนรวมสินวิทยา และโรงเรียนวัดหลวง เนื่องจากมีความสะดวกในการเข้าถึงของคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถศึกษาปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

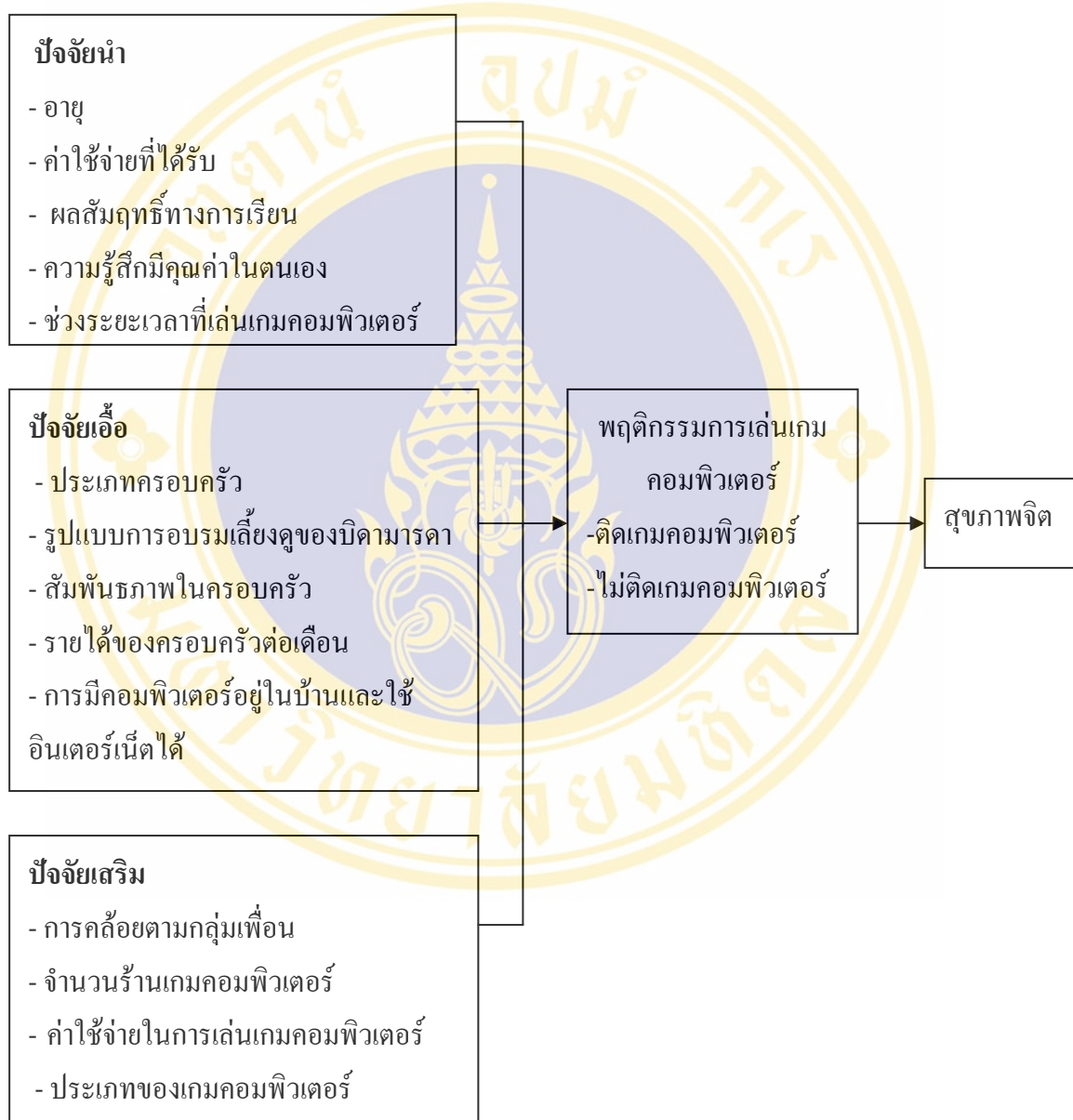
กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิด PRECEDE PROCEED Model โดยใช้ในขั้นตอนที่ 4 ซึ่งประกอบด้วย ปัจจัยนำ (Predisposing factors) ปัจจัยเอื้อ (Enabling factors) และปัจจัยเสริม (Reinforcing factors) เป็นกรอบในการวินิจฉัยปัญหาและสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่ง Model นี้สามารถวิเคราะห์ได้ครอบคลุมปัจจัยภายในและภายนอกโดยองค์ประกอบทั้ง 3 คือ ปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม โดยเลือกศึกษา ปัจจัยนำ ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์, ปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ และปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ดังรายละเอียดในกรอบแนวคิดตามแผนภูมิที่ 1

กรอบแนวคิด

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **วัยรุ่นชาย** หมายถึง วัยรุ่นเพศชาย ที่อายุ 13-15 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

2. **ปัจจัยนำ** หมายถึง ปัจจัยภายในตัวบุคคล และมีอิทธิพลที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ในการศึกษาครั้งนี้ ปัจจัยนำ ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง, ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.1 **อายุ** หมายถึง อายุปีเต็มของวัยรุ่นตอนต้นนับถึงวันเก็บข้อมูล

2.2 **ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ** หมายถึง หมายถึง การรับรู้รายได้ต่อเดือนของวัยรุ่นชายที่ได้รับจากผู้ปกครองและรวมจากที่ได้จากแหล่งอื่น โดยไม่หักค่าใช้จ่าย ในการวิจัยให้วัยรุ่นชายพิจารณาว่าค่าใช้จ่ายที่ได้รับนั้นเพียงพอหรือไม่ แบ่งเป็น ไม่พอใช้, พอใช้จ่าย, พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ

2.3 **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนผลการเรียนเฉลี่ยของภาคต้นปีการศึกษา 2550 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 สังกัดสำนักงานพื้นที่เขตการศึกษาเขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โดยแบ่งเป็น

2.3.1 **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง** หมายถึง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับหรือมากกว่า 3.00

2.3.2 **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง** หมายถึง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.00-2.99

2.3.3 **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ** หมายถึง คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า 2.00

2.4 **ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง** หมายถึง ความรู้สึกที่ตนเองมีคุณค่าในด้านความสามารถ ความพอใจ ความสำเร็จ ความภูมิใจ การวิจัยครั้งนี้วัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชาย โดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยดัดแปลงขึ้น จากแบบสอบถามของกนิตา ภูโตนนา (64) ซึ่งแปลมาจากแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิธ (The Coopersmith Self-Esteem Inventory: CSEI) ฉบับนักเรียน (1984) เหมาะสำหรับเด็กอายุ 8-15 ปี ซึ่งประกอบด้วยความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง 4 ด้าน คือ ด้านทั่วไป (General Self) ด้านครอบครัว (Home – Parent) ด้านสังคม (Social self) ด้านโรงเรียนและการศึกษา (School - Academic) ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามด้านละ 5 ข้อ และจัดระดับคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชายออกเป็น 2 ระดับ ดังนี้

2.4.1 **ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองในระดับสูง** หมายถึง วัยรุ่นชายมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับสูง ($>\bar{X}+S.D.$)

2.4.2 **ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองในระดับต่ำ** หมายถึง วัยรุ่นชายมีคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับต่ำ ($<\bar{X}-S.D.$)

2.5 ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ระยะเวลาที่วัยรุ่นชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงเช้า (6.01-12.00) ช่วงบ่าย (12.01-18.00) ช่วงเย็นก่อนเที่ยงคืน (18.01-00.00) และหลังเที่ยงคืน (00.01-06.00)

3. ปัจจัยเอื้อ หมายถึง ปัจจัยภายนอกบุคคลที่สามารถทำให้วัยรุ่นชายคิดเกมหรือไม่คิดเกมคอมพิวเตอร์ ในการศึกษาครั้งนี้ ปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้

3.1 ประเภทครอบครัว หมายถึง องค์ประกอบของสมาชิกในครอบครัวของวัยรุ่นชาย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม

3.1.1 ครอบครัวเดี่ยว (Nuclear family) คือ ครอบครัวที่มีเฉพาะบิดา มารดา และบุตรที่อาศัยอยู่ร่วมกัน

3.1.2 ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว (Single Parent family) คือ ครอบครัวที่มีพ่อ หรือ แม่ เลี้ยงบุตรตามลำพัง หลังการหย่าร้าง หรือ ตา หรือ ยาย หรือ ลุง หรือ ป้า หรือ น้า หรือ อา ที่อาศัยอยู่กับบุตรหลานตามลำพัง

3.1.2 ครอบครัวขยาย (Extended family) คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยสมาชิกหลายช่วงอายุรวมกันเป็นครอบครัวขนาดใหญ่ ประกอบไปด้วย ปู่, ย่า, ตา, ยาย, ลุง, ป้า, น้า, อา, บิดา, มารดา และบุตร ตลอดจนญาติพี่น้อง อาศัยอยู่ด้วยในบ้านเดียวกัน หรือเขตบ้านเดียวกัน

3.2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา หมายถึง ลักษณะวิธีการของบิดามารดาหรือผู้ปกครองที่ใช้ในการดูแล สั่งสอน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทำให้วัยรุ่นชายรับรู้ถึงความรู้สึกและการกระทำ เพื่อให้วัยรุ่นชายได้มีการพัฒนาตนเองทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์สังคม และสติปัญญา ในการศึกษาครั้งนี้แบ่งการอบรมเลี้ยงดูออกเป็น 4 แบบ คือ วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ และวิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม ในการศึกษาครั้งนี้วัดวิธีการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดาของวัยรุ่นตอนต้นโดยใช้แบบสอบถามเดิมของ นุชลดดา โรจนประภาพรรณ (39) และสมพร สุทัศนีย์ (38) ที่สร้างขึ้นตามแนวทางของ เชฟเฟอร์ (Schaefer) และเบคเกอร์ (Becker) และผู้วิจัยนำแบบสอบถามของ นุชลดดา โรจนประภาพรรณ ในการศึกษาครั้งนี้

3.2.1 การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าได้ความรักความอบอุ่นจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง มีความยุติธรรม มีอิสระ มีความไว้วางใจ ให้การยอมรับความคิดเห็น

3.2.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าคุณเองนั้นถูกทอดทิ้ง ขาดการเอาใจใส่ ขาดคำแนะนำ ไม่ให้ความรักความอบอุ่น ปล่อยให้ทำอะไรด้วยตนเอง

3.2.3 การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าตนเองได้สามารถทำพฤติกรรมต่างๆ ได้ตามปรารถนา ไม่มีกฎระเบียบ ไม่ต้องรับโทษเมื่อต้องผิด รู้สึกว่าบิดามารดาปล่อยตามใจไม่มีการแนะนำกับการแก้ปัญหา

3.2.4 การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าตนเองไม่มีความเป็นอิสระ ต้องอยู่ในระเบียบ ควบคุมให้อยู่ในกฎเกณฑ์ บิดามารดาหรือผู้ปกครองยึดความพอใจของตน

แต่สำหรับในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ การศึกษานี้รวมให้เป็น 3 กลุ่ม คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย เพราะการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ และการอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม มีจำนวนน้อยมาก ไม่สามารถนำมาวิเคราะห์ร่วมด้วย เพราะหากรวมกับรูปแบบอื่นๆ ทำให้ไม่สามารถแปลความได้ จึงวิเคราะห์เฉพาะ 3 รูปแบบดังกล่าว

3.3 สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง สภาพบรรยากาศ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว การเอื้ออาทร การเอื้อเฟื้อซึ่งกันและกัน การมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว ซึ่งวัดโดย แบบวัด Family Attachment Change ability Index 8 (FACI8) McCubbin HI และคณะ (42) นำมาใช้ในโครงการพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย ลัดดา เหมาะสุวรรณ และคณะ (43) สำหรับอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

3.3.1 ครอบครัวแบบสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกต่างคนต่างอยู่ ความผูกพันและความร่วมมือกันน้อย มีการปรับตัวไม่ดี

3.3.2 ครอบครัวค่อนข้างไปทางสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันน้อย ความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับปานกลาง

3.3.3 ครอบครัวค่อนข้างไปทางสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันปานกลาง ความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

3.3.4 ครอบครัวสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันมาก มีความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

แต่สำหรับในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ การศึกษานี้รวมให้เป็น 2 กลุ่ม คือ ครอบครัวสมดุล และครอบครัวไม่สมดุล

3.4 รายได้ของครอบครัวต่อเดือน หมายถึง รายได้เฉลี่ยเป็นบาทต่อเดือนของบิดา มารดา หรือรายได้ของบิดาหรือมารดาฝ่ายเดียว (กรณีอีกฝ่ายไม่มีรายได้) โดยยังไม่หักค่าใช้จ่ายใดๆแล้วนำมาเฉลี่ย เป็นรายได้ต่อครอบครัว การศึกษานี้ใช้ความเพียงพอของรายได้รวมให้เป็น 2 กลุ่ม คือรายได้เพียงพอ และรายได้ไม่เพียงพอ

3.5 การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึงคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและโน้ตบุ๊ก เป็นเครื่องที่มีการติดตั้งโมเด็ม (Modem) สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ ที่มีอยู่ในบ้าน สถานที่ตั้งของเครื่องคอมพิวเตอร์ ในบริเวณบ้าน และวัยรุ่นชายได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ การศึกษานี้ได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ และการมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้

4. ปัจจัยเสริม หมายถึง ปัจจัยที่ได้มีการเกิดขึ้นภายหลังจากบุคคลได้แสดงการติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจสนับสนุนหรือยับยั้งให้บุคคลติดเกมหรือไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ในการศึกษาครั้งนี้ ปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

4.1 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน หมายถึง การรับรู้บทบาทของเพื่อนในกลุ่มที่มีแรงผลักดันในด้านต่างๆและทำให้เกิดการประพฤติก การปฏิบัติเป็นในทางทิศทางเดียวกัน วัดโดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และคัดแปลงจากแบบวัดพฤติกรรมของ Tolerance of deviance จากการศึกษาของ Rachal. et al., (1980) (63) การศึกษานี้ได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนสูง และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่ำ

4.2 จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง จำนวนร้านเกมซึ่งวัยรุ่นชาย เข้าไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การศึกษานี้ได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ มีจำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์เพียงพอ และจำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ

4.3 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง รายจ่ายที่วัยรุ่นชายนำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง/แต่ละวัน

4.4 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันหรือลักษณะของเกมที่น่าสนใจ ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง มีทั้งการเล่นคนเดียว และการเล่นเป็นกลุ่ม สำหรับงานวิจัยนี้แบ่งตามชนิดเกมออกเป็น 5 ประเภทคือ เกมแอ็คชั่น เกมภาษา เกมจำลองสถานการณ์ เกมวางแผน และเกมออนไลน์

แต่สำหรับในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ การศึกษานี้รวมให้เป็น 2 กลุ่ม คือ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรง และประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่รุนแรง

5. ติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่วัยรุ่นชายได้มีการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์ เป็นการจำลองสถานการณ์ เล่นเกิน 3 ชั่วโมงขึ้นไปใน 1 วัน ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ มีลักษณะอาการที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ อย่างน้อย 1 ใน 8 ข้อ ได้แก่ 1. หงุดหงิด หรือกระวนกระวาย, 2. เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด, 3. ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมคอมพิวเตอร์, 4. เบื่อหน่าย หมาดริ้วแรง เมื่อไม่ได้เล่นเกม, 5. ไม่สามารถบังคับจิตใจของตน, 6. สมาธิในการเรียน/ทำงานลดลง, 7. มีความสนใจด้านอื่นๆลดลง, 8. มีสมาธิในการอ่านหนังสือลดลง

6. ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่วัยรุ่นชายได้มีการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์ เป็นการจำลองสถานการณ์ เล่นไม่เกิน 3 ชั่วโมงขึ้นไปใน 1 วัน สามารถควบคุมตนเองได้

7. สุขภาพจิต หมายถึง ความสมบูรณ์ทางจิตใจของวัยรุ่นชายปราศจากอาการผิดปกติจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีพฤติกรรมที่เหมาะสมและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ของวัยรุ่นชายได้อย่างปกติสุข สามารถวัดได้จากแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต Thai GHQ 28 ของ ธนา นิลชัย โกวิทย์ และคณะ (2539) (47) แบ่งเป็น

7.1 สุขภาพจิตดี หมายถึง วัยรุ่นชายรับรู้ว่าคุณภาพจิตใจปกติสุข ปราศจากอาการผิดปกติจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

7.2 สุขภาพจิตไม่ดี หมายถึง วัยรุ่นชายรับรู้ว่าคุณภาพจิตใจมีความเครียด อารมณ์เสียบ่อย วิตกกังวล ก้าวร้าว เมื่อไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัย และการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
3. แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดูวัยรุ่น
4. แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว
5. แนวคิดในการวิเคราะห์พฤติกรรม (PRECEDE – PROCEED Model)
6. แนวคิดเกี่ยวกับภาวะสุขภาพจิต
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์

ความหมายของการติดเกมคอมพิวเตอร์

ศิริไชย หงส์สงวนศรี (13) กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ มีความรู้สึกพึงพอใจเมื่อได้เล่นเกมและได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ยังมีความต้องการเอาชนะมากขึ้นเรื่อยๆ มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก มีความต้องการเล่นเกมถึงขั้นที่ไม่สามารถละทิ้งได้ ไม่สามารถควบคุมเวลาเล่นเกมได้ทั้งๆที่ทราบว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก มักรู้สึกหงุดหงิดเมื่อถูกขัดขวาง บางคนต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาว่างรู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา บางคนยอมอดอาหาร อดนอน และยอมเลิกกิจกรรมอื่นเพื่อการเล่นเกม บางคนมีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่นตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน และหนีออกจากบ้าน

สุปรียา ตันสกุล (14) กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึงการที่บุคคลขลุกอยู่กับคอมพิวเตอร์จนติดคั่น ไม่สนใจกิจกรรมอื่นหรือบุคคลรอบข้าง นอนดึก ตื่นสาย ไม่สนใจการเรียน ทำท่าไม่พอใจเมื่อพ่อแม่ให้หยุดพักหรือหยุดเล่นเกม

ปัทมาภรณ์ อิงคสิทธิ์ (15) กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์หมายถึง การที่บุคคลมึนงงมึนอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เล่นเกมต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืน ไม่พูดจากับใคร บางครั้งไม่รับประทานอาหารก็อยู่ได้

จากความหมายพอสรุปได้ว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเนื่องไม่หยุดพัก ไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ ไม่พูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้างในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่พอใจเมื่อถูกขัดจังหวะในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ นอกคิก ตื่นสายเนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า เมื่อต้องเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วรู้สึกกระวนกระวายเพราะอยากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป

สำหรับในการศึกษาครั้งนี้ให้ความหมายของการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่วัยรุ่นชายได้มีการเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์ เป็นการจำลองสถานการณ์ เล่นเกิน 3 ชั่วโมงขึ้นไปใน 1 วัน ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ มีลักษณะอาการที่ติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างน้อย 1 ใน 8 ข้อ ได้แก่ 1. หงุดหงิดหรือกระวนกระวาย, 2. เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด, 3. ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมคอมพิวเตอร์, 4. เบื่อหน่าย หดเหี่ยวแรง เมื่อไม่ได้เล่นเกม, 5. ไม่สามารถบังคับจิตใจของตน, 6. สมาธิในการเรียน/ทำงานลดลง, 7. มีความสนใจด้านอื่นๆลดลง, 8. มีสมาธิในการอ่านหนังสือลดลง

ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่วัยรุ่นชายได้มีการเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์ เป็นการจำลองสถานการณ์ เล่นไม่เกิน 3 ชั่วโมงขึ้นไปใน 1 วัน สามารถควบคุมตนเองได้

ลักษณะของวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

ทุกวันนี้เทคโนโลยีก้าวเข้ามาแทนกิจกรรมอื่นๆ จากอดีตเด็กและวัยรุ่นจะสนุกสนานกับการได้เล่นกับเพื่อน แต่ปัจจุบันมีความสุขที่ได้อยู่กับโทรทัศน์ ดูการ์ตูน มีภาพสวยๆ ที่เคลื่อนไหวดึงดูดใจ ดูซีดีหรือดีวีดีที่สามารถเปิดชมเมื่อไรก็ได้ ต่อไปเมื่อเด็กและวัยรุ่นรู้จักใช้คอมพิวเตอร์ จะทำให้เด็กและวัยรุ่นเริ่มเรียนรู้การเล่นเกม และมองว่าเกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งยัง

เป็นการเนรมิตโลกแห่งจินตนาการของได้อีกด้วย (16) ลักษณะของการติดเกมคอมพิวเตอร์มีหลายท่านได้กล่าวไว้ดังนี้

บัณฑิต ศรีไพศาล (16) แบ่งจากกลุ่มอาการทั้ง 4 กลุ่ม คือ

- 1.กลุ่มอาการแสวงหาการเล่น คือจะเล่นไม่ว่าจะเวลาไหนของวัน เล่นตลอดคืนหรือตื่นขึ้นมาเล่นกลางดึก
- 2.กลุ่มอาการชินชากับการเล่น ได้แก่ การที่ต้องเล่นนานขึ้น จึงจะสนุกเป็นที่พอใจ
- 3.กลุ่มอาการขาดการเล่นไม่ได้ เด็กจะรู้สึกหงุดหงิดก้าวร้าว หรือหงอยเหงาหากไม่ได้เล่นเกมพยายามเลิกหลายครั้งแต่เลิกไม่ได้
- 4.กลุ่มอาการเสียการทำหน้าที่หลัก เสียการเรียน เสียมนุษยสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

ชาญวิทย์ พรนภดล (17) แบ่งลักษณะการติดเกมคอมพิวเตอร์ ออกเป็น 4 ประเภท

- 1.ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวันบางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน
- 2.หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรงบางคนถึงขั้นก้าวร้าวอาละวาด
- 3.การเล่นของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจที่จะทำการบ้าน หนีเรียนหรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อจะไปเล่นเกม การเรียนตกลงอย่างมากละเลยการเข้าสังคมหรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว
- 4.บางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย เพื่อนำเงินไปเล่นเกม คือต่อต้านแยกตัว เก็บตัว ฯลฯ

สาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนหนึ่งของการติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพราะเด็กและวัยรุ่นไม่สามารถสร้างสังคมในโลกของความเป็นจริงได้ จึงไปสร้างสังคมในโลกเสมือนของเกม และยังเข้าไปก็ยิ่งห่างจากความเป็นจริง ขณะเดียวกันโลกเสมือนก็ไม่ใช่โลกที่สมบูรณ์แบบ เด็กและวัยรุ่นจำเป็นต้องฝึกทางกายภาพในโลกของความเป็นจริงด้วย (18)

ชาญวิทย์ พรนภดล (17) สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมไม่ได้มีเพียงสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลาย ๆ ปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวพันกันอยู่สาเหตุหลัก ๆ ได้แก่

1. การเลี้ยงดูในครอบครัว มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำความผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นของเด็ก ในช่วงแรกพ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบ ๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้นพุดง่าย ๆ ก็ใช้เกมเสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

2. สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการเร้าความตื่นเต้นให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเป็นทางออก

3. ปัจจัยในตัวเด็กเอง เด็กบางกลุ่มมีความเสี่ยงต่อการติดเกมกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (low self-esteem) เป็นต้น

ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (7) กล่าวว่าปัญหาเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่งเกิดขึ้นไม่นาน จึงยังมีการศึกษาสาเหตุที่ ทำให้เด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์โดยตรงค่อนข้างน้อย และความรู้ส่วนใหญ่อิงมาจาก ปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่นและพฤติกรรมเสพติด คือ substance dependence และ pathological gambling ปัจจุบันเริ่มมีการศึกษาสาเหตุโดยตรงมากขึ้น โดยทั่วไปแล้วปัญหาพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับปัจจัยทั้งด้านชีวภาพและจิตสังคมดังนี้

ปัจจัยทางชีวภาพ (7)

เนื่องจากเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมคล้ายผู้ป่วยติดสารเสพติดจึงเริ่มมีการศึกษาผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อการทำงานของสมองโดยอาศัยพื้นฐานจากความรู้ทางชีววิทยาระบบประสาทของผู้ป่วยติดสารเสพติดมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดจากปัจจัยทางชีวภาพ จึงควรเข้าใจพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดที่เกิดจากฤทธิ์ของสารเสพติดเสียก่อน พฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดมีลักษณะสำคัญ คือ

ในระยะแรกผู้ป่วยสารเสพติดเพราะต้องการฤทธิ์ของสารเสพติดที่ทำให้เกิดความสุข ความเพลิดเพลินใจ แต่ในระยะสุดท้ายผู้ป่วยจะเสพติดเพราะมีอาการต้องการเสพ (craving) และพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติด (drug seeking) เมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเสพติด โดยไม่สามารถยับยั้งความต้องการดังกล่าวได้ แม้ทราบว่าจะต้องเผชิญกับผลร้ายที่ตามมา อาการในระยะสุดท้ายนี้จะยังคงอยู่หลังจากเลิกเสพแล้วไปอีกนาน การศึกษาทางชีววิทยาระบบประสาทของพฤติกรรมติดสารเสพติดพบว่าสารเสพติดทุกชนิดกระตุ้นการหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกมีความสุขความเพลิดเพลินใจ การหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens นี้มีความสำคัญในการทำให้ติดสารเสพติดเฉพาะในระยะแรกเท่านั้น แต่การหลั่ง dopamine ใน brain reward circuit ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากฤทธิ์ของสารเสพติดทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลง (neuroplasticity) และการเปลี่ยนแปลงที่ glutaminergic projection จาก prefrontal cortex ไปยัง nucleus accumbens มีความสำคัญในการทำให้เกิดอาการในระยะสุดท้าย ผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวคือผู้ป่วยจะมีการหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens ลดลงและ prefrontal cortex จะมีการทำงานลดลงในภาวะที่ไม่มีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด ผู้ป่วยจึงขาดความสนใจต่อสิ่งเร้าที่ให้ความเพลิดเพลินใจตามธรรมชาติต่าง ๆ แต่เมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด เช่น ความเครียด สภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเสพติด เป็นต้น สิ่งเร้าเหล่านี้จะกระตุ้นให้มีการหลั่ง dopamine ทั้งที่ nucleus accumbens, amygdala, และ prefrontal cortex มากผิดปกติ และจะไปกระตุ้นให้ glutamatergic projection จาก prefrontal cortex ไปยัง nucleus accumbens ทำงานมากตามไปด้วย ซึ่งทำให้ผู้ป่วยเกิดอาการต้องการเสพและพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติดโดยไม่สามารถยับยั้งได้

Koepp และคณะ พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้มีการหลั่ง dopamine ที่ striatum รวมทั้ง nucleus accumbens เพิ่มขึ้น และเริ่มมีหลายการศึกษาที่พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีการทำงาน prefrontal cortex ลดลง จากข้อมูลดังกล่าวและความรู้ทางชีววิทยาระบบประสาทเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ป่วยติดสารเสพติด จึงอาจอธิบายได้ว่าการหลั่ง dopamine ใน brain reward circuit ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นคอมพิวเตอร์ในระยะแรกแต่การหลั่ง dopamine ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ในระยะต่อมาเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จึงมีความติดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดที่หมกมุ่นกับการเสพติดและผู้ป่วยติดพนันที่หมกมุ่นกับการพนัน จนละเลยกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่สามารถควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม คือ ความเครียด และสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ ร้านเกมหรือ

สถานที่ที่เคยเล่นเกม และเพื่อน เป็นต้น นอกจากนี้การกลับไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากเลิกเล่นเกมไปนานแล้วก็สามารถกระตุ้นให้กลับมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

ปัจจัยด้านจิตสังคม

เกมคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ได้แก่ ความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับความก้าวร้าวเป็นต้น การเล่นเกมจะมีความยากมากขึ้นตามลำดับจึงทำให้เกิดความรู้สึกท้าทาย แต่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาชนะหรือประสบความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และจะได้รับรางวัล เช่นคะแนน การได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น เป็นแรงเสริมทางบวกจากการเล่นชนะทันที จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้ เด็กและวัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (Self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่น ๆ จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน

เกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ที่ได้รับการนิยมนมากในปัจจุบัน คือ Massively-Multiplayer Role-Playing Online Game (MMRPOG) ยังสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจด้านสังคม เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การยอมรับ เป็นต้น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม การมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมาก ทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดในด้านต่าง ๆ ของครอบครัว ครอบครัวของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดเนื่องจากขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลาหรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมของลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (7)

ปัญหาในครอบครัวเหล่านี้ส่วนหนึ่งมีสาเหตุจากปัญหาสุขภาพจิตหรือโรคทางจิตเวชของพ่อแม่ อีกประการหนึ่งคือพ่อแม่ไม่ได้เป็นแบบอย่างและสนับสนุนให้ลูกทำกิจกรรมที่สร้างเสริมสุขภาพเพียงพอ โดยเฉพาะการเล่นกีฬา การทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวมาก หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอื่น แต่การเลี้ยงดูทำให้ลูกเคยชินกับกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวน้อย เช่น การดู

โทรทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้พ่อแม่ยังมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ไม่ค่อยทราบว่าลูกใช้คอมพิวเตอร์เพื่อวัตถุประสงค์อะไรบ้าง

กลุ่มเพื่อนและสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นมาก เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นวิดีโอเกมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เด็กและวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่งเกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย และในปัจจุบันสังคมมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กและวัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์ โดยยังไม่ได้ตระหนักถึงผลดีผลเสียของเทคโนโลยีเพียงพอ และยังไม่ได้เตรียมเด็กและวัยรุ่นให้พร้อมสำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเสียก่อน รวมทั้งอุปกรณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นวิดีโอเกมเป็นสินค้าที่หาซื้อได้ง่ายในราคาไม่แพง จึงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีโอกาเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น

จากแนวความคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า สาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีการติดเกมคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย 2 ปัจจัย คือ **ปัจจัยทางชีวภาพ** วัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมคล้ายผู้ป่วยติดสารเสพติด เมื่อไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทำให้รู้สึกอยากเล่นมากขึ้น **ปัจจัยด้านจิตสังคม** เวลาอยู่บ้านไม่มีอะไรทำก็จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะเกมคอมพิวเตอร์ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน คลายเครียด ทำลายความสามารถ ทำให้อยากเอาชนะ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นได้พบเพื่อน ๆ ได้พูดคุยกับเพื่อนในขณะที่เล่น และเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ชวนให้ติดตาม รวมทั้งผู้ปกครองไม่ได้เข้าไปดูแลอย่างทั่วถึง

ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีประโยชน์และโทษ เพราะนอกจากความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และคลายเครียดแล้ว ยังเป็นเครื่องกระตุ้นความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการทำภารกิจเหล่านั้น ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี แต่ในขณะเดียวกันความมุ่งมั่นเหล่านั้นก็มาพร้อมข้อเสีย เพราะเป็นความมุ่งมั่นจอมปลอม เป็นความพยายามที่อยู่บนความสบาย ไม่ได้ต่อสู้กับความยากลำบาก เพื่อความสำเร็จอย่างแท้จริง ทั้งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ยังส่งผลเสียหลายประการ ทั้งต่อสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต และร้ายที่สุด คือคอมพิวเตอร์เป็นตัวการทำลายความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และบุคคลรอบข้างด้วย

จากการศึกษา ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ มีดังต่อไปนี้

ศิริไชย หงส์สงวนศรี (7) กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ มีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคมไม่สามารถควบคุมเวลาใน

การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ได้ ทั้งๆที่ทราบว่ามีผลกระทบต่อตนเองเป็นอย่างมาก บางคนยอมอดอาหาร อดนอน และยอมเลิกกิจกรรมอื่นเพื่อการเล่นเกมน บางคนมีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่นตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน และหนีออกจากบ้าน จากรายงานผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บางคน เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่นอนและสนใจกินอาหารและดื่มน้ำน้อยมากจนเสียชีวิต ซึ่งเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการเรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอารมณ์ซึมเศร้า

สุธรรม นันทมงคลชัย (10) กล่าวว่า การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ย่อมส่งผลกระทบต่อทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยผลกระทบทางด้านร่างกายนั้นทำให้เกิดอาการปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดคอ รวมทั้งทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับทางด้านสายตา เช่น ตาแดง ตาแห้ง และเคืองตา น้ำตาไหล สายตามองไม่ชัด นอกจากนั้นแล้วยังอาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา รับประทานอาหารสำเร็จรูปที่ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย และไม่ได้ออกกำลังกาย ส่วนผลกระทบต่อสุขภาพด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม คือ การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการกระทำทางต่าง ๆ และบางครั้งทำให้เกิดการคล้อยตามได้

ปฐมาภรณ์ อิงคสิทธิ์ (15) กล่าวว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์มาก ๆ จะมีผลกระทบมากสำหรับผู้ที่อยู่ในวัยเรียน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ หลายคนต้องพักการเรียน

ปรางกร ถมขางกูร (19) กล่าวว่า ผลจากการติดเกมคอมพิวเตอร์แบ่งออกได้ 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

ผลกระทบด้านร่างกาย ได้แก่

1. สายตาอ่อนล้า มีอาการปวดตา เคืองตา บางครั้งเวลาหลับตายังมองเห็นภาพเป็นสีๆ
2. ปวดเมื่อยข้อมือ ปวดเมื่อยคอ เนื่องจากต้อง นั่งในลักษณะหนึ่งลักษณะใดนานเกินไป
3. ร่างกายอ่อนเพลีย อ่อนล้า เนื่องจากพักผ่อนน้อย ไม่ได้ออกกำลังกายอย่างอื่น
4. ร่างกายขาดสารอาหารและน้ำ เนื่องจากเล่นเกมจนไม่มีเวลารับประทานอาหาร หรือ

ดื่มน้ำ

5. ปวดศีรษะ เนื่องจากรับข้อมูลเข้าไปมากเกินไป และคิดตามอย่างต่อเนื่อง
6. ปวดนิ้วเนื่องจากการกดปุ่มเกมมากเกินไป

ผลกระทบด้านจิตใจ อารมณ์ ได้แก่

1. รู้สึกเครียดขณะเล่นเกม
2. รู้สึกหงุดหงิดเวลาไม่มีใครรบกวนขณะเล่นเกม
3. กลายเป็นคนอารมณ์ร้อน ใครขัดใจไม่ได้
4. หงุดหงิดถึงแต่เรื่องเกมตลอดเวลา
5. รู้สึกเบื่อหน่าย ท้อแท้สิ้นหวังที่ไม่สามารถเอาชนะเกมในฉากหรือระดับนั้นๆ ไปได้
6. รู้สึกเบื่อหน่าย หงุดหงิดรุนแรง เมื่อไม่ได้เล่นเกม
7. ไม่สามารถบังคับจิตใจของตนให้ทำอย่างอื่นแทนที่จะมานั่งเล่นเกม
8. สมาธิในการเรียนหรือการทำงานลดลง
9. บางครั้งรู้สึกผิดหลังเล่นเกมเป็นเวลานาน จนไม่ได้ทำสิ่งที่ควรจะทำ
10. อยากจะคุยแต่เรื่องเกม
11. ความสนใจด้านอื่น ๆ ลดลง
12. ไม่สามารถชื่นชมกับธรรมชาติรอบตัวได้
13. สมาธิในการอ่านหนังสืออื่นๆ ลดลง

ผลกระทบด้านสังคม ได้แก่

1. การเรียนตกต่ำลง เพราะใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป จนไม่มีเวลาทำรายงานส่ง หรือไม่มีเวลาอ่านหนังสือเพื่อเตรียมตัวสอบ
2. เข้าเรียนไม่ครบชั่วโมงเพราะมัวแต่เล่นเกมมือถือ หรือหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์
3. ความสัมพันธ์ในครอบครัวห่างเหิน เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่กับเกมมากกว่าครอบครัว
4. มีปัญหาในครอบครัว เนื่องจากเกิดความขัดแย้งขึ้น
5. ลดประสิทธิภาพในการทำงานลง เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่เล่นเกม
6. ความสัมพันธ์กับเพื่อนลดลง
7. การออกกำลังกายลดลง การเล่นกีฬาลดลง

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ทำให้ผู้เล่นได้รับผลเสียต่อทั้งสุขภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เช่น ทำให้ปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดคอ เวียนศีรษะ ระบบขับถ่าย ระบบการรับประทานอาหารทำงานไม่ปกติ ส่งผลเสียต่อการเรียน ทำให้ไม่

ไปเรียน ไม่สนใจเรียน ผลการเรียนลดลง จะส่งผลเสียต่อครอบครัว ไม่ค่อยสนใจใช้เวลากับครอบครัว ส่งผลเสียต่อการเงิน ทำให้เสียเงินจำนวนมากในการเล่นเกมนอนไลน์ และทำให้มีอารมณ์หงุดหงิด ขุนเขี้ยวง่าย และก้าวร้าวมากขึ้น

แนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

การช่วยเหลือเด็กติดเกม สำคัญที่สุดควรเริ่มจากครอบครัวเป็นอันดับแรก (16) ควรแบ่งเวลาให้เด็กและวัยรุ่น สร้างกิจกรรมดี ๆ แทรกเวลาเล่นเกม ให้เป็นอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น กิจกรรมออกกำลังกาย กีฬาหรือสันทนาการที่เด็กสนใจจริง

จากการศึกษาแนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์มีดังต่อไปนี้

โฆษกประจำสำนักนายกรัฐมนตรี (20) กล่าวว่าคณะรัฐมนตรีได้อนุมัติ 4 มาตรการแรกในการควบคุมเกมออนไลน์ คือ

1. การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมนอนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง
2. ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์
3. ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อกำกับดูแลการให้บริการ
4. รมรณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมนอนไลน์ที่ติดต่อกันเป็นเวลานาน

ชาญวิทย์ พรนภดล (17) กล่าวว่าแนวทางแก้ไขเด็กและวัยรุ่นติดเกมมีดังนี้

1. หากในบ้านยังไม่มีกฎหรือกติกาการเล่นเกมน จำเป็นที่จะต้องพูดคุยกับเด็กและวัยรุ่นและให้เข้ามามีส่วนร่วมในการวางกติกากำหนดเวลาเล่นเกม
2. มีเวลาอยู่กับเด็กและวัยรุ่นให้มากขึ้น พาออกนอกบ้านเพื่อไปทำกิจกรรม (ยกเว้นการพาไปเล่นเกมที่บ้าน)
3. รักษาสัมพันธภาพระหว่างกันให้ดี หลีกเลี่ยงการบ่น ตำหนิ ใช้อารมณ์ หรือถ้อยคำรุนแรงแสดงความเห็นใจเข้าใจว่าเด็กและวัยรุ่นไม่สามารถควบคุมตัวเองหรือตัดขาดจากเกมได้จริงๆ
4. ผู้ปกครองควรร่วมมือกันในการแก้ปัญหา โดยใช้กฎเดียวกัน อย่าปิดให้เป็นภาระหรือความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง

5. จัดตั้งเครือข่าย ผู้ปกครองที่มีเด็กติดเกมเหมือนกัน หลากๆครอบครัว แล้วผลักดันนำเด็กทำกิจกรรมหลังเลิกเรียน หรือในวันหยุด เช่นการเข้าค่าย เรียนนอกสถานที่ วอลเลย์บอล จัดตั้งเป็นกลุ่มย่อยๆ ชมรมต่างๆ เช่น Sport club, adventure club เป็นต้น

6. ในรายที่ติดเกมจริงๆ เด็กและวัยรุ่น ต่อต้านรุนแรงที่จะเลิก ในระยะแรกพ่อแม่ควรร่วมเล่นเกม ทำความรู้จักกับเกมที่เด็กและวัยรุ่นชอบเล่น หากเห็นว่าเป็นเกมที่ไม่เหมาะสม หรือเกมที่ใช้ความรุนแรง พยายามเบี่ยงเบนให้มาสนใจเกมอื่นที่พอจะมีส่วนดี ดึงเอาส่วนดีของเกมมาสอนเด็ก เช่น เกมสร้างเมือง Strategic games ต่างๆ เกมที่มีบทบาทสมมติเพื่อฝึก ทักษะสังคม เป็นต้น เมื่อสัมพันธ์ภาพกับเด็กเริ่มดีขึ้น พ่อแม่จึงค่อยๆ ดึงเด็กให้มาสนใจในกิจกรรมอื่นๆทีละเล็กละน้อย

7. หากทำทุกวิธีข้างต้นแล้วไม่ได้ผล พ่อแม่ควรพาเด็กมาพบจิตแพทย์เด็ก เนื่องจาก เด็กและวัยรุ่นอาจจะป่วย มีปัญหาสุขภาพจิตซ่อนอยู่ภายใน เช่น ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า วิตกกังวล สมาธิสั้น ฯลฯ เพื่อรับการวินิจฉัยและบำบัดรักษาต่อไป

สุปรียา ตันสกุล (14) กล่าวว่า แนวทางควบคุมไม่ให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนไม่ทำสิ่งอื่น ๆ มีดังนี้

1. พ่อแม่ต้องทำความเข้าใจ ไม่โทษหรือชี้ความผิดไปที่ตัวเด็ก
2. ในห้องนอนส่วนตัวไม่ควรมียูเอสบีซีคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ ควรจัดวางไว้ในห้องใด ๆ ก็ได้ที่ครอบครัวใช้ทำกิจกรรมร่วมกัน
3. ตั้งข้อตกลงร่วมกัน ควรเล่นเกมได้ไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง
4. หากิจกรรมอื่น ๆ ทำด้วยกัน เช่น เทนนิส บาสเกตบอล ให้อาหารปลา กระโดดเชือก หรือล้างรถ
5. ตั้งกฎ “กินได้เฉพาะบนโต๊ะอาหาร ไม่ใช่หน้าจอคอมพิวเตอร์”
6. เป็นแบบอย่างที่ดี
7. ให้ลูกออกเงินซื้อชั่วโมงอินเทอร์เน็ตได้ด้วยตนเอง

ปรภากร ถมยงกูร (19) กล่าวว่า แนวทางในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์มีดังนี้

1. เริ่มจดตารางการเล่นของเด็ก วัน.....วันที่.....เริ่มเล่นเวลา.....เลิกเล่นเวลา.....รวมเวลา.....ชั่วโมง.....นาที
2. แสดงตารางเวลาการเล่นให้เด็กเห็นเวลาที่ลูกนั่งเล่นเกม
3. คุยกับเด็กเรื่องกำหนดเวลาเล่นเกมโดยไม่ใช้อารมณ์นำ แต่ใช้เหตุผลและผลมาคุย แม้ว่าเขาอาจจะไม่ค่อยรับฟังก็ตาม

4. ให้เวลากับเด็กให้มากขึ้น ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น พาไปเดินเล่นสวนสาธารณะร่วมกัน ไปออกกำลังกายร่วมกัน
5. หาหนังสือนิยาย หนังสือการ์ตูนสนุก ๆ ให้เด็กอ่าน
6. เบี่ยงเบนความสนใจ โดยหากิจกรรมอื่นเข้ามาทดแทน เช่น เล่นเกมหมากกระดานแทน โดยพ่อแม่เข้าร่วมเล่นกับลูกด้วย
7. เมื่อถึงเวลาให้เด็กเลิกเล่นเกม พ่อแม่ก็ต้องใจแข็ง ถึงบังคับก็ต้องทำกัน
8. มานั่งพิจารณาสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยความสุขุมและอารมณ์เย็นบาน โดยไม่นั่งโทษตัวเอง หรือลูก หรือตั้งคำถามทำไมลูกถึงติดเกมขนาดนี้ ฉันไม่ติริเปล่า ลูกจึงติดเกมมากกว่าติดอย่างอื่น
9. ตั้งใจให้ดีกว่าก่อนว่า การช่วยเหลือเด็กไม่ให้ติดเกมนั้นไม่ง่าย ต้องใช้เวลาและความเข้าใจ แต่ทำได้

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า แนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ บิดามารดาและผู้อบรมเลี้ยงดูต้องเข้าใจวัยรุ่นชาย และกำชับห้ามบังคับ ตั้งกฎระเบียบที่ชัดเจนในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งที่มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และไม่ควรตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องนอนของวัยรุ่นและ เบี่ยงเบนความสนใจด้วยการไปเล่นกีฬา

2. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

ความหมายของคำว่า “วัยรุ่น” (Adolescence)

องค์การอนามัยโลก (WHO) (21) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า เป็นบุคคลที่อยู่ในช่วงอายุ 10-24 ปี และมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. มีพัฒนาการทางด้านร่างกายตั้งแต่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศ ไปจนกระทั่งมีวุฒิภาวะทางเพศอย่างสมบูรณ์
2. มีพัฒนาการด้านจิตใจ โดยมีการเปลี่ยนแปลงจากเด็กเป็นผู้ใหญ่
3. มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ โดยเปลี่ยนจากการพึ่งพาครอบครัวมาเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถประกอบอาชีพและมีรายได้เป็นของตัวเอง

สุชา จันทน์อม (22) ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า “วัยรุ่น” คือ วัยที่เพิ่งพ้นวัยเด็กและนับจากวัยนี้ไปเข้าวัยผู้ใหญ่ เป็นวัยที่มีวุฒิภาวะทางเพศสมบูรณ์ เป็นระยะที่ทุกสิ่งทุกอย่างในร่างกายและจิตใจเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิต พ.ศ. 2525 (23) ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า “วัยรุ่น” หมายถึง วัยย่างเข้าสู่หนุ่มสาว

จากความหมายของคำว่า “วัยรุ่น” (adolescence) ดังกล่าว จึงพอสรุปได้ว่า “วัยรุ่น” หมายถึง วัยที่กำลังอยู่ในช่วงของการเจริญเติบโตจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญาและสังคม ไปอย่างรวดเร็ว สำหรับในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ให้ความหมายของ “วัยรุ่นชาย” ว่า หมายถึง วัยรุ่นเพศชาย ที่อายุ 13-15 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งวัยรุ่นชายนับเป็นวัยที่กำลังเผชิญปัญหาติดเกมมาก เนื่องจากต้องเผชิญกับภาวการณ์ปรับตัวจากเด็กก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่

ลักษณะของวัยรุ่น

สุชา จันทร์อม (24) ได้กล่าวถึงลักษณะของวัยรุ่นไว้ ดังนี้

1. เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง (Period of reconstruction) ในวัยนี้ความเจริญเติบโตทางร่างกาย จะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และจะค่อยซาลงในตอนปลาย
2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง (Period of transformation) ในวัยนี้เป็นวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับชีวิตของวัยรุ่นอย่างมากมาย ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และความรู้สึกนึกคิด
3. เป็นวัยที่มีความคิดอยากเป็นอิสระ (Period of independence) โดยเริ่มคิดพึ่งพาตนเอง อยากเรียนรู้ความผิดพลาดด้วยตนเองมากกว่าที่จะเรียนรู้จากคำสั่งสอน ชอบโต้เถียง ถ้าได้รับการขัดขวางอย่างรุนแรง มักมีความรู้สึกล้นเกินใจ และหาทางออกไปในทางที่ผิดๆ เช่น หนีออกจากบ้าน
4. เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา (Period of problems) โดยวัยนี้เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ซึ่งเรียกว่า วัยวิกฤต ปัญหาต่างๆ ในการปรับตัวมักเกิดขึ้นเสมอ มีการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว วุฒิามแสดงออกทางด้านอารมณ์อย่างรุนแรงและรวดเร็ว อาจเรียกอีกอย่างว่า เป็นวัยพายุบูแคม และความเครียด (storm and stress)

การแบ่งระยะของวัยรุ่น

การแบ่งระยะของวัยรุ่นได้มีผู้แบ่งไว้หลายลักษณะ เช่น

สุชา จันทน์อม (24) ได้แบ่งระยะวัยรุ่นเป็น 3 ระยะ ดังนี้

- วัยรุ่นตอนต้น (Early adolescence) อายุ 13-15 ปี

- วัยรุ่นตอนกลาง (Middle adolescence) อายุ 15-18 ปี
- วัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence) อายุ 18-21 ปี

ทัศนา บุญทอง (25) ได้แบ่งระยะวัยรุ่นเป็น 2 ระยะ คือ

- วัยเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น (Preadolescence หรือ puberty) อายุ 10 - 13 ปี
- วัยรุ่น (Adolescence) อายุ 13 - 21 ปี อาจแบ่งย่อยออกเป็น
 - วัยรุ่นตอนต้น อายุ 13 - 16 ปี
 - วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 17 - 21 ปี

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า มีผู้แบ่งระยะของวัยรุ่นไว้ใกล้เคียงกัน จะเห็นได้ว่า อายุที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น คือเมื่ออายุ 10 ปี สำหรับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพศชาย ที่มีอายุอยู่ในช่วง 13-16 ปี เป็นวัยรุ่นตอนต้นต่อกับวัยรุ่นตอนกลาง

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น

ความหมายของความรู้สึกมีค่าในตนเอง

มาสโลว์ (Maslow) (อ้างใน 26) ได้ให้ความหมายของความรู้สึกมีค่าในตนเองว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า มีความเข้มแข็ง มีสมรรถภาพในการทำสิ่งต่างๆ เชี่ยวชาญและมีความสามารถ

ทัศนา บุญทอง (25) ได้ให้ความหมายของความรู้สึกมีค่าในตนเองว่าหมายถึง ความต้องการมีเกียรติยศชื่อเสียงและได้รับการยกย่องนับถือจากบุคคลอื่นทั้งที่อยู่ในวงแคบ เช่น ครอบครัว เพื่อนฝูง จนกระทั่งสังคมในวงกว้าง

จากความหมายพอสรุปได้ว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองว่า หมายถึง ความรู้สึกของวัยรุ่นที่รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าในด้านความสามารถ ความพอใจ ความสำเร็จ ความภูมิใจ รวมทั้งการยอมรับตนเอง และนำไปสู่การมีคุณค่าในตนเองและส่งผลต่อการปฏิบัติตัวของวัยรุ่น สำหรับในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ให้ความหมายของความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองว่า หมายถึง ความรู้สึกที่ตนเองมีคุณค่าในด้านความสามารถ ความพอใจ ความสำเร็จ ความภูมิใจ การวิจัยครั้งนี้วัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชาย โดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยดัดแปลงขึ้น จากแบบสอบถามของ ฌีนา ฌูโตนนา (64) ซึ่งแปลมาจากแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิธ (The Coopersmith Self-

Esteem Inventory: CSEI) ฉบับนักเรียน (1984) เหมาะสำหรับเด็กอายุ 8-15 ปี ซึ่งประกอบด้วย ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง 4 ด้าน คือ ด้านทั่วไป (General Self) ด้านครอบครัว (Home – Parent) ด้านสังคม (Social self) ด้านโรงเรียนและการศึกษา (School - Academic) ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามด้านละ 5 ข้อ และจัดระดับคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชายออกเป็น 3 ระดับ คือระดับสูง ระดับปานกลาง และระดับต่ำ

ลักษณะของผู้ที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูงหรือต่ำ

คูเปอร์สมิธ (Coopersmith) (อ้างใน 27) แสดงพรรณนาว่าบุคคลแสดงระดับความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองที่แตกต่างกันออกมาอย่างรู้ตัวและไม่รู้ตัว ทางลักษณะท่าทาง น้ำเสียง คำพูดและพฤติกรรม ระดับความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองที่แตกต่างกันจะมีผลต่อบุคคลดังนี้

บุคคลที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง (Coopersmith) (อ้างใน 27) จะมีความสอดคล้องกลมกลืนทั้งหมดของ “ตน” รับรู้คุณค่าของตนตามความเป็นจริง ตระหนักถึงศักยภาพทั้งหมดของตนเอง มีจิตใจที่เปิดกว้างและยอมรับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง พร้อมทั้งสามารถแสดงพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม บุคคลเหล่านี้จะมีความกระตือรือร้นเชื่อมั่นในตนเองว่ามีความสามารถในการทำงานให้ประสบผลสำเร็จ มักเป็นผู้นำในการอภิปรายและมีความเป็นตัวของตัวเองในการแสดงความคิดเห็น ไม่หวั่นต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ มีความคิดสร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ตลอดจนเป็นผู้ที่มีความพอใจ เคารพและประทับใจในตนเอง บุคคลที่มีความรู้มีคุณค่าสูง จะตระหนักถึงความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น รวมทั้งสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมได้

จากการศึกษาพฤติกรรมของผู้ที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง ได้แก่ คุณลักษณะดังต่อไปนี้ คือ เป็นคนคล่องแคล่วว่องไว ชอบแสดงความคิดเห็น เป็นฝ่ายเปลี่ยนหรือพูดชักนำผู้อื่นมากกว่าจะเป็นเพียงผู้ตาม หรือผู้ฟังการอภิปรายได้เถียง มองสิ่งต่างๆ ในด้านดี โดยประเมินความสามารถทางทักษะทางสังคมและคุณสมบัติของตนเองอย่างรอบครอบมากกว่าคิดเอาเอง ไม่พะวงแต่เรื่องของตนเองจนขาดความสนใจต่อสิ่งต่างๆ ภายนอก นอกจากนี้ยังมีทัศนคติของความคาดหวังในสิ่งที่ดี

สำหรับผู้ที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ จะขาดความเชื่อถือในตนเอง ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากคนทั่วไป พยายามทำในสิ่งที่สังคมยอมรับ ชอบเป็นสมาชิกกลุ่มแบบไม่แสดงตัวให้เด่นมากกว่าการทำตัวเป็นผู้นำกลุ่มหรือทำตัวเป็นจุดสนใจ ชอบเป็นผู้ฟังมากกว่าการแสดงบทบาท กลัวการทำให้ผู้อื่นโกรธ ไวต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ พะวงกับเรื่องของคน ปิดกั้นตนเอง พอใจที่จะอยู่แบบเงียบๆ ยอมรับสภาพความเป็นอยู่ จึงมักทำอะไรคล้อยตามผู้อื่นเสมอ

เชื่อว่าคนอื่นมองตนในแง่ไม่ดี ยอมรับคำพูดของคนอื่นที่กล่าวถึงตนในแง่ลบ ไม่สามารถปกป้องตนเอง จึงต้องเผชิญกับความด้อย ทั้งที่เป็นจริงและคิดไปเอง เหม่าและโคเดี๋ยคิดว่าตนไม่มีความสามารถเพียงพอ จึงมักมีบทบาทน้อยในสังคม ทำให้โอกาสที่จะประสบความสำเร็จลดลงไปด้วย หวั่นไหวต่ออิทธิพลของสังคมจนกลายเป็นความรู้สึกกดดัน ขาดความสามารถที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จ เป็นเหตุให้มีความวิตกกังวลสูง ลักษณะเหล่านี้สอดคล้องกับผู้ที่ขาดลักษณะความเป็นผู้นำกลุ่ม

แอทวอเตอร์ (Atwater E) (28) ได้กล่าวถึงลักษณะของวัยรุ่นที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูงและต่ำไว้ดังนี้

วัยรุ่นที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง	วัยรุ่นที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ
1. กล้าแสดงความคิดเห็น	1. ไม่แสดงความคิดเห็นแม้ว่าจะถูกถาม
2. ฟังผู้อื่นพูด	2. วิจารณ์คำพูดของผู้อื่น
3. เป็นฝ่ายริเริ่มที่จะมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น	3. หลีกเลียงที่จะติดต่อกับผู้อื่นก่อน
4. ให้ความร่วมมือกับกลุ่ม	4. มองในกลุ่มอย่างสังเกต
5. ยอมรับในคำชมเชย	5. ปฏิเสธคำชมเชย
6. ให้ความเชื่อถือผู้อื่นตามสมควร	6. อิจฉาและพุดจาถากถางข้อคิดเห็นของผู้อื่น
7. ทำตามความต้องการของตนเอง	7. คาดหวังในตนเองมากเกินไปหรือน้อยเกินไป
8. ยินดีกับความสำเร็จของตนเอง	8. พุดโอ้อวดเกี่ยวกับความสำเร็จของตนเองมากเกินไป
9. รู้จักแบ่งปันและรับความรัก	9. ไม่ให้ความรักเพื่อที่จะหลีกเลียงความเจ็บปวด
10. แสดงลักษณะของตนเองตามความเป็นจริง	10. หลีกเลียงความคิดเห็นต่อตนเองตามความเป็นจริง

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสามารถทำให้ทราบถึงลักษณะของบุคคลคนนั้น ซึ่งบุคคลที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง จะมีความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบุคคลที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ จะไม่ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นเกิดความเครียดและวิตกกังวล ไม่มีความสุขในชีวิต สำหรับในช่วงวัยรุ่น ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นนี้มีพัฒนาการมาจากสังคมภายนอกครอบคลุ่ ซึ่งประกอบกลุ่มเพื่อน และสิ่ง

เหล่านี้ได้รับการเสริมแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองจะพัฒนาขึ้นและส่งผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น

การวัดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเป็นความนึกคิดที่บุคคลมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง การวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของบุคคลจึงกระทำได้ค่อนข้างยาก อย่างไรก็ตามได้มีผู้สร้างแบบวัดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองโดยใช้วิธีการรายงานตนเอง (65) นอกจากนี้ โรบินสัน (Robinson) (อ้างใน 65) ได้แสดงความคิดเห็นว่า ในการพัฒนาแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองโดยใช้วิธีการรายงานตนเองอย่างมีมาตรฐานนั้น ผู้สร้างควรกำหนดให้มี สเกลการตอบไม่ตรงกับความจริงไว้ในแบบวัดของตนด้วย เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ตอบแบบวัด ตอบแบบวัดในลักษณะที่ทำให้ตนเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่นๆ อย่างไรก็ตามได้มีผู้สร้างแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองโดยใช้วิธีการรายงานด้วยตนเองไว้หลายแบบด้วยกัน แต่แบบวัดที่นิยมนำมาใช้มี 2 แบบได้แก่

1. แบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของโรเซนเบิร์ก (Rosenberg Self Esteem Scale) (อ้างใน 65) ซึ่งสร้างขึ้นมาวัดความรู้สึกยอมรับตนเองของบุคคลในด้านมองเห็นคุณค่า ได้พัฒนาและปรับปรุงจนมีลักษณะกระชับ รัดกุม และครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการ เข้าใจง่าย และสะดวกในการนำไปใช้ แบบวัดนี้เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ มีข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ ประกอบด้วยข้อความที่มีความหมายทางบวก 5 ข้อ และทางลบจำนวน 5 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72 เป็นแบบวัดที่ไม่มีทั้งสเกลการตอบไม่ตรงกับความเป็นจริงและการประเมินพฤติกรรมจากบุคคลอื่น

2. แบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิธ (Coopersmith Self – Esteem Inventory) (66) ได้สร้างแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง โดยใช้รูปแบบของการรายงานตนเอง 3 ฉบับ คือ ฉบับนักเรียน (School Form) ฉบับสั้น (School Short Form) และฉบับผู้ใหญ่ (Adult Form) แบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองฉบับนักเรียนเหมาะสมกับเด็กอายุ 8-15 ปี ลักษณะของแบบวัดเป็นข้อความที่เป็นการรายงานตนเอง 50 ข้อ แบ่งออกเป็นหมวดต่าง ๆ คือ โดยทั่วไป ทางสังคม พ่อแม่และทางบ้าน โรงเรียนและการศึกษา และหมวดการตอบไม่ตรงกับความจริง ส่วนฉบับผู้ใหญ่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปี ขึ้นไป ประกอบด้วยข้อคำถาม 25 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 แบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิธ ทั้ง 3 ฉบับ วัดในสิ่งเดียวกัน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แบบสัมภาษณ์ซึ่งพัฒนามาจากแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ฉบับนักเรียน ของคูเปอร์สมิธ (Coopersmith Self – Esteem Inventory: CSEI; 1984) ผู้วิจัยดัดแปลงแบบสอบถามของ ภนิตา ภูโตนนา (64) มาใช้ในการวิจัย เพื่อให้เหมาะสมแก่วัยรุ่นชายที่กำลัง

ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นแบบวัดที่มีสเกลการตอบไม่ตรงกับความจริงกับความ เป็นจริงเพื่อวัดความจริงใจของผู้ตอบ และมีข้อคำถามที่เป็นการประเมินตนเองโดยพิจารณาจาก ความรู้สึกของบุคคลอื่นที่มีต่อตนเอง แบบวัดดังกล่าวมีคุณสมบัติครบตามลักษณะของแบบวัดที่ เป็นความรู้สึกนึกคิด ที่บุคคลมีความพึงพอใจในตนเองซึ่งสามารถทำได้ยาก (Robinson) (อ้างใน 65) ประกอบด้วยความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง 4 ด้าน คือ ด้านทั่วไป (General Self) ด้านครอบครัว (Home – Parent) ด้านสังคม (Social self) ด้านโรงเรียนและการศึกษา (School - Academic) ซึ่ง ประกอบด้วยข้อคำถามด้านละ 5 ข้อ รวม 20 ข้อ และจัดระดับคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ของวัยรุ่นชายออกเป็น 3 ระดับ คือ

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองในระดับสูง หมายถึง วัยรุ่นชายมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองอยู่ ในระดับสูง ($>\bar{x}+S.D.$)

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองในระดับต่ำ หมายถึงวัยรุ่นชายมีคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าใน ตนเองอยู่ในระดับต่ำ ($<\bar{x}-S.D.$)

3. แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู

ความหมายของครอบครัว

พูนสุข ช่วยทอง (41) ได้ให้ความหมายของครอบครัวไว้ว่า เป็นสถาบันทางสังคมที่เป็น พื้นฐานที่มีหน่วยเล็กที่สุด ที่คนตัดสินใจมาใช้ชีวิตร่วมกัน ภายในกฎระเบียบเดียวกัน ที่สมาชิกใน ครอบครัวร่วมกันกำหนด โดยสมาชิกในครอบครัวประกอบด้วยบุคคลที่ตัดสินใจมาใช้ชีวิตร่วมกัน นั้นมีพันธะกรณีต่อกันทั้งทางนิติบัญญัติ และพฤตินัย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิต พ.ศ. 2525 (23) ให้ความหมายของครอบครัวไว้ว่า กลุ่ม ของบุคคลต่าง ๆ ที่รวมกันขึ้นโดยการผูกพันด้านการ แต่งงาน การสืบสายโลหิต หรือการรับบุตร บุญธรรมซึ่งทำให้บุคคลเหล่านั้นอยู่ร่วมกันในบ้านเรือนเดียวกัน

ประเภทครอบครัว

พูนสุข ช่วยทอง (41) ได้แบ่งประเภทครอบครัว เป็น 2 ประเภท คือ ครอบครัวเดี่ยว และ ครอบครัวขยาย

ครอบครัวเดี่ยว หมายถึง ครอบครัวที่มีโครงสร้างของครอบครัว ประกอบด้วย พ่อแม่ และลูก ที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันทั้งด้านสังคมและเศรษฐกิจ มีปฏิสัมพันธ์ดูแลซึ่งกันและกัน

ครอบครัวขยาย หมายถึง ครอบครัวที่มีโครงสร้างของครอบครัว ที่ประกอบด้วย ปู่ ย่า ตา ยาย พ่อ แม่ และลูก โดยกลุ่มบุคคลดังกล่าวใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว มีการดูแลช่วยเหลือ เกื้อกูลซึ่งกันและกันด้านสังคม และเศรษฐกิจ

กัญญา ทองดี (68) ได้แบ่งประเภทครอบครัว เป็น 2 ประเภท คือ ครอบครัวเดี่ยว และครอบครัวขยาย

ครอบครัวเดี่ยว (Nuclear family) คือครอบครัวที่ถือเป็นแก่นแท้หรือแกนหลักของครอบครัวในความหมายที่แท้จริง เพราะก่อตั้งขึ้นด้วยการที่คนต่างเพศสองคนตกลงใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน มีความสัมพันธ์กันที่สามี-ภรรยา และสืบทอดสายโลหิตด้วยการให้กำเนิดบุตร หรือหากไม่มีบุตร โดยสายโลหิต ก็อาจจะมี การรับเลี้ยงดูผู้อื่นมาเป็นบุตรบุญธรรม ครอบครัวเดี่ยวในลักษณะเช่นนี้จะประกอบด้วยสมาชิกที่เป็นแกนหลักของครอบครัว คือสามี - ภรรยา หรือ พ่อ แม่ ลูก สมาชิกมีความสัมพันธ์และผูกพันกันอย่างแน่นแฟ้น มีการสืบทอดสายโลหิตเพียงทอดเดียว คือจากพ่อ-แม่ และลูก สมาชิกในครอบครัวจึงมีจำนวนไม่มากนัก มักจะพบครอบครัวประเภทนี้ในสังคมเมืองหรือสังคมสมัยใหม่ บางครั้งจึงมีการเรียกครอบครัวประเภทนี้ว่า ครอบครัวสมัยใหม่ หรือ Modern Family

ครอบครัวขยาย (Extended family) เป็นครอบครัวที่แตกแขนงจำนวนสมาชิกออกไปจากแกนเดิมของครอบครัว ก็นอกจากจะประกอบด้วยวงศาญาติที่อาศัยอยู่ด้วย ยังอาจหมายถึงบุคคลอื่นที่มาสมทบในภายหลังโดยนับรวมเข้าร่วมเป็นสมาชิกของครอบครัวด้วย สมาชิกที่เป็นบุคคลอื่นที่มาสมทบและนับรวมเป็นสมาชิกของครอบครัว

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (69) พบว่า รูปแบบของครอบครัวไทยเปลี่ยนจากครอบครัวขยายมาเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น โดยครอบครัวขยายที่มีปู่ย่าตายาย หรือญาติ ๆ ลดลงเรื่อย ๆ เหลือเพียงร้อยละ 32.1 ขณะที่ครอบครัวเดี่ยวที่มีสามีและ / หรือภรรยา / หรือลูกเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 55.5 โดยเฉพาะครัวเรือนที่มีพ่อหรือแม่เป็นผู้ปกครองคนเดียว (Single parent family) มีจำนวนถึง 1.3 ล้านครอบครัว

จากการที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประเภทครอบครัว หมายถึง องค์ประกอบของสมาชิกในครอบครัวของวัยรุ่นชาย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม

ครอบครัวเดี่ยว (Nuclear family) คือ ครอบครัวที่มีเฉพาะบิดา มารดา และบุตรที่อาศัยอยู่ร่วมกัน

ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว (Single Parent family) คือ ครอบครัวที่มีพ่อ หรือ แม่ เลี้ยงบุตรตามลำพัง หลังการหย่าร้าง หรือ ตา หรือ ยาย หรือ ลุง หรือ ป้า หรือ น้า หรือ อา ที่อาศัยอยู่กับบุตรหลานตามลำพัง

ครอบครัวขยาย (Extended family) คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยสมาชิกหลายช่วงอายุรวมกันเป็นครอบครัวขนาดใหญ่ ประกอบไปด้วย ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อา บิดา มารดา และบุตร ตลอดจนญาติพี่น้อง อาศัยอยู่ด้วยในบ้านเดียวกัน หรือเช่าบ้านเดียวกัน

ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู

ไรท์ (Wright) (29) ได้ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูว่า หมายถึง การที่ผู้ปกครองนั้นได้มีการดูแลเด็กใน 4 ด้าน คือ การควบคุมเด็ก การเป็นตัวอย่างแก่เด็ก การให้รางวัล และการลงโทษ

Green, Arnold W. (30) ได้ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูว่า หมายถึง การอบรมให้รู้ระเบียบสังคมเป็นกระบวนการที่เด็กจะได้รับวัฒนธรรมและสร้างบุคลิกภาพกับความเป็นตัวของตัวเอง

เพ็ญศรี พิชัยสนิท (31) ได้ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู โดยแยกความหมายของคำว่า การอบรม และการเลี้ยงดู ไว้ดังนี้

การอบรม (Discipline) หมายถึง การแนะนำ สั่งสอน อบรม และฝึกหัดขัดเกลาที่มุ่งให้เด็กประพฤติดี มีระเบียบวินัย รู้จักควบคุมตนเอง มีความรับผิดชอบ รู้ผิด รู้ชอบ รู้ชั่ว รู้ควร รู้ไม่ควร เป็นต้น

การเลี้ยงดู (Care) หมายถึง การดูแลเพื่อตอบสนองความต้องการ (Needs) ของเด็ก ทั้งทางกายและทางใจ โดยมุ่งให้เด็กมีสุขภาพดี ร่างกายแข็งแรงทุกระบบ ไม่มีโรค ไม่มีคามพิการ อารมณ์แจ่มใส อุปนิสัยดี ใจคอหนักแน่น สติปัญญาเฉลียวฉลาดและมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น เป็นต้น

ดวงเดือน พันธุมนาวิน คณะ (32) ได้ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูว่า หมายถึง การที่ผู้ใกล้ชิดเด็กมีการติดต่อเกี่ยว ข้องกับเด็ก ทั้งทางด้านคำพูด และการกระทำ ซึ่งเป็นการสื่อความหมายต่อเด็กทั้งทางด้านความรู้สึกและอารมณ์ของผู้กระทำ ตลอดจนเป็นหนทางให้ผู้เลี้ยงดู

สุรางค์ จันทน์เอม (33) ได้ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูว่า หมายถึง เป็นกระบวนการที่บุคคลจะต้องพบตั้งแต่เกิดจนตลอดชีวิต เป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาชีวิต การอบรมเลี้ยงดูช่วยให้บุคคลได้เรียนรู้ระเบียบต่างๆ ในสังคม สร้างสรรค์พฤติกรรมของบุคคล ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลภายใต้ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมของสังคม

จากการให้ความหมายเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กข้างต้น กล่าวได้โดยสรุปว่า การอบรมเลี้ยงดูเด็ก หมายถึง การที่พ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กปฏิบัติต่อเด็กด้วยความผูกพัน ตอบสนองความต้องการในด้านอาหาร ที่อยู่อาศัย การพักผ่อน ให้ความปลอดภัยในชีวิต รวมทั้งการฝึกให้เด็กมีพฤติกรรมต่างๆ ที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้มีพัฒนาการที่สมบูรณ์เจริญเติบโตเป็นคนดีของประเทศชาติ สำหรับการศึกษาครั้งนี้ ศึกษารูปแบบการอบรมเลี้ยงดู หมายถึง ลักษณะวิธีการของบิดามารดาหรือผู้ปกครองที่ใช้ในการดูแล สั่งสอน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทำให้วัยรุ่นชายรับรู้ถึงความรู้สึกและการกระทำ เพื่อให้วัยรุ่นชายได้มีการพัฒนาตนเองทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ในการศึกษาครั้งนี้แบ่งการอบรมเลี้ยงดูออกเป็น 4 แบบ คือ วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ และวิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม

จุดมุ่งหมายของการอบรมเลี้ยงดู

Brom และคณะ (อ้างใน34) อธิบายไว้ว่า โดยทั่วไปแล้วการถ่ายทอดวัฒนธรรมโดยกระบวนการสังคมประกิดในแต่ละสังคมนั้น จะมีความมุ่งหมายหลักใหญ่คล้ายคลึงกัน 4 ประการ ดังนี้คือ

1. การปลูกฝังระเบียบวินัย (Disciplines) การมีระเบียบวินัยถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำเนินกิจกรรมในสังคม และการอยู่ร่วมกันของกลุ่ม การปลูกฝังระเบียบวินัยจะทำให้บุคคลยอมทำตามระเบียบกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด ถึงแม้ว่าจะมีความยากลำบากหรือต้องฝืนใจทำระเบียบวินัยเป็นสิ่งที่บุคคลได้รับตั้งแต่วัยต้นของชีวิต ในการดำรงชีวิตประจำวัน

2. การปลูกฝังความคาดหวัง (Aspiration) ปกติแล้วระเบียบวินัยเป็นสิ่งที่คนไม่ยอมปฏิบัติตาม แต่ความคาดหวังนั้นจะช่วยทำให้ระเบียบวินัยนั้นมีคุณค่าและง่ายต่อการปฏิบัติ เพื่อที่จะให้ได้ในสิ่งที่ตนต้องการ

3. การกำหนดบทบาทในสังคม (Social Role) รวมทั้งทัศนคติต่างๆที่เข้ากับบทบาทนั้นๆชีวิตในกลุ่มสังคมจะดำรงไปด้วยดี ถ้าบุคคลรู้จักบทบาทของตน ซึ่งก็อาศัยบทบาทที่เหมาะสมในการสัมพันธ์กับผู้อื่นให้ถูกต้องตามกาลเทศะและโอกาสต่างๆกัน

4. การให้เกิดทักษะ หรือความชำนาญเฉพาะอย่าง (Skill) ที่จะใช้ร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นในสังคม โดยเฉพาะสังคมที่มีความเป็นอยู่อย่างง่าย ๆ นั้น มีการถ่ายทอดการปฏิบัติตามประเพณี โดยการเรียนรู้จากการเลียนแบบการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเด็กวัยรุ่น

รูปแบบของการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว จึงเป็นแหล่งหล่อหลอม สร้างและพัฒนาบุคลิกภาพของวัยรุ่นออกมาสู่สังคมภายนอก บิดามารดาหรือผู้ปกครองย่อมมีวิถีทางการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกันไป ซึ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเด็กนั้นมีด้วยกันหลายแบบแตกต่างกันออกไป ตามแนววิถีของบิดามารดาหรือผู้ปกครองได้นำมาปฏิบัติกับเด็ก เพื่อให้เด็กนั้นมีความรู้ ความเข้าใจ และส่งผลต่อเด็กในการพัฒนาตนเองในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ ซึ่งมีผู้จำแนกรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ไว้ดังนี้

สุนน อมรวิวัฒน์ และคณะ (35) ได้เสนอรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทยยุคปัจจุบัน 10 แบบ คือ

1. แบบให้อิสระเชิงควบคุม โดยเมื่ออยู่บ้านผู้ใหญ่จะให้อิสระกับเด็กในการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเอง เช่น ให้อินข้าวเอง อาบน้ำเอง เล่นเอง เป็นต้น เพื่อให้เด็กช่วยตนเองเป็นการลดภาระของผู้ใหญ่ โดยผู้ใหญ่ จะควบคุมดูแลอยู่ห่างๆเพื่อความปลอดภัยแก่เด็ก แต่ความอิสระจะน้อยลงเมื่อเด็กไปอยู่ที่ศูนย์เด็ก เพราะเด็กต้องปฏิบัติตามตารางที่ศูนย์กำหนด เช่น จะเล่นเมื่อถึงเวลาเล่น จะกิน/นอนเมื่อถึงเวลา เด็กจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตแบบใหม่ที่ต่างจากวิถีชีวิตที่บ้าน

2. แบบควบคุมเชิงละเลย การเลี้ยงดูแบบนี้ผู้ใหญ่จะคอยควบคุมดูแลให้เด็กได้กินอยู่หลับนอน โดยอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ แต่ไม่เป็นการควบคุมตลอดกระบวนการ ถ้าพฤติกรรมใดที่บอกเด็กหรือห้ามเด็กแล้วเด็กนั่งเฉยหรือยังทำอยู่ ผู้ใหญ่บางครั้งก็ยังไม่ปล่อยให้เด็กทำไป บางครั้งก็เข้มงวดขึ้นกับอารมณ์ของผู้ใหญ่ ทำให้เด็กสับสน แต่เมื่อเด็กไปโรงเรียน/ศูนย์เด็กแล้ว เด็กจะได้รับการควบคุมตลอดกระบวนการมากกว่าอยู่ที่บ้าน

3. แบบยอมรับแบบไม่แสดงออก ผู้ใหญ่ให้การยอมรับเด็กโดยไม่แสดงออกอย่างชัดเจนทางพฤติกรรม เมื่อเด็กยังเล็กจนอายุได้ประมาณ 3 ขวบ ผู้ใหญ่จะแสดงความรักด้วยการกอดรัดจูบ แต่เมื่อขึ้นการสัมผัสทางกายจะลดน้อยลง การแสดงความรัก และการยอมรับจะเปลี่ยนจากการสัมผัสและสัมผัสทางกายเป็นการแสดงออกทางวาจาและการกระทำ เมื่อเด็กมีพฤติกรรมในทางที่ดีเป็นที่พอใจของผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่มักไม่ให้การชมเชย บางทีการเฉยหรือนิ่งของผู้ใหญ่ถือว่าเป็นการแสดงการยอมรับเด็ก แต่ถ้าการกระทำไม่เป็นที่พอใจ ผู้ใหญ่จะดักเตือน ดุ หรือสั่งสอน สภาพการณ์นี้เริ่มเปลี่ยนแปลงเมื่อเด็กไปศูนย์เด็ก ถ้าครูหรือผู้ดูแลเด็กจะให้คำชมเชยหรือยกย่องทางวาจามากขึ้น เมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่น่าพึงพอใจ

4. การเป็นแบบอย่าง เด็กเรียนรู้จากการเลียนแบบพฤติกรรมผู้ใหญ่ซึ่งมีทั้งพฤติกรรมทางบวก เช่น การแสดงความมีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ และพระสงฆ์ การช่วยเหลือกันในหมู่บ้าน เพื่อนบ้าน ส่วนพฤติกรรมทางลบก็มี เช่น การพูดไม่จริงการหลอกกันเห็นเป็นเรื่องสนุก การด่าทอทะเลาะวิวาท นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมที่ยังตัดสินใจไม่ได้ว่าถ้าเด็กเลียนแบบแล้วจะให้คุ้มหรือโทษอย่างไร เช่นการบนบานศาลกล่าวและการเชื่อถือโชคกลาง เป็นต้น

5. แบบให้เด็กสัมผัสกับสภาพแวดล้อม พาไปร่วมกิจกรรมต่างๆ เด็กเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติ เด็กได้เรียนรู้จากการสัมผัส และสัมผัสกับสภาพแวดล้อมทั้งที่เป็นบุคคล สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สภาพแวดล้อมทางจิตวิญญาณและสภาพแวดล้อมทางวัตถุ เป็นต้น เด็กได้สัมผัสประสบการณ์ต่างๆ จากการทำกิจวัตรประจำวัน การสังเกต และเรียนรู้บทบาทของตนในครอบครัว การเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในพิธีกรรมที่เกี่ยวกับศาสนาและการทำมาหากิน การเรียนรู้จากการเล่น จากเพื่อนเล่น และจากการเผชิญสถานการณ์ต่างๆ การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามธรรมชาติ

6. แบบใช้พฤติกรรมทางวาจามากและแสดงผลน้อย ในการอบรมเลี้ยงดูเด็ก ผู้ใหญ่มักใช้พฤติกรรมทางวาจาโดยการบอก การออกคำสั่ง การห้าม การดักเตือน การหลอก การขู่ และดุคำ พ่อแม่ผู้ดูแลเด็กและครูที่โรงเรียนใช้พฤติกรรมทางวาจามากเหมือนกัน วิธีการพูดของผู้ใหญ่มีการชี้แจงเหตุผลน้อย

7. แบบใช้อำนาจในการอบรมเลี้ยงดู ผู้ใหญ่ใช้อำนาจทั้งทางวาจาและท่าทางเมื่อเด็กทำสิ่งใดที่ผู้ใหญ่ไม่พอใจ ผู้ใหญ่จะดุคำหรือลงโทษเด็กด้วยการตี หรือแรงจูงใจ การใช้อำนาจของผู้ใหญ่ขึ้นอยู่กับอารมณ์ ถ้าผู้ใหญ่อารมณ์ไม่ดีจะใช้อำนาจมากและรุนแรงกว่าอารมณ์ดี เด็กเล็กจะได้รับโทษน้อยและรุนแรงน้อยกว่าเด็กโต ครูหรือผู้ดูแลเด็กในศูนย์เด็กก็ใช้อำนาจเช่นเดียวกัน เมื่อออกคำสั่งแล้วคาดหวังว่าเด็กต้องปฏิบัติตาม ส่วนใหญ่เด็กสามารถรับคำสั่งและเชื่อฟังดี

8. แบบไม่คงเส้นคงวา ในการอบรมเลี้ยงดูผู้ใหญ่แสดงพฤติกรรมทั้งทางวาจาและการกระทำไม่คงเส้นคงวา ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของผู้ใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่อารมณ์ดีจะแสดงออกอีกอย่างหนึ่ง พ่อแม่อบรมสั่งสอนเด็กโดยใช้อารมณ์ค่อนข้างมาก ไม่ค่อยสนใจสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาเหล่านั้น

9. แบบมีผู้ดูแลเด็กหลายคน ครอบครัวในชนบทยังมีลักษณะเป็นครอบครัวขยาย นอกจากพ่อแม่มีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดูเด็กแล้ว ยังมีญาติพี่น้องที่อาศัยอยู่ด้วย เช่น ยาย หรือป้า ที่มีส่วนในการอบรมเลี้ยงดู พี่ก็มีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดูน้อง นอกจากนั้นบางครั้งเพื่อนบ้านก็ให้ความช่วยเหลือในเรื่องนี้ด้วย

10. การเลี้ยงดูแบบสนองความต้องการของเด็กตามวัย วุฒิภาวะ ลำดับที่ของบุตรและเพศของเด็ก ลักษณะการเลี้ยงดูของพ่อแม่จะแตกต่างกันไปตามตัวแปรดังกล่าว เช่น วยเด็กพ่อแม่เลี้ยงดูอย่างใกล้ชิดเน้นทางสัมผัสทางกาย พอโตขึ้นก็เปลี่ยนเป็นการอบรมเลี้ยงดูแบบคำพูด/วาจาแสดงความห่วงใยแทน การสัมผัสทางกายจะลดลงไปหรือ แทบไม่มีเลย บางครอบครัวเลี้ยงเด็กชายและเด็กหญิงแตกต่างกัน เด็กชายเน้นการปลุกฝังให้เข้มแข็ง อดทน ถ้าเป็นพี่ก็ต้องดูแลน้อง ๆ ส่วนเด็กหญิงเน้นเรื่องกิริยามารยาท สอนให้ทำการบ้าน บางครอบครัวเลี้ยงลูกคนสุดท้ายต้องแบบตามใจเป็นต้น

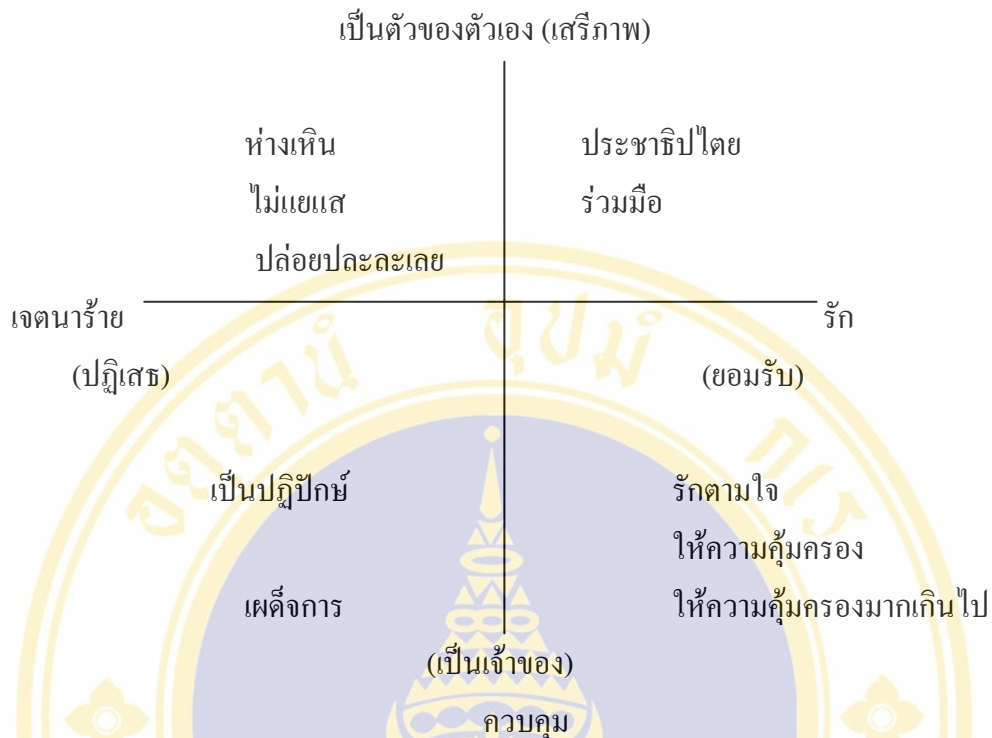
Diana Baumrind (อ้างใน 34) ได้เสนอแนวทางการเลี้ยงดู 3 แบบ คือ

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม (Authoritarian) เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ใช้อำนาจให้เด็กทำตามความต้องการของตน ไม่มีการปรึกษาหารือกับเด็ก แสดงความไม่พอใจยอมรับเด็ก ไม่ไว้ใจ ห้างเหิน ให้ความอบอุ่นน้อย ลงโทษสูง

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ดูแล (Authoritative) เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ควบคุมสูงให้ทำตามพ่อแม่ต้องการ แต่มีการยอมรับในตัวเด็กสูงเช่นกัน มีการให้ความรัก ความอบอุ่นและให้เหตุผล

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ (Permissive) เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ยอมรับเด็กมากให้ความอบอุ่นแต่ไม่มีการประเมิเด็ก ควบคุมเด็กน้อย ปล่อยให้เด็กเป็นตามที่ต้องการ

เซฟเฟอร์ (Schaefer) (อ้างใน 36) ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของการอบรมเลี้ยงดูพบมิติที่เป็นอิสระต่อกัน 2 มิติ



แผนภูมิที่ 2 แสดงรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูตามแนวคิดของ เซฟเฟอร์ (Schaefer)

จากแผนภูมิแสดงการอบรมเลี้ยงดูแบบต่าง ๆ บน 2 มิติ ซึ่งเป็นอิสระต่อกัน คือ (รัก – เจตนาร้าย) และ (ควบคุม – เป็นของตัวเอง) การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและร่วมมือ อยู่บนมิติ “รัก” และ “เป็นของตัวเอง” แบบเผด็จการ และเป็นปฏิปักษ์ อยู่บนมิติ “ควบคุม” และ “เจตนาร้าย” แบบรักตามใจ ให้ความคุ้มครองมากเกินไป อยู่บนมิติ “รัก” และ “ควบคุม” ส่วนการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยไม่แยแสและห่างเหิน อยู่บนมิติ “เป็นของตัวเอง” และ “เจตนาร้าย”

การอบรมเลี้ยงดูแต่ละแบบที่อยู่ในมิติจะไม่รวมอยู่จุดเดียว แต่ก็กระจายอยู่ในลักษณะใกล้เคียงกัน แต่มีมิติใดมิติหนึ่งมากกว่าเช่น การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย และแบบร่วมมือ จะอยู่บนมิติเดียวกันคือ “รัก” และ “เป็นของตัวเอง” เหมือนกัน แต่ต่างกันในเรื่องลักษณะแบบประชาธิปไตยจะมีมิติ “เป็นของตัวเอง” มากกว่ามิติ “รัก” ส่วนลักษณะร่วมมือจะมีมิติ “รัก” มากกว่ามิติ “เป็นของตัวเอง”

เบคเกอร์ (Becker) (อ้างใน 37) ได้สรุปรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดาเป็น 3 มิติ คือ 1. มิติเข้มงวดกวดขัน – มิตรรักตามใจ, 2. มิติใช้อารมณ์ – มิติไม่ใช้อารมณ์ และ 3. มิติอบอุ่น – มิติเจตนาร้าย ซึ่งเบคเกอร์ ได้อธิบายว่า

1. มิติเข้มงวดกวดขัน พ่อแม่จะเคร่งครัดในระเบียบวินัย มีความเป็นระเบียบสอนให้บุตร เคารพเชื่อฟังพ่อแม่ ส่วนมิตรรักตามใจพ่อแม่ บุตรจะรู้สึกว่าได้ปลดปล่อยเลย เหมือนถูกห่างเหินจาก พ่อแม่ในการอบรมเลี้ยงดู และสามารถแสดงพฤติกรรมต่างๆ ได้ตามใจปรารถนา ขาดคำแนะนำที่ ถูกต้อง มีลักษณะตรงข้ามกับมิติเข้มงวดกวดขัน

2. มิติใช้อารมณ์ พ่อแม่จะมีพฤติกรรมในการเลี้ยงดูเด็กโดยใช้แบบเผด็จการ ใช้อารมณ์เมื่อ บุตรทำผิดจะเข่นตีปรามจากเหตุผลทำให้บุตรเกิดกับข้องใจ ส่วนมิติไม่ใช้อารมณ์ พ่อแม่จะมี ความอ่อนโยนในการอบรมเลี้ยงดู ใช้เหตุผลไม่กระทำการรุนแรง

3. มิติอบอุ่น พ่อแม่มีการการยอมรับ พอใจ เห็นด้วย เข้าใจ เน้นความสำคัญของบุตร ใช้ คำอธิบายให้เหตุผลในการฝึกวินัย ให้คำชม ไม่ใช้การลงโทษ และมิติเจตนาร้าย จะเน้นการลงโทษ บุตรโดยขาดคำสั่งสอนที่ดี จะมีลักษณะตรงข้ามกับมิติอบอุ่น

สมพร สุทัศน์ (38) แบ่งการอบรมเลี้ยงดูเพื่อใช้ในการศึกษา ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิง สาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยใช้แนวความคิดของ เชฟเฟอร์ (Schaefer) และเบคเกอร์ (Becker) ออกเป็น 7 แบบคือ

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม (Authoritarian) หมายถึง การที่เด็กรายงานว่า ตนได้รับการควบคุมทั้งพฤติกรรม ความคิด ทศนคติ และความรู้สึกโดยตรง และเปิดเผยจากพ่อแม่ จะคอยออกคำสั่งให้ปฏิบัติตามเสมอ ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะถูกลงโทษ

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน (Firm Discipline) หมายถึง การที่เด็กรายงานว่า พ่อแม่ควรกวดขัน ดูแลแนะนำให้ปฏิบัติ ตามกฎระเบียบมาตรฐานของสังคมวัฒนธรรมหรือห้ามมิให้ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่นอกกรอบกรอบ ถ้าเด็กไม่ทำตามกฎระเบียบมาตรฐาน ดังกล่าวก็จะถูกลงโทษ

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษทางกาย (Physical Punishment) หมายถึง การที่เด็ก รายงานว่า พ่อแม่ลงโทษให้เจ็บกาย เช่น เข่น ตี หัก เมื่อเด็กทำผิดหรือแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึง ประสงค์

4. การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความคุ้มครอง (Overprotection) หมายถึง การที่เด็กรายงานว่า พ่อแม่แสดงความรักและห่วงใยเด็กจนเกินไปให้ความช่วยเหลือจนเกินความจำเป็นมักจะยุ่ง เกี่ยวกับเด็กในทุกเรื่องทำให้เด็กรู้สึกว่าตนไม่มีอิสระที่จะทำอะไรด้วยตนเอง

5. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย (Democracy) หมายถึง การที่เด็กรายงานว่า พ่อแม่แสดงความรักและส่งเสริมให้เด็กมีอิสระในการคิด ตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ เด็กได้รับความเสมอภาคในการทำสิ่งต่างๆ

6. การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ (Permissiveness) หมายถึง การที่เด็กรายงานว่าพ่อแม่ยินยอมให้เด็กแสดงพฤติกรรมต่างๆได้ตามใจปรารถนา โดยไม่ต้องตามกฎเกณฑ์แม้กระทั่งการทำความผิดก็ไม่ได้รับการลงโทษ เด็กรู้สึกว่าการปล่อยปละละเลยตามใจโดยไม่มีการให้คำแนะนำที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา

7. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยหรือทอดทิ้ง (Rejection) หมายถึง การที่เด็กรายงานว่าพ่อแม่ไม่สนใจ ไม่เอาใจใส่ ไม่ให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น วิचारณ์ดำเนินและลงโทษอย่างรุนแรงเมื่อเด็กทำผิด

จากการที่กล่าวมาสรุปได้ว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู มีหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีผลต่อการอบรมเลี้ยงดูวัยรุ่นแตกต่างกัน ปัจจุบันได้มีการแบ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน แต่ก็มีส่วนคล้ายคลึงกัน สำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ยึดแนวทางการศึกษาของ เชฟเฟอร์ (Schaefer) และเบคเกอร์ (Becker) เป็นหลักและเพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบของการอบรมเลี้ยงดูวัยรุ่น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำแบบสอบถามของ นุชลดา โรจนประภาพรรณ (39) มาใช้ในการวิจัย รายละเอียดของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู คือ

การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าได้ความรักความอบอุ่นจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง มีความยุติธรรม มีอิสระ มีความไว้วางใจ ให้การยอมรับความคิดเห็น

การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าการตนเองนั้นถูกทอดทิ้ง ขาดการเอาใจใส่ ขาดคำแนะนำ ไม่ให้ความรักความอบอุ่น ปล่อยให้ทำอะไรด้วยตนเอง

การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าตนเองได้สามารถทำพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ตามปรารถนา ไม่มีกฎระเบียบ ไม่ต้องรับโทษเมื่อต้องผิด รู้สึกว่าบิดามารดาปล่อยตามใจไม่มีการแนะนำกับการแก้ปัญหา

การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่วัยรุ่นชายรู้สึกว่าตนไม่มีความเป็นอิสระ ต้องอยู่ในระเบียบ ควบคุมให้อยู่ในกฎเกณฑ์ บิดามารดาหรือผู้ปกครองยึดความพอใจของตน

4. แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว

สัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวนั้นก็มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กอย่างมาก เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีความรักใคร่ผูกพันกันระหว่างบิดามารดาและบุตรอย่างดีแล้ว จะทำให้เด็กเติบโตเป็นคนดี มองโลกในแง่ดี มีความรู้สึกรอบอุ่น มีความรักและความปรารถนาดีต่อผู้อื่นและสังคม และมีพฤติกรรมที่ดีเป็นที่ยอมรับของสังคม (5)

ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัว

อัญชลี จิตะปุระ (40) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า เป็นความสัมพันธ์หรือความผูกพันซึ่งประกอบด้วยความพึงพอใจ และการปฏิบัติต่อกันของสมาชิกในครอบครัวนั้นๆ เพื่อให้สมาชิกแต่ละบุคคลมีการพัฒนาความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพที่ดี และสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข

นุชลา โรจนประภาพรรณ (39) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า การที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันรักใคร่ ประองคองกัน และสามารถให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

พูนสุข ช่วยทอง (41) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า การที่สมาชิกในครอบครัวจะต้องเคารพและคำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล รวมทั้งความเป็นส่วนตัวที่เป็นความต้องการปกติของมนุษย์ทุกคน ด้วยการกำหนดขอบเขตในครอบครัว

จากความหมายจึงสรุปได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง ความผูกพัน ความสมัครสมาน ความกลมเกลียว ของสมาชิกในครอบครัว อันที่จะส่งผลต่อสัมพันธภาพที่ดีของบุคคลที่อยู่ในครอบครัวด้วยกัน และอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข สำหรับการศึกษาครั้งนี้ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัว ว่าหมายถึงสภาพบรรยากาศ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว การเอื้ออาทร การเอื้อเฟื้อซึ่งกันและกัน การมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว ซึ่งวัดโดย แบบวัด Family Attachment Change ability Index 8 (FACI8) McCubbin HI และคณะ (42) นำมาใช้ในโครงการพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย ลัดดา เหมาะสุวรรณ และคณะ (43) สำหรับอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

ครอบครัวแบบสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกต่างคนต่างอยู่ ความผูกพันและความร่วมมือกันน้อย มีการปรับตัวไม่ดี

ครอบครัวก่อนไปทางสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันน้อย ความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับปานกลาง

ครอบครัวก่อนไปทางสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันปานกลาง มีความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

ครอบครัวสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันมากมีความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

การสร้างสัมพันธภาพในครอบครัว

การสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวจะค่อย ๆ ดำเนินไปได้ด้วยดีได้นั้น ต้องอาศัยลักษณะสำคัญ 10 ประการ ของพฤติกรรมที่แสดงความรักต่อกันอย่างเหมาะสมของบุคคลในครอบครัว ประกอบด้วย (41)

1. ต้องเอาใจใส่ดูแลและเอื้ออาทรต่อกัน คนในครอบครัวที่รักกัน ก็จะต้องดูแลเอาใจใส่ชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกทุกคนในครอบครัว ทั้งระหว่างสามีกับภรรยา ระหว่างพ่อแม่กับลูก พี่กับน้อง และระหว่างลูกหลานกับผู้สูงอายุ การดูแลเอาใจใส่ชีวิตความเป็นอยู่ในที่นี้ครอบคลุมถึงความเป็นอยู่ทุกๆด้านของบุคคลนั้น เช่น สุขภาพ อาหาร ชีวิตประจำวัน ความสะอาด การเรียน การใช้จ่าย การเดินทาง การมีเพื่อน ความสุข ความทุกข์ ที่ต้องการระบาย เป็นต้น ที่สำคัญคือ จะต้องเป็นการเอาใจใส่ดูแลด้วยความเอื้ออาทรห่วงใยอย่างแท้จริง และจริงใจ ไม่ใช่เป็นการเสแสร้งแกล้งกระทำ และจะต้องไม่มากเกินไป จนกระทั่งกลายเป็นการจุกจิกจู้จี้ จนดูเป็นการล่วงล้ำละเมิดสิทธิส่วนบุคคล จนทำให้เกิดความรำคาญใจ คือ สมาชิกในครอบครัวควรมีเวลาส่วนตัวด้วย ต้องมีความสมดุลระหว่างพฤติกรรมความห่วงใย และการเอาใจใส่ดูแลกับการมีเวลาส่วนตัว หรือ เอาใจใส่กันน้อยเกินไปจนกระทั่งกลายเป็นต่างคนต่างอยู่ ไม่ใส่ใจและสนใจซึ่งกันและกัน

2. ต้อง “รู้จัก” คนที่เรารัก สามีและภรรยาต้องรู้จักกันให้ดี และเข้าใจกันให้ดี ทั้งในเรื่องความชอบ ความไม่ชอบ นิสัยใจคอ และจุดเด่น จุดด้อย ที่แต่ละฝ่ายมี ยิ่งใช้ชีวิตคู่กันนานเท่าไร ก็ต้องรู้จักและเข้าใจกันมากขึ้น ไม่ใช่เข้าใจกันน้อยลง ถ้าพ่อแม่รักลูก ก็ต้องรู้จักและมีความรู้เกี่ยวกับลูก มีอะไรที่ลูกชอบ ไม่ชอบ ลูกมีความสามารถพิเศษ หรือมีความถนัดในเรื่องอะไร ลูกมีอุปนิสัยเป็นอย่างไร มีจุดเด่น จุดด้อยเป็นอย่างไร ควรจะช่วยเหลือ หรือตอบสนองอย่างไร จึงจะสอดคล้องตรงกับความต้องการและส่งเสริมพัฒนาการของลูก

3. ต้องเคารพซึ่งกันและกัน การเคารพนับถือกันและกัน ให้เกียรติกัน เป็นการเคารพที่มาจากใจ การเคารพสามารถแสดงออกได้จากพฤติกรรมหลายด้าน เช่น การเคารพผู้พูด โดยขณะที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพูด อีกฝ่ายหนึ่งควรฟัง ไม่ใช่ไม่ฟัง หรือทำเป็นไม่ได้ยิน หรือพูดอะไรก็ไม่ยอมฟัง อย่างนี้เรียกว่าไม่เคารพกันและกัน การให้เกียรติกันเป็นเรื่องสำคัญ ยิ่งรู้จักคุ้นเคยกันเท่าใด ก็ยิ่งต้องให้เกียรติกันมากขึ้น โดยเฉพาะกับคนสำคัญอันเป็นที่รักของเรา ไม่ว่าจะเป็นสามี ภรรยา พ่อ แม่ หรือ ลูก ควรพูดถึงในทำนองยกย่องมากกว่าการพูดถึงในทำนองดูถูกดูหมิ่น

การเกรงใจกันของสมาชิกในครอบครัว เป็นการให้เกียรติและยอมรับในการมีศักดิ์ศรีของการเป็นมนุษย์ของบุคคลที่เรารัก จะทำให้พ่อแม่ไม่ถือว่าลูกเป็นสมบัติของตัวเอง จะทำอะไรก็ได้ การแสดงความเกรงใจต่อลูก จะสอนให้ลูกรู้จักเกรงใจพ่อแม่ การเกรงใจไม่ใช่เป็นการกลัว แต่เป็นการให้เกียรติที่ทำให้บุคคลรู้สึกว่ามีคุณค่า และจะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือสมาชิกในครอบครัวดีขึ้น ปัญหาที่มีและมักจะเกิดขึ้นคือ เรามักจะเกรงใจคนอื่น แต่ไม่เกรงใจคนในครอบครัวเดียวกัน ทั้ง ๆ ที่เป็นคนที่เรารัก

4. ต้องมีความรับผิดชอบ สมาชิกในครอบครัวจะต้องอยู่ร่วมกันด้วยความรับผิดชอบต่อ การปฏิบัติหน้าที่ร่วมกัน ทั้งหน้าที่ส่วนตัว และหน้าที่ต่อสมาชิกคนอื่นในครอบครัว เหตุการณ์ทุกอย่างในครอบครัว ถือเป็นพันธกิจที่สมาชิกทุกคนในครอบครัวจะต้องร่วมกันรับผิดชอบการกระทำทุกอย่างต่อกันทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม

5. ต้องมีความไว้วางใจกัน ความไว้วางใจกันในครอบครัวเป็นเรื่องสำคัญที่จะทำให้เพิ่มความรักความอบอุ่นในครอบครัว ได้มากขึ้น ครอบครัวที่มีความรัก จะต้องทำบรรยากาศในครอบครัวให้เป็นที่พักพิงของสมาชิกในครอบครัวได้ทุกโอกาส ทั้งในโอกาสปกติและในยามทุกข์ เป็นที่ปรึกษาเยยวยาและฟื้นฟู ให้สภาพร่างกายและจิตใจของสมาชิกอยู่ในสภาพปกติสุข กล่าวคือสมาชิกทุกคนจะรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย และเป็นสุข เมื่อนึกถึงครอบครัวตนเอง

6. ต้องให้กำลังใจกันและกัน การให้กำลังใจเปรียบเสมือนเป็นการให้พลังต่อกัน เพื่อให้มีชีวิตอยู่ต่อไปได้อย่างมีความสุข และเพื่อต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ ในการดำรงชีวิต เช่น การที่ผลการเรียนของลูกไม่ดี ลูกนำผลการเรียนมาให้พ่อแม่ดู พ่อแม่ควรช่วยกันวิเคราะห์ดูผลการเรียน และพิจารณาว่าปัญหาย่อยตรงใด และแก้ไขให้ลูกจุด ช่วยให้กำลังใจลูก ให้ลองใช้ความเพียรพยายามเพิ่มขึ้นและให้ความเอาใจใส่เป็นพิเศษ แทนที่จะพูดคุยกะหนักรำซ้ำเดิมหรือพูดคาดโทษ ในครอบครัว ควรมีประโยชน์ให้กำลังใจประจำครอบครัว เช่น ไม่เป็นไร แก่ตัวใหม่ โอกาสยังมีสำหรับความพยายาม ไม่สายเกินไป สำหรับการเริ่มต้น การให้กำลังใจอาจให้ด้วยคำพูด ร่วมด้วยท่าทางที่พร้อมที่จะสนับสนุนอยู่เสมอ พูดชมเชยในสิ่งที่ได้ทำถูกต้องแล้ว ส่งเสริมในทางบวก ขจัดทางลบ

เช่น “ไม่คว่ำหู” หรือกล่าวโทษว่าเป็นความผิด ซึ่งแนวทางออกหลายๆทาง ให้มีทางเลือก และให้สามารถตัดสินใจเลือกเองได้

7. ต้องให้อภัยกันและกัน การมีเรื่องกระทบกระทั่งกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีโอกาสเกิดขึ้นได้เสมอ หลักการให้อภัย ยกโทษให้ ไม่ผูกพยาบาท หรือผูกใจเจ็บ จึงเป็นคุณสมบัติ หรือการกระทำที่จำเป็นในครอบครัว จึงจะสามารถสมานรอยร้าวในครอบครัวได้ วิธีที่ดี คือ การใช้เวลาแก้ตัวเองเพื่อผ่อนคลายความไม่พึงพอใจ ความโกรธ ความไม่พอใจ และทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีสติ และมีเหตุผล จวบจนกระทั่งยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นแล้วว่า ยากแก่การเปลี่ยนแปลงแก้ไขเพราะเหตุการณ์เกิดขึ้นแล้ว เป็นประวัติศาสตร์ที่ไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ แต่เรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงที่เกิดขึ้น พร้อมให้อภัย และเริ่มต้นใหม่ โดยใช้เป็นบทเรียนที่เป็นคติสอนใจ ป้องกันความผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นอีก และที่สำคัญจะต้องไม่เอาเหตุการณ์นั้นมาพูดซ้ำ ๆ หรือตอกย้ำ ทั้งความรู้สึกของตนเอง และบุคคลอื่น

8. ต้องรู้จักสื่อสารในครอบครัว สื่อสารในครอบครัวด้วยปิยะวาจา สร้างสรรค์ และให้กำลังใจ ถูกต้องสอดคล้องกับกาลเทศะ การสื่อสารต้องตั้งต้นด้วยการคิดดีต่อกัน แล้วจึงสื่อสารออกมาให้ตรงกับการคิดดี ก็จะเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การสื่อสารที่ดี จะต้องทำให้ทั้งผู้พูดและผู้ฟัง เกิดความรู้สึกที่ดีต่อกัน มีความรู้สึกผูกพัน และอยากเป็นคู่สนทนาด้วยอีก เพราะในการสื่อสารนั้นจะมีแต่การพูดคุยที่สรรค์สร้างให้กำลังใจ ถูกใจทั้งผู้พูดและผู้ฟัง ยกเว้นการสื่อสารเชิงตำหนิติเตียน หรือหลีกเลี่ยงการทำให้คู่สนทนาเจ็บช้ำใจ ตรงกันข้ามกลับเป็นการระมัดระวังที่จะไม่ใช้ภาษาและถ้อยคำทำลายน้ำใจซึ่งกันและกัน

9. ต้องใช้เวลาด้วยกันอย่างมีคุณค่า และมีคุณภาพ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่แต่ละคนประสบในแต่ละวัน จะเป็นการช่วยให้ครอบครัวมีสัมพันธภาพที่แน่นแฟ้นขึ้น ทั้งนี้การกระทำดังกล่าวครอบครัวต้องหาทางสร้างขึ้น ผ่านกิจกรรมต่างๆ ของครอบครัว ที่จงใจให้สมาชิกในครอบครัวได้มีส่วนร่วมกัน การมีปฏิสัมพันธ์กันในครอบครัว ทำให้สมาชิกในครอบครัวได้รู้จักกันมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถสอดแทรกค่านิยม ทักษะคติ ความคิดเห็นต่างๆ ด้านกิจกรรมได้ ด้วยเหตุนี้ครอบครัวจะต้องเอาใจใส่ในช่วงเวลาที่สมาชิกในครอบครัวอยู่ร่วมกันพร้อมหน้าพร้อมตา แม้ด้วยเวลาเพียงสั้นๆ ก็ตาม

10. ต้องมีการปรับตัวตามภาวะที่เปลี่ยนแปลงของบุคคลในครอบครัว สมาชิกทุกคนในครอบครัวต่างก็มีบทบาท หน้าที่ ที่พึงกระทำต่อกัน และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานภาพของสมาชิกในครอบครัวในแต่ละช่วงวัย อันเป็นผลมาจากพัฒนาการทุกด้าน ปรับตัวในเรื่อง “บทบาท” และ “หน้าที่” ทั้งต่อตนเองและสมาชิกในครอบครัวโดยลดความคาดหวังลงมาให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และทำสิ่งนั้นให้ดีที่สุด

5. แนวคิดในการวิเคราะห์พฤติกรรม (PRECEDE – PROCEED Model)

PRECEDE – PROCEED Model ประกอบด้วยส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นระยะของการวินิจฉัยปัญหา (Diagnostic phase) เรียกว่า PRECEDE (Predisposing, Reinforcing, and Enabling Constructs in Education / Environment Diagnosis and Evaluation) และส่วนที่ 2 เป็นระยะของการพัฒนาแผนซึ่งจะต้องทำส่วนที่ 1 ให้เสร็จก่อนจึงจะวางแผนและนำไปสู่การดำเนินงานการประเมินผลซึ่งส่วนนี้เรียกว่า PROCEED (Policy Regulatory and Organizational Constructs in Education and Environmental Development) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำเฉพาะส่วนที่ 1 คือ PRECEDE Model โดยใช้ขั้นตอนที่ 4 มาใช้ในการวิเคราะห์ มาเป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ศึกษาทั้งปัจจัยภายในและภายนอก ซึ่งแนวคิดนี้เน้นพฤติกรรมของบุคคล มีสาเหตุมาจากหลายปัจจัย ซึ่งกรอบแนวคิดนี้มีความสามารถสูงหรือเป็นรูปแบบที่ชัดเจน และสามารถนำไปใช้ได้ในทุกสถานการณ์ เพื่อใช้สำหรับเปลี่ยนแปลงปรับปรุง ในการให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อไป

PROCEED – PRECEDE Model นี้ กรีนและกรูเธอร์ (Lawrence W. Green, Marshall W. Kreuter (44) ปรับปรุงและพัฒนาจาก PRECEDE framework ของปี 1980 พัฒนาจนเป็นแบบจำลองนี้ในปี 1991 โดยมีข้อสรุปพื้นฐานที่สำคัญ 2 ประการ คือ

1. สุขภาพและพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการมีสุขภาพไม่ดี เกิดขึ้นเนื่องจากสาเหตุหลายสาเหตุ
2. เนื่องจากสุขภาพและพฤติกรรมเสี่ยง มีสาเหตุหลายสาเหตุ ดังนั้นสิ่งที่จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมและเปลี่ยนแปลงสังคมนั้น จำเป็นจะต้องใช้หลายวิธีการ ซึ่งเกิดจากการผสมผสานบูรณาการของศาสตร์วิทยาการหลาย ๆแขนงทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ (Biomedical Sciences)

PRECEDE – PROCEED Model เพื่อพัฒนาการวางแผนและประเมินผลโดยการส่งเสริมสุขภาพแบ่งเป็นขั้นตอน โดยเริ่มต้นจากเป้าหมายสุดท้ายที่ต้องการให้เกิดขึ้น (output) ซึ่งตามแบบจำลองคือคุณภาพชีวิตหรือการมีสุขภาพดี ดังแสดงในแผนภูมิที่ 2 แบบจำลองนี้มีขั้นตอนพื้นฐานในการวางแผน 6 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 6 เป็นการดำเนินงานตามแผน ส่วนการประเมินผลอาจมีขั้นตอนที่ 7 หรือขั้นตอนที่ 8 ขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ดังจะกล่าวถึงขั้นตอนต่าง ๆ โดยสรุปดังนี้

ขั้นที่ 1 การวินิจฉัยทางสังคม (Social diagnosis)

การวินิจฉัยปัญหาสังคมในกลุ่มประชากรเป้าหมายสามารถทำได้ โดยการศึกษาความต้องการและความคาดหวังส่วนบุคคล การศึกษาปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้น ซึ่งตัวชี้วัดของปัญหาสังคมอาจจะมีหลายตัวชี้วัด

ขั้นที่ 2 การวินิจฉัยทางวิทยาการระบาด (Epidemiological diagnosis)

ขั้นนี้เกี่ยวข้องกับการพิจารณาถึงเป้าหมายทางสุขภาพเฉพาะอย่าง ซึ่งจะมีผลต่อ เป้าหมายหรือปัญหาสังคม (ในขั้นที่ 1) ข้อมูลที่จะใช้ในการศึกษาขั้นนี้ได้แก่ สถิติชีพ ข้อมูลทางการแพทย์ และวิทยาการระบาด ผู้วางแผนจะใช้ข้อมูลเหล่านี้เพื่อเรียงลำดับความสำคัญของปัญหา ตัวอย่างของตัวชี้วัดที่สำคัญ (Dimension)

เมื่อวิเคราะห์ขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 แล้ว ผู้บริหารส่วนมากมักจะวางแผนโครงการส่งเสริมสุขภาพทันที โดยปราศจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทีวิเคราะห์ได้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 โดยเฉพาะในแง่สาเหตุ – ผล (Cause – Effect) ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

ขั้นที่ 3 การวินิจฉัยด้านพฤติกรรมและสิ่งแวดล้อม (Behavioral and Environmental diagnosis)

ขั้นนี้ประกอบด้วยการกำหนดองค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ (Environmental and health related behavioral factors) ที่สัมพันธ์กับปัญหาที่เลือก ในขั้นที่ 2 องค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อมเป็นองค์ประกอบที่อยู่ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งบุคคลไม่สามารถควบคุมโดยใช้ความสามารถภายในตัวเองได้ แต่เป็นสิ่งที่จะช่วยปรับเปลี่ยน สนับสนุน พฤติกรรมสุขภาพและคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือของบุคคลอื่น อิทธิพลขององค์ประกอบเหล่านี้ต่อพฤติกรรมของบุคคลชี้ให้เห็นว่างานสุขศึกษาที่เน้นเฉพาะพฤติกรรม สุขภาพส่วนบุคคลนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและยังไม่สมบูรณ์ จำเป็นจะต้องพิจารณาสิ่งผลักดันต่างๆ ในสังคมที่จะมีผลต่อการเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพด้วย ซึ่งสิ่งผลักดันเหล่านี้อาจจะเป็นระดับประเทศ ระดับภาค ระดับชุมชน หรือระดับองค์กรที่เล็กลงมา

ขั้นที่ 4 การวินิจฉัยด้านการศึกษาและองค์กร (Education and Organizational diagnosis)

มีองค์ประกอบมากมายที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสุขภาพ ซึ่งในแบบจำลองนี้ได้แบ่งกลุ่มองค์ประกอบเหล่านี้ออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ ปัจจัยนำ (Predisposing factors) ปัจจัยเอื้อ (Enabling factors) และปัจจัยเสริม (Reinforcing factors) ดังแสดงในรูปแผนภูมิที่ 3

ปัจจัยนำ (Predisposing factors) เป็นปัจจัยพื้นฐานภายในตัวบุคคล เช่นความรู้ เจตคติ ความเชื่อ ค่านิยม และการรับรู้ของบุคคลหรือประชาชน รวมถึงลักษณะบุคคลทางด้านสรีรภาพ ซึ่งจะมีอิทธิพลในแง่การจูงใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สำหรับปัจจัยด้านประชากรและ

สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมไม่ได้จัดเข้าในรายการของปัจจัยนำในแบบจำลองนี้แต่สามารถนำเข้ามาได้หากพบว่ามีความจำเป็นแล้วแต่กรณี

ปัจจัยเอื้อ (Reinforcing factors) เป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงเป็นทักษะ ทรัพยากรที่จำเป็นซึ่งจะเน้นการหาได้ง่าย เข้าถึงได้ง่ายและมีความสามารถที่จะใช้ได้ หรือเป็นสิ่งที่ขัดขวางที่จะช่วยให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง ซึ่งรวมถึงการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมด้วย องค์ประกอบเหล่านี้ อาจเป็นได้ทั้งเสริมให้เกิดหรือขัดขวางการเกิดพฤติกรรม เป็นปัจจัยภายนอกบุคคลซึ่งเกิดจากแรงในสังคมหรือระบบของสังคม สิ่งอำนวยความสะดวก ทรัพยากรส่วนบุคคล หรือทรัพยากรในชุมชน อาจจะมีไม่เพียงพอหรือเกินพอ เช่น รายได้ กฎหมาย ข้อบังคับ ทักษะ ในการปฏิบัติพฤติกรรม โดยสรุปก็คือเป็นปัจจัยที่สามารถทำให้บุคคลกระทำหรือไม่กระทำ พฤติกรรม

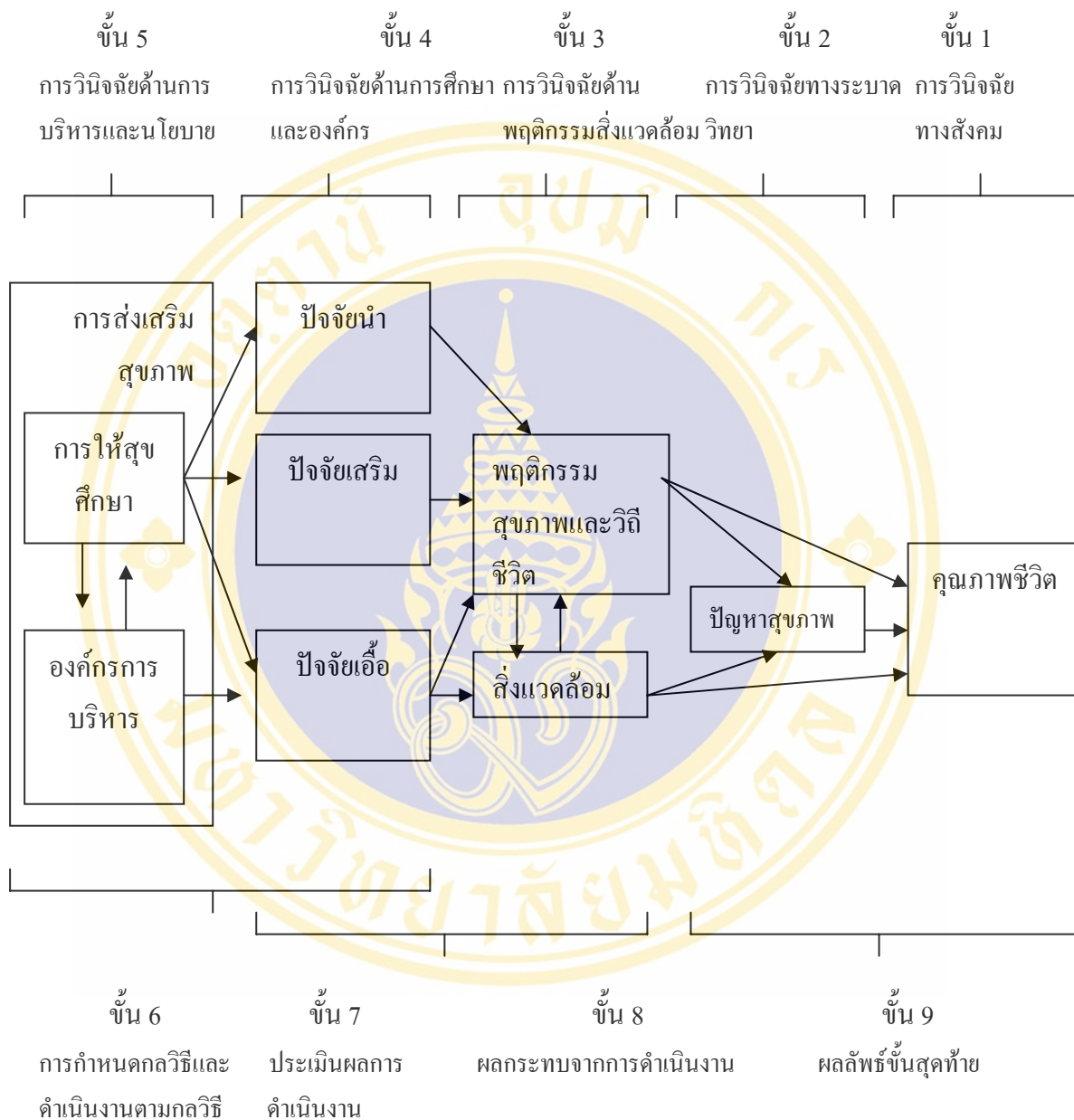
ปัจจัยเสริม (Reinforcing factors) เป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นภายหลังบุคคลได้แสดงพฤติกรรม หรือเป็นข้อมูลป้อนกลับที่บุคคลได้รับหรือคาดว่าจะได้รับจากบุคคลอื่น และได้รับผลในลักษณะของการให้รางวัล เช่น ชมเชย ยกย่อง หรือการแนะนำกระตุ้นเตือน รวมถึงปฏิริยาต่างๆ ที่ได้รับจากบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อตนเอง เช่น พ่อแม่ เพื่อน ครู เจ้าหน้าที่สาธารณสุข หรือบุคคลอื่น ๆ แตกต่างกันตามสถานการณ์ ซึ่งอาจจะสนับสนุนหรือยับยั้งให้บุคคลกระทำหรือไม่กระทำ พฤติกรรม

ขั้นที่ 5 การวินิจฉัยด้านการบริหารและนโยบาย (Administrative and policy diagnosis) เป็นการประเมินความสามารถและทรัพยากรขององค์กรและด้านการบริหาร เพื่อนำไปสู่การสร้างแผนงานและดำเนินงานตามแผนงาน อาจพบว่ามีปัญหาหลายประการที่ขัดขวางการวางแผน และการดำเนินงาน เช่น ความจำกัดของทรัพยากร การขาดนโยบายหรือนโยบายไม่เหมาะสม ปัญหาด้านเวลา เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจจะแก้ไขได้ โดยการร่วมมือ ประสานงานกับหน่วยงานท้องถิ่นหรือหน่วยงานระดับสูงขึ้นไป นอกจากนี้ในขั้นนี้ก็จะเกี่ยวข้องกับการจัดกลยุทธและวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสม โดยพิจารณาถึงสถานที่ที่จะมีโครงการส่งเสริมสุขภาพ เช่น ชุมชน สถานประกอบการ โรงงาน โรงเรียน สถานบริหารสุขภาพ เป็นต้น

การดำเนินงานและการประเมินผล จะถูกกำหนดในแบบจำลอง อยู่ในขั้นที่ 6, 7, 8 และ 9 ตามลำดับ ในขั้นที่ 7, 8 และ 9 นั้นเกี่ยวข้องกับการประเมินผลระดับต่างๆ ตามความจำเป็น และความเหมาะสม ซึ่งที่จริงแล้วการประเมินผลนั้นเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องและต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการวางแผนตามแบบจำลองดังกล่าว จะเห็นว่า PRECEDE – PROCEED Model เพื่อการวางแผนนี้ จะเกี่ยวข้องกับการประยุกต์ศาสตร์ต่างๆ หลายศาสตร์ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ สหวิทยาการ (Multidisciplines)

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำ PRECEDE Model เป็นกรอบทฤษฎีในการวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยองค์ประกอบทั้ง 3 คือ ปัจจัยนำ คือ ปัจจัยพื้นฐานภายในตัวบุคคล เช่น ความรู้ เจตคติ ความเชื่อ ค่านิยม การรับรู้ของวัยรุ่น ซึ่งมีอิทธิพลการจูงใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ได้นำมาเชื่อมโยงกับงานวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาปัจจัยนำ ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีอิทธิพลจูงใจให้วัยรุ่นชายเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม นั่นคือการติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเอื้อ คือ องค์ประกอบที่ช่วยให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง เอื้อต่อวัยรุ่นชายทำให้วัยรุ่นชายติดเกมจัดเป็นในระดับครอบครัว โดยเลือกปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัว ต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน และปัจจัยเสริม คือ ปัจจัยเกิดขึ้นภายหลังบุคคลได้แสดงพฤติกรรมหรือคาดว่าได้รับจากบุคคลอื่น ซึ่งอาจสนับสนุนหรือยับยั้งให้วัยรุ่นชายติดเกมมากขึ้นหรือไม่ติดเกม โดยเลือกศึกษาปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมและการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ พบว่าปัจจัยเหล่านี้น่าจะมีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของวัยรุ่นชาย เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาใช้ในการวางแผนและหากลวิธีที่เหมาะสมในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นชายกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อจะได้ลดอัตราการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น จนไม่เป็นปัญหาของสถาบันครอบครัวและประเทศชาติ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือการให้วัยรุ่นรู้ข้อจำกัดในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องเหมาะสมต่อไป

PRECEED



PROCEED

แผนภูมิที่ 3 The PRECEED-PROCEED Model for health promotion planning and evaluation
(Green & Kreuter, 1991:150)

6. แนวคิดเกี่ยวกับภาวะสุขภาพจิต

ความหมายของสุขภาพจิต

สุขภาพจิต (Mental Health) ได้มีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายสุขภาพจิตไว้ดังต่อไปนี้

องค์การอนามัยโลก อ้างใน (45) ให้ความหมายสุขภาพจิตว่า หมายถึง ความสามารถทางจิตของบุคคลที่จะปรับตัวให้มีความสุข เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมได้ด้วยดี มีสัมพันธภาพที่ดีงามกับบุคคลอื่น และสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยความสะดวก สุขสบายใจ รวมทั้งสามารถสนองความต้องการของตนเองในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ โดยไม่มีข้อขัดแย้งภายในจิตใจแต่อย่างใด มิใช่เพียงแต่ปราศจากอาการ โรคจิต โรคประสาทเท่านั้น

สุรางค์ จันทน์เอม (46) กล่าวว่า สุขภาพจิต หมายถึง สุขภาพของจิตใจที่ดีของมนุษย์หรือการมีสุขภาพจิตที่ดี เช่น มีจิตใจเบิกบานแจ่มใสอยู่เสมอ ไม่มีความวิตกกังวลใด ๆ มีแนวคิดถูกต้อง ส่วนบุคคลที่มีสุขภาพจิตเสื่อม ย่อมหมายถึง บุคคลที่มีสุขภาพจิตผิดปกติมีความกังวลทุกข์ร้อนอยู่เสมอ ตลอดจนมีแนวคิดพฤติกรรมผิดไปจากปกติธรรมดา

อัมพร โอตระกูล (45) กล่าวว่าสุขภาพจิต คือ สภาพชีวิตที่เป็นสุขมีความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและทางใจ สามารถปรับตัวหรือความต้องการของตนให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เข้ากับบุคคลที่อยู่ร่วมและกับสังคมที่เกี่ยวข้องด้วยดี โดยไม่ก่อความเดือดร้อนให้แก่ตนเองและผู้อื่นทั้งยังก่อให้เกิดผลดีและประโยชน์สุขแก่ตนเองอีกด้วย

จากความหมายของสุขภาพจิตดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า สุขภาพจิต หมายถึง ร่างกายและจิตใจที่มีความสุข ความสมบูรณ์ เป็นปกติ ปราศจากอาการผิดปกติทางจิตใจสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี มีความมั่นคงทางจิตใจ ยอมรับและเผชิญกับความจริงได้อย่างเหมาะสม สำหรับในการศึกษาครั้งนี้ สุขภาพจิต หมายถึง ความสมบูรณ์ทางจิตใจของวัยรุ่นชาย ปราศจากอาการผิดปกติจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีพฤติกรรมที่เหมาะสมและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ของวัยรุ่นชายได้อย่างปกติสุข สามารถวัดได้จากแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต Thai GHQ 28 ของ ธนา นิลชัยโกวิทย์ และคณะ (2539) (47) แบ่งเป็น

สุขภาพจิตดี หมายถึง วัยรุ่นชายรับรู้ว่าตนเองมีสุขภาพจิตใจปกติสุข ปราศจากอาการผิดปกติจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สุขภาพจิตไม่ดี หมายถึง วัยรุ่นชายรับรู้ว่าคุณมีความเครียด อารมณ์เสียบ่อย วิตกกังวล ก้าวร้าว เมื่อไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

อาการแสดงของสุขภาพจิตที่ไม่ดี

Goldberg (1688) (อ้างใน 48) ได้แบ่งลักษณะของสุขภาพจิตออกเป็น 4 ด้านคือ

1. อาการเจ็บป่วยทางกาย ได้แก่ ปวดศีรษะ ถือเป็นอาการที่พบบ่อยที่สุด อาการหน้ามืด เนื่องจากมีสาเหตุที่ทำให้เกิดอาการนี้ได้มากมาย แต่การตรวจร่างกายแล้วกลับไม่พบ ซึ่งทำให้แพทย์และผู้ป่วยไม่สนใจ เชื่อว่าส่วนใหญ่เกิดจากอารมณ์และความเครียด อาการปวดศีรษะนี้ นอกจากจะเป็นการแสดงออกของอารมณ์ภายในแล้ว ยังอาจมาจากความเชื่อแบบหลงผิด เพื่อเป็นเครื่องมือให้บุคคลภายนอกให้ความสนใจมากขึ้น ซึ่งชนิดของโรคปวดศีรษะที่สัมพันธ์กับจิตใจ คือ ไมเกรน มักพบกับผู้มีบุคลิกภาพที่เจ้าระเบียบ พยายามควบคุมทุกอย่างในชีวิตให้ดี ไม่แสดงความโกรธ ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือ พวกที่มีอาการปวดศีรษะในช่วงบ่ายหรือเย็นหลังเลิกทำงาน ทำให้เครียด หรือบางรายก็มีปัญหากับครอบครัว โดยเฉพาะผู้ที่จริงจังและชอบแข่งขัน โรคทางจิตเวชต่างๆ โรคทำให้เกิดอาการชนิดนี้ได้ นอกจากอาการปวดศีรษะซึ่งเป็นภาวะทางจิตใจและก่อให้เกิดอาการทางกายแล้ว ยังมีโรคที่เกี่ยวกับภูมิคุ้มกัน ปวดหลัง โรคระบบหัวใจ และหลอดเลือด โรคระบบทางเดินอาหาร โรคระบบทางเดินหายใจ ซึ่งโรคต่าง ๆ เหล่านี้เป็นตัวบ่งบอกให้พึงระวังว่าเกิดโรคทางกายที่มีผลมาจากจิตใจ

2. ภาวะวิตกกังวลและนอนไม่หลับ ความวิตกกังวลเป็นอาการที่เกิดขึ้นได้ในคนปกติทั่วไป ซึ่งมักจะมีอาการตึงเครียดระแวงระวัง หรือบางครั้งอาจจะตื่นตระหนกกับเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมีการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ เช่น เหงื่อแตก ใจสั่น ใจเต้นเร็ว ตัวสั่น ความวิตกกังวลมักจะพบเมื่ออยู่ในสถานการณ์ตึงเครียดถ้าหากความวิตกกังวลนี้เป็นมาจนรบกวนกิจวัตรประจำวันและกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกอย่างมากจะถือว่าเป็นความวิตกกังวลที่ผิดปกติ

ความผิดปกติด้านการนอน การนอนเป็นตัวบ่งชี้ภาวะสุขภาพจิตได้ดีที่สุดตัวหนึ่ง โดยเฉพาะการนอนหลับได้ดี จะช่วยทำให้บุคคลมีสุขภาพดีได้ เพราะการหลับคือการหยุดพักของร่างกายชั่วคราว โดยไม่รู้สึกรู้สีกตัว และการนอนหลับในคนปกติมีความแตกต่างกันมาก ดังนั้น หากจะวินิจฉัยว่าการหลับแบบไหนผิดปกติหรือไม่ จึงต้องรู้ว่ามีลักษณะการนอนในคนปกติเป็นอย่างไร โดยจำแนกความผิดปกติของการนอนดังนี้ นอนไม่เพียงพอ เป็นความผิดปกติของการนอนหลับที่พบบ่อยที่สุด เป็นภาวะที่บุคคลมีความรู้สึกว่านอนไม่เพียงพอ กลางวันง่วงนอนหรือประสิทธิภาพในการทำงานลดลง การนอนไม่หลับเป็นครั้งคราว เป็นไม่เกิน 3 สัปดาห์ การนอนไม่หลับเรื้อรังนานกว่า 3 สัปดาห์ นอนหลับมากเกินไปผิดปกติ อาการเริ่มต้นมักง่วงในช่วงกลางวัน กล้ามเนื้ออ่อนแรง

กระตุ้นหัน จนถึงขนาดการหายใจหยุดลงอย่างน้อย 10 วินาที เป็นมากกว่า 5 ครั้งต่อชั่วโมง และการนอนหลับช้ากว่าคนทั่วไปมาก เช่น เวลาตี 3-6 โมงเช้า การนอนไม่หลับหรือหลับ ๆ ตื่น ๆ เป็นต้น

3. ความบกพร่องเชิงสังคม ภาวะสุขภาพจิตของคนสามารถประเมินได้จากการปรับตัว โดยเฉพาะการปรับตัวทางสังคม ถ้าหากพบว่าบุคคลมีความบกพร่องเชิงสังคมจะทำให้ทราบว่า มีปัญหาสุขภาพจิตเกิดขึ้น เพราะการปรับตัวทางสังคมเป็นการปรับตัวทางพฤติกรรมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานกระบวนการทางบุคลิกภาพและทางกายที่เกี่ยวข้องสำคัญกับการรักษาคุณภาพ ท่ามกลางความขัดแย้งระหว่างความต้องการ ความเชื่อ ค่านิยม หรือวัฒนธรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นองค์ประกอบของตนเอง กับส่วนที่มีอยู่อย่างไม่สอดคล้องหรือกับความเรียกร้องต้องการของสังคม ซึ่งก่อให้เกิดความเครียดและผลักดันให้บุคคลต้องปรับตัวเพื่อขจัดความขัดแย้งนั้น

4. ภาวะซึมเศร้ารุนแรง อารมณ์เศร้าเป็นภาวะที่ขาดความสุข ระยะเวลาของอารมณ์เศร้าจะมีอาการไม่นานเกิน 2 เดือน ถ้าหากมีอาการนานเกินกว่า 2 เดือนแสดงว่ามีอาการซึมเศร้าที่รุนแรง คือ มีอาการบ่นไม่สบายทางด้านจิตใจได้แก่ ตื่นเช้ารู้สึกเบื่อหน่าย ขาดพลังกายและใจที่จะปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ขาดความสนใจและความกระตือรือร้น หลงลืมควบคู่กับการเสียสมาธิ มีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย อยากตาย เป็นต้น ที่กล่าวมาทั้งหมดเป็นอาการของอารมณ์เศร้า โดยทั่ว ๆ ไปอาจจะมีอาการแต่อย่างมาบบ้างน้อยบ้าง ไม่จำเป็นต้องมีทุก ๆ อาการเสมอไป

จาโฮดา (Jahoda) (อ้างใน 45) ได้สรุปว่าผู้ที่มีสุขภาพจิตดีจะต้องประกอบด้วยลักษณะดังนี้

1. ไม่ป่วยทางจิตใจ
2. มีพฤติกรรมที่เหมาะสม
3. ปรับตัวได้กับสภาพแวดล้อมต่างๆ
4. มีบุคลิกภาพที่มั่นคง
5. มีเจตคติที่ถูกต้องต่อสภาพที่เป็นจริง

กล่าวได้ว่า ลักษณะของสุขภาพจิต เป็นลักษณะของอาการต่าง ๆ ที่บ่งบอกถึงระดับภาวะสุขภาพจิตของบุคคล เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรม และส่งผลกระทบต่อร่างกาย ก่อให้เกิดอาการเจ็บป่วยทางกาย ซึ่งเป็นสาเหตุมาจากจิตใจ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับสภาวะแวดล้อมในขณะนั้น ๆ ด้วย ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ประเมินลักษณะของสุขภาพจิตตามแนวคิดของ Goldberg ซึ่งแบ่งลักษณะของสุขภาพจิต ออกเป็น 4 กลุ่มอาการ ได้แก่ อาการทางกาย อาการวิตกกังวลและนอนไม่หลับ ความบกพร่องเชิงสังคมและอาการซึมเศร้ารุนแรง

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิต

ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตมีปัจจัยสำคัญ 2 ด้าน คือ ปัจจัยภายในตัวบุคคล และ ปัจจัยภายนอกตัวบุคคลซึ่ง อัมพร โอตระกูล (45) ได้กล่าวไว้ดังนี้

ปัจจัยที่เกิดจากภายในตัวบุคคล

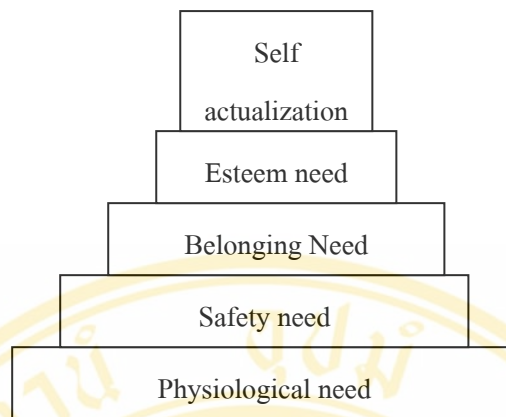
ปัจจัยที่เกิดจากภายในตัวบุคคลนี้สามารถแยกออกได้เป็น 2 ประการ คือ

1. สาเหตุของร่างกาย เนื่องจากเมื่อร่างกายเจ็บป่วยหรือมีโรคประจำตัวเรื้อรัง ก็จะทำให้บุคคลผู้นั้นมีอาการแปรปรวนหรือเกิดความรู้สึกแปรเปลี่ยนไปจากธรรมดา เช่น เกิดอารมณ์หงุดหงิด นอนหลับง่าย เนื่องจากกายและใจมีความสัมพันธ์กันใกล้ชิด คือเมื่อร่างกายป่วยอ่อนเพลีย ทำการงานได้ไม่เต็มความสามารถ ก็จะทำให้รู้สึกอารมณ์เสียง่าย เกิดความโกรธหรือหุดหู่ เมื่อยังเจ็บป่วยนาน ๆ ก็จะทำให้อารมณ์เปลี่ยนแปลงมากขึ้น เกิดความวิตกกังวล ท้อแท้ ซึ่งอาจนำไปสู่อาการทางจิตประสาทได้

2. สาเหตุของจิตใจ โดยมากเป็นเรื่องของความต้องการทางใจไม่สมหวัง โดยที่มนุษย์เรามีความต้องการทางใจอยู่เสมอตราบดีที่เรายังมีชีวิตอยู่กล่าวคือ เมื่อมนุษย์ต้องการอาหารทางกายเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด ขณะเดียวกันก็ต้องการอาหารทางใจเพื่อให้มีความสุขสมหวัง เมื่อความต้องการทางใจไม่สมหวังหรือไม่เป็นไปตามที่คาดหมายก็จะก่อให้เกิดความคับข้องใจ ผิดหวัง ทุกข์ใจ นำไปสู่ภาวะสุขภาพจิตเสีย หรือถ้าความไม่สมหวังนั้นรุนแรงและเรื้อรังก็จะเกิดเจ็บป่วยทางจิตใจได้

โดยทั่วไปความต้องการของมนุษย์มีหลากหลายและมีหลายระดับ แต่เมื่อพิจารณาเฉพาะความต้องการที่สำคัญอันเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์แล้วก็จะพบว่ามนุษย์มีความสำคัญอันเป็นความต้องการทฤษฎีของมาสโลว์ (Maslow) ได้แบ่งความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ออกเป็น 5 ระดับ ดังแสดงในภาพที่ 1 ดังนี้

1. ความต้องการขั้นแรกเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด (Physiological need) เป็นความต้องการทางร่างกาย ได้แก่ ต้องการอาหาร ที่อยู่อาศัย และเครื่องนุ่งห่ม



ภาพที่ 1 ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ตามทฤษฎีของมาสโลว์

2. ความต้องการขั้นที่สองคือความปลอดภัย (Safety need) คือคนเราต้องการให้ชีวิตไม่เกิดอันตราย มีความสงบสุข

3. ความต้องการขั้นที่สามคือความรักและความรู้สึกว่ามีเจ้าของ (Belonging Need) คนเราต้องการเพื่อนและพวกพ้อง และเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม เป็นคนที่มีเผ่าพันธุ์ มีดินแดนที่เป็นถิ่นฐานของตนเอง

4. ความต้องการขั้นที่สี่คือความที่มีชื่อเสียง (Esteem need) คนเราอยากมีหน้ามีตา มีความเชื่อมั่นว่าตนเองมีความสามารถ

5. ความต้องการขั้นสูงสุดคือความสำเร็จตามความนึกคิดของตนเอง (Self actualization) เป็นความอยากทำอะไรให้สำเร็จตามที่ตนอยากจะเป็นอยากจะทำ

ในความต้องการขั้นพื้นฐานทั้ง 5 ระดับดังกล่าวมานี้ บางคนก็สมปรารถนาได้หมดทุกระดับ แต่บางคนก็ได้สมความต้องการเพียง 2-3 ระดับและในบางรายกว่าจะได้ตามความต้องการแต่ละขั้นก็พบกับอุปสรรคมากมายต้องต่อสู้แก้ปัญหาจึงจะได้สมดังปรารถนา ซึ่งพบว่าเมื่อความต้องการถูกขัดขวางหรือเกิดอุปสรรคแล้วผู้นั้นพยายามแก้ไขแต่เป็นไปด้วยความยากลำบาก หรือได้ผลไม่สมกับที่หวังไว้ และไม่อาจทำได้ ก็จะเกิดความทุกข์ความไม่สบายใจซึ่งถ้าไม่สบายใจนั้นมีเพียงเล็กน้อยก็มีผลเพียงแค่สุขภาพจิตเสีย แต่ถ้าความไม่สบายใจมีมากและยึดถือเรื้อรังก็อาจนำไปสู่ความผิดปกติทางจิตหรือเจ็บป่วยทางจิตใจได้

ปัจจัยที่เกิดจากภายนอกตัวบุคคล

ภายนอกตัวบุคคลหมายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมตัวคน ได้แก่ ครอบครัวและสังคม รวมทั้งวัฒนธรรมประเพณีของสังคมนั้น ๆ ด้วย ซึ่งปัจจัยที่อาจก่อให้เกิดปัญหาทางจิตใจมีมากมายกว้างขวาง แต่พอจะสรุปได้ดังนี้

1. สาเหตุจากครอบครัวและสัมพันธภาพระหว่างพ่อแม่ลูก การที่คนเรามีสภาพทางใจแตกต่างกันนั้นมีใช่เป็นเพราะความสามารถที่เกิดขึ้นทันทีทันใด แต่เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการเลี้ยงดูของพ่อแม่หรือผู้ปกครองและผู้ที่อยู่ใกล้ชิดที่มีต่อบุคคลคนนั้นได้รับการดูแลการอบรมจากพ่อแม่ด้วยความรักความอบอุ่น ได้รับการเลี้ยงดูอยู่ในครอบครัวที่มีความสุข มีพ่อแม่อยู่พร้อมหน้า และพ่อแม่รักใคร่ปรองดองกันจึงทำให้ผู้นั้นได้ซึมซับความรัก ความอบอุ่น และประสบการณ์ของสัมพันธภาพที่ดีจากครอบครัว ซึ่งเมื่อเติบโตขึ้นก็จะมีบุคลิกลักษณะที่สามารถปรับตัวได้ มีจิตใจหนักแน่นเข้มแข็งที่จะเผชิญต่อปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ของชีวิตไปในทางที่ไม่เป็นปัญหาต่อตนเองและสังคม

2. สาเหตุจากวัฒนธรรมและค่านิยมของสังคม ในสังคมที่เราอยู่ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมประเพณีอย่างรวดเร็วจะทำให้คนเราปรับตัวไม่ทัน โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่เป็นผู้ใหญ่ เพราะคนเหล่านั้นจะรู้สึกว่าการที่เปลี่ยนไปนั้นขัดกับความรู้สึกที่ตนเคยได้รับการอบรมมาจนเคยชินทำให้วางตัวไม่ถูก เกิดความไม่สบายใจขึ้นได้ อีกประการหนึ่งคือกลุ่มคนที่เป็นเด็กและวัยรุ่นมักจะรับเอาวัฒนธรรมที่เปลี่ยนใหม่นั้นได้ง่ายและรวดเร็วกว่าผู้ใหญ่ เด็กและวัยรุ่นก็จะประพฤติตนตามวัฒนธรรมใหม่ซึ่งจะเกิดความขัดแย้งกับผู้ใหญ่ที่ยังคงยึดถือปฏิบัติตามวัฒนธรรมเก่าอยู่ ผลก็คือทำให้ผู้ใหญ่เกิดความไม่พอใจในพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น ส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตขึ้นจากความขัดแย้งทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนที่ต่างวัยกัน

3. สาเหตุจากภาวะการณ์แวดล้อมต่าง ๆ เหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตของช่วงวัยต่างๆ ซึ่งคนเราต้องเผชิญหรือปรับตัวอยู่ ถ้าภาวะการณ์นั้น ๆ ไม่ยุ่งยากซับซ้อนและไม่เกิดข้อขัดแย้งในการปฏิบัติมากนัก การปรับตัวมักไม่เกิดปัญหา ในทางกลับกัน ถ้าภาวะการณ์นั้น ๆ มีข้อขัดแย้งมากสำหรับบุคคลนั้นก็จะทำให้การปรับตัวเป็นไปโดยลำบากและเกิดปัญหาทางจิตใจได้ เช่น ในวัยเด็กจะต้องต่อสู้กับการเรียนการสอนแข่งขัน ในวัยผู้ใหญ่ก็ปรับตัวในเรื่องเพศสัมพันธ์ ความรัก การมีคู่ครองเรือน การคลอดบุตร หรือการหาเลี้ยงชีพ เป็นต้น

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิต คือ เมื่อบุคคลมีความต้องการต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น จะพยายามทำให้ได้สิ่งเหล่านั้นมาให้ได้ แต่เมื่อเกิดสิ่งขัดขวางเกิดขึ้น ทำให้เกิดปัญหาภายในจิตใจ เมื่อสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นมาก ๆ และบุคคลไม่ปรับตัวจึงทำให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตเกิดขึ้นได้ และ ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตนั้น แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ปัจจัยภายในบุคคล และปัจจัยภายนอกบุคคล สำหรับในการศึกษาครั้งนี้วัยรุ่นชายมีความต้องการในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และเกิดการติดเกมคอมพิวเตอร์ในที่สุดจึงทำให้เกิดปัญหาภายในจิตใจเมื่อไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ปรับตัว เกิดความคับข้องใจและทำให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตในที่สุด

เครื่องมือแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต GHQ

ธนา นิลชัยโกวิทย์ และคณะ (47) ได้แปลแบบ GHQ 28 (General Health Questionnaire : GHQ) เป็นภาษาไทย และนำแบบสอบถามดังกล่าวไปทดลองศึกษากับประชาชนในเขตหนองจอกที่มารับบริการจากหน่วยแพทย์เคลื่อนที่ จำนวน 100 คน เพื่อทดสอบความเชื่อถือได้และแม่นยำของเครื่องมือ เมื่อเปรียบเทียบกับคำวินิจฉัยของจิตแพทย์ ผลการศึกษาพบว่า แบบคัดกรองสุขภาพจิตฉบับภาษาไทย (Thai GHQ) ทุกฉบับทั้งฉบับเต็ม Thai GHQ-60 และฉบับอื่น ๆ ที่คัดตอนมาจากฉบับเต็มคือ Thai GHQ-30 Thai GHQ-28 และ Thai GHQ-12 มีความเชื่อถือและความแม่นยำอยู่ในเกณฑ์ดี โดยความสอดคล้องภายใน (Internal Consistencies) ของข้อคำถามซึ่งวิเคราะห์โดยใช้ Cronbach's Alpha Coefficient มีค่า ตั้งแต่ 0.84-0.94 และมีค่าความไว (Sensitivity) ตั้งแต่ร้อยละ 78.10-85.30 และความจำเพาะ (Specificity) ตั้งแต่ร้อยละ 84.40-89.7 มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นแบบคัดกรองสุขภาพจิตของประชากรไทยได้

GHQได้รับการออกแบบมาสำหรับคัดกรองปัญหาสำคัญ 2 ประการ คือ ความไม่สามารถในการดำเนินชีวิตในด้านต่าง ๆ ได้อย่างปกติสุข ตามที่ควรจะเป็น และการมีปัญหาทำให้เกิดความทุกข์ใจ โดยเน้นปัญหาที่ผิดไปจากสภาวะปกติของบุคคลนั้น ๆ มากกว่าลักษณะที่เป็นลักษณะประจำของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งจากการศึกษาของนายแพทย์ ธนา นิลชัยโกวิทย์ และคณะ พบว่า แบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิตฉบับภาษาไทย Thai GHQ-28 นั้น มีความเหมาะสมในกรณีที่ต้องการดูรายละเอียดของกลุ่มอาการผิดปกติต่าง ๆ 4 ด้าน ได้แก่ อาการทางกาย (Somatic Symptoms) อาการวิตกกังวลและการนอนไม่หลับ (Anxiety and Insomnia) ความบกพร่องทางสังคม (Social Dysfunction) และอาการซึมเศร้าที่รุนแรง (Severe Depression) ในการคิดคะแนนของ GHQ ของโกลด์เบิร์ก ได้แนะนำให้ใช้การคิดแบบ GHQ Score (0-0-1-1) ซึ่งสะดวกและได้ผลไม่แตกต่างจากการคิดคะแนนแบบ Likert Score (0-1-2-3) โดยพบว่า Correlation ระหว่างวิธีทั้ง 2 นี้อยู่ระหว่าง 0.92-0.94 ส่วนเกณฑ์ในการตัดสินว่ามีความผิดปกติทางจิตเวชของ Thai GHQ-28 นั้น ใช้จุดตัดที่ 4/5

ผู้วิจัยเลือกใช้แบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต Thai GHQ-28 มาเป็นแบบคัดกรองสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดศรีสะเกษ เนื่องจากใช้เวลาในการทดสอบน้อย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาที่อยู่ในช่วงของวัยรุ่นที่มีความสนใจในช่วงสั้น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขและป้องกันการเกิดอาการผิดปกติของภาวะสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ต่อไป

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของวัยรุ่นชาย ที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาในครั้งนี้ เนื่องจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าบางตัวแปรมีผู้ศึกษาไว้ค่อนข้างน้อย บางตัวแปรไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรง งานวิจัยเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และสุขภาพจิตของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ที่พบยังมีผู้ศึกษาน้อยมาก ดังนั้นตัวแปรที่พบว่ามีผู้ศึกษาไว้น้อยหรือไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรงผู้วิจัยขอเสนอในส่วนของงานวิจัยที่ใกล้เคียงตามลำดับของตัวแปรที่ศึกษาดังนี้

ปัจจัยนำ ได้แก่อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

อายุ

อายุ จะแสดงถึงวุฒิภาวะทางสังคม และความสามารถของบุคคล การเริ่มต้นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มักเกิดในวัยเด็กและวัยรุ่นที่เป็นวัยเสี่ยง

ดังเช่นการศึกษาของ สิริไชย หงส์สรวงศรีและคณะ (5) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 4,483 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในเขตกรุงเทพมหานคร และต่างจังหวัด (อยุธยา) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และ พบว่า เด็กอายุ 14-16 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10-13 ปี และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาพฤติกรรมติดเกม เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่เข้าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (8.88 ± 2.80 vs 9.40 ± 2.66 ; $t = -4.4$, $df = 3800$, $p < 0.001$) และพบว่าคะแนนแบบสอบถาม (Problem video game playing)PVP ฉบับภาษาไทยมีความสัมพันธ์ผกผันกับอายุที่เริ่มเล่นเกม ($r = -0.12$, $p < 0.001$)

เช่นเดียวกับการศึกษาของ นกมล วรรณิกา (49) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 899 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เก็บข้อมูลใช้แบบสอบถาม และสัมภาษณ์ความคิดเห็นของประชากรเป้าหมายที่สุ่มได้ พบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 7-25 ปี เล่นเกมออนไลน์และอายุที่ต่ำสุดที่ติดเกม มีอายุ 6 ขวบ

จากงานวิจัยพบว่า อายุมีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยด้านอายุกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษามีน้อย จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ

เนื่องจากปัจจุบันวัยรุ่นได้มีค่าใช้จ่ายในแต่ละวันมากขึ้นจากอดีต ผู้ปกครองทำงานหนักมากขึ้น วัยรุ่นมีความนิยมในการใช้เงินที่ฟุ้งเฟ้อ ตามเพื่อนบ้าง เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจกับเพศตรงข้าม หรือเพื่อให้มีเหมือนเพื่อน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับบางครั้งไม่เพียงพอในแต่ละวัน บางคนเล่นเกมออนไลน์เพื่อหาเงิน จึงเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่าค่าใช้จ่ายที่ได้รับมีความสำคัญเช่นกัน

แตกต่างจากการศึกษาของพนิดา ลิขมพู (50) ได้ศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 255 คน พบว่านักเรียนที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ของวัยรุ่นยังไม่มีผู้ที่ศึกษาไว้อย่างเด่นชัด ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าค่าใช้จ่ายที่ได้รับ มีความสำคัญต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเชื่อว่า ตัวแปรค่าใช้จ่ายที่ได้รับ น่าจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการศึกษาของศิริไชย หงส์สงวนศรีและ คณะ (5) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 4483 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาพฤติกรรมติดเกม มีผลการเรียนเป็นเกรดเฉลี่ยในปีการศึกษาที่ผ่านมาต่ำกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่เข้าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (2.57 ± 0.90 vs 2.92 ± 0.79 , $t = 8.6$, $df = 3303$, $p < 0.001$)

สอดคล้องกับ ดลฤดี คุ้มพล (51) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย จำนวน 400 คน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับน้อย $X=1.16$ มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ซึ่งไม่สอดคล้องกับ การศึกษาของ สุทธิพร นิราพาธ (52) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลาย จำนวน 273 คน พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์ทางกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เช่นเดียวกับการศึกษาของ ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) ได้ศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร จำนวน 615 คน พบว่า ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากงานวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีทั้งที่มีอิทธิพลและไม่มีอิทธิพลกับการคิดเกมคอมพิวเตอร์ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษานี้น้อย จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง

การเล่นคอมพิวเตอร์เป็นแรงเสริมทางบวกจากการเล่นขณะทันที จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้ เด็กและวัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (Self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน (7) เมื่อวัยรุ่นเผชิญปัญหา มีความสับสนและผิดหวัง ความรู้สึกการมีคุณค่าในตนเองจะถูกคุกคามจากความเครียด ทำให้รู้สึกด้อยค่า ท้อแท้ การได้รับคำแนะนำและการช่วยเหลือที่ถูกต้องจากครอบครัว ครู และเพื่อน จะทำให้วัยรุ่นสามารถเผชิญปัญหาและปรับตัวได้ ถ้าหากไม่ได้รับการดูแลและการแนะนำที่ถูกต้อง ก็จะทำให้สภาวะจิตใจอ่อนแอลง และอาจชักนำไปสู่การใช้สารเสพติด ติดเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาของ Phillips Ca และคณะ (1995) (อ้างใน 7) ได้ศึกษา Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and pattern of play. พบว่า เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอาการซึมเศร้า

สอดคล้องกับ Griffiths MD และ Hunt N. (1998) (อ้างใน 7) ได้ศึกษา Dependence on computer games by adolescents. พบว่า วัยรุ่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ขาดความนับถือในตนเอง เช่นเดียวกันกับ Colwell J, Payne J (2000) (อ้างใน 7) ได้ศึกษา Negative correlates of computer game play in adolescents. พบว่า วัยรุ่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ขาดความนับถือในตนเอง เช่นเดียวกัน

จากงานวิจัยพบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษามีน้อย จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาของคลฤดี กุ่มพูล (51) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย จำนวน 400 คน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมหลังเวลาเลิกเรียนร้อยละ 26

สอดคล้องกับนภดล กรรณิกา (49) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 899 พบว่า เยาวชนอายุ 10 ปีขึ้นไป ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด เวลา 17.00-20.00 น., 14.00-16.00 น. และ 20.00-22.00 น. สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานที่สุด 1-3 ชั่วโมง, 4-5 ชั่วโมง และ 6-7 ชั่วโมง

และมนิรัตน์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ (54) ได้ ศึกษาภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่านักศึกษาชายร้อยละ 50.37 เล่นเกมสัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง, และร้อยละ 53.09 เล่นเกมครั้งละ 1-3 ชั่วโมง

จากงานวิจัยพบว่าช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษามีน้อย จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

ปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน คอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในบ้านใช้อินเตอร์เน็ตได้

ประเภทครอบครัว และ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา

สถาบันครอบครัว ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้านโครงสร้างของครอบครัว จากครอบครัวขยายที่มีครอบครัวขนาดใหญ่ เปลี่ยนเป็นครอบครัวเดี่ยวที่มีขนาดเล็ก ทำให้ความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวเริ่มห่างเหินออกจากกัน สถาบันครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่เป็นจุดรวมยึดเหนี่ยวของบุคคลได้ พ่อแม่ออกไปทำงานนอกบ้านไม่มีเวลา ทุ่มเทให้กับคน

ใช้ ปู่ ย่า ตา ยาย หรือสถานรับเลี้ยงเด็กเป็นผู้ดูแลแทน ทำให้บุตรขาดความรักและความอบอุ่นจากพ่อแม่ และพ่อแม่ไม่ได้อบรมเลี้ยงดูลูก หรือทำหน้าที่ไม่ได้สมบูรณ์แบบ ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นครูคนแรกของลูก ไม่ได้ปลูกฝังอบรมศีลธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดี เพื่อจะได้เป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและสังคม ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ และมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม ทำให้เด็กหาทางออกด้วยการเสพติด ดิดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อหลีกเลี่ยงหรือหลบหนีปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

จากการทบทวนวรรณกรรมในประเภทของครอบครัวและรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่มีผู้ที่ศึกษาไว้อย่างเด่นชัด ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าประเภทของครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู มีความสำคัญต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นผู้วิจัย จึงเชื่อว่า ตัวแปรประเภทของครอบครัวและรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู น่าจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

สัมพันธภาพในครอบครัว

ครอบครัวของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดเนื่องจากขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลา หรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (7)

จากการศึกษาที่คล้ายคลึงความสัมพันธในครอบครัวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนุชลดา โรจนประภาพรรณ (39) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดากับความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นตอนต้น: ศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา อำเภอรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วพบว่า วัยรุ่นตอนต้นสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = 0.2288$)

ซึ่งขัดแย้งกับการศึกษาในเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) ได้ศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร เป็นการศึกษาองค์ประกอบทั้งหมด 3 ด้าน คือ องค์ประกอบด้านส่วนตัว, องค์ประกอบด้านครอบครัว และองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน จำนวน 615 คน พบว่าสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากงานวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว มีทั้งที่มีอิทธิพลและไม่มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยด้านสัมพันธภาพในครอบครัว กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษามีน้อย จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

ชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) ได้ศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร เป็นการศึกษาองค์ประกอบทั้งหมด 3 ด้าน คือองค์ประกอบด้านส่วนตัว, องค์ประกอบด้านครอบครัว และองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน จำนวน 615 คน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครองเป็นองค์ประกอบที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากงานวิจัยพบว่า รายได้ของครอบครัวต่อเดือนไม่มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งฐานทางเศรษฐกิจและทางสังคม ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยด้านรายได้ของครอบครัวต่อเดือน กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษายังมีน้อยมาก จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

คอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในบ้านใช้อินเทอร์เน็ตได้

การที่ผู้ปกครองบิดามารดาได้ซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาไว้ในบ้านเพื่อให้บุตรโดยเฉพาะวัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นได้ศึกษาเทคโนโลยีสื่อสาร สารสนเทศ ทำให้มีภัยมืดที่แฝงเข้ามากับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยบางครั้งทำให้ผู้ปกครองขาดความ警惕ที่จะเข้าใจถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้น

จากการศึกษาของนภดล วรรณิกา (49) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 899 คน พบว่า เยาวชนเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน

จากการทบทวนวรรณกรรมในการมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่มีผู้ ที่ศึกษาไว้อย่างเด่นชัด ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน มีความสำคัญต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นผู้วิจัย จึงเชื่อว่า ตัวแปรการมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน น่าจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

ปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

สังคมกลุ่มเพื่อนและสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นมาก เด็กวัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นวิดีโอเกมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมที่บ้าน ซึ่งการคบเพื่อนหรือกลุ่มเพื่อน เป็นพัฒนาการทางสังคมที่สำคัญของวัยรุ่น การเข้ากลุ่มถือว่าเป็นเรื่องธรรมชาติทั่วไปของการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะออกห่างจากครอบครัวและเข้าหาเพื่อนมากขึ้น วัยรุ่นจะเลือกเพื่อนหรือกลุ่มเพื่อนที่มีทัศนคติ ค่านิยมที่คล้ายคลึงกัน ต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ถ้าหากไปรวมกับเพื่อนไม่ดีก็อาจชักนำไปในทางเสีย เช่น หนีโรงเรียน เสพยาเสพติด ซึ่งอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน นั้นทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเสพติด เช่นการใช้จ่ายเสพติด การติดการพนัน และติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ (7, 10)

จะเห็นได้ว่าเพื่อนนั้นมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ดังนั้นปัจจัยการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน่าจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์

เนื่องด้วยปัจจุบันเทคโนโลยีด้วยเฉพาะคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทอย่างมากประกอบกับการขยายตัวของสังคมเมือง ทำให้เกิดร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกม ขึ้นอย่างเป็นจำนวนมากในเวลาไม่นาน จากการทบทวนวรรณกรรม ยังไม่มีผู้ใดศึกษาในเรื่องร้านเกมคอมพิวเตอร์ไว้อย่างเด่นชัด จึงของกล่าวในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (4) ศึกษาความคิดเห็นผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน หรือสมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพมหานคร ปี 2546 พบว่า ส่วนใหญ่เด็กที่มีปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตตามร้านค้ามากกว่าใช้ที่บ้าน และใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นเกมออนไลน์ในสัดส่วนสูง

จากการศึกษาของนภดล วรรณิกา (49) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 899 คน พบว่า เยาวชนเล่นเกมออนไลน์จากร้านใกล้สถานศึกษามากที่สุด รองลงมาคือ เล่นที่ร้านใกล้บ้านและเล่นที่บ้านตามลำดับ

แตกต่างจากการศึกษา ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) ศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง

กรุงเทพมหานคร จำนวน 615 คน พบว่า ทำเลที่อยู่อาศัยทั้งใกล้และไกลไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากการทบทวนวรรณกรรม จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่มีผู้ที่ศึกษาไว้อย่างเด่นชัด ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์มีความสำคัญต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นผู้วิจัย จึงเชื่อว่า ตัวแปรจำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ น่าจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

เนื่องจาก ร้านเกมที่กำลังแพร่หลาย และเป็นที่น่าสนใจ แก่เด็กและวัยรุ่นจำนวนมาก เป็นสิ่งที่จะต้องจ่ายเงินหลังจากเล่นเกม โดยทั่วไปจำนวนเงินที่วัยรุ่นได้จากบิดามารดา ไว้ใช้จ่ายที่มีอยู่ จึงเป็นตัวบ่งชี้ถึงความสามารถที่จะใช้จ่ายในร้านเกมและอินเทอร์เน็ต เพื่อที่จะได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาของนภดล วรรณิกา (49) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 899 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เก็บข้อมูลใช้แบบสอบถาม และสัมภาษณ์ความคิดเห็นของประชากรเป้าหมายที่สุ่มได้พบว่า เยาวชนอายุ 10 ปีขึ้นไป เล่นเกมออนไลน์ มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ สัปดาห์ละ 200-300 บาท

เช่นเดียวกันกับ วรสิทธิ์ แสงแดง (55) ได้ศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ที่มีผลต่อค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 440 คน พบว่ารายได้และระยะเวลาการใช้งานเฉลี่ยมีอิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตด้านค่าลงทะเบียนเกมนออนไลน์ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากงานวิจัยพบว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับมีทั้งที่มีอิทธิพลและไม่มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายที่ได้รับกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษามีน้อย จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์

มณิรัตน์ ลีอนันต์ศักดิ์ศิริ (54) ศึกษาภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 405 คน พบว่านักศึกษาชายคณะวิศวกรรมศาสตร์ เล่นเกมประเภท แอคชั่น ร้อยละ 50.37

สอดคล้องกับ มณธิรา เสนารักษ์ (56) ศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวและความคิด อย่างมีเหตุผล จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 162 คน พบว่า นักเรียนชายร้อยละ 59.9 เลือกเล่นเกมแอคชั่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.3 รองลงมาคือ เกมผจญภัยแบบเสมือนจริงร้อยละ 14.4 ส่วนนักเรียนหญิงร้อยละ 40.1 เลือกเล่นเกมจำลองสถานการณ์ร้อยละ 23.1 รองลงมาคือเกมแอคชั่น

และคลฤดี คุ้มพูล (51) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย จำนวน 400 คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมแอคชั่นมากที่สุดร้อยละ 37.8 รองลงมาคือเกมยิงร้อยละ 32.5 นักเรียนส่วนใหญ่เก็บเงินซื้อเกมเองร้อยละ 30

ไม่สอดคล้องกับ วรพจน์ พวงสุวรรณ (57) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน พบว่านักเรียนเกมผจญภัย เด็กจะเล่นมากที่สุด ($x=2.28$) และเกมที่เล่นน้อยที่สุด คือเกมแสดงบทบาท ($x=0.74$)

จากงานวิจัยพบว่า ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งที่มีอิทธิพลและไม่มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลระหว่างปัจจัยด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในลักษณะที่ผู้วิจัยศึกษามีน้อย จึงได้สนใจที่จะได้นำปัจจัยนี้มาเป็นตัวแปรหนึ่งในการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิต

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิต ยังมีผู้ศึกษาไว้น้อยมาก และสุขภาพจิตจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่ปรากฏว่ามีผู้ใดศึกษาไว้ แต่อย่างไรก็ตาม การที่วัยรุ่นมีการหมกมุ่นในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากก็จะทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันในหลายด้าน และก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตเกิดขึ้น

ดังเช่นการศึกษาของ มณิรัตน์ ลีอนันต์ศักดิ์ศิริ (54) ได้ศึกษาภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นการศึกษาถึง เครื่องมือที่ใช้เล่นเกม ประเภทของเกม que เล่น ปริมาณเวลาที่เล่น และดูแลสุขภาพจิตโดยรวม จำแนกตามประเภทของเกม que เล่นกับปริมาณเวลาที่เล่น กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา เป็นนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 405 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต Thai GHQ-28 พบว่า มีปัญหาสุขภาพจิต ร้อยละ 34.32 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีปัญหาสุขภาพจิต รองลงมา คือ ร้อยละ 20.25 เล่นเกมประเภท แอคชั่น มีปัญหาสุขภาพจิต มีอาการวิตกกังวล และนอนไม่หลับสูงกว่าอาการอื่น ๆ ร้อยละ 15.06 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีปัญหา

สุขภาพจิต และมีอาการทางกายสูงกว่าอาการอื่นๆ และร้อยละ 17.53 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งละ 1-3 ชั่วโมง มีปัญหาสุขภาพจิต

เช่นเดียวกันกับ อรณลิน ไชยวสุ (58) ได้ศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 404 คน พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แต่พบว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงต่อวัน) ส่งผลมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0-3 ชั่วโมงต่อวัน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

สอดคล้องกับ สุทธิพร นิราพาธ (52) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 273 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ผลการศึกษาพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ($r = 0.28$)

และมีงานวิจัยที่พบผลเช่นเดียวกันคือ มณริรา เสนารักษ์ (56) ได้ศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวและความคิด อย่างมีเหตุผล จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนต่าง ๆ ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 162 คน ผลการศึกษา พบว่านักเรียนชายที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผนมีความก้าวร้าวสูงกว่านักเรียนหญิงที่เล่นเกมวางแผนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีความก้าวร้าวต่ำกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีระดับความคิดอย่างมีเหตุผลต่ำกว่านักเรียนหญิงที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สอดคล้องกับ Anderson & Bushman (59) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของวิดีโอเกมและความก้าวร้าว พบว่า ผู้เล่นที่นิยมเล่นเกมประเภทความรุนแรงนั้นจะสามารถรับความรุนแรง จากเงื่อนไขของเกมได้ง่าย เมื่อผู้เล่นต้องใช้ความก้าวร้าวตามเงื่อนไขของเกม และความก้าวร้าว นั้นสามารถช่วยให้เอาชนะเกมได้ก็จะเกิดความตื่นเต้น และท้าทาย เมื่อมีการใช้ความรุนแรงในเกมของผู้เป็น

ระยะเวลาที่นานความรุนแรงนั้นจะสามารถซึมซับเข้าในชีวิตจริง จนกลายเป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้ และจากผลการศึกษาพบว่า ความรุนแรงจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นอันตรายกว่าความรุนแรงจากโทรทัศน์และภาพยนตร์

Bradley (60) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความก้าวร้าวในวิดีโอเกม และความก้าวร้าวในชีวิตจริง โดยทำการศึกษาในเด็กระดับประถม มัธยมศึกษา และมหาวิทยาลัย โดยใช้การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละระดับหลังจากให้เล่นเกมที่มีความก้าวร้าว จากการศึกษาพบว่า ในปัจจุบันวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในเด็กวัยต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก และความรุนแรงของวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ก็ได้เข้ามาแพร่หลาย ส่งผลให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบตามเกมออกมาใช้ในชีวิตจริง โดยซึมซับเข้าไปอย่างไม่รู้ตัว

จากงานวิจัยของ จีรวรรณ มาทวิ (61) ศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม กรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 108 คน และกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการใช้การควบคุมตนเอง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 8 คน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับปานกลาง ($x=2.49$ $SD.=1.35$) สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มาจากเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และชวนให้ติดตาม (ความถี่ $n=24$) ผลสืบเนื่องพบว่าผลดีของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ได้แก่ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ผ่อนคลายผลเสียได้แก่ มีผลเสียต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต แนวทางการลดพฤติกรรมติดเกมคือ การบริหารเวลาในการเล่น และผลจากการควบคุมตนเองของนักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน โดยมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่า ผลงานวิจัยต่าง ๆ ในปัจจุบันว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์กำลังแพร่ระบาดในกลุ่มวัยรุ่น เป็นการตอบสนองเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้ส่งผลให้เกิดการติดเกมคอมพิวเตอร์ และจากการทบทวน ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และสุขภาพจิต ของวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่ามีหลายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ และจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิต ของวัยรุ่นชาย ยังไม่มีผู้ใดได้ศึกษาไว้โดยตรง ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ และในปัจจุบันเกิดปัญหาเด็กติดเกม ไม่ยอมเข้าเรียน พฤติกรรมเลียนแบบโลกแห่งความเสมือนจริง ก้าวร้าว คิดว่าตนกำลังอยู่ในบทบาทของตัวเอง ดังนั้นงานวิจัยในครั้งนี้จึงจะมุ่งศึกษาถึงประเด็น การติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอเมือง

จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งผู้วิจัยจึงได้นำ PRECEDE PROCEED Model เป็นกรอบทฤษฎี เฉพาะส่วนที่ 1 โดยใช้ขั้นตอนที่ 4 ซึ่งประกอบด้วยซึ่ง Model นี้สามารถวิเคราะห์ได้ครอบคลุมปัจจัยภายในและภายนอก โดยองค์ประกอบทั้ง 3 คือ ปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม โดยเลือกศึกษา ปัจจัยนำ ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน คอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในบ้านใช้อินเทอร์เน็ตได้ ปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการที่จะเป็นแนวทางทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประชากร

กลุ่มประชากรที่ศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ วัยรุ่นชายที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2550 เฉพาะโรงเรียนในเขตเทศบาล อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ได้แก่ โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย โรงเรียนสตรีสิริเกศ โรงเรียนมหาพุทธาราม โรงเรียนรวมสินวิทยา และโรงเรียนวัดหลวง เนื่องจากโรงเรียนอยู่ในเขตเทศบาลเมือง อยู่ใกล้กับสถานบริการร้านเกม นักเรียนส่วนใหญ่ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์ เนื่องจากมีความสะดวกในการเข้าถึงของคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถศึกษาปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

กลุ่มตัวอย่าง

จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ได้ประมาณจากอุบัติการณ์ของปัญหาที่ได้จากการศึกษาของ สิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (5) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า วัยรุ่นชายร้อยละ 31.5 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์

1. การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เนื่องจากตัวแปรตามที่ใช้ในการวิจัยเป็นตัวแปรเชิงกลุ่ม จึงใช้สูตรการคำนวณขนาดตัวอย่าง เมื่อทราบจำนวนนักเรียนทั้งหมด Daniel WW. (62) ดังนี้

$$\text{จากสูตร } n = \frac{Z^2 \alpha/2 Np(1-p)}{Z^2 \alpha/2 p(1-p) + (N-1) d^2}$$

เมื่อ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้

Z = ค่าสถิติมาตรฐานได้โค้งปกติที่สอดคล้องกับระดับนัยสำคัญ โดยอ่านค่า ได้

ดังนี้ $\alpha = 0.05$ ดังนั้น $Z^2 \alpha/2 = 1.96$

N = ขนาดประชากรที่ทราบแน่ชัด มีทั้งสิ้น 4,836 คน

p = ค่าสัดส่วนประชากร โดยการประมาณค่าสัดส่วนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติคเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เท่ากับ 0.32

d = ค่าความคลาดเคลื่อนสมมุติ ของกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้ในการวิจัยครั้งนี้ กำหนดให้ เท่ากับ 0.05

$$\begin{aligned} \text{แทนค่าในสูตร } n &= \frac{(1.96)^2 (2,607) (0.32) (0.68)}{(1.96)^2 (0.32) (0.68) + (2,606) (0.05)^2} \\ &= 296.46 \end{aligned}$$

ดังนั้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ต้องไม่น้อยกว่า 297 คน เพื่อเป็นการป้องกันความคลาดเคลื่อน ผู้วิจัยจึงเพิ่มกลุ่มตัวอย่างขึ้นอีกร้อยละ 12 ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจึงเท่ากับ 333 คน

2. การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 1 เนื่องจากโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตเทศบาลเมืองที่มีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ซึ่งมีจำนวน 4 โรงเรียน เป็นโรงเรียนสหศึกษาทั้งหมด ผู้วิจัยจึงสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างมีสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น โดยคำนวณสัดส่วนของจำนวนนักเรียนในแต่ละโรงเรียน ไว้ดังต่อไปนี้ (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 จำนวนนักเรียนที่คำนวณได้จำแนกตามโรงเรียน

โรงเรียน	จำนวนนักเรียนชายทั้งหมด	จำนวนนักเรียนชายที่คำนวณได้
ศรีสะเกษวิทยาลัย	841	108
สตรีสิริเกศ	655	84
มหาพุทธาราม	378	49
รวมสินวิทยา	375	47
วัดหลวง	358	45
รวม	2,607	333

ขั้นตอนที่ 2 เมื่อได้ขนาดตัวอย่างตามสัดส่วนของแต่ละโรงเรียนแล้ว จึงนำตัวอย่างที่ได้มาคำนวณขนาดตัวอย่างในแต่ละชั้นอีกครั้ง ตามสัดส่วนนักเรียนในชั้นนั้น ได้ดังต่อไปนี้

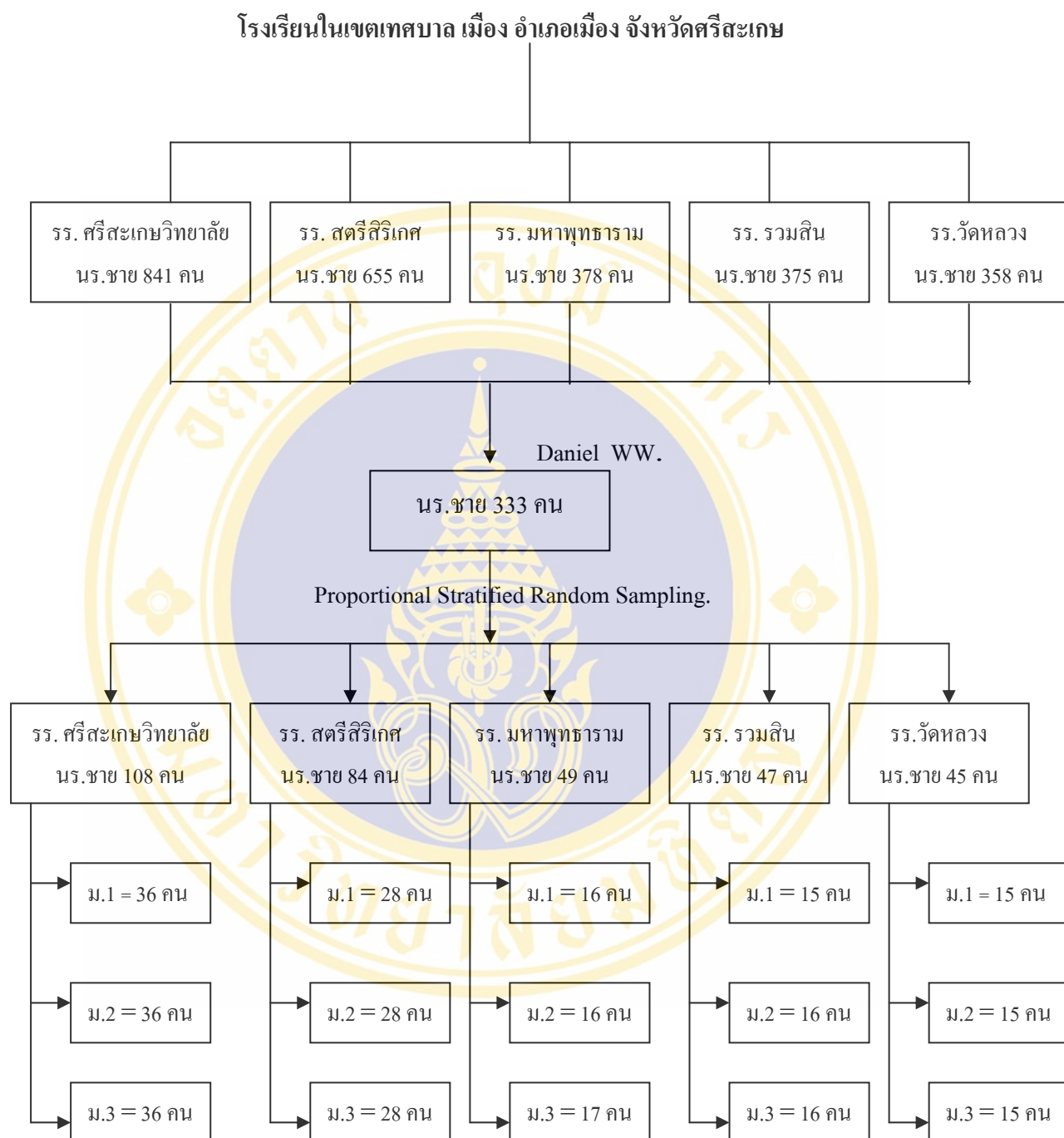
ตารางที่ 2 จำนวนนักเรียนที่ได้ตามสัดส่วน

โรงเรียน	จำนวนนักเรียนชายที่คำนวณได้	แบ่งตามสัดส่วน
ศรีสะเกษวิทยาลัย	108	ม. 1 = 36
		ม. 2 = 36
		ม. 3 = 36
สตรีสิริเกศ	84	ม. 1 = 28
		ม. 2 = 28
		ม. 3 = 28
มหาพุทธาราม	49	ม. 1 = 16
		ม. 2 = 16
		ม. 3 = 17

ตารางที่ 2 จำนวนนักเรียนที่ได้ตามสัดส่วน (ต่อ)

โรงเรียน	จำนวนนักเรียนชายทั้งหมด	แบ่งตามสัดส่วน
รวมสินวิทยา	47	ม. 1 = 15 ม. 2 = 16 ม. 3 = 16
วัดหลวง	45	ม. 1 = 15 ม. 2 = 15 ม. 3 = 15
รวม	333	333

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อได้จำนวนตัวอย่างในแต่ละชั้นแล้ว จึงนำรายชื่อของนักเรียนทุกห้องในชั้นมาเรียงกัน แล้วใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)



แผนภูมิที่ 4 แสดงการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 5 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย

เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วยข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย ได้แก่ อายุ ระดับชั้น ค่าใช้จ่ายที่ได้รับของวัยรุ่นชาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และการติดเกมคอมพิวเตอร์

เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วยคำถามที่เกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ มติของคณะกรรมการ (20) และลักษณะอาการที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ 1 ใน 8 ข้อ ของ ปรากฏการณ์ (19)

ส่วนที่ 3 แบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง (Self - esteem) ของวัยรุ่นชาย

แบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชาย ผู้วิจัยดัดแปลงขึ้นจากแบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของ ภินดา ภูโตนนา (64) ซึ่งแปลมาจากแบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิธ (The Coopersmith Self-Esteem Inventory: CSEI) ฉบับนักเรียน (1984) ทำการศึกษาในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาได้ค่าความเชื่อมั่น 0.81 โดยผู้วิจัยได้ดัดแปลงโดยตัดข้อความคล้ายคลึงกันออกจาก 49 ข้อ เหลือ 20 ข้อ ปรับปรุงภาษาไทยให้มีความชัดเจน ที่จะทำการวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชาย เป็นแบบวัดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ โดยมีข้อความทางบวก 10 ข้อ คือ ข้อ 1, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 18, 19 ที่เหลือเป็นข้อความทางลบ ซึ่งประกอบด้วยความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง 4 ด้าน คือ ด้านทั่วไป (General Self) ด้านครอบครัว (Home – Parent) ด้านสังคม (Social self) ด้านโรงเรียนและการศึกษา (School - Academic) ประกอบด้วยข้อความด้านละ 5 ข้อ

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน	ข้อความเชิงบวก	ข้อความเชิงลบ
4	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
2	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย
1	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

การแปลผล คะแนนรวมของความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชายจะอยู่ระหว่าง 20-80 คะแนน ตัดสินระดับคะแนนของความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองโดยค่าเฉลี่ยของคะแนนกลุ่ม แบ่ง

ออกเป็น 2 ระดับ การแปลผลโดยแบ่งกลุ่มนี้ เพื่อใช้ในการอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น

คะแนนมากกว่า $\bar{X}+S.D.$ ถือว่า วิจัยรุ่นชายมีความรู้สึกรักมีคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับสูง
คะแนนน้อยกว่า $\bar{X}-S.D.$ ถือว่าวิจัยรุ่นชายมีความรู้สึกรักมีคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับต่ำ

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดาต่อวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูของ สมพร สุทัศนีย์ ที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2530 ซึ่งใช้ศึกษาในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 390 คน มีจำนวน 108 ข้อ ซึ่งสร้างจากแนวคิดของเซฟเฟอร์ (Schaefer) และของเบคเกอร์ (Becker) มี 7 แบบ คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน การอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษทางกาย การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความคุ้มครอง การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ และการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกแบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูของ สมพร สุทัศนีย์ (38) และนุชลดา โรจนประภาพรรณ (39) มา 4 แบบจำนวน 40 ข้อ โดยแบ่งเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อ 1-10 เป็นข้อความเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย

ตอนที่ 2 ข้อ 11-20 เป็นข้อความเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย

ตอนที่ 3 ข้อ 21-30 เป็นข้อความเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ

ตอนที่ 4 ข้อ 31-40 เป็นข้อความเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบสอบถามเป็นมาตรฐานประเมินค่า 5 ระดับการให้คะแนนแบ่งตามรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้คือ

ทำเป็นประจำ	ได้ 5 คะแนน
ทำบ่อยๆ	ได้ 4 คะแนน
ทำบางครั้ง	ได้ 3 คะแนน
ทำนานๆ ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
ไม่เคยทำเลย	ได้ 1 คะแนน

การแปลผล เมื่อรวมคะแนนในแต่ละตอน ซึ่งมีตอนละ 10 คำถาม วิจัยรุ่นชายคนใดได้คะแนนตอนใดมากที่สุด ให้ถือว่าวิจัยรุ่นชายได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบนั้นแต่มีข้อแม้ว่าคะแนนที่ได้ต้องได้มากกว่าคะแนนอันดับรองลงมามากน้อย 5 คะแนน การถือเกณฑ์ความแตกต่าง 5

คะแนนก็เพื่อที่จะได้แบ่งกลุ่มการอบรมเลี้ยงดูให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ถ้าคะแนนต่างกันน้อยกว่า 5 คะแนน จะจัดอยู่ในรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบผสม

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว

แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัวแปลมาจากแบบประเมิน Family Attachment Changeability Index 8 (FACI8) McCubbin H. และคณะ (1996) (42) โดยลัดดา เหมาะสุวรรณและคณะ (43) ศึกษาพัฒนาเด็กแบบองค์รวม ประกอบด้วยข้อความคำถาม 16 ข้อ คำตอบแต่ละข้อมี 3 ระดับคือ ไม่เคยเกิดขึ้น เกิดขึ้นบางครั้ง และเกิดขึ้นประจำ โดยให้คะแนน 1, 2, 3 ตามลำดับ สำหรับข้อความเชิงบวก และให้คะแนนกลับกันสำหรับข้อความเชิงลบ แบ่งออกเป็น 2 Subscale คือ

Subscale ที่ 1: Attachment ได้แก่ ข้อ 2, 5, 7, 9, 12, 13, 15, 16 (คำถามเชิงลบ)

Subscale ที่ 2: Change ability ได้แก่ ข้อ 1, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 14 นำคะแนนของ Subscale Attachment และ Subscale Change ability มาให้ค่าดังนี้

Attachment		Change ability	
0 - 6	= 1	0 - 5	= 1
7 - 10	= 2	6 - 7	= 2
11 - 13	= 3	8 - 10	= 3
14 - 16	= 4	11 - 12	= 4
17 - 20	= 5	13 - 14	= 5
21 - 24	= 6	15 - 24	= 6

หลังจากนั้นเอาคะแนนที่ให้ค่าแล้วของทั้ง 2 Subscale มารวมกันแล้วหาร 2 จะได้ค่าเป็น FACI8 และแปลผลดังนี้

ค่า FACI8 = 1-3.5 เรียกว่า ครอบครัวแบบสุดขั้ว (Extreme family type)

ค่า FACI8 = 4-4.5 เรียกว่า ครอบครัวค่อนข้างไปทางสุดขั้ว (Moderate family type)

ค่า FACI8 = 5-5.5 เรียกว่า ครอบครัวค่อนข้างไปทางสมดุล (Midrange family type)

ค่า FACI8 = 6 เรียกว่า ครอบครัวสมดุล (Balanced family type)

ครอบครัวแบบสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกต่างคนต่างอยู่ ความผูกพันและความร่วมมือกันน้อยมีการปรับตัวไม่ดี

ครอบครัวค่อนข้างไปทางสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันน้อย ความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับปานกลาง

ครอบครัวก่อนไปทางสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันปานกลาง ความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

ครอบครัวสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันมาก มีความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และดัดแปลงจากแบบวัดพฤติกรรมของ Tolerance of deviance จากการศึกษาของ Rachal. et al., (1980) (58) มีจำนวน 7 ข้อ มี 2 ตัวเลือก คือ ใช่และไม่ใช่

เกณฑ์การให้คะแนน

คำตอบ	คะแนน ข้อความเชิงบวก	คะแนน ข้อความเชิงลบ
ใช่	2	1
ไม่ใช่	1	2

การแปลผล คะแนนการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนสูง มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากกว่าคะแนนต่ำ เมื่อแบ่งกลุ่มแบบอิงกลุ่มเป็น 2 ระดับ ดังนี้

คะแนนมากกว่า $\bar{x}+S.D.$ ถือว่าวัยรุ่นชายมีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับสูง
 คะแนนน้อยกว่า $\bar{x}-S.D.$ ถือว่าวัยรุ่นชายมีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับต่ำ

ส่วนที่ 7 แบบสอบถามสภาวะสุขภาพจิต มีคำถาม 28 ข้อ เป็นแบบสอบถาม (General Health Questionnaire : GHQ) ที่สร้างโดย โกลด์เบิร์ก (Goldberg) ในปี ค.ศ. 1972 แปลและเรียบเรียงเป็นภาษาไทย โดย ธนา นิลชัยโกวิทย์ และคณะ (47) ในปี พ.ศ. 2539 นำแบบสอบถามดังกล่าวไปทดลองศึกษากับประชาชนในเขตหนองจอกที่มารับบริการจากหน่วยแพทย์เคลื่อนที่จำนวน 100 คน เพื่อทดสอบความเชื่อถือได้และแม่นยำของเครื่องมือ เมื่อเปรียบเทียบกับคำวินิจฉัยของจิตแพทย์ ผลการศึกษาพบว่า แบบคัดกรองสุขภาพจิตฉบับภาษาไทย (Thai GHQ) ทุกฉบับทั้งฉบับเต็ม Thai GHQ-60 และฉบับอื่น ๆ ที่ตัดตอนมาจากฉบับเต็มคือ Thai GHQ-30 Thai GHQ-28 และ Thai GHQ-12 มีความเชื่อถือและความแม่นยำอยู่ในเกณฑ์ดี โดยความสอดคล้องภายใน (Internal Consistencies) ของข้อคำถามซึ่งวิเคราะห์โดยใช้ Cronbach's Alpha Coefficient มีค่า ตั้งแต่ 0.84-0.94 และมีค่าความไว (Sensitivity) ตั้งแต่ร้อยละ 78.10-85.30 และความจำเพาะ (Specificity) ตั้งแต่ร้อยละ 84.40-89.70 มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นแบบคัดกรองสุขภาพจิตของประชากรไทยได้

จากการศึกษาของธนา นิลชัยโกวิทย์ และคณะ พบว่า แบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิตฉบับภาษาไทย Thai GHQ-28 นั้น มีความเหมาะสมในกรณีที่ต้องการดูรายละเอียดของกลุ่มอาการผิดปกติต่าง ๆ 4 ด้าน ได้แก่ อาการทางกาย (Somatic Symptoms) อาการวิตกกังวลและการนอนไม่หลับ (Anxiety and Insomnia) ความบกพร่องทางสังคม (Social Dysfunction) และอาการซึมเศร้าที่รุนแรง (Severe Depression) ในการคิดคะแนนของ GHQ ของโกลด์เบิร์ก ได้แนะนำให้ใช้การคิดแบบ GHQ Score (0-0-1-1) ซึ่งสะดวกและได้ผลไม่แตกต่างจากการคิดคะแนนแบบ Likert Score (0-1-2-3) โดยพบว่า Correlation ระหว่างวิธีทั้ง 2 นี้อยู่ระหว่าง 0.92-0.94 ส่วนเกณฑ์ในการตัดสินว่ามีความผิดปกติทางจิตเวชของ Thai GHQ – 28 นั้นใช้จุดตัดที่ 5/6

โดยมีคำถามที่มีข้อความทางบวก 7 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1, 15, 17, 18, 19, 20, 21 และคำถามที่มีข้อความทางลบ 21 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 โดยใช้เกณฑ์ของ โกลด์เบิร์ก แนะนำ คือ (0-0-1-1) เรียงตามลำดับในช่องเลือกตอบแบบคัดกรอง จำนวน 28 ข้อ และถือว่า มีปัญหาสุขภาพจิต ถ้าหากคะแนนรวมตั้งแต่ 6 คะแนน ขึ้นไป

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

การหาความตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยนำแบบสอบถามเสนอคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา และความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้จากนั้นนำมาแก้ไขปรับปรุงเพื่อความสมบูรณ์ และนำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบก่อนนำไปใช้ได้แก่

1. พญ. รัตโนทัย พลับรูการ

แพทย์ผู้เชี่ยวชาญจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี

2. พญ. สุธีรา ริวเหลือง

แพทย์ผู้เชี่ยวชาญจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

3. ผศ.ดร. พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์

อาจารย์ประจำภาควิชาอนามัยครอบครัว คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

การหาความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามทั้งหมดไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สัมประสิทธิ์

แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha Coefficient) ซึ่งค่าของความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ในแต่ละส่วนมีดังนี้

แบบสอบถามความรู้สึกรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 0.75

แบบสอบถามการยอมรับมโนคติของบิดามารดา เท่ากับ 0.78

แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว เท่ากับ 0.75

แบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต เท่ากับ 0.72

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างในการเข้าร่วมการวิจัย

1. ผู้วิจัยดำเนินการส่งรายละเอียดของโครงการวิจัยและตัวอย่างเครื่องมือวิจัย ให้คณะกรรมการพิทักษ์สิทธิตัวอย่างวิจัยของวัยรุ่นชาย โดยผ่านคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล พิจารณาให้ความเห็นชอบก่อน ผู้วิจัยจึงทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มศึกษาโดยผ่านทางผู้อำนวยการ โรงเรียนแต่ละโรงเรียนโดยการติดต่ออย่างเป็นทางการและนำส่งจดหมาย เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัย เมื่อได้รับการอนุญาตเก็บข้อมูลจากผู้อำนวยการ ผู้วิจัยจึงทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. ชี้แจงเรื่องการพิทักษ์สิทธิอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร ในหน้าแรกของแบบสอบถามการวิจัย โดยบอกวัตถุประสงค์ในการตอบแบบสอบถาม ให้ความกระจ่างเกี่ยวกับแบบสอบถามอธิบายประโยชน์เกี่ยวกับการเข้าร่วมการวิจัยให้กับผู้ปกครอง และกลุ่มตัวอย่างได้รับทราบ และดำเนินการเก็บข้อมูลเฉพาะในกลุ่มตัวอย่าง ที่เซ็นชื่อในหนังสือยินยอมเข้าร่วมโครงการเท่านั้น กลุ่มตัวอย่างสามารถหยุดหรือปฏิเสธการเข้าร่วมโครงการได้ตลอดเวลาซึ่งการปฏิเสธนี้จะไม่เป็นผลกระทบใดๆต่อกลุ่มประชากรทั้งสิ้น จึงได้ขนาดของตัวอย่างที่ทำการวิเคราะห์ จำนวน 333 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของแบบสอบถามที่ได้ดำเนินการแจกแก่วัยรุ่นชาย จึงสามารถเป็นตัวแทนประชากรได้

4. เมื่อได้แบบสอบถามกลับมาแล้ว ผู้วิจัยเก็บข้อมูลดิบที่ได้จากแบบสอบถามไว้เป็นความลับ และอยู่ในที่ที่ปลอดภัย

5. วิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะภาพรวมโดยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น และไม่นำข้อมูลหรือความลับของกลุ่มตัวอย่างมาเปิดเผยหรือเสนอผลการวิจัยเป็นข้อมูลของรายบุคคล

วิธีการรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยไปขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนทุกแห่ง เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง
3. ผู้วิจัยคัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์คือ ตอบครบทุกข้อ จากนั้นจึงนำมาตรวจให้คะแนน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรม SPSS for windows และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยด้านบุคลิกของกลุ่มตัวอย่างตามตัวแปรที่ศึกษา โดยคำนวณค่าร้อยละ
2. วิเคราะห์ข้อมูล ปัจจัยด้านครอบครัว เพื่อน สภาพแวดล้อม พฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ และสุขภาพจิต โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. วิเคราะห์ปัจจัยมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบ Logistic Regression Analysis
4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบ Chi- square test

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เก็บรวบรวมข้อมูล โดยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ระยะเวลาเก็บข้อมูล ระหว่างวันที่ 28 สิงหาคม ถึง วันที่ 28 กันยายน 2550 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 333 คน

ส่วนที่ 1 - ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย ได้แก่ อายุ ระดับชั้น รายได้ที่ได้รับประจำวัน ความเพียงพอต่อค่าใช้จ่าย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

- ลักษณะด้านครอบครัวของวัยรุ่นชาย ได้แก่ รายได้ครอบครัวต่อเดือน ความเพียงพอของรายได้ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู สัมพันธภาพในครอบครัว

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ปัจจัยนำ ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ ปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 4 สุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

ส่วนที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย

อายุ

พบว่ากลุ่มตัวอย่าง อายุ 14 ปี มีร้อยละ 41.1 รองลงมา คือ 13 ปี มีร้อยละ 39.6 และ 15 ปี มีร้อยละ 19.2 โดยมีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 13.80 ปี (ตารางที่ 1)

ระดับชั้น

กลุ่มตัวอย่าง ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 มัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 33.3 (ตารางที่ 1)

รายได้ที่ได้รับประจำวัน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีรายได้ที่ได้รับประจำวัน มากกว่าวันละ 42 บาท มากที่สุด ร้อยละ 69.1 รองลงมาคือ มีรายได้ที่ได้รับประจำวันต่ำกว่า 41 บาท ร้อยละ 30.9 มีค่ามัธยฐานได้เท่ากับ 42.20 (ตารางที่ 1)

ความเพียงพอต่อค่าใช้จ่าย

กลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งหนึ่ง มีความเพียงพอต่อค่าใช้จ่าย มากที่สุด ร้อยละ 54.4 รองลงมาคือ พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ ร้อยละ 37.8 และไม่พอใช้ ร้อยละ 7.8 (ตารางที่ 1)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีร้อยละ 47.1 รองลงมาคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง ร้อยละ 46.2 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ร้อยละ 6.6 (ตารางที่ 1)

ความรู้สึที่มีคุณค่าในตนเอง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความรู้สึที่มีคุณค่าในตนเองระดับสูง ร้อยละ 85.3 รองลงมา คือมีความรู้สึที่มีคุณค่าในตนเองระดับต่ำ ร้อยละ 14.7 (ตารางที่ 1)

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนสูง ร้อยละ 79.0 มากที่สุด รองลงมาคือ มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่ำ ร้อยละ 21.0 (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย

ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย	จำนวน (n = 333 คน)	ร้อยละ
อายุ		
- 13 ปี	132	39.6
- 14 ปี	137	41.1
- 15 ปี	64	19.2
$\bar{x} = 13.80$	Min = 13	
SD = 0.74	Max = 15	
ระดับชั้น		
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	111	33.3
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	111	33.3
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	111	33.3
รายได้ที่ได้รับประจำวัน		
- มากกว่า 42 บาท	230	69.1
- ต่ำกว่า 41 บาท	103	30.9
$\bar{x} = 42.20$	Min = 7	
SD = 31.23	Max = 500	
ความเพียงพอต่อค่าใช้จ่าย		
- ไม่พอใช้	26	7.8
- พอใช้จ่าย	181	54.4
- พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ	126	37.8
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ (<1.99)	22	6.6
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง (2.00 – 2.99)	154	46.2
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง (> 3.00)	157	47.1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย	จำนวน (n = 333 คน)	ร้อยละ
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง		
- ระดับสูง (> 60)	284	85.3
- ระดับต่ำ (< 59)	49	14.7
$\bar{X} = 59.69$	Min = 38.00	
SD = 7.64	Max = 80.00	
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน		
- การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนสูง (> 12)	263	79.0
- การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่ำ (< 11)	70	21.0
$\bar{X} = 12.49$	Min = 7.00	
SD = 1.59	Max = 14.00	

ลักษณะด้านครอบครัวของวัยรุ่นชาย

รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ของครอบครัวต่อเดือน ในระดับพอใช้จ่าย มากที่สุดคือ ร้อยละ 83.8 และ ร้อยละ 16.2 มีรายได้ไม่พอใช้จ่าย (ตารางที่ 2)

ความเพียงพอของรายได้

กลุ่มตัวอย่างของครอบครัวของวัยรุ่นชายมีรายได้พอและเหลือเก็บ ร้อยละ 58.3 รองลงมา คือ รายได้พอแต่ไม่เหลือเก็บ ร้อยละ 28.2 ไม่พอและมีหนี้สิน ร้อยละ 10.2 และไม่พอแต่ไม่มีหนี้สิน ร้อยละ 3.31 (ตารางที่ 2)

ประเภทครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของวัยรุ่นชาย มีประเภทครอบครัวเป็นแบบครอบครัวเดี่ยว (ประกอบไปด้วย พ่อและแม่ และลูก) ร้อยละ 63.1 รองลงมา คือ ครอบครัวขยาย (ประกอบไปด้วย

พ่อ หรือแม่ หรือปู่ หรือย่า หรือตา หรือยาย และลูก พ่อหรือแม่และลูกและญาติอื่น ๆ) ร้อยละ 20.7 และครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว (ประกอบไปด้วย ครอบครัวที่มีพ่อ หรือ แม่ หรือ ตา หรือ ยาย หรือ ลูก หรือ ป้า หรือ น้า หรือ อา ที่อาศัยอยู่กับบุตร/หลาน ตามลำพัง) ร้อยละ 16.2 (ตารางที่ 2)

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู

กลุ่มตัวอย่างของวัยรุ่นชายมีครอบครัวที่ให้การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม ร้อยละ 58.6 รองมา คือการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ร้อยละ 25.5 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ร้อยละ 13.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม ร้อยละ 1.8 การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ ร้อยละ 0.9 (ตารางที่ 2)

สัมพันธภาพในครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสัมพันธภาพในครอบครัว แบบครอบครัวสมดุลง่ายมากที่สุด คือ ร้อยละ 63.1 รองลงมา เป็นแบบครอบครัวก่อนไปทางสมดุลง่าย ร้อยละ 27.3 แบบครอบครัวก่อนไปทางสุดขั้ว ร้อยละ 8.7 ครอบครัวแบบสุดขั้ว ร้อยละ 0.9 (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปด้านครอบครัวของวัยรุ่นชาย

ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย	จำนวน (n = 333 คน)	ร้อยละ
รายได้ครอบครัวต่อเดือน		
- พอใช้	279	83.8
- ไม่พอใช้	54	16.2
ความเพียงพอของรายได้		
- พอและเหลือเก็บ	194	58.3
- พอแต่ไม่เหลือเก็บ	94	28.2
- ไม่พอแต่ไม่หนี้สิน	11	3.3
- ไม่พอและหนี้สิน	34	10.2
ประเภทครอบครัว		
- ครอบครัวเดี่ยว	210	63.1
- ครอบครัวขยาย	69	20.7
- ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว	54	16.2
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู		
- การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย	85	25.5
- การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย	44	13.2
- การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ	3	0.9
- การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม	6	1.8
- การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม	195	58.6
สัมพันธภาพในครอบครัว		
- ครอบครัวแบบสุขชั่ว	3	0.9
- ครอบครัวก่อนไปทางสุขชั่ว	29	8.7
- ครอบครัวก่อนไปทางสมดุล	91	27.3
- ครอบครัวสมดุล	210	63.1

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน

พบว่ากลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดของวัยรุ่นชายมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ร้อยละ 94.0 ที่เหลือคือไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ร้อยละ 6.0 มากกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านใช้อินเตอร์เน็ตไม่ได้ คือร้อยละ 59.8 ส่วนร้อยละ 34.2 มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านใช้อินเตอร์เน็ตได้

สำหรับสถานที่วางคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่วางคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องส่วนรวม คือร้อยละ 83.2 และวางไว้ในห้องส่วนตัว ร้อยละ 10.8 (ตารางที่ 3)

ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ ช่วงบ่ายมากที่สุด (12.01-18.00 น.) คือร้อยละ 45.3 รองลงมา คือช่วงเย็นก่อนเที่ยงคืน (18.0-24.00 น.) ร้อยละ 36.3 ช่วงเช้า ร้อยละ 14.4 และช่วงเวลาหลังเที่ยงคืน (00.01-06.00 น.) ร้อยละ 3.9 (ตารางที่ 3)

สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ คือร้อยละ 55.9 รองลงมา คือเล่นที่บ้าน ร้อยละ 41.1 เล่นที่โรงเรียน ร้อยละ 29.1 เล่นที่บ้านเพื่อน ร้อยละ 25.2 เล่นที่บ้านญาติ ร้อยละ 22.8 และอื่นๆ คือเล่นที่สถานีนอนมัย ร้อยละ 0.3 (ตารางที่ 3)

จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้คำตอบว่ามี จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์เพียงพอ ร้อยละ 84.7 และไม่เพียงพอ ร้อยละ 15.3 (ตารางที่ 3)

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์ มากที่สุด ร้อยละ 48.6 รองลงมาคือเกมแอ็คชั่น ร้อยละ 23.7 เกมวางแผน ร้อยละ 12.9 เกมจำลองสถานการณ์ ร้อยละ 9.3 และเกมภาษา ร้อยละ 5.4 (ตารางที่ 3)

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 74.8 ใช้เงินในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ชั่วโมงละ 15 บาท รองลงมา ร้อยละ 10.5 ใช้เงินในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ชั่วโมงละ 20 บาท ร้อยละ 9.6 ชั่วโมงละ 10 บาท และร้อยละ 0.3 ใช้เงินในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ชั่วโมงละ 30 บาท ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เลยมี ร้อยละ 4.8 (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่นชาย ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (n = 333 คน)	ร้อยละ
การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน		
- มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน	313	94.0
- ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน	20	6.0
สามารถใช้อินเทอร์เน็ต		
- ได้	114	34.2
- ไม่ได้	199	59.8
สถานที่วางคอมพิวเตอร์		
- ห้องส่วนตัว	36	10.8
- ห้องส่วนรวม	277	83.2
ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- เช้า (06.01-12.00 น.)	48	14.5
- บ่าย (12.01-18.00 น.)	151	45.3
- เย็นก่อนเที่ยงคืน (18.01-24.00 น.)	121	36.3
- หลังเที่ยงคืน (00.01-06.00 น.)	13	3.9
สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- บ้านตนเอง	137	41.1
- บ้านญาติ	76	22.8
- โรงเรียน	97	29.1
- ร้านเกมคอมพิวเตอร์	186	55.9

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่นชาย ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (n = 333 คน)	ร้อยละ
- บ้านเพื่อน	84	25.2
- อื่นๆ โปรตระกูล (สถานีอนามัย)	1	0.3
จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์		
- เพียงพอ	282	84.7
- ไม่เพียงพอ	51	15.3
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
- เกมแอ็คชั่น	78	23.4
- เกมจำลองสถานการณ์	31	9.3
- เกมออนไลน์	164	49.2
- เกมภาษา	18	5.4
- เกมวางแผน	42	12.6
ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์		
- ไม่เสียค่าใช้จ่าย	16	4.8
- 10 บาท/ชั่วโมง	32	9.6
- 15 บาท/ชั่วโมง	249	74.8
- 20 บาท/ชั่วโมง	35	10.5
- 30 บาท/ชั่วโมง	1	0.3

การติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

การศึกษานี้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน เนื่องจากต้องการศึกษาอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย จากการศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 256 คน (ร้อยละ 76.9) ติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 77 คน (ร้อยละ 23.1) ซึ่งพิจารณาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีลักษณะอาการอย่างน้อย 1 ใน 8 ข้อ ในส่วนลักษณะอาการ พบว่าร้อยละ 63.6 มีเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด รองลงมา คือร้อยละ 33.8 มีความสนใจด้านอื่นๆ ลดลง และน้อยที่สุด คือร้อยละ 16.9 ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 4)

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่นชาย จำแนกตามผลการติดเกมคอมพิวเตอร์โดยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และลักษณะอาการ อย่างน้อย 1 ใน 8 ข้อ

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (n = 333 คน)	ร้อยละ
พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์	256	76.9
- ติดเกมคอมพิวเตอร์	77	23.1
มีลักษณะอาการอย่างหนึ่งอย่างใดร่วมด้วยดังนี้		
1. หงุดหงิดหรือกระวนกระวาย	22	28.6
2. เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด	49	63.6
3. ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมคอมพิวเตอร์	13	16.9
4. เบื่อหน่าย หงุดหงิดรุนแรง เมื่อไม่ได้เล่นเกม	15	19.5
5. ไม่สามารถบังคับจิตใจของตน	23	29.9
6. สมาธิในการเรียน/ทำงานลดลง	25	32.5
7. มีความสนใจด้านอื่นๆลดลง	26	33.8
8. มีสมาธิในการอ่านหนังสือลดลง	25	32.5

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

1. ปัจจัยนำเข้า ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. ปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้
3. ปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ส่วนนี้ต้องการพิสูจน์อิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรที่ละตัวกับตัวแปรตาม (Bivariate analysis) โดยใช้สถิติ Simple Logistic Regression (ตารางที่ 5) จากนั้นจึงวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรอิสระทุกตัวกับตัวแปรตาม (Multivariate analysis) โดยใช้สถิติ Multiple Logistic Regression แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

- 3.1 การวิเคราะห์ Bivariate โดยใช้ Simple Logistic Regression
- 3.2 การวิเคราะห์ Multivariate โดยใช้ Multiple Logistic Regression

3.1 การวิเคราะห์ Bivariate โดยใช้ Simple Logistic Regression

1. ปัจจัยนำเข้า ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.1 อายุ

ในการพิจารณาปัจจัยที่มีอิทธิพลระหว่างอายุของวัยรุ่นชายต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยให้อายุ 13 ปี เป็นกลุ่มอ้างอิง พบว่า อายุ 14 ปี ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับอายุ 13 ปี และอายุ 15 ปี มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) เมื่อเทียบกับอายุ 13 ปี โดยอายุ 13 ปี มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 1.9 เท่าของ อายุ 15 ปี (ตารางที่ 5)

1.2 ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับเป็นตัวแปรหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ซึ่งผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญสถิติ

($p\text{-value} < 0.05$) โดยวัยรุ่นที่ได้รับค่าใช้จ่ายมากกว่าวันละ 42 บาท มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.1 เท่าของวัยรุ่นที่ได้รับค่าใช้จ่ายน้อยกว่าวันละ 41 บาท (ตารางที่ 5)

1.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เมื่อพิจารณาอิทธิพลของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ซึ่งผลการวิเคราะห์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย (ตารางที่ 5)

1.4 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง

ผลการวิเคราะห์ พบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยวัยรุ่นที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 1.7 เท่าของวัยรุ่นที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ (ตารางที่ 5)

1.5 ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

เมื่อพิจารณาอิทธิพลของช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการวิเคราะห์ พบว่า ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย (ตารางที่ 5)

2. ปัจจัยอื่น ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้

2.1 ประเภทครอบครัว

เมื่อพิจารณาอิทธิพลของประเภทครอบครัวต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการวิเคราะห์ พบว่า ครอบครัวเดี่ยวไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับครอบครัวเดี่ยวและครอบครัวขยายไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับครอบครัวเดี่ยว (ตารางที่ 5)

2.2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา

เมื่อพิจารณาอิทธิพลของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดาต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการวิเคราะห์ พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับ การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม และการอบรมเลี้ยงดูแบบ

ปล่อยปละละเลย ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับ การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม (ตารางที่ 5)

จากผลการศึกษาพบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม มีจำนวนน้อยมาก คือ 9 คน ไม่สามารถนำมาวิเคราะห์ร่วมด้วย เพราะหากรวมกับรูปแบบอื่นๆทำให้ไม่สามารถแปรความได้ และข้อจำกัดทางสถิติที่ต้องมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มากพอในการนำมาวิเคราะห์ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องตัดออกจากการวิเคราะห์ จำนวน 9 ตัวอย่าง คือการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ และ การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม ดังนั้นจึงเหลือตัวอย่างจำนวน 324 ตัวอย่าง การศึกษานี้จึงวิเคราะห์เฉพาะ แบบผสม แบบประชาธิปไตย แบบปล่อยปละละเลย

2.3 สัมพันธภาพในครอบครัว

สัมพันธภาพในครอบครัวเป็นตัวแปรหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัว มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยที่สัมพันธภาพในครอบครัวแบบไม่สมดุลมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.1 เท่า ของสัมพันธภาพในครอบครัวสมดุล (ตารางที่ 5)

จากผลการศึกษาพบว่าสัมพันธภาพในครอบครัว ครอบครัวก่อนไปทางสมดุล ครอบครัวก่อนไปทางสุดขั้ว ครอบครัวแบบสุดขั้ว มีจำนวนน้อย คือ 123 คน ไม่สามารถนำมาวิเคราะห์ร่วมด้วย จึงรวมกับรูปแบบอื่นๆเพื่อให้สามารถแปรความได้ และข้อจำกัดทางสถิติที่ต้องมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มากพอในการนำมาวิเคราะห์ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องรวมครอบครัวก่อนไปทางสมดุล ครอบครัวก่อนไปทางสุดขั้ว ครอบครัวแบบสุดขั้วเข้าเพื่อการวิเคราะห์ ได้เป็นครอบครัวไม่สมดุล การศึกษานี้จึงวิเคราะห์เฉพาะ ครอบครัวสมดุล และครอบครัวไม่สมดุล (ตารางที่ 2)

2.4 รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

เมื่อพิจารณาอิทธิพลของรายได้ของครอบครัวต่อเดือนต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการวิเคราะห์ พบว่า รายได้ของครอบครัว ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย (ตารางที่ 5)

2.5 การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้

การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ เป็นตัวแปรหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยที่วัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.1 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ (ตารางที่ 5)

3. ปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

3.1 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเป็นตัวแปรหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ซึ่งผลการวิเคราะห์ พบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยที่ วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย (ตารางที่ 5)

3.2 จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์

เมื่อพิจารณาอิทธิพลของจำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการวิเคราะห์ พบว่า จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย (ตารางที่ 5)

3.3 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

เมื่อพิจารณาอิทธิพลของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย (ตารางที่ 5)

3.4 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์เป็นตัวแปรหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ซึ่งผลการวิเคราะห์ พบว่า ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยที่ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรงมีโอกาสดติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.6 เท่า ของประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่รุนแรง (ตารางที่ 5)

จากผลการศึกษาี้ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2 ประเภท คือประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรง ได้แก่ เกมแอคชั่น เกมออนไลน์ และประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่รุนแรง ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ เกมภาษา เกมวางแผน เพื่อให้สามารถแปรความได้ และข้อจำกัดทางสถิติที่ต้องมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มากพอในการนำมาวิเคราะห์ ดังนั้น การศึกษาี้จึงวิเคราะห์เฉพาะ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรง และประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่รุนแรง

สรุปผลการวิเคราะห์ Simple Logistic Regression ระหว่างปัจจัยนำเข้า ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สัมพันธภาพในครอบครัว การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา รายได้ของครอบครัวต่อเดือน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นเก



ตารางที่ 5 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติก (B) และค่า Odd Ratio (OR) ของปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ ปัจจัยเสริม ที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยการวิเคราะห์แบบ Simple Logistic Regression

ปัจจัย	B	OR	95%CI
ปัจจัยนำ			
อายุ ⁽¹⁾			
-14	-.261	.771	(.455 - 1.304)
อายุ ⁽¹⁾			
-15	.619*	1.858	(1.020 - 3.382)
ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ⁽²⁾			
-ต่ำกว่า 41 บาท	.762*	2.143	(1.264 - 3.633)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ⁽³⁾			
-ต่ำ	.089	1.093	(.655 - 1.822)
ความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเอง ⁽⁴⁾			
-สูง	.551*	1.735	(1.034 - 2.912)
ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ⁽⁵⁾			
-ช่วงกลางคืน	.348	1.416	(.847 - 2.366)
ปัจจัยเอื้อ			
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
-เลี้ยงเดี่ยว	-.477	.621	(.288 - 1.335)
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
-ชาย	-.208	.812	(.423 - 1.558)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
-ประชาธิปไตย	.225	1.253	(.681 - 2.303)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
-ปล่อยปละละเลย	.007	1.007	(.472 - 2.150)
สัมพันธภาพในครอบครัว ⁽⁸⁾			
-ไม่สมดุล	.743*	2.102	(1.253 - 3.525)
รายได้ของครอบครัว ⁽⁹⁾			
-ไม่เพียงพอ	.182	1.200	(.614 - 2.346)
มีคอมพิวเตอร์และใช้อินเทอร์เน็ตได้ ⁽¹⁰⁾			
-ได้	.891*	2.437	(1.431 - 4.147)
ปัจจัยเสริม			
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ⁽¹¹⁾			
-คล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย	.726*	2.067	(1.160 - 3.686)
จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹²⁾			
-ไม่เพียงพอ	.391	1.478	(.760 - 2.875)
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ⁽¹³⁾			
-ต่ำกว่า 14 บาท	-.249	.780	(.389 - 1.562)
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹⁴⁾			
-รุนแรง	.960*	2.611	(1.134 - 6.010)

* แสดงนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ <0.05

หมายเหตุ กลุ่มอ้างอิงติดเกม คือ 0

(1) กลุ่มอ้างอิง คือ 13 (2) กลุ่มอ้างอิง คือ มากกว่า 42 บาท (3) กลุ่มอ้างอิง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการสูง (4) กลุ่มอ้างอิง คือ ความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ (5) กลุ่มอ้างอิง คือ ช่วงกลางวัน (6) กลุ่มอ้างอิง คือ ครอบครัวเดี่ยว (7) กลุ่มอ้างอิง คือ แบบผสม (8) กลุ่มอ้างอิง คือ สมดุล (9) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (10) กลุ่มอ้างอิง คือ ไม่ได้ (11) กลุ่มอ้างอิง คือ คล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก (12) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (13) กลุ่มอ้างอิง คือ สูง (14 บาทขึ้นไป) (14) กลุ่มอ้างอิง คือ ไม่รุนแรง

3.2 การวิเคราะห์ Multivariate โดยใช้ Multiple Logistic Regression

การวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยการวิเคราะห์ถดถอยโลจิสติกแบบหลายขั้นตอน (Multiple Logistic Regression) สามารถอธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยการวิเคราะห์ ปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และ ปัจจัยเสริม พิจารณาจากค่าความแตกต่างของ -2 Log likelihood ระหว่าง 2 รูปแบบ วิเคราะห์ว่ามีความสำคัญทางสถิติหรือไม่ ถ้ามีความสำคัญทางสถิติแสดงว่า เมื่อเพิ่มปัจจัยที่ต้องการศึกษาเข้าไปในรูปแบบการวิเคราะห์แรกแล้ว รูปแบบการวิเคราะห์ใหม่ สามารถอธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้เหมาะสมกว่ารูปแบบแรก ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ได้ใช้ค่า Odds Ratio (OR) ซึ่งเป็นค่าอัตราส่วนของโอกาสที่วัยรุ่นชายจะติดเกมคอมพิวเตอร์ ต่อโอกาสของวัยรุ่นชายที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ และค่า B (Beta) หรือค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Coefficient) ซึ่งเป็นค่าของผลกระทบของตัวแปรอิสระนั้นต่อค่า log ของอัตราส่วนของโอกาสที่วัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์

เมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม เข้ามาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีความสำคัญทางสถิติ ($p - value < 0.05$) ได้แก่ การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.3 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตไม่ได้ และกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.2 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ส่วนปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน (ตารางที่ 6)

ตารางที่ 6 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติก (B) และค่า Odd Ratio (OR) ของปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ ปัจจัยเสริม ที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยการวิเคราะห์แบบ

Multiple Logistic Regression			
ปัจจัย	β	OR	95%CI
ปัจจัยนำ			
อายุ ⁽¹⁾			
-14	-.479	.619	(.288 - 1.333)
อายุ ⁽¹⁾			
-15	.341	1.407	(.599 - 3.306)
ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ⁽²⁾			
- ต่ำกว่า 41 บาท	.569	1.766	(.934 - 3.340)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ⁽³⁾			
- ต่ำ	.261	1.298	(.694 - 2.428)
ความรู้สึกรู้สึกคุณค่าในตนเอง ⁽⁴⁾			
- สูง	.306	1.359	(.725 - 2.545)
ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ⁽⁵⁾			
- ช่วงกลางคืน	.081	1.085	(.579 - 2.032)
ปัจจัยเอื้อ			
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
- เลี้ยงเดี่ยว	-.424	.655	(.256 - 1.676)
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
- ชาย	-.469	.626	(.290 - 1.350)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
- ประชาธิปไตย	.188	1.207	(.582 - 2.503)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
- ปลดปล่อยละเลย	.118	1.125	(.463 - 2.734)
สัมพันธภาพในครอบครัว ⁽⁸⁾			
- ไม่สมดุล	.597	1.817	(.968 - 3.410)
รายได้ของครอบครัว ⁽⁹⁾			
- ไม่เพียงพอ	.447	1.563	(.662 - 3.690)
มีคอมพิวเตอร์และใช้อินเทอร์เน็ตได้ ⁽¹⁰⁾			
- ได้	.820*	2.271	(1.183 - 4.359)
ปัจจัยเสริม			
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ⁽¹¹⁾			
- คล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย	.785*	2.192	(1.078 - 4.454)
จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹²⁾			
- ไม่เพียงพอ	.221	1.247	(.586 - 2.653)
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ⁽¹³⁾			
- ต่ำกว่า 14 บาท	-.306	.737	(.307 - 1.767)
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹⁴⁾			
- รุนแรง	.763	2.145	(.873 - 5.275)
-2 Log likelihood 284.353 ^a Significance < .003 df 17			

* แสดงนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ <0.05 หมายถึง กลุ่มอ้างอิงติดเกม คือ 0 (1) กลุ่มอ้างอิง คือ 13 (2) กลุ่มอ้างอิง คือ มากกว่า 42 บาท (3) กลุ่มอ้างอิง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการสูง (4) กลุ่มอ้างอิง คือ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ (5) กลุ่มอ้างอิง คือ ช่วงกลางวัน (6) กลุ่มอ้างอิง คือ ครอบครัวเดี่ยว (7) กลุ่มอ้างอิง คือ แบบผสม (8) กลุ่มอ้างอิง คือ สมดุล (9) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (10) กลุ่มอ้างอิง คือ ไม่ได้ (11) กลุ่มอ้างอิง คือ คล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก (12) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (13) กลุ่มอ้างอิง คือ สูง (15 บาทขึ้นไป) (14) กลุ่มอ้างอิง คือ ไม่รุนแรง

ส่วนที่ 4 สุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

สุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

การศึกษานี้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีสุขภาพจิตดี คือ ร้อยละ 69.1 ที่เหลือมี สุขภาพจิตไม่ดี (ร้อยละ 30.9) ส่วนสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 61.0 มีสุขภาพจิตไม่ดี และร้อยละ 39.0 มีสุขภาพจิตดี (ตารางที่ 7)

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละภาวะสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

สุขภาพจิต	จำนวน (n = 333 คน)	ร้อยละ
สุขภาพจิต		
- สุขภาพจิตดี	230	69.1
- สุขภาพจิตไม่ดี	103	30.9
สุขภาพจิตของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์		
- สุขภาพจิตดี	30	39.0
- สุขภาพจิตไม่ดี	47	61.0

ส่วนที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย พบว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสัดส่วนของสุขภาพจิตไม่ดี ร้อยละ 61.0 และวัยรุ่นที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสุขภาพจิตไม่ดีเพียงร้อยละ 21.9 (ตารางที่ 8)

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์

สุขภาพจิต	ติดเกมคอมพิวเตอร์		ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์	
	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน
	100	(n = 77 คน)	100	(n = 256 คน)
1. สุขภาพจิตดี	39.0	30	78.1	200
2. สุขภาพจิตไม่ดี	61.0	47	21.9	56

$$\chi^2 = 42.499$$

$$df = 1$$

$$p\text{-value} < 0.05$$

บทที่ 5 อภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 อภิปรายระเบียบวิธีวิจัย

ส่วนที่ 2 อภิปรายผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 อภิปรายระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โดยนำข้อมูลจากสถานการณ์ปัจจุบันมาวิเคราะห์เพื่อทราบข้อมูลที่แท้จริง ซึ่งเป็นรูปแบบการวิจัยที่เหมาะสมกับการศึกษาเรื่องนี้เพราะสามารถอธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรที่ศึกษา สามารถตอบคำถามวิจัยได้ อย่างไรก็ตามการศึกษานี้กำหนดระยะเวลาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างน้อยหนึ่งครั้งขึ้นไปในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา และใช้เกณฑ์มติของคณะรัฐมนตรี ควบคุมเกมออนไลน์ให้เล่นได้ไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง (20) และจากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและลักษณะอาการที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ 1 ใน 8 ข้อ ของปรการ ถม ยางกูร (19) เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถสังเกตการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และลักษณะอาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายได้โดยตรง ด้วยความจำกัดในเรื่องเวลา จึงใช้การอธิบายแบบสอบถามในแต่ละข้อให้วัยรุ่นชายตอบแบบสอบถามด้วยตนเองได้อย่างถูกต้องและตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

2. กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา คือวัยรุ่นชายที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 333 คน เฉพาะโรงเรียนในเขตเทศบาล อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ มีขั้นตอนการสุ่มดังนี้ ผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างมีสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น โดยคำนวณสัดส่วนของจำนวนนักเรียนในแต่ละโรงเรียน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงเป็นตัวแทนของประชากรได้ เหตุผลที่ศึกษาในวัยรุ่นชายที่กำลัง

ศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เนื่องจากเป็นวัยที่ช่างเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้น มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และโรงเรียนที่อยู่ในเขตเทศบาลเมือง อยู่ใกล้กับสถานบริการร้านเกม นักเรียนส่วนใหญที่บ้านมีคอมพิวเตอร์ เนื่องจากมีความสะดวกในการเข้าถึงของเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถศึกษาปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การศึกษาครั้งนี้ใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยของผู้อื่น ประกอบด้วยคำถาม 7 ส่วนคือ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย แบบสอบถามเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ แบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง แบบสอบถามการยอมรับเลี้ยงดูของบิดามารดา แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต ซึ่งได้รับการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ 3 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และได้นำไปทดสอบความเที่ยงกับวัยรุ่นชายที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ตัวอย่าง ได้ค่าความเที่ยงของแบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 0.75 แบบสอบถามการยอมรับเลี้ยงดูของบิดามารดา เท่ากับ 0.78 แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว เท่ากับ 0.75 และแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต เท่ากับ 0.72 อธิบายได้ว่าแบบสอบถามมีความตรงของเนื้อหาและมีความเที่ยงสามารถรวบรวมข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างได้และการประเมินการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายใช้เกณฑ์มติของคณะกรรมการควบคุมเกมออนไลน์ให้เล่นได้ไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง (20) รวมทั้งลักษณะอาการที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ อย่างน้อย 1 ใน 8 ข้อ ของปรากฏการณ์ขงกูร (19)

4. วิธีการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย 3 คน ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท 1 คน และคุณครูที่จบปริญญาโท 2 คน เป็นผู้เก็บข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ความเข้าใจของเนื้อหา ขั้นตอนวิธีการเก็บข้อมูลของแบบสอบถามทั้ง 7 ส่วนให้กับผู้ช่วยวิจัยพร้อมกัน และได้รับการฝึกฝนก่อนสัมภาษณ์จริงอย่างน้อย 5 ราย โดยมีการทดลองเก็บแบบสอบถาม อย่างน้อย 30 ราย เพื่อให้มีความเห็นที่สอดคล้องกัน ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยเข้าไปเก็บในโรงเรียน ในวันเก็บข้อมูลผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์กับนักเรียน ผู้ปกครอง และคุณครูที่ยินยอมตอบแบบสอบถาม พร้อมทั้งให้ลงลายมือชื่อในแบบฟอร์มใบยินยอมให้ทำการวิจัยโดยได้รับการบอกกล่าวอย่างเต็มใจ การตอบแบบสอบถาม ใช้เวลาประมาณ 30-45 นาที ทำพร้อมกัน ทีละห้อง ห้องละประมาณ 20 คน โดยที่วัยรุ่นชายสามารถถามคำถามที่ไม่เข้าใจ วัยรุ่นชายให้ความร่วมมือดีในการตอบแบบสอบถาม

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่ามัธยฐาน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด และค่าสูงสุด เพื่อบรรยายให้ทราบถึงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายผู้วิจัยเลือกใช้ Logistic Regression Analysis และการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ใช้ Chi-square test ซึ่งมีความเหมาะสมในการใช้สถิติเพราะสามารถตอบวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัยได้ เนื่องจากการศึกษานี้ตัวแปรตาม เป็นตัวแปรกลุ่ม 2 กลุ่ม (dichotomous variable) และตัวแปรกลุ่ม 3 กลุ่มขึ้นไป จะทำ Dummy table เพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ ข้อมูลในส่วนของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู คือการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม มีจำนวนน้อยมากคือ 9 คน ไม่สามารถนำมาวิเคราะห์ร่วมด้วย เพราะหากรวมกับรูปแบบอื่นๆทำให้ไม่สามารถแปลความได้ และข้อจำกัดทางสถิติที่ต้องมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มากพอในการนำมาวิเคราะห์ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องตัดออกจากการวิเคราะห์ จำนวน 9 ตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ และสมมติฐานการวิจัยได้ดังนี้

1. การติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

จากการศึกษาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน พบว่าวัยรุ่นชายที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีจำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 76.9 และวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 23.1 โดยในส่วนของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะอาการอย่างหนึ่งอย่างใดร่วมด้วย ดังนี้ คือเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด มากที่สุด (ร้อยละ 63.6) รองลงมา คือ มีความสนใจด้านอื่น ๆ ลดลง (ร้อยละ 33.8) ถัดมาในสัดส่วนที่เท่ากัน คือ สมาธิในการเรียน/ทำงานลดลง และมีสมาธิในการอ่านหนังสือลดลง (ร้อยละ 32.5) สอดคล้องกับการศึกษาของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (13) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกม คือการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากเกินไป ทั้งนี้เป็นเพราะว่าวัยรุ่นชายมีอาการติดเกมคอมพิวเตอร์จนไม่สามารถควบคุมระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและติดเกมคอมพิวเตอร์ใน

ที่สุด ซึ่งผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับปัญหาเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ และเป็นปัญหาที่มีความรุนแรงมากขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทว่าโลกยังมีการศึกษาปัญหาเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่มากนักและมีการศึกษาในประเทศไทยค่อนข้างน้อยมาก สาเหตุสำคัญคือยังไม่มีเกณฑ์วินิจัยที่เป็นมาตรฐาน และยังไม่มีเครื่องมือศึกษาปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่นซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป

2. ปัจจัยนำที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

2.1 อายุ

จากการศึกษาอายุของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate พบว่า อายุ 14 ปี ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับอายุ 13 ปี ($p\text{-value} = .33$) และอายุ 13 ปี มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) เมื่อเทียบกับอายุ 15 ปี โดยอายุ 13 ปี มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 1.9 เท่าของ อายุ 13 ปี และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าอายุไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า จากการวิเคราะห์ในบทที่ 4 อายุของวัยรุ่น คือ อายุ 14 ปี มีร้อยละ 41.1 รองลงมา คือ 13 ปี มีร้อยละ 39.6 และ 15 ปี มีร้อยละ 19.2 วัยรุ่นชายมีอายุที่ใกล้เคียงกัน ทำให้ไม่เห็นความแตกต่างของปัจจัยด้านอายุต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยอายุของวัยรุ่นชาย 13-15 ปี อยู่ในช่วงอายุที่ใกล้เคียงกันเป็นส่วนมาก อายุจึงแสดงถึงวุฒิภาวะทางสังคมและความสามารถของบุคคล ผลการศึกษานี้แตกต่างจากการศึกษาของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (13) ซึ่งพบว่า เด็กอายุ 14-16 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10-13 ปี และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาวฤทธิกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อยกว่ากลุ่มที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.2 ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ

จากการศึกษาค่าใช้จ่ายที่ได้รับของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate พบว่าค่าใช้จ่ายที่ได้รับมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยค่าใช้จ่ายที่ได้รับมากกว่าวันละ 42 บาท มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.1 เท่าของค่าใช้จ่ายที่ได้รับน้อยกว่าวันละ 41 บาท และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าค่าใช้จ่ายที่ได้รับไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า เนื่องจากวัยรุ่นชายที่ได้รับค่าใช้จ่ายในแต่ละวัน อาจไม่ได้ใช้เงินในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เนื่องจากบ้านวัยรุ่นชายส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเตอร์เน็ตได้

(ร้อยละ 34.2) ทำให้วัยรุ่นชายไม่ต้องเสียค่าชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และการไปเล่นที่ร้านเกมมีค่าใช้จ่ายต่อชั่วโมงเพียง 15 บาท ทำให้ไม่มีความกระทบกระเทือนต่อค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ พนิดา ลิ้มพู่ (50) ที่พบว่า นักเรียนที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีร้อยละ 47.1 รองลงมาคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง ร้อยละ 46.2 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ร้อยละ 6.6 โดยทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวัยรุ่นชายอยู่ในระดับเกณฑ์ดี แสดงให้เห็นว่าแม้วัยรุ่นชายจะติดเกมคอมพิวเตอร์ แต่ก็ไม่ได้ละทิ้งการเรียน รู้จักถึงการแบ่งเวลาในการอ่านหนังสือ ทำให้ผลการเรียนไม่ตกต่ำ ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ สุทธิพร นิราพาธ (52) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์ทางกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) พบว่า ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ไม่สอดคล้องกับ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (13) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีผลการเรียนเป็นเกรดเฉลี่ยในปีการศึกษาที่ผ่านมาต่ำกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

2.4 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง

จากการศึกษาความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate พบว่าความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยวัยรุ่นที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 1.7 เท่าของความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การเล่นคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นได้รับแรงเสริมทางบวกจากการเล่นชนะทันที และเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้ ทำให้เกิดความรู้สึกดีและภูมิใจตนเองในช่วงระยะเวลาหนึ่งก่อนที่การติดเกมและก่อให้เกิดปัญหาพฤติกรรมอื่นๆต่อไป ผลการศึกษานี้ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ Phillips Ca และคณะ (1995) (อ้างใน 7), Griffiths MD และ Hunt N. (1998) (อ้างใน 7), Colwell J, Payne J (2000) (อ้างใน 7) ที่

พบว่า เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีความรู้สึกรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอาการซึมเศร้า

2.5 ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ช่วงบ่ายมากที่สุด (12.01-18.00 น.) คือ ร้อยละ 45.3 รองลงมา คือช่วงเย็นก่อนเที่ยงคืน (18.0-00.00น.) ร้อยละ 36.3 ช่วงเช้า ร้อยละ 14.4 และช่วงเวลาหลังเที่ยงคืน (00.01-06.00 น.) ร้อยละ 3.9 สามารถอธิบายได้ว่า วัยรุ่นชายมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละช่วงเวลาไม่ต่างกัน จึงทำให้วัยรุ่นชายติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับ คลฤดี คุ่มพูล (51), นกมล วรรณิกา (49) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมหลังเวลาเลิกเรียน

3. ปัจจัยเอื้อที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

3.1 ประเภทครอบครัว

จากการศึกษาประเภทครอบครัวของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าครอบครัวเลี้ยงเดี่ยวไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับครอบครัวเดี่ยว และครอบครัวขยายไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับครอบครัวเดี่ยว

ทั้งนี้อาจเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ ส่วนใหญ่ร้อยละ 63.1 เป็นครอบครัวเดี่ยว ครอบครัวขยาย ร้อยละ 20.7 และครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ร้อยละ 16.2 สามารถอธิบายได้ว่าประเภทครอบครัวไม่ได้มีผลต่อเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นชายเล่น ดังนั้นไม่ว่าวัยรุ่นชายจะมีประเภทของครอบครัวแบบใดก็ไม่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากอยู่ภายใต้การดูแลของบิดามารดา หรือผู้ปกครอง อีกทั้งการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอาจมีปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

3.2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา

จากการศึกษารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดาของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าจากการศึกษา การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับ การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม และการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับ การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า จากการวิเคราะห์ในส่วนลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา พบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบผสม ร้อยละ 58.6 รองมา คือการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ร้อยละ 25.5 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ร้อยละ 13.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม ร้อยละ 1.8 การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ ร้อยละ 0.9 ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย บิดามารดาจะให้ความรักและส่งเสริมให้วัยรุ่นมีอิสระในการคิด ตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆด้วยตนเอง ได้รับความเสมอภาคในการทำสิ่งต่างๆ (35,38) ส่วนการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย พ่อแม่ไม่สนใจ ไม่เอาใจใส่ ไม่ให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น วิจาร์ณำหนักและลงโทษอย่างรุนแรงเมื่อเด็กทำผิด การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ พ่อแม่ยินยอมให้เด็กแสดงพฤติกรรมต่างๆได้ตามใจปรารถนา โดยไม่ต้องตามกฎเกณฑ์แม้กระทั่งทำผิดก็ไม่ได้รับการลงโทษ การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม เด็กถูกควบคุมทั้งพฤติกรรม ความคิด พัสณคดี และความรู้สึกโดยตรง จากพ่อแม่จะคอยออกคำสั่งให้ปฏิบัติตามเสมอ ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะถูกลงโทษ (35, 38) ดังนั้น วัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่มีการคิดเพื่อนมากกว่าการสนใจกับการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง การที่วัยรุ่นชายจะได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม และการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ก็ไม่ส่งผลต่อความแตกต่างของการติดเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งทั้งครอบครัวชี้แนะแนวทางในการปฏิบัติของวัยรุ่น ทั้งยังเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่บุตร จะทำให้วัยรุ่นรู้จักการเล่นเกมที่เหมาะสม

3.3 สัมพันธภาพในครอบครัว

จากการศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยที่สัมพันธภาพในครอบครัวแบบไม่สมดุลมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.1 เท่าของสัมพันธภาพในครอบครัวสมดุล และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัว มีความสำคัญต่อความมั่นคงทางอารมณ์ของสมาชิกในครอบครัว การช่วยเหลือกันดูแลเอาใจใส่ด้วยความรักความอบอุ่น ถึงแม้บิดามารดา หรือผู้ปกครอง จะเอาใจใส่บุตรเพียงใด แต่เนื่องจากเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ ได้เจริญเติบโต ส่งผลทั้งประโยชน์และแฝงไปด้วยโทษของการเล่นเกม แต่อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ของวัยรุ่นและบิดามารดา หรือผู้ปกครอง ก็ยังอยู่ในขั้นดี คือครอบครัวสมดุลง (ร้อยละ 63.1) ทำให้วัยรุ่นชายมีการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) พบว่าสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.4 รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

จากการศึกษารายได้ของครอบครัวต่อเดือนของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่า รายได้ของครอบครัวต่อเดือน ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ รายได้ครอบครัวส่วนใหญ่ พอใช้ (ร้อยละ 83.8) และ มีเพียงพอเหลือเก็บ (ร้อยละ 58.3) (ตารางที่ 2 บทที่ 4) ซึ่งครอบครัวกลุ่มตัวอย่างส่วนมากพบว่าวัยรุ่นชายส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจไม่แตกต่างกัน ได้รับความรัก ความอบอุ่น การอบรมเลี้ยงดู สัมพันธภาพภายในครอบครัว ไม่แตกต่างกัน จึงทำให้วัยรุ่นชายมีการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครองเป็นองค์ประกอบที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.5 การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้

จากการศึกษาการมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate พบว่าการมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยที่วัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.1 เท่า ของวัยรุ่นชายที่ไม่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน ยังคงพบว่าวัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยที่ วัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.3 เท่า ของวัยรุ่นชายที่ไม่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การเข้าถึงของเทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ ทำให้วัยรุ่นชายอยากเรียนรู้ อยากทดลอง อีกทั้งเกมในปัจจุบันเป็นเกมที่มีแรงดึงดูด ทำให้มีความสนใจที่จะเล่นได้ต่อไป

เรื่อยๆ และการที่ผู้ปกครองบิดามารดาได้ซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาไว้ที่บ้าน และได้มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เพื่อให้บุตร โดยเฉพาะวัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นได้ศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ สืบค้นข้อมูลต่างๆ ทำให้มีภัยมืดที่แฝงเข้ามาระหว่างใช้คอมพิวเตอร์กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยบางครั้งทำให้ผู้ปกครองขาดความ警惕ที่จะเข้าใจถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้น และบ้านที่ไม่ได้มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เกมที่วัยรุ่นเล่นก็จะเป็นแบบลักษณะเดิมๆเกิดความน่าเบื่อจึงเล่นเกมน้อยลง ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ นภดล วรรณิกา (49) พบว่าเยาวชนเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ดังนั้นปัจจัยการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนจึงเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

4. ปัจจัยเสริมที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

4.1 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

จากการศึกษาการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate พบว่าการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยที่ วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน ยังคงพบว่า วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยที่ วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.2 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย (ตารางที่ 5 และ 6 ในบทที่ 4)

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการเพื่อน จะมีความใกล้ชิดกับเพื่อนมากกว่ากลุ่มบุคคลอื่น และเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำต่างๆ วัยรุ่นมักจะทำอะไรตามมาตรฐานของกลุ่มเพื่อนและกระทำเหมือนกัน เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน (67) การเข้ากลุ่มถือว่าเป็นเรื่องธรรมชาติทั่วไปของการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะออกห่างจากครอบครัวและเข้าหาเพื่อนมากขึ้น วัยรุ่นจะเลือกเพื่อนหรือกลุ่มเพื่อนที่มีทัศนคติ ค่านิยมที่คล้ายคลึงกัน ต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ดังนั้นผู้วิจัย จึงสนับสนุน ตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน น่าจะส่งเสริมให้ครอบครัวและสังคมให้ตระหนักถึงการคบเพื่อน เพื่อที่จะให้วัยรุ่นได้ทราบถึงความสำคัญในการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนที่ดี ย่อมส่งผลให้วัยรุ่นเป็นดีของสังคม เติบโต และเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติในอนาคต

4.2 จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาจำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าจำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการขยายตัวของสังคมเมือง ทำให้เกิดร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกม ขึ้นอย่างเป็นจำนวนมากในเวลาไม่นาน พร้อม ๆ กับการที่ในแต่ละครอบครัวมีคอมพิวเตอร์ใช้กันเกือบทุกบ้าน จากข้อมูลพบว่า จำนวนร้านเกมในจังหวัดศรีสะเกษ มีจำนวนเพียงพอ (ร้อยละ 84.7) กลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดของวัยรุ่นชายมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน (ร้อยละ 94.0) ทำให้วัยรุ่นชายมีการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) พบว่าทำเลที่อยู่อาศัยทั้งใกล้และไกลไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ (4), นกมล กรรณิกา (49) พบว่าส่วนใหญ่เด็กที่มีปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตตามร้านค้านั้นมากกว่าใช้ที่บ้าน และใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และเล่นเกมออนไลน์ในสัดส่วนสูง

4.3 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน

จากการศึกษาค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate และเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดของวัยรุ่นชายมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน (ร้อยละ 94.0) ใช้เงินในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ชั่วโมงละ 15 บาท (ร้อยละ 74.8) มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านใช้อินเทอร์เน็ตได้ (ร้อยละ 34.2) ทำให้เด็กและวัยรุ่นไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน และค่าชั่วโมงเล่นเกมนที่ร้านก็ไม่แพง ทำให้วัยรุ่นชายมีการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ดังนั้นไม่ว่าวัยรุ่นชายจะมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน หรือไม่ก็ไม่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ เพราะส่วนใหญ่ที่บ้านคอมพิวเตอร์และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ อีกทั้งค่าชั่วโมงในการเล่นราคาไม่แพง และการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายไม่ได้มาจากความแตกต่างระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนเพียงอย่างเดียว อาจมีปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับการศึกษาของวรสิทธิ์ แสงแดง (55) พบว่ารายได้และระยะเวลาการใช้งานเฉลี่ยมีอิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตด้านค่าลงทะเบียนเกมออนไลน์

4.4 ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ในลักษณะ Bivariate พบว่าประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

ของวัยรุ่นชาย โดยที่วัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทที่รุนแรงมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.6 เท่า ของวัยรุ่นที่เล่นเกมประเภทที่ไม่รุนแรงและเมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมประเภทเกมออนไลน์ มากที่สุด ร้อยละ 48.6 รองลงมาคือเกมแอคชั่น ร้อยละ 23.7 เกมวางแผน ร้อยละ 12.9 เกมจำลองสถานการณ์ ร้อยละ 9.3 และเกมภาษา ร้อยละ 5.4 ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาของ มณีรัตน์ ลีอนันต์ศักดิ์ศิริ (54), มณิธา เสนารักษ์ (56), คลฤดี คุ่มพูล (51) ที่พบว่า นักเรียนชาย เลือกเล่นเกมแอคชั่นมากที่สุด

ดังนั้นไม่ว่าวัยรุ่นชายจะมีการเล่นเกมประเภทที่รุนแรง หรือไม่รุนแรง ก็ไม่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ เพราะเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีเนื้อหาที่สร้างแปลกใหม่และมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของเกมทำให้วัยรุ่นสนใจ ซึ่งการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายไม่ได้มาจากความแตกต่างระหว่างประเภทของเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวอาจมีปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

5. ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

การศึกษานี้ใช้แบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต Thai GHQ 28 ของ ธนา นิลชัยโกวิทย์ และคณะ (47) ในกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งหนึ่ง มีสุขภาพจิตดี รองลงมา คือ สุขภาพจิตไม่ดี ร้อยละ 69.1, 30.9 ตามลำดับ เมื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิต โดยใช้ Chi-square test พบว่า วัยรุ่นชายที่ ติดเกมคอมพิวเตอร์และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีสุขภาพจิตแตกต่างกัน โดยวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสุขภาพจิตไม่ดี มากกว่า วัยรุ่นชายที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 61.0 และ 21.9 ตามลำดับ ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การที่วัยรุ่นมีการติดเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจและอารมณ์ ทำให้ไม่สามารถบังคับจิตใจของตนให้ทำอย่างอื่นแทนที่จะมานั่งเล่นเกมและก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตเกิดขึ้น สอดคล้องกับ มณีรัตน์ ลีอนันต์ศักดิ์ศิริ (54) อรณลิน ไชยวสุ (58) สุทธิพร นิราพาธ (52) มณิธา เสนารักษ์ (56) Anderson & Bushman (59) Bradley (60) จีรวรรณ มาทวิ (61) พบว่า มีปัญหาสุขภาพจิตที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 333 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างเฉพาะ โรงเรียนในเขตเทศบาล สุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างมีสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและบางส่วนนำมาจากงานวิจัยของผู้อื่น ประกอบด้วย 7 ส่วนคือ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย แบบสอบถามเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ แบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง แบบสอบถามการยอมรับเลี้ยงดูของบิดามารดาแบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต ดำเนินการเก็บข้อมูล ระหว่างวันที่ 28 สิงหาคม ถึง วันที่ 28 กันยายน 2550 โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย 3 คนวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอในรูปแบบความถี่, ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ค่ามัธยฐาน, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่าต่ำสุด และค่าสูงสุด สถิติ Simple Logistic Regression และ Multiple Logistic Regression และหาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย โดยใช้ Chi - square test โดยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ และสมมติฐานการวิจัยได้ดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย และ ลักษณะด้านครอบครัวของวัยรุ่นชาย

1.1 ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย

การศึกษานี้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน พบว่าอายุ 14 ปี มีร้อยละ 41.1 รองลงมา คือ 13 ปี มีร้อยละ 39.6 และ 15 ปี มีร้อยละ 19.2 โดยมีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 13.80 ปี ได้รับค่าใช้จ่ายประจำวัน เฉลี่ย 42.20 บาทต่อวัน โดยแบ่งกลุ่มเป็นค่าใช้จ่ายที่ได้รับ มากกว่าวันละ 42 บาท ร้อยละ 69.1 และต่ำกว่า 41 บาท ร้อยละ 30.9 มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับปานกลาง ร้อยละ 72.1 วัยรุ่นชายที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับสูง ร้อยละ 14.7 และมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับต่ำ ร้อยละ 13.2 มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนสูงถึง ร้อยละ 79.0 ที่เหลือคือ ร้อยละ 21.0 มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่ำ

1.2 ลักษณะด้านครอบครัวของวัยรุ่นชาย

ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นชายส่วนใหญ่ มีประเภทครอบครัวเป็นแบบครอบครัวเดี่ยว ร้อยละ 63.1 รองลงมา คือครอบครัวขยาย ร้อยละ 20.7 มีการอบรมเลี้ยงดูแบบผสม ร้อยละ 58.6 รองมา คือการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ร้อยละ 25.5 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ร้อยละ 13.2 มีสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นแบบครอบครัวสมดุลง่ายมากที่สุด ร้อยละ 63.1 รองลงมา ครอบครัวค่อนข้างไปทางสมดุลง่าย ร้อยละ 27.3 ส่วนใหญ่วัยรุ่นชายมีรายได้ทางครอบครัวในระดับพอใช้ ร้อยละ 83.8 และ ไม่พอใช้ ร้อยละ 16.2

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

2.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นชายส่วนใหญ่ มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ร้อยละ 94.0 ที่เหลือคือ ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ร้อยละ 6.0 มากกว่าครึ่งหนึ่งของคอมพิวเตอร์ที่บ้านสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ ร้อยละ 59.8 ใช้คอมพิวเตอร์ไม่ได้ ร้อยละ 34.2 ช่วงเวลาที่วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มากที่สุด คือ ช่วงบ่ายระหว่างเวลา 12.01-18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 45.3 รองลงมา ร้อยละ 36.3 คือ ช่วงเย็นก่อนเที่ยงคืน (18.00-24.00น.) วัยรุ่นเกือบครึ่งหนึ่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์ มากที่สุด ร้อยละ 48.6 ร้อยละ 23.7 เล่นเกมแอ็คชั่น

2.2 การติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ผลการศึกษา พบว่าวัยรุ่นชายส่วนใหญ่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 76.9 ในส่วนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ พิจารณาจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีลักษณะอาการอย่างน้อย 1 ใน 8 ข้อ มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 23.1 ในส่วนลักษณะอาการ พบว่ามีเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด มากที่สุด ร้อยละ 63.6 รองลงมาคือ มีความสนใจด้านอื่นๆลดลง ร้อยละ 33.8 และน้อยที่สุดคือ ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 16.9

3. ปัจจัยนำที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ปัจจัยนำที่ศึกษาไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย คือ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

4. อิทธิพลของปัจจัยเอื้อต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ผลการศึกษา พบว่าปัจจัยด้าน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) เมื่อใช้หลักการวิเคราะห์ Simple Logistic Regression โดยที่ วัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.1 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ และเมื่อควบคุมตัวแปรปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม โดยใช้สถิติ Multiple Logistic Regression แล้วพบว่า การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ ยังคงมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยที่วัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.3 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้

ส่วนปัจจัยเอื้อที่ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

5. อิทธิพลของปัจจัยเสริมต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

ผลการศึกษา พบว่าปัจจัยด้านการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) เมื่อใช้หลักการวิเคราะห์ Simple Logistic Regression โดยที่วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย และเมื่อควบคุมตัวแปรปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม โดยใช้สถิติ Multiple Logistic Regression แล้วพบว่า วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ยังคงมีอิทธิพล ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยที่ วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.2 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

ในขณะที่ปัจจัยเสริมที่ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

6. สุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งหนึ่ง มีสุขภาพจิตดี ร้อยละ 69.1 ที่เหลือมีสุขภาพจิตไม่ดี คิดเป็นร้อยละ 30.9 วัยรุ่นชายที่มีการติดเกมคอมพิวเตอร์ จากผลการศึกษาพบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีสุขภาพจิตไม่ดี มากที่สุด ร้อยละ 61.0 รองลงมาสุขภาพจิตดี ร้อยละ 39.0

7. ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย โดยใช้ Chi-square test พบว่า วัยรุ่นชายที่ ติดเกมคอมพิวเตอร์และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีสุขภาพจิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสุขภาพจิตไม่ดี มากกว่า วัยรุ่นชายที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 61.0 และ 21.9 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. รัฐบาลควรมีมาตรการในการรณรงค์ บ้านที่มีคอมพิวเตอร์และเล่นอินเทอร์เน็ตได้ ให้ผู้ปกครองดูแลบุตรหลาน รวมถึงเข้มงวดกวดขันเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต และป้องกันในเรื่องเกมออนไลน์ ที่มีความเสี่ยงทำให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะส่งผลทำให้สุขภาพจิตของวัยรุ่นไม่ดี
2. มีการประสานงานระหว่าง กระทรวงศึกษาธิการ และ กระทรวงมหาดไทย ในการกวดขันบ้านที่มีคอมพิวเตอร์และเล่นอินเทอร์เน็ตได้ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดชั่วโมงการเล่นคอมพิวเตอร์ของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ไม่ควรเกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน การคบเพื่อนของวัยรุ่นส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่เหมาะสมเพื่อจะได้มีสุขภาพจิตดี เนื่องจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มากเกินไปจะก่อให้เกิดการติดเกมคอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปประยุกต์ใช้

จากผลการศึกษา พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในบ้านใช้อินเทอร์เน็ตได้ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย พบว่าวัยรุ่นชายที่ ติดเกมคอมพิวเตอร์และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีสุขภาพจิตแตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่าการป้องกันวัยรุ่นชายเพื่อไม่ให้ติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นต้องอาศัยปัจจัยต่างๆดังที่กล่าวมา รวมทั้งส่งเสริมให้มีสุขภาพจิตที่ดี ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ด้านวัยรุ่น

จากผลการศึกษาพบว่า แม้วัยรุ่นชายจะมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับสูง และมีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก แต่เมื่อพิจารณาอย่างละเอียด วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอิสระทางด้านความคิด เป็นของตนเองสูง มีการปรึกษาเพื่อนมากกว่าผู้ปกครอง ควรปรับเปลี่ยนแนวคิดหรือทัศนคติของตนเองที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่กำลังก้าวมาอย่างไม่หยุดยั้ง รับฟังความคิดเห็นของผู้ปกครองและหากิจกรรมด้านอื่นทำ เช่น การออกกำลังกายทำกิจกรรมร่วมกับทางโรงเรียน มีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ไม่หมกหมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ให้ความสำคัญต่อตนเองและครอบครัว เพื่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจ เกิดสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว รู้จักบริหารจัดการกับความเครียดที่เหมาะสม เพื่อให้บุคคลในครอบครัวเข้าใจและรับรู้ปัญหา รวมทั้งคอยช่วยเหลือเป็นกำลังใจในการเผชิญ ควรแบ่งเวลาให้ถูกต้อง ควบคุมตนเองในการเล่นคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความตรงต่อเวลาของตนเอง และการควบคุมตนเองได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม เกิดสุขภาพจิตที่ดีมีความสุขให้กับตนเอง

2. ด้านครอบครัว

เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้วัยรุ่นเกิดความรัก ความอบอุ่น ซึ่งโครงสร้างของครอบครัวในต่างจังหวัดโดยเฉพาะในจังหวัดศรีสะเกษ ในเขตอำเภอเมือง มีการเปลี่ยนแปลงจากครอบครัวขยาย ที่มีครอบครัวขนาดใหญ่ เปลี่ยนเป็นครอบครัวเดี่ยวที่มีขนาดเล็ก สถาบันครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่เป็นจุดรวมยึดเหนี่ยวของบุคคลได้ ทั้งบุตรไว้กับคนใช้ ปู่ ย่า ตา ยาย หรือสถานรับเลี้ยงเด็ก พ่อแม่ไม่ได้อบรมเลี้ยงดูลูก หรือทำหน้าที่ไม่ได้สมบูรณ์แบบ ไม่ได้ปลูกฝังวินัย อบรมศีลธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดี ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ และมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม ทำให้วัยรุ่นหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อป้องกันวัยรุ่นชายติดเกมคอมพิวเตอร์ ควรมีการส่งเสริมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- บิดามารดา และผู้ปกครองต้องเข้าใจวัยรุ่นชาย วางกฎระเบียบในครอบครัวในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งที่มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

- ครอบครัวควรรู้ว่าวัยรุ่น จะมีแนวโน้มตามเพื่อนมาก จึงควรสอดส่องดูแลกลุ่มเพื่อนว่ากลุ่มเพื่อนที่คบมีลักษณะ และพฤติกรรมเป็นอย่างไร

- ส่งเสริมให้ครอบครัว มีการวางคอมพิวเตอร์ ในห้องกลาง ซึ่งผู้ปกครองเข้าไปมีส่วนร่วมได้ สามารถให้เหตุผล สังเกต ประเภทของเกม que เล่น และส่งเสริมลักษณะเนื้อหาของเกมที่มีประโยชน์ ไม่ควรวางคอมพิวเตอร์ในห้องส่วนตัวของวัยรุ่น เพื่อป้องกันสื่อที่ไม่เหมาะสมที่วัยรุ่นสามารถเข้าไปดูได้ และเข้าไปควบคุมเวลาในการเล่นของวัยรุ่นได้

- ส่งเสริมกิจกรรมของวัยรุ่นยุคใหม่ ให้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจระหว่างวัยรุ่นโรงเรียน และครอบครัว แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แก้ปัญหาร่วมกัน ฝึกความรับผิดชอบ เพื่อจะได้มีการเข้าถึงวิถีชีวิตวัยรุ่นได้มากขึ้น
- ส่งเสริมให้ผู้ปกครองตั้งระบบเครือข่ายผู้ปกครอง ที่มีบุตรติดเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกัน โดยจัดให้มีกิจกรรมร่วมกันของครอบครัวเด็กติดเกม เช่นกิจกรรม camping, walk rally, sport club

3. ด้านคุณครูและโรงเรียน

จากผลการศึกษา พบว่าวัยรุ่นชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียน ร้อยละ 29.1 โรงเรียนควรมีมาตรการในการป้องกันดังนี้

- ห้องคอมพิวเตอร์ควรจะมีการบล็อกเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสมและควบคุมเวลาในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ อันจะส่งผลให้วัยรุ่นชายนั้นติดเกมคอมพิวเตอร์ได้
- ควรมีการอบรมความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับการสังเกต ลักษณะอาการของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์รวมถึงแนวทางการป้องกันและแก้ไข ให้แก่คุณครู และผู้บริหาร โรงเรียนทุกปี เพราะคุณครูเป็นบุคคลหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่นักเรียน
- คุณครูควรส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีทั้งประโยชน์และโทษของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะคุณครูเป็นผู้ที่นักเรียนให้ความเคารพและเชื่อถือมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติของวัยรุ่น
- โรงเรียนทุกแห่งควรมีส่วนร่วมในการจัดทำแผนการป้องกันติดเกมคอมพิวเตอร์ในวัยรุ่นร่วมกับครอบครัวและหน่วยงานสาธารณสุข และควรมีการติดตามประเมินผลทุกระยะ

4. ด้านเจ้าหน้าที่สาธารณสุขและสำนักงานสาธารณสุขจังหวัด

- ควรมีการอบรมฟื้นฟู ความรู้ และชี้แจงนโยบายและมาตรการในการป้องกันเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ให้แก่เจ้าหน้าที่ เพราะบุคลากรสาธารณสุขสามารถเป็นแกนนำในการดำเนินการป้องกันในระดับชุมชนได้ ดังนั้นจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนี้และให้ทันต่อเหตุการณ์ในการให้ความรู้แก่โรงเรียน ครอบครัว
- เจ้าหน้าที่ควรมีการประสานงานและรณรงค์เกี่ยวกับสถานการณ์ของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้โรงเรียน ชุมชน ครอบครัว ได้ทราบถึงผลที่จะเกิดขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเน้น/เจาะลึกถึงสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก หรือ สันทนากลุ่ม (Focus group) และรูปแบบการพัฒนาโปรแกรมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและโปรแกรมการส่งเสริมและป้องกันเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์
2. วิธีที่ใช้ในการศึกษา ควรใช้หลายๆวิธีร่วมกัน เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกตโดยผู้วิจัย และถ้ามีเวลามากพอควรทำแบบบันทึกให้เด็กบันทึกระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละวัน
3. ควรมีการศึกษาในจังหวัดอื่นๆ เพื่อจะได้ทราบถึงสถานการณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ของจังหวัดอื่น และจะทำให้ทราบถึงแนวโน้มของเด็กที่ติดเกมที่กำลังเพิ่มมากขึ้น
4. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาเครื่องมือประเมินเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับสังคมไทยต่อไปในอนาคตที่อาจเป็นการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกัน
5. ควรมีการศึกษาวิจัยปัจจัยอื่นๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เช่น ปัจจัย ลักษณะที่อยู่อาศัยของวัยรุ่น

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประกายเพชร สุกะเกษ 4836113 PHPH/M

วท.ม. (สาขารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: โชคชัย หมั่นแสงทรัพย์, M.D., ว.ว. (กุมารเวชศาสตร์), สุธรรม นันทมงคลชัย, ปช.ด. (ประชากรศาสตร์), สุพร อภินันท์เวช, M.D., ว.ว. (จิตเวชศาสตร์ เด็กและวัยรุ่น)

บทสรุปแบบสมบูรณ์

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการพัฒนาประเทศ ได้มีการมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาคน โดยเริ่มจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540-2544) และดำเนินการต่อเนื่องมาถึง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) จนถึงปัจจุบัน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554) ที่มีการดำเนินการ ในด้านแนวคิดที่ยึด “คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา” ในทุกมิติอย่างเป็นองค์รวม และให้ความสำคัญกับการพัฒนา ทั้งด้านตัวบุคคล สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างระบบบริหารจัดการภายในที่ดี ให้เกิดขึ้นในทุกระดับ ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนที่มี “คน” เป็นศูนย์กลางได้อย่างแท้จริง (1)จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554)(2) ยุทธศาสตร์สู่ความพอเพียง จาก ยุทธศาสตร์ 1 ได้เน้นถึงการพัฒนาคน ทั้งในมิติของจริยธรรมและมิติของความรู้ มุ่งสู่ “สังคมที่มีความสุขยั่งยืน” โดยนำแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปฏิบัติ ทั้งการเร่งการปฏิรูปการศึกษา ขยายรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งการ “เรียนให้รู้” การพัฒนาหลักสูตรเศรษฐกิจพอเพียง ควบคู่กับการพัฒนาด้านจิตใจ เพื่อให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมฐานความรู้ และเพิ่มขีดความสามารถของประเทศ ทำให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนเป็นรูปธรรมขึ้นหลายโครงการ เพราะเล็งเห็นความสำคัญของเด็กและเยาวชนที่จะเจริญเติบโตเพื่อเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศชาติต่อไปในอนาคต จากการที่นักเรียนในปัจจุบัน ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อทางการศึกษามากขึ้น ประกอบกับความสะดวกของหลายฝ่ายด้วยกัน การเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการใช้งานคอมพิวเตอร์ อันเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพและมีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ถึงแม้การเรียนรู้

ของเด็กและเยาวชนส่วนมากเป็นการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สะดวกสบาย เรียนรู้และเข้าใจง่าย มีสื่อและเทคนิคการสอนที่น่าสนใจแก่ผู้เรียน แต่ก็เป็นการเรียนรู้ที่มีทั้งประโยชน์และสร้างปัญหาขึ้นพร้อมๆ กัน โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นซึ่งค่อนข้างมีความเป็นอิสระจากการควบคุมของผู้ปกครองมากกว่าวัยเด็ก และมีความอยากรู้อยากเห็น ชอบความสนุกสนานท้าทาย ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นก็คือ การใช้คอมพิวเตอร์ไปในทางที่ไม่ถูกต้อง โดยใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จนทำให้ขาดความสนใจในการเรียนรวมทั้งการทำกิจกรรมที่พึงประสงค์อื่น ๆ

จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ(3) โดยทำการสำรวจการใช้คอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนในปี 2545 พบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 11-24 ปีทั่วประเทศประมาณ 3 ล้านคนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม และสำรวจกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของเด็กและเยาวชน(4) พบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 6 – 24 ปี ประมาณ 1.4 ล้านคนเล่นคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมเป็นกิจกรรมในเวลาว่าง คิดเป็นร้อยละ 6.8 ซึ่งจำแนกออกเป็นเพศชายร้อยละ 8 และเพศหญิงร้อยละ 5.5 นอกจากนี้ ศิริไชย หงส์สงวนศรีและคณะ(5) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในปี พ.ศ. 2546 พบว่า ร้อยละ 16.6 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกเป็นชาย ร้อยละ 31.5 และเพศหญิงร้อยละ 12.7 ในสหราชอาณาจักร Phillips และคณะ (อ้างใน 5) พบว่าวัยรุ่นอายุ 11-16 ปี ร้อยละ 7.5 ของวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีปัญหาติดเกม และประเทศอังกฤษ Griffiths และคณะ (6, อ้างใน 5) พบว่า ร้อยละ 19.9 ของวัยรุ่นอายุ 12-16 ปี มีปัญหาติดเกม เมื่อพิจารณาในเรื่องอายุของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากผลการศึกษาของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (5) พบว่า เด็กอายุ 14-16 ปีเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10-13 ปี

ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นดังกล่าว เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ของวัยรุ่นที่เพิ่งจะเกิดขึ้นไม่นานมานี้ และยังไม่มียุทธศาสตร์มาตรฐาน(7) ในการจำแนกการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น โดยที่พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นสามารถจำกัดและควบคุมได้ด้วยตนเอง คือ เล่นเมื่อไรก็ได้ตามต้องการ หรือเมื่อมีเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่ต้องทำให้การเล่นเกมนั้นหยุดชะงักลง ก็สามารถที่จะหยุดเล่นได้ สำหรับเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ศิริไชย หงส์สงวนศรีและพนม เกตุมาน (7) ได้ศึกษาไว้ใน Game Addiction ว่าพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (pathological gambling) คือ มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และมักใช้เวลาในการเล่นนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นต่อไป มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิด

วางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมนครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา (craving) มีรายงานว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บางคนเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่ยอมนอนและสนใจกินอาหารและดื่มน้ำน้อยมากจนเสียชีวิตทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ (8) ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้นนั้นมีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ และบทความของ ผจงจิต ผาภูมิ (9) ได้เสนอความเห็นว่าการเล่นเกมเป็นเวลานาน ส่งผลกระทบให้เยาวชนเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสุขภาพจิตเนื่องจากเมื่อผู้เล่น เล่นมากจนเกินไปไม่สามารถเลิกหรือควบคุมการเล่นได้ จะมีความรู้สึกคับข้องใจเมื่อไม่ได้เล่นเกมก็จะละทิ้งหน้าที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการดูแลสุขภาพตนเองสัมพันธ์กับครอบครัวตนเองและบุคคลอื่น การเรียน การงาน ทำให้เกิดการสูญเสียทางเศรษฐกิจ สอดคล้องกับ สุธรรม นันทมงคลชัย (10) ว่า การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด โกรธง่าย และก้าวร้าว

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายอยู่ในขณะนี้ ประกอบกับยังมีการศึกษาถึงสุขภาพจิตของวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับอิทธิพลของสื่ออื่นๆ โดยเฉพาะในวัยรุ่นเพศชายนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลาว่างมากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเกมส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นให้มีเนื้อหาสาระเหมาะสมกับเพศชาย (7, 10) จังหวัดศรีสะเกษ เป็นจังหวัดที่เริ่มพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะในด้านไอทีและคอมพิวเตอร์ จะเห็นได้ว่ามีธุรกิจเกี่ยวกับร้านคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก จากข้อมูลร้านเกมและอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมือง พบว่า ปีพ.ศ. 2546 (11) มีจำนวน 10 ร้าน และปัจจุบันปีพ.ศ. 2549 จากการสำรวจ พบว่ามีร้านเกมและอินเทอร์เน็ต จำนวนทั้งสิ้น 57 ร้าน ซึ่งเพิ่มขึ้นมาจากปี พ.ศ. 2546 เกือบ 5 เท่าตัว ประกอบกับการขยายตัวทางการศึกษามากขึ้นเช่นเดียวกัน โดยมีสถานศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาเป็นจำนวนมาก อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ มีประชากรวัยรุ่น 91,451 คน เป็นเพศชาย 45,597 คน เพศหญิง 45,854 คน (12) ซึ่งวัยรุ่นในเขตอำเภอเมืองที่ถือว่าเป็นกำลังสำคัญในการเรียนรู้ให้ก้าวสู่ความทันสมัย ย่อมมีความสนใจในด้านข้อมูลเทคโนโลยีสื่อสารจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ทุกฝ่ายควรมีความตระหนัก ถึงปัญหาที่อาจตามมา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลสำหรับทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถนำผลจากการวิจัยในครั้งนี้ไปวางแผนและป้องกันแก้ไขปัญหาวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์คิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยนำเข้า ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
3. เพื่อศึกษาปัจจัยเอื้อ ได้แก่ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ ที่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
4. เพื่อศึกษาปัจจัยเสริม ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการคิดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจแบบภาคตัดขวาง (Cross – sectional survey research) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการคิดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ วัยรุ่นชายที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2550 เฉพาะโรงเรียนในเขตเทศบาล อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ได้แก่ โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย โรงเรียนสตรีสิริเกศ โรงเรียนมหาพุทธาราม โรงเรียนรวมสินวิทยา และโรงเรียนวัดหลวง เนื่องจากมีความสะดวกในการเข้าถึงของเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถศึกษาปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากการคำนวณขนาดตัวอย่างเพื่อประมาณค่าสัดส่วนของประชากร โดยการศึกษาเชิงสำรวจจำนวน 297 คน เพื่อให้ข้อมูลที่ได้น่าเชื่อถือมากขึ้นในการศึกษานี้ได้ใช้ตัวอย่างเพิ่มจากขนาดตัวอย่างที่คำนวณได้อีกร้อยละ 12 ทำให้ได้ขนาดตัวอย่างทั้งสิ้น 333 คน ผู้วิจัยจึงสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างมีสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น โดยคำนวณสัดส่วนของจำนวนนักเรียนในแต่ละโรงเรียน ผู้วิจัยเก็บ

รวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 28 สิงหาคม ถึง วันที่ 28 กันยายน 2550 โดยใช้แบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีข้อคำถามแบบเลือกตอบ ประกอบด้วย 7 ส่วนคือแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย แบบสอบถามเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ แบบสอบถามความรู้สึกรู้สึกคุณค่าในตนเอง แบบสอบถามการยอมรับเลี้ยงดูของบิดามารดาแบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต แบบสอบถามทั้ง 7 ส่วนนี้ ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ร่วมกับคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้วิจัยได้นำไปทดสอบความเที่ยงกับวัยรุ่นชายที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ตัวอย่าง และหาค่าความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบสอบถามแต่ละชุด ได้ผลดังนี้ แบบสอบถามความรู้สึกรู้สึกคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 0.75 แบบสอบถามการยอมรับเลี้ยงดูของบิดามารดา เท่ากับ 0.78 แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว เท่ากับ 0.75 และแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต เท่ากับ 0.72 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่, ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ค่ามัธยฐาน, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่าต่ำสุด และค่าสูงสุด เพื่อบรรยายให้ทราบถึงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์หาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายโดยใช้ Logistic Regression Analysis และหาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย โดยใช้ Chi-square test

ผลการวิจัย

1. ลักษณะทั่วไป

1.1 ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นชาย

พบว่า วัยรุ่นชาย มีอายุ 14 ปี มีร้อยละ 41.1 รองลงมา คือ 13 ปี มีร้อยละ 39.6 และ 15 ปี มีร้อยละ 19.2 โดยมีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 13.80 ปี ส่วนระดับชั้นของการศึกษา พบว่า ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 มัธยมศึกษาปีที่ 3 มีร้อยละ 33.3 กลุ่มตัวอย่างเกินส่วนใหญ่ มีรายได้ที่ได้รับประจำวัน มากกว่าวันละ 42 บาท มากที่สุด ร้อยละ 69.1 รองลงมาคือ มีรายได้ที่ได้รับประจำวันต่ำกว่า 41 บาท ร้อยละ 30.9 มีค่ามัธยฐานได้เท่ากับ 42.20 ในเรื่องของความเพียงพอต่อค่าใช้จ่าย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งหนึ่ง มีความเพียงพอต่อค่าใช้จ่าย มากที่สุด ร้อยละ 54.4 รองลงมาคือ พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ ร้อยละ 37.8 และไม่พอใช้ ร้อยละ 7.8 สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีร้อยละ 47.1 รองลงมาคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง ร้อยละ 46.2 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ร้อยละ 6.6 ในส่วนของ

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับสูง ร้อยละ 85.3 รองลงมา คือมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับต่ำ ร้อยละ 14.7 และในเรื่องการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนสูง ร้อยละ 79.0 มากที่สุด รองลงมาคือ มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่ำ ร้อยละ 21.0

1.2 ลักษณะด้านครอบครัวของวัยรุ่นชาย

รายได้ของครอบครัวต่อเดือน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของครอบครัววัยรุ่นชายมีรายได้พอใช้ มากที่สุด ร้อยละ 83.8 รองลงมาคือ ไม่พอใช้ ร้อยละ 16.2 กลุ่มตัวอย่างของครอบครัวของวัยรุ่นชาย มีรายได้พอและเหลือเก็บ 58.3 รองลงมาคือ รายได้พอแต่ไม่เหลือเก็บ ร้อยละ 28.2 ไม่พอและมีหนี้สิน ร้อยละ 10.2 และไม่พอแต่ไม่มีหนี้สิน ร้อยละ 3.31 ในเรื่องของประเภทครอบครัว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของวัยรุ่นชาย มีประเภทครอบครัวเป็นแบบครอบครัวเดี่ยว ร้อยละ 63.1 รองลงมา คือครอบครัวขยาย ร้อยละ 20.7 และครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ร้อยละ 16.2 ตามลำดับ ในส่วนรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู วัยรุ่นชายมีการอบรมเลี้ยงดูแบบผสม ร้อยละ 58.6 รองมา คือการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ร้อยละ 25.5 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ร้อยละ 13.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม ร้อยละ 1.8 การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ ร้อยละ .9 และในเรื่องสัมพันธภาพ ในครอบครัว กลุ่มตัวอย่างเกินส่วนใหญ่มีสัมพันธภาพในครอบครัว ครอบครัวสมดุลงroup มากที่สุด ร้อยละ 63.1 รองลงมา ครอบครัวก่อนไปทางสมดุลงroup ร้อยละ 27.3 ครอบครัวก่อนไปทางสุดขั้ว ร้อยละ 8.7 ครอบครัวแบบสุดขั้ว ร้อยละ .9 ตามลำดับ

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดของวัยรุ่นชายมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน มากที่สุด ร้อยละ 94.0 รองลงมาคือ ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ร้อยละ 6.0 มากกว่าครึ่งหนึ่งใช้ อินเทอร์เน็ตไม่ได้ ร้อยละ 59.8 ใช้อินเทอร์เน็ตได้ ร้อยละ 34.2 และร้อยละ 6.0 คือบ้านไม่มีคอมพิวเตอร์ ส่วนสถานที่ว่างคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ว่างคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องส่วนรวม ร้อยละ 83.2 รองลงมาคือห้องส่วนรวม ร้อยละ 10.8 และร้อยละ 6.0 คือบ้านไม่มีคอมพิวเตอร์ ในส่วนของช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วัยรุ่นชายเล่นช่วงบ่ายมากที่สุด (12.01-18.00 น.) ร้อยละ 45.3 รองลงมา คือ เย็นก่อนเที่ยงคืน (18.0-00.00น.) ร้อยละ 36.3 ช่วงเช้า ร้อยละ 14.4 และหลังเที่ยงคืน (00.01-06.00 น.) ร้อยละ 3.9 ตามลำดับ ในส่วนของสถานที่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ มากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ มากที่สุดร้อยละ 55.9 รองลงมาที่บ้าน ร้อยละ 41.1 โรงเรียน ร้อยละ 29.1 บ้านเพื่อน ร้อยละ 25.2 บ้านญาติ ร้อยละ 22.8 และอื่น (สถานีนอนมัย) ร้อยละ 0.3 ตามลำดับ ในเรื่องจำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์เพียงพอ มากที่สุด ร้อยละ 84.7 รองลงมา

ไม่เพียงพอ ร้อยละ 15.3 และประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์ มากที่สุด ร้อยละ 48.6 รองลงเกมแอ็คชั่น ร้อยละ 23.7 เกมวางแผน ร้อยละ 12.9 เกมจำลองสถานการณ์ ร้อยละ 9.3 และเกมภาษา ร้อยละ 5.4 ตามลำดับ และในส่วนของค่าใช้จ่าย พบว่ามีค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ ชั่วโมงละ 15 บาท ร้อยละ 74.8 รองลง ชั่วโมงละ 20 บาท ร้อยละ 10.5 ชั่วโมงละ 10 บาท ร้อยละ 9.6 ไม่ได้เสียค่าใช้จ่าย ร้อยละ 4.8 และ ชั่วโมงละ 30 บาท ร้อยละ 0.3 ตามลำดับ

การติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน เนื่องจากต้องการศึกษาอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย จากการศึกษาพบว่าไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 256 คน ร้อยละ 76.9 ในส่วนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ พิจารณาจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีลักษณะอาการอย่างน้อย 1 ใน 8 ข้อ มีจำนวนวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 77 คน ร้อยละ 23.1 ในส่วนลักษณะอาการ พบว่ามีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด มากที่สุด ร้อยละ 63.6 รองลงมาคือ มีความสนใจด้านอื่น ๆ ลดลง ร้อยละ 33.8 และน้อยที่สุดคือ ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 16.9

3. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

3.1 การวิเคราะห์ Bivariate โดยใช้ Simple Logistic Regression (ตารางที่ 1)

ปัจจัยนำ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p - value < 0.05$) ได้แก่ อายุ 13 ปี เมื่อเทียบกับอายุ 15 ปี โดยอายุ 13 ปี มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 1.9 เท่าของ อายุ 15 ปี ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ส่วน อายุ 13 ปี เทียบกับอายุ 14 ปี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจัยเอื้อ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p - value < 0.05$) ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ ส่วน ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา รายได้ของครอบครัวต่อเดือน ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจัยเสริม พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p - value < 0.05$) ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ส่วน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่น ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

3.2 การวิเคราะห์ Multivariate โดยใช้ Multiple Logistic Regression (ตารางที่ 2)

เมื่อนำปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ และปัจจัยเสริม เข้ามาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p - \text{value} < 0.05$) ได้แก่ การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตได้ มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.3 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ และกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.2 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ส่วนปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ได้แก่ อายุ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว รายได้ของครอบครัวต่อเดือน จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน

ตารางที่ 1 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติก (B) และค่า Odd Ratio (OR) ของปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ ปัจจัยเสริม ที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยการวิเคราะห์แบบ Simple Logistic Regression

ปัจจัย	B	OR	95%CI
ปัจจัยนำ			
อายุ ⁽¹⁾			
-14	-.261	.771	(.455 - 1.304)
อายุ ⁽¹⁾			
-15	.619*	1.858	(1.020 - 3.382)
ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ⁽²⁾			
-ต่ำกว่า 41 บาท	.762*	2.143	(1.264 - 3.633)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ⁽³⁾			
-ต่ำ	.089	1.093	(.655 - 1.822)
ความรู้สึกรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ⁽⁴⁾			
-สูง	.551*	1.735	(1.034 - 2.912)
ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ⁽⁵⁾			
-ช่วงกลางคืน	.348	1.416	(.847 - 2.366)
ปัจจัยเอื้อ			
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
-เลี้ยงเดี่ยว	-.477	.621	(.288 - 1.335)
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
-ขยาย	-.208	.812	(.423 - 1.558)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
-ประชาธิปไตย	.225	1.253	(.681 - 2.303)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
-ปล่อยปละละเลย	.007	1.007	(.472 - 2.150)
สัมพันธภาพในครอบครัว ⁽⁸⁾			
-ไม่สมดุล	.743*	2.102	(1.253 - 3.525)
รายได้ของครอบครัว ⁽⁹⁾			
-ไม่เพียงพอ	.182	1.200	(.614 - 2.346)
มีคอมพิวเตอร์และใช้อินเทอร์เน็ตได้ ⁽¹⁰⁾			
-ได้	.891*	2.437	(1.431 - 4.147)
ปัจจัยเสริม			
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ⁽¹¹⁾			
-คล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย	.726*	2.067	(1.160 - 3.686)
จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹²⁾			
-ไม่เพียงพอ	.391	1.478	(.760 - 2.875)
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ⁽¹³⁾			
-ต่ำกว่า 14 บาท	-.249	.780	(.389 - 1.562)
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹⁴⁾			
-รุนแรง	.960	2.611	(1.134 - 6.010)

* แสดงนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ <0.05

หมายเหตุ กลุ่มอ้างอิงติดเกม คือ 0

(1) กลุ่มอ้างอิง คือ 13 (2) กลุ่มอ้างอิง คือ มากกว่า 42 บาท (3) กลุ่มอ้างอิง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการสูง (4) กลุ่มอ้างอิง คือ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ (5) กลุ่มอ้างอิง คือ ช่วงกลางวัน (6) กลุ่มอ้างอิง คือ ครอบครัวเดี่ยว (7) กลุ่มอ้างอิง คือ แบบผสม (8) กลุ่มอ้างอิง คือ สมดุล (9) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (10) กลุ่มอ้างอิง คือ ไม่ได้ (11) กลุ่มอ้างอิง คือ คล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก (12) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (13) กลุ่มอ้างอิง คือ สูง (14) กลุ่มอ้างอิง คือ ไม่รุนแรง

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติก (B) และค่า Odd Ratio (OR) ของปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ ปัจจัยเสริม ที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยการวิเคราะห์แบบ Multiple Logistic Regression

ปัจจัย	B	OR	95%CI
ปัจจัยนำ			
อายุ ⁽¹⁾			
-14	-.479	.619	(.288 - 1.333)
อายุ ⁽¹⁾			
-15	.341	1.407	(.599 - 3.306)
ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ⁽²⁾			
- ต่ำกว่า 41 บาท	.569	1.766	(.934 - 3.340)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ⁽³⁾			
- ต่ำ	.261	1.298	(.694 - 2.428)
ความรู้สึกรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ⁽⁴⁾			
- สูง	.306	1.359	(.725 - 2.545)
ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ⁽⁵⁾			
- ช่วงกลางวัน	.081	1.085	(.579 - 2.032)
ปัจจัยเอื้อ			
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
- เลี้ยงเดี่ยว	-.424	.655	(.256 - 1.676)
ประเภทครอบครัว ⁽⁶⁾			
- ชาย	-.469	.626	(.290 - 1.350)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
- ประชาธิปไตย	.188	1.207	(.582 - 2.503)
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ⁽⁷⁾			
- ปล่อยปละละเลย	.118	1.125	(.463 - 2.734)
สัมพันธภาพในครอบครัว ⁽⁸⁾			
- ไม่สมดุล	.597	1.817	(.968 - 3.410)
รายได้ของครอบครัว ⁽⁹⁾			
- ไม่เพียงพอ	.447	1.563	(.662 - 3.690)
มีคอมพิวเตอร์และใช้อินเทอร์เน็ตได้ ⁽¹⁰⁾			
- ได้	.820*	2.271	(1.183 - 4.359)
ปัจจัยเสริม			
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ⁽¹¹⁾			
- คล้อยตามน้อย	.785*	2.192	(1.078 - 4.454)
จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹²⁾			
- ไม่เพียงพอ	.221	1.247	(.586 - 2.653)
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ⁽¹³⁾			
- ต่ำกว่า 14 บาท	-.306	.737	(.307 - 1.767)
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ⁽¹⁴⁾			
- รุนแรง	.763	2.145	(.873 - 5.275)
-2 Log likelihood	284.353 ^a	Significance	< .003
df	17		

หมายเหตุ * แสดงนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ <0.05, กลุ่มอ้างอิงติดเกม คือ 0

(1) กลุ่มอ้างอิง คือ 13 (2) กลุ่มอ้างอิง คือ มากกว่า 42 บาท (3) กลุ่มอ้างอิง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการสูง (4) กลุ่มอ้างอิง คือ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ (5) กลุ่มอ้างอิง คือ ช่วงกลางวัน (6) กลุ่มอ้างอิง คือ ครอบครัวเดี่ยว (7) กลุ่มอ้างอิง คือ แบบผสม (8) กลุ่มอ้างอิง คือ สมดุล (9) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (10) กลุ่มอ้างอิง คือ ไม่ได้ (11) กลุ่มอ้างอิง คือ คล้อยตามเพื่อนมาก (12) กลุ่มอ้างอิง คือ เพียงพอ (13) กลุ่มอ้างอิง คือ สูง (15 บาทขึ้นไป) (14) กลุ่มอ้างอิง คือ รุนแรง

4. สุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

การศึกษานี้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งหนึ่ง มีสุขภาพจิตดี คือ ร้อยละ 69.1 ที่เหลือมี สุขภาพจิตไม่ดี (ร้อยละ 30.9) ส่วนสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 61.0 มีสุขภาพจิตไม่ดี และร้อยละ 39.0 มีสุขภาพจิตดี

5. ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย พบว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) โดยวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสัดส่วนของสุขภาพจิตไม่ดี ร้อยละ 61.0 และวัยรุ่นที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสุขภาพจิตไม่ดีเพียงร้อยละ 21.9 (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์

สุขภาพจิต	ติดเกมคอมพิวเตอร์		ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ (n = 77 คน)	จำนวน	ร้อยละ (n = 256 คน)
1. สุขภาพจิตดี	39.0	30	78.1	200
2. สุขภาพจิตไม่ดี	61.0	47	21.9	56

$$\chi^2 = 42.499$$

$$df = 1$$

$$p\text{-value} < 0.05$$

สรุปและอภิปรายผล

1. การติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

จากการศึกษาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นชาย จำนวน 333 คน พบว่าวัยรุ่นชายที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีจำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 76.9 และวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 23.1 โดยในส่วนวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะอาการอย่างหนึ่งอย่างใดร่วมด้วย

ดังนี้ คือเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่กำหนด มากที่สุด (ร้อยละ 63.6) รองลงมา คือ มีความสนใจด้านอื่น ๆ ลดลง (ร้อยละ 33.8) ถัดมาในสัดส่วนที่เท่ากัน คือ สมาธิในการเรียน/ทำงาน ลดลง และมีสมาธิในการอ่านหนังสือลดลง (ร้อยละ 32.5) สอดคล้องกับการศึกษาของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (13) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกม คือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไป ทั้งนี้เป็นเพราะว่าวัยรุ่นชายมีการติดเกมคอมพิวเตอร์จนไม่สามารถควบคุมระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและติดเกมคอมพิวเตอร์ในที่สุด ซึ่งผลการศึกษา สอดคล้องกับปัญหาเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นปัญหาที่มีความรุนแรงมากขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทว่าโลกยังมีการศึกษาปัญหาเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่มากนักและมีการศึกษาในประเทศไทยค่อนข้างน้อยมาก สาเหตุสำคัญคือยังไม่มีเกณฑ์วินิจฉัยที่เป็นมาตรฐาน และยังไม่มียุทธศาสตร์ศึกษาปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่นซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป

2. ปัจจัยนำที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยนำไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ อภิปรายผลได้ดังนี้

อายุ พบว่า อายุไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย จากการวิเคราะห์ในบทที่ 4 อายุของวัยรุ่นชายมีอายุที่ใกล้เคียงกัน ทำให้ไม่เห็นความแตกต่างของปัจจัยด้านอายุต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยอายุของวัยรุ่นชาย 13-15 ปี อยู่ในช่วงอายุที่ใกล้เคียงกันเป็นส่วนใหญ่ อายุจึงแสดงถึงวุฒิภาวะทางสังคม และความสามารถของบุคคล ผลการศึกษานี้แตกต่างจากการศึกษาของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (13) ซึ่งพบว่า เด็กอายุ 14-16 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่ อายุ 10-13 ปี และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อยกว่ากลุ่มที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ พบว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เนื่องจากวัยรุ่นชายที่ได้รับค่าใช้จ่ายในแต่ละวัน อาจไม่ได้ใช้เงินในการเล่นคอมพิวเตอร์ เนื่องจากบ้านวัยรุ่นชายส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่อินเทอร์เน็ตได้ (ร้อยละ 34.2) ทำให้วัยรุ่นชายไม่ต้องเสียค่าชั่วโมงในการเล่นคอมพิวเตอร์ และการไปเล่นที่ร้านเกมมีค่าใช้จ่ายต่อชั่วโมงเพียง 15 บาท ทำให้ ไม่มีความกระทบกระเทือนต่อค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ พนิดา สีชมพู (50) ที่พบว่า นักเรียนที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ สุทธิพร นิราพาธ (52) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์ทางกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และธนพงษ์ มุ่งไฝ่ดี (53) พบว่า ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ไม่สอดคล้องกับ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และคณะ (13) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีผลการเรียนเป็นเกรดเฉลี่ยในปีการศึกษาที่ผ่านมาต่ำกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

ความรู้สึกลึกซึ้งในตนเอง พบว่า ความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ Phillips Ca และคณะ (1995) (อ้างใน 7), Griffiths MD และ Hunt N. (1998) (อ้างใน 7), Colwell J, Payne J (2000) (อ้างใน 7) พบว่า เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองต่ำ มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอาการซึมเศร้า

ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย สามารถอธิบายได้ว่า วัยรุ่นชายมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละช่วงเวลาไม่ต่างกัน จึงทำให้วัยรุ่นชายติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับ ดลฤดี คุ้มพุด (51), นกมล กรรณิกา (49) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมหลังเวลาเลิกเรียน

3. ปัจจัยอื่นที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก บทบาทของครอบครัวในด้านสัมพันธภาพในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู จึงลดลงกับวัยรุ่น สืบเนื่องจากเพื่อนเข้ามามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นแทน

ประเภทครอบครัว พบว่า ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยวไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับครอบครัวเดี่ยว และครอบครัวขยายไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับครอบครัวเดี่ยว ทั้งนี้อาจเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ เป็นวัยรุ่น และวัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับครอบครัวน้อยลง เข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อน แสดงให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นชายเล่นไม่ได้มีผลต่อประเภทครอบครัวของวัยรุ่นชาย ดังนั้นไม่ว่าวัยรุ่นชายจะมีประเภทของครอบครัวแบบใดก็ไม่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากอยู่ภายใต้การดูแลของบิดา มารดา หรือผู้ปกครอง อีกทั้งการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอาจมีปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ไม่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับ การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม และการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ไม่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย เมื่อเทียบกับ การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ทำให้วัยรุ่นชายมีการคิดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ทำให้วัยรุ่นชายมีการคิดเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน จากการวิเคราะห์ในส่วนลักษณะของครอบครัววัยรุ่นชาย พบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบผสม ร้อยละ 58.6 รองมา คือการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ร้อยละ 25.5 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ร้อยละ 13.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจควบคุม ร้อยละ 1.8 การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ ร้อยละ .9 ดังนั้น วัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่มีการคิดเพื่อนมากกว่าการสนใจกับการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง การที่วัยรุ่นชายจะได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย การอบรมเลี้ยงดูแบบผสม และการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ก็ไม่ส่งผลต่อความแตกต่างของการคิดเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งครอบครัวชี้แนะแนวทางในการปฏิบัติของวัยรุ่น ทั้งยังเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่บุตร จะทำให้วัยรุ่นรู้จักการเล่นเกมที่เหมาะสม

สัมพันธภาพในครอบครัว พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวไม่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ ชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) พบว่า สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของนุชดา โรจนประภาพรรณ (39) พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวของวัยรุ่นตอนต้นมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

รายได้ของครอบครัวต่อเดือน พบว่า รายได้ของครอบครัวต่อเดือนไม่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ ชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครองเป็นองค์ประกอบที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ พบว่า การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยที่ วัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตได้ มีโอกาสคิดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.3 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ตไม่ได้ ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การเข้าถึงของเทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ ทำให้วัยรุ่นอยากเรียนรู้ อยากทดลอง อีกทั้งเกมในปัจจุบันเป็นเกมที่มีแรงดึงดูด ทำให้มีความสนใจที่จะเล่นได้ต่อไปเรื่อยๆ และการที่ผู้ปกครองบิดามารดาได้ซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาไว้ที่บ้าน และได้มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เพื่อให้บุตร โดยเฉพาะวัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นได้ศึกษาเทคโนโลยีสื่อสาร สารสนเทศ สืบค้นข้อมูลต่างๆ ทำให้มีภัยมืดที่แฝงเข้ามาระหว่าง

ใช้คอมพิวเตอร์กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยบางครั้งทำให้ผู้ปกครองขาดความกังวลที่จะเข้าใจถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้น และบ้านที่ไม่ได้มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เกมที่วัยรุ่นเล่นก็จะจะเป็นแบบลักษณะเดิมๆเกิดความน่าเบื่อจึงเล่นเกมน้อยลง ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ นภค วรรณิกา (49) พบว่าเยาวชนเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ดังนั้นปัจจัยการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนจึงเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

4. ปัจจัยเสริมที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น โดยเฉพาะเพื่อนเป็นแรงผลักดันในการทำกิจกรรมของวัยรุ่นแม้กระทั่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน พบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.2 เท่า ของวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการเพื่อน จะมีความใกล้ชิดกับเพื่อนมากกว่ากลุ่มบุคคลอื่น และเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำต่างๆ วัยรุ่นมักจะทำอะไรตามมาตรฐานของกลุ่มเพื่อนและกระทำเหมือนกัน เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน (67) การเข้ากลุ่มถือว่าเป็นเรื่องธรรมชาติทั่วไปของการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะออกห่างจากครอบครัวและเข้าหาเพื่อนมากขึ้น วัยรุ่นจะเลือกเพื่อนหรือกลุ่มเพื่อนที่มีทัศนคติ ค่านิยมที่คล้ายคลึงกัน ต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ดังนั้นผู้วิจัย จึงสนับสนุนตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน น่าจะส่งเสริมให้ครอบครัวและสังคมให้ตระหนักถึงการคบเพื่อนเพื่อที่จะให้วัยรุ่นได้ทราบถึงความสำคัญในการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนที่ดี ย่อมส่งผลให้วัยรุ่นเป็นดีของสังคมเติบโต และเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติในอนาคต

จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า จำนวนร้านเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (53) พบว่าทำเลที่อยู่อาศัยทั้งใกล้และไกลไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ (4), นภค วรรณิกา (49) พบว่าส่วนใหญ่เด็กที่มีปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตตามร้านค้านั้นมากกว่าใช้ที่บ้าน และใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นเกมออนไลน์ในสัดส่วนสูง

ค่าใช้จ่ายในการเล่น พบว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่น ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับการศึกษาของวรสิทธิ์ แสงแดง (55) พบว่ารายได้และระยะเวลาการใช้งานเฉลี่ยมีอิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตด้านค่าลงทะเบียนเกมออนไลน์

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมประเภทเกมออนไลน์ มากที่สุด ร้อยละ 48.6 รองลงมาคือเกมแอ็คชั่น ร้อยละ 23.7 เกมวางแผน ร้อยละ 12.9 เกมจำลองสถานการณ์ ร้อยละ 9.3 และเกมภาษา ร้อยละ 5.4 ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาของ มณีรัตน์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ (54), มณิรา เสนารักษ์ (56), คลฤดี กลุ่มพล (51) ที่พบว่า นักเรียนชาย เลือกเล่นเกมแอ็คชั่นมากที่สุด ดังนั้นไม่ว่าวัยรุ่นชายจะมีการเล่นเกมประเภทที่รุนแรง หรือไม่รุนแรง ก็ไม่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ เพราะเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีเนื้อหาที่สร้างแปลกใหม่และมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของเกมทำให้วัยรุ่นชอบเล่น ซึ่งการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายไม่ได้มาจากความแตกต่างระหว่างประเภทของเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวอาจมีปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์

5. ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

การศึกษานี้ นำแบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต Thai GHQ 28 ของ ธนา นิลชัยโกวิทย์ และคณะ (47) พบว่า วัยรุ่นชายที่ ติดเกมคอมพิวเตอร์และไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีสุขภาพจิตแตกต่างกัน โดยวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสุขภาพจิตไม่ดี มากกว่า วัยรุ่นชายที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 61.0 และ 21.9 ตามลำดับ ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การที่วัยรุ่นมีการหมกมุ่นในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากก็จะทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันในหลายด้าน และก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตเกิดขึ้น สอดคล้องกับ มณีรัตน์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ (54) อรณลิน ไชยวสุ (58) สุทธิพร นิราพาธ (52) มณิรา เสนารักษ์ (56) Anderson & Bushman (59) Bradley (60) จีรพรรณ มาทวิ (61) พบว่า มีปัญหาสุขภาพจิตที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย: รัฐบาลควรมีมาตรการในการรณรงค์ บ้านที่มีคอมพิวเตอร์และเล่นอินเทอร์เน็ตได้ ให้ผู้ปกครองดูแลบุตรหลาน รวมถึงเข้มงวดกวดขันเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต และป้องกันในเรื่องเกมออนไลน์ ที่มีความเสี่ยงทำให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งจะส่งผลทำให้สุขภาพจิตของวัยรุ่นไม่ดี มีการประสานงานระหว่าง กระทรวงศึกษาธิการ และ กระทรวงมหาดไทย ในการกวดขันบ้านที่มีคอมพิวเตอร์และเล่นอินเทอร์เน็ตได้ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดชั่วโมงการเล่นคอมพิวเตอร์ของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ไม่ควรเกิน 3 ชั่วโมง

ต่อวัน การคบเพื่อนของวัยรุ่น ส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่เหมาะสมเพื่อจะได้มีความสุขจิตดี เนื่องจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มากเกินไปจะก่อให้เกิดการติดเกมคอมพิวเตอร์

ด้านครอบครัว: สถาบันครอบครัว เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้วัยรุ่นเกิดความรัก ความอบอุ่น เพื่อป้องกันวัยรุ่นชายติดเกมคอมพิวเตอร์ บิดามารดา และผู้ปกครองต้องเข้าใจวัยรุ่นชาย ครอบครัวควรรู้ว่าวัยรุ่น จะมีแนวโน้มตามเพื่อนมาก จึงควรสอดส่องดูแลกลุ่มเพื่อนว่ากลุ่มเพื่อนที่คบมีลักษณะ และพฤติกรรมเป็นอย่างไร วางกฎระเบียบในครอบครัวในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งที่มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่งเสริมให้ครอบครัว มีการวางคอมพิวเตอร์ ในห้องกลาง ซึ่งผู้ปกครองเข้าไปมีส่วนร่วมได้สามารถให้เหตุผล สังเกต ประเภทของเกม que เล่น และส่งเสริมลักษณะเนื้อหาของเกมที่มีประโยชน์ ไม่ควรวางคอมพิวเตอร์ในห้องส่วนตัวของวัยรุ่น เพื่อป้องกันสื่อที่ไม่เหมาะสมที่วัยรุ่นสามารถเข้าไปดูได้ และเข้าไปควบคุมเวลาในการเล่นของวัยรุ่นได้

FACTORS AFFECTING COMPUTER GAME ADDICTION AND MENTAL
HEALTH OF MALE ADOLESCENTS IN MUANG DISTRICT, SISAKET
PROVINCE

PRAKAIPETCH SUPAKET 4836113 PHPH/M

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

THESIS ADVISORS: CHOKCHAI MUNSAWAENG SUB, M.D., Dip. THAI BOARD
OF PEDIATRICS, SUTHAM NANTHAMONGKOLCHAI, Ph.D. (DEMOGRAPHY),
SUPORN APINUNTAVECH, M.D., Dip. THAI BOARD OF CHILD AND
ADOLESCENT PSYCHIATRY

EXTENDED SUMMARY

Background and Rationale of the Study

At present, the national development focuses on human development. This was first stated in the 8th National Economical and Social Development Plan (Year 1997 – 2001), continued in the 9th National Economical and Social Development Plan (Year 2002 – 2006), and up to the 10th National Economical and Social Development Plan (Year 2007 – 2010). The concept on “human is the center of development” has been inserted in all dimensions. The development has focused on human, social, economic and environmental aspects, especially the forming of good internal management system at all levels, which will lead to the sustainable development under human-centered concept(1). From the 10th National Economical and Social Development Plan (Year 2007 – 2010) (2), the strategy to the sufficiency takes emphasis on human development, both in ethical and knowledge dimensions, in order to enhance “**society of sustainable happiness**” under the direction of sufficiency economics. In this Plan, the educational reform is accelerated, teaching and learning will be based on “studying to learn”, the curriculums will be developed on the basis of sufficiency economics along with mental development in order to be aware of changes until the society is turned to be the knowledge-base community and the

country acquires more competitiveness. This led to several projects to concretely develop and promote the learning of children and youths because it is realized that the children and youths will be the core manpower for the national development in the future. More Thai students, at present, utilize the computer as the educational media. Learning new technologies makes these students have good knowledge and understanding in using the computer, which is a very efficient and essential tool at the present age. Although children and youths' learning is conveniently done through new technologies that makes their learning easy while the materials and teaching techniques can interest the learners, such learning simultaneously leads to benefits and problems. The adolescence is quite free from their guardians' control, so curious and like joys and challenges. The critical problem is that the adolescents use the computer for wrong purposes; they spent so much time to play computer games that they ignore their study or other proper activities.

From the survey of the National Statistics Office (3) on the use of computer among children and youths in 2002, around 3 million children and youths across the country at ages of 11-24 used the computer for playing computer games. The activities on the leisure done by children and youths were also surveyed (4) and it was found that around 1.4 million children and youths at ages of 6-24 (6.8%) played the computer/video games during their leisure, which accounted for 8% for male children and 5.5% for female children. In addition, Sirichai Hongsa-nguansri et al. (5) studied, in 2003, the behavior on playing computer games and problems derived from computer game addiction among secondary school students, about 16.6% of them fell in the criteria that they were addicted to computer games, which accounted for 31.5% for male students and 12.7% for female students. In the United Kingdom, Phillips et al. (cited in 5) discovered that about 7.5% of adolescents at ages of 11-16 who played computer games were addicted to those games. In England, Griffiths et al. (6, cited in 5) discovered that about 19.9% of adolescents at ages of 12-16 were addicted to computer games. If considering the ages of children playing computer games, Sirichai Hongsa-nguansri et al. (5) found that children who were at ages of 14-16 started playing computer games when they were 10-13 years old.

Such computer game addiction of adolescence arouse out after their recent learning of new technologies. Up to now, there have not yet the standard diagnosis

criteria (7) to identify the computer game addiction of adolescence. The behavior on playing computer games that the adolescents are able to limit and control themselves is that they can stop playing at anytime or when they are interrupted by any event, they can stop playing that game. For children and adolescence addicted to computer games, Sirichai Hongsa-nguansri et al. and Panom Ketmarn (7) conducted a study in Game Addiction that the game addiction was similar to the substance dependence and pathological gambling, that is, the players felt satisfied when they won games, but they wanted to get better victory for the same level of satisfaction. They are extremely absorbed in computer games or they are absorbed in playing previous games and planning to win the next games. The adolescence wants to play games at all time (craving). A report mentioned that some computer game players in Thailand and other countries played game continuously without going to bed or having food and drinking so little water that they came to death (8). The above behavior of computer game addicts affected both physical body and mind. The article by Pachongjit Phapoom (9) proposed that playing game for a long period made the youths face the risk of mental health because if a player spent so much time in playing game that he could not give up or control his playing, the player would feel frustrated if he could not play the computer game. The player usually ignored his health-caring, relationship with his family and other persons, studying, working and made lost of economic status. This article was consistent to Sutham Nanthamongkolchai (10) that sitting to play the computer game so long caused tension, frustration, anger and aggressiveness.

As mentioned above, playing the computer game is widespread now. However, the studies about the mental health of adolescence playing computer games were so few if compared to other influential media. Male adolescence like playing computer games more than female one since most games contain the contents that are more suitable for male adolescence (7, 10). Sisaket is a province standing on the beginning stage of economic and social development, especially IT and computer. It is obvious that a lot of computer shops have been established. From the data regarding game & Internet shops located in Muang District area in 2003 (11), there were only 10 shops there. But, in 2006, the survey revealed that there were 57 computer-game & Internet shops, or an increase of 5 times. This situation was also derived from the educational extension due to a number of secondary schools at Muang District of

Sisaket. There were 91,451 adolescents there: 45,597 male and 45,854 female (12). These adolescents in Muang District deem the critical power of learning to move into the modernity and they feel interested in IT, but the subsequent problem is the adolescence's computer-game addiction.

Therefore, the Researcher was interested in studying the factors influencing the computer-game addiction and mental health of male adolescence in Muang District of Sisaket Province. The obtained information may be implemented by all related parties to set up the planning and precisely solve the problems about computer-game addiction in male adolescence and mental health of computer-game addicts.

Objectives of the study

1. To examine the computer-game addiction of male adolescence in Muang District of Sisaket Province.
2. To examine predisposing factors, e.g. age, expenses, educational proficiency results, self-esteem and playing time that influence the computer-game addiction of male adolescence in Muang District of Sisaket Province.
3. To examine enabling factors, e.g. type of family, type of bringing-up by parents, family relationship, monthly income of the family and the availability of Internet-connected computer in houses that influence the computer-game addiction and mental health of male adolescence in Muang District of Sisaket Province.
4. To examine reinforcing factors, e.g. incline to friends, number of computer-game shops, expenses of game playing and type of computer games that influence the computer-game addiction of male adolescence in Muang District of Sisaket Province.
5. To examine the relationship between the computer-game addiction and mental health of male adolescence in Muang District of Sisaket Province.

Methodology

This study was the cross-sectional survey research conducted to examine the factors influencing the computer-game addiction and mental health of male adolescence in Muang District of Sisaket Province. The populations of this study included the male adolescents studying in Mathayomsuksa 1 – 3 in the Educational

Year 2007 at schools located in the municipal area, Muang District of Sisaket Province. These schools included Sisaket Vittayalai School, Satee Siriket School, Maha Buddharam School, Ruamsin Vittaya School and Wat Luang School. These schools were located in the municipal area and close to computer-game shops. In addition, most students had the PCs in houses; so they had a high risk of computer-game addiction. The size of populations, from calculating the size of sample group, consisted of 297 subjects. To obtain more reliable data for this study, the calculated size of sample group was enlarged for 12%; as a result, the sample group comprised 333 students. After that, the proportional stratified random sampling was done by school and class level by calculating the proportion based on the number of students in each school. The data collection has been done from 28 August – 28 September 2007 by using the self-response questionnaire as the instrument of this study. Each question in the questionnaire had alternative answers. The questionnaire comprised 7 main parts: general information about male adolescence, computers games, self-esteem, parents' caring, family relationship, incline to friends and questions about mental health screening. These 7 parts of the questionnaire were checked for the content relevance and language appropriateness by 3 qualified experts and thesis advisors of this study. The questionnaire validity was initially tested with 30 male adolescents who had the similar characteristics with the sample group. The questionnaire reliability was also calculated by using Cronbach's Alpha Coefficient and its results were: 0.75 for self-esteem, 0.78 for questions about parents' caring, 0.75 for questions about family relationship and 0.72 for questions about mental health screening. The data was analyzed by descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, median, standard deviation, maximum and minimum values in order to explain about general characteristics of the sample group. The factors influencing the computer-game addiction of male adolescence were analyzed by the Logistic Regression Analysis. Finally, the relationship between computer-game addiction and mental health of male adolescence was analyzed by the Chi-square Test.

Results

1. General characteristics

1.1 General characteristics of male adolescence

Male adolescent at the ages of 14, 13 and 15 accounted for 41.1%, 39.6% and 19.2% respectively or the average age was 13.80. For the level of education, about 33.3% of these adolescents were studying in Mathayomsuksa 1, 2 and 3. Most subjects (69.1%) received the daily income over 42 Baht while 30.9% of them earned the daily income lower than 41 Baht or the mean of daily income was 42.20 Baht. For the adequacy of expense, over a half of sample group (54.4%) had the adequate income while 37.8% had the adequate income and saving and 7.8% did not have adequate income. Regarding the educational proficiency results, 47.1% had the high proficiency, 46.2% had the medium proficiency and 6.6% had the low proficiency. About the self-esteem, 85.3% had the high self-esteem, 14.7% had the low-esteem. In part of incline to friends, 79.0% of male adolescence had a high inclination to friends and 21.0% had a low inclination to friends.

1.2 Family characteristics of male adolescence

The survey revealed that, regarding the monthly income of the family, most subjects (83.8%) had the adequate monthly income while 16.2% of them did not have sufficient income. About 58.3% of male adolescence's family had sufficient income and saving while 28.2% had sufficiency income without any saving, 10.2% had insufficient income and debts, and 3.31% had insufficient income without debts. Regarding the type of family, most subjects stayed in the nuclear family (63.1%) while 20.7% lived in the extended family and 16.2% lived in the single-parent family. In part of parents' caring, about 58.6% of male adolescence received the combined-method caring while 25.5% received the democratic caring, 13.2% received the ignorance caring, 1.8% received the dictatorial caring and 0.9% received the self-indulgent caring. In respect with family relationship, most subjects (63.1%) had a good balance of family relationship while 27.3% had a quite balance relationship, 8.7% came out from the relationship balance and 0.9% stayed at the edge of balance.

2. Behavior about computer game playing and computer game addiction of male adolescence For the ownership of PC, almost male adolescents in the sample group had the PCs at their houses (94.0%) and only 6.0% did not have the PCs at home. Over half of PCs could not be connected to the Internet (59.8%) while 34.2% of male adolescents could connect their PCs to the Internet and 6.0% of subjects did not have PCs at home. Regarding the computer setting location, most subjects (83.2%) set the PCs at the common room while 10.8% set the PCs in the personal room and 6.0% of male adolescence did not have the PCs at home. About the time of playing computer games, most adolescence (45.3%) played computer games in the afternoon (12.01 – 18.00 o'clock) while 36.3% played games before midnight (18.00 – 00.00 o'clock), 14.4% played games in the morning and 3.9% played games after midnight (00.01 – 06.00 o'clock). Regarding the game playing place, over a half of them played games at the game shops (55.9%) while 41.1% played games at home, 29.1% at schools, 25.2% at friends' houses, 22.8% at relatives' houses and 0.3% at other places (community health center). Regarding the adequacy of game shops, 84.7% thought that the game shops were sufficient while 15.3% of them thought that the game shops were insufficient. For the types of computer games, 48.6% played the on-line games while 23.7% played action games, 12.9% played strategic games, 9.3% played simulation games and 5.4% played language games. In respect with expenses of game playing, 74.8% of the sample group paid for the computer game playing at 15 Baht per hour, 10.5% paid at 10 Baht per hour, 9.6% had no expenses and 0.3% paid at 30 Baht per hour.

Computer game addiction of male adolescence

The sample group covered 333 male adolescents. From studying the factors influencing the game-computer addiction in male adolescence, it was found that 256 male adolescents (76.9%) were not addicted to computer games. For those addicted to computer games, they would play computer games more than 3 hours a day and had at least one of 8 addiction conditions. It was found that 77 male adolescents (23.1%) addicted to computer games. Regarding the addiction conditions, about 63.6% of them played computer games more than the determined time while 33.8% paid less attention to other matters and 16.9% considered about computer games only.

3. Factors influencing to the computer game addiction

3.1 Bivariate Analysis by way of Simple Logistic Regression (Table 1)

Predisposing factors: it was found that the factors significantly influencing the computer-game addiction of male adolescence ($p\text{-value} < 0.05$) were: age of 13, that is, if compared to the age 15, the age of 13 was likely to be more addicted to the computer games at 1.9 times than the age of 15, game playing expenses and self-esteem. If compared the age of 13 with the age of 14, the educational proficiency and game-playing time did not influence the computer game addiction.

Enabling factors: it was found that the factors significantly influencing the computer-game addiction of male adolescence ($p\text{-value} < 0.05$) included the family relationship and Internet-connected PCs in houses. However, types of family, types of parents' caring and monthly income of the family did not influence the computer-game addiction.

Reinforcing factors – it was found that the factors significantly influencing the computer-game addiction of male adolescence ($p\text{-value} < 0.05$) included the incline to friends, types of computer games. But, the number of computer game shops and game playing expense did not influence the computer-game addiction.

3.2 Multivariate Analysis by way of Multiple Logistic Regression (Table 2)

When all predisposing, enabling and reinforcing factors were mutually analyzed, it was found that the factors significantly influencing the computer-game addiction of male adolescence ($p\text{-value} < 0.05$) included the Internet-connected PCs in houses and inclination to friends. The subjects of the sample group having Internet-connected PCs in houses had chance to be addicted to the computer games for 2.3 times if compared to the subjects who did not have Internet-connected PCs in houses. The inclination could influence the chance of computer-game addiction for 2.2 times if compared to the sample group with little inclination to friends. The factors not influencing the computer-game addiction of male adolescence included age, obtained income, educational proficiency, self-esteem, time of game playing, types of family, types of parents' caring, family relationship, monthly income of the family, number of computer game shops and game playing expense.

Table 1 Logistic Regression Coefficient (B) and Odd Ratio (OR) of predisposing factors, enabling factors and reinforcing factors influencing the computer game addiction of male adolescence analyzed by the Simple Logistic Regression

Factors	B	OR	95%CI
<u>Predisposing Factors</u>			
Age ⁽¹⁾			
-14	-.261	.771	(.455 - 1.304)
Age ⁽¹⁾			
-15	.619*	1.858	(1.020 - 3.382)
Obtained income ⁽²⁾			
- Lower than 41 Baht	.762*	2.143	(1.264 - 3.633)
Educational proficiency ⁽³⁾			
- Low	.089	1.093	(.655 - 1.822)
Self-esteem ⁽⁴⁾			
- High	.551*	1.735	(1.034 - 2.912)
Time of playing computer games ⁽⁵⁾			
- At night	.348	1.416	(.847 - 2.366)
<u>Enabling Factors</u>			
Type of family ⁽⁶⁾			
- Single parent	-.477	.621	(.288 - 1.335)
Types of family ⁽⁶⁾			
- Extended	-.208	.812	(.423 - 1.558)
Type of caring ⁽⁷⁾			
- Democracy	.225	1.253	(.681 - 2.303)
Type of caring ⁽⁷⁾			
- Ignorance	.007	1.007	(.472 - 2.150)
Family relationship ⁽⁸⁾			
- Unbalanced	.743*	2.102	(1.253 - 3.525)
Family income ⁽⁹⁾			
- Insufficient	.182	1.200	(.614 - 2.346)
Owning PC in house and Internet-connected ⁽¹⁰⁾			
- Yes	.891*	2.437	(1.431 - 4.147)
<u>Reinforcing Factors</u>			
Inclination to friends ⁽¹¹⁾			
- Little inclination to friends	.726*	2.067	(1.160 - 3.686)
Number of computer-game shops ⁽¹²⁾			
- Insufficient	.391	1.478	(.760 - 2.875)
Game playing expense ⁽¹³⁾			
- Lower than 14 Baht	-.249	.780	(.389 - 1.562)
Types of computer games ⁽¹⁴⁾			
- Crucial	.960	2.611	(1.134 - 6.010)

* Significantly at a statistic level <0.05, the reference group was 'computer game addiction'

Note: (1) The reference group was '13' (2) the reference group was 'more than 42 Baht' (3) the reference group was 'high educational proficiency' (4) the reference group was 'low self-esteem' (5) the reference group was 'day time' (6) the reference group was 'nuclear family' (7) the reference group was 'combined-method type' (8) the reference group was 'balance' (9) the reference group was 'sufficient' (10) the reference group was 'no' (11) the reference group was 'high inclination to friends' (12) the reference group was 'sufficient' (13) the reference group was 'high (15 Baht up)' (14) the reference group was 'not crucial'.

Table 2 Logistic Regression Coefficient (B) and Odd Ratio (OR) of predisposing factors, enabling factors and reinforcing factors influencing the computer game addiction of male adolescence analyzed by the Multiple Logistic Regression

Factors	B	OR	95%CI
<u>Predisposing Factors</u>			
Age ⁽¹⁾			
-14	-.479	.619	(.288 - 1.333)
Age ⁽¹⁾			
-15	.341	1.407	(.599 - 3.306)
Obtained income ⁽²⁾			
- Lower than 41 Baht	.569	1.766	(.934 - 3.340)
Educational Proficiency ⁽³⁾			
- Low	.261	1.298	(.694 - 2.428)
Self-esteem ⁽⁴⁾			
- High	.306	1.359	(.725 - 2.545)
Time of game playing ⁽⁵⁾			
- At night	.081	1.085	(.579 - 2.032)
<u>Enabling Factors</u>			
Type of family ⁽⁶⁾			
- Single parent	-.424	.655	(.256 - 1.676)
Type of family ⁽⁶⁾			
- Extended	-.469	.626	(.290 - 1.350)
Type of caring ⁽⁷⁾			
- Democracy	.188	1.207	(.582 - 2.503)
Type of caring ⁽⁷⁾			
- Ignorance	.118	1.125	(.463 - 2.734)
Family relationship ⁽⁸⁾			
- Unbalanced	.597	1.817	(.968 - 3.410)
Family income ⁽⁹⁾			
- Insufficient	.447	1.563	(.662 - 3.690)
Owning PC in house and Internet-connected ⁽¹⁰⁾			
- Yes	.820*	2.271	(1.183 - 4.359)
<u>Reinforcing Factors</u>			
Inclination to friends ⁽¹¹⁾			
- Little inclination	.785*	2.192	(1.078 - 4.454)
Number of computer game shops ⁽¹²⁾			
- Insufficient	.221	1.247	(.586 - 2.653)
Game playing expense ⁽¹³⁾			
- Lower than 14 Baht	-.306	.737	(.307 - 1.767)
Type of computer game ⁽¹⁴⁾			
- Crucial	.763	2.145	(.873 - 5.275)
-2 Log likelihood	284.353 ^a	Significance	< .003 df
			17 * Significantly at a statistic level <0.05

Note: The reference group was 'computer game addiction' (1) The reference group was '13' (2) the reference group was 'more than 42 Baht' (3) the reference group was 'high educational proficiency' (4) the reference group was 'low self-esteem' (5) the reference group was 'day time' (6) the reference group was 'nuclear family' (7) the reference group was 'combined-method type' (8) the reference group was 'balance' (9) the reference group was 'sufficient' (10) the reference group was 'no' (11) the reference group was 'high inclination to friends' (12) the reference group was 'sufficient' (13) the reference group was 'high (15 Baht up)' (14) the reference group was 'not crucial'.

4. Mental health of male adolescence

This study covered the sample group comprising 333 male adolescents. It was found that over a half of the sample group had good mental health (69.1%) while the remaining (30.9%) had poor mental health. For the male adolescence addicted to computer games, about 61.0% had poor mental health while 39.0% had good mental health.

5. Relationship between computer game addiction and mental health of male adolescence

When considering the relationship between computer game addiction and mental health of male adolescence, it was found that the computer game addiction was significantly related to the mental health of male adolescence at a statistic test level ($p\text{-value} < 0.05$). About 61.0% of male adolescents who were addicted to the computer games had poor mental health while only 21.9% of male adolescents not addicted to the computer games had poor mental health.

Table 3 Number and percentage of computer game playing in male adolescence addicted and not addicted to computer games

Mental Health	Good Mental Health		Poor Mental Health	
	Number	Percentage	Number	Percentage
	(n = 333 persons)	100	(n = 333 persons)	100
1. Not addicted to computer games	200	78.1	56	21.9
2. Addicted to computer games	30	39.0	47	61.0

$$\chi^2 = 42.499$$

$$df = 1$$

$$p\text{-value} < 0.05$$

Conclusion and Discussion

1. Computer game addiction of male adolescence in Muang District of Sisaket Province

From studying the computer game addiction of male adolescence in Muang District of Sisaket Province, the sample group consisted of 333 males adolescents. It was found that 256 male adolescents were not addicted to computer games or 76.9% while 77 male adolescents (23.1%) were addicted to computer games. The male adolescents addicted to computer games would have at least one addiction condition: playing any computer game longer than the determined period (63.6%), paying lesser attention to other matters (33.8%), lower concentration to learning/working (32.5%) and concentration in reading (32.5%). These results were consistent to the study of Sirichai Hongsa-nguansri et al. (13) that the sample group who was addicted to computer games would play the computer games too long because they insisted playing until they could not control the playing time. This study was also consistent to the crucial problem that the children and adolescence were addicted to computer games more severely and rapidly now. Globally, few studies on computer game addiction of children and adolescence have been conducted and such studies were so few in Thailand. The main reason was that there has not yet been the standardized diagnosis criteria, and the acceptable instruments for examining the computer game addiction in children and adolescence.

2. Predisposing factors influencing the computer game addiction of male adolescence

The study found that the predisposing factors had no effect on the computer game addiction of male adolescence in Muang district, Sisaket province which could be due to

Age – It was found that age did not influence in the computer-game addiction of male adolescence. From the analysis in Chapter 4 of this study, 41.1% of male adolescents were at age of 14, 39.6% at age of 13 and 19.2% at age of 15. These male adolescents had the similar ages; so there was no difference caused by age to the computer-game addiction of male adolescents. The male adolescents were at ages of 13-15. Age, so, presented the social maturity and personal abilities. This result was

different from the study of Sirichai Hongsa-nguansri et al. (13) that among adolescents at ages of 14-16; they started playing games when they were 10-13. The students in Mathayomsuksa 1 - 6 who were addicted to computer games would start playing games when they were younger at the significance of statistic test.

Obtained income – It was found that the obtained income did not influence the computer-game addiction of male adolescence because the male adolescents who obtained the daily income might not use the income to play computer games. Most male adolescents had the Internet-connected PCs at home (34.2%); so they needed not to pay for the hourly fee to play computer games. In addition, computer game playing was charged at 15 Baht per hour, which did not affect their obtained income. The result was consistent to the study of Panida Sichompu (50) that the students gained the different daily income from their guardians did not affect the computer-game playing of those students.

Educational proficiency – It was found that the educational proficiency did not influence the computer-game addiction of male adolescence. This result was consistent to the study of Suthiporn Nirapath (52) that the computer-game playing was not related to the educational proficiency. Thanapong Mungfaidee (53) also found that the average accumulated scores were not related to the attitude towards computer-game playing. This result was not consistent to Sirichai Hongsa-nguansri et al. (13) that the sample group falling in the criteria of computer-game addiction had lower average grades than the sample group that was not addicted to the computer games.

Self-esteem – It was found that the self-esteem did not influence the computer-game addiction of male adolescence. This result was not consistent to the study of Phillips Ca et al. (1995) (cited in 7), Griffins MD and Hunt N. (1998) (cited in 7), Colwell J, Payne J (2000) cited in 7) that children and adolescence addicted to computer games would have low self-esteem and have other behavior problems, tension and depression. 2.5 Game playing time – It was found that the game playing time did not influence the computer-game addiction of male adolescence. This could be explained that the male adolescence did not have different game playing time; so male adolescents were addicted to the computer games indifferently. This was not

consistent to Dolrudee Khoompool (51), Noppadon Kannika (49) that most students played games after school hours.

3. Enabling factors influencing the computer-game addiction of male adolescence

The adolescence was highly inclined to their friends, the roles of the family relationship and child rearing practice had less effect to them according to the friend had more influence to the adolescence.

Types of family – It was found that the single-parent family did not influence the computer-game addiction of male adolescence if compared to the nuclear family. The extended family did not influence the computer-game addiction of male adolescence if compared to the nuclear family. According to the studied subjects were adolescence which pay less attention about the family, they spent more time to joy with their friends, so that the computer games played by male adolescence were not related to the types of family. Therefore, whichever type of family the male adolescence had, it did not influence the computer-game addiction since those adolescents were cared by parents and guardians. In addition, there may be other factors influencing the computer-game addiction of male adolescence.

Types of parents' caring – It was found from this study that the democratic caring did not influence the computer-game addiction of male adolescence if compared to the combined-method caring. Moreover, ignorance caring did not influence the computer-game addiction of male adolescence if compared to the combined-method caring. The different types of caring did not differentiate the computer-game addiction of male adolescence. This could be explained that the types of caring did not make the computer-game addiction of male adolescence different. In analyzing the family characteristics, it was found that 58.6% of male adolescents received the combined-method caring, 25.5% received the democratic caring, 13.2% received the ignorance caring, 1.8% received the dictatorial caring and 0.9% received the self-indulgent caring. Therefore, the democratic caring, combined-method caring and ignorance caring did not differentiate the computer-game addiction of male adolescence. In addition, if the family gives the practice guideline to the adolescents and models them, these adolescents will learn about computer-game playing correctly.

Family relationship – It was found that the family relationship did not influence the computer-game addiction of male adolescence. This result was consistent to the study of Thanapong Faidee (53) that the relationship between students and guardians was not related to the attitude towards computer-game playing. This result was not consistent to a similar study on the family relationship and computer-game addiction as conducted by Nuchlada Rojprapapan (39) who found that, in early adolescence, the family relationship was positively and related to the self-esteem with statistic significant.

Monthly income of the family – It was found that the monthly income of the family did not influence the computer-game addiction of male adolescence. The result was consistent to the study of Thanapong Mungfaidee (53) that the average monthly income of guardians was the component not relating to the attitude towards the computer-game playing.

Internet-connected PCs in house – It was found that the Internet-connected PCs in house put influence in the computer-game addiction of male adolescence. The male adolescents with Internet-connected PCs in house had more chance to be addicted to computer games for 2.3 times than male adolescents with Internet-unconnected PCs in house. This could be explained that although the parents decided to buy a computer, which could be connected to the Internet so that their adolescent children could study new technologies and search for information, it appeared that some dark danger intruded into their house while using the computer and playing computer games. Sometimes, some guardians might not consider the rising problems. If the computer was not connected to the Internet, the computer games would be the same and boring; finally, the adolescents would play games lesser. This result was consistent to the study of Noppadol Kannika (49). Hence, the inclination to friends was the factor influencing the computer-game addiction.

4. Reinforcing factors influencing the computer-game addiction of male adolescence

The adolescence were the age of learning so their friends had an influence on their activities even the computer game playing.

Inclination to friends – It was found that the inclination to friends put influence in the computer-game addiction of male adolescence. The male adolescence with high inclination to friends was more addicted to computer games for 2.2 times than the male adolescence with low inclination to friends. The teenagers always need friends and are close to their friends more than other groups. Friends will influence ideas and actions. The teenagers usually do anything by the standard of friends and act indifferently so that they are accepted by friends (67). Grouping is a natural manner of change to be an adult; so a teenager will separate from his family and approach their friends more. The teenagers will select their friends who have the similar attitude and moral value, and they want to be accepted by friends. Thus, the Researcher supported the variable regarding the inclination to friends. The family and society should be encouraged to recognize the amiability so that the adolescents will be aware that the inclination to good friends can make them become good adolescents of the society, and grow to be the important power of the nation in the future.

Number of computer-game shops – It was found that the number of computer-game shops did not influence the computer-game addiction of male adolescence. This result was consistent to the study of Thanapong Mungfaidee (53) that the close and far locations of computer-game shops were not related to the attitude towards the computer-game playing of students. But, this was not consistent to the study of the National Statistic Office (4) and Noppadol Kannika (49) that most problematic children used the Internet at Internet shops rather than at home, and they used the Internet to play computer games and on-line games.

Game playing expense – It was found that the game playing expense did not influence the computer-game addiction of male adolescence. This result was not consistent to the study of Vorasith Saengdaeng (55) that the income and average length of computer use put influence in the Internet expense in respect with on-line game registration.

Types of computer games – It was found that the types of computer games did not influence the computer-game addiction of male adolescence. The contents put in the computer games were not different. Most subjects of the sample group (48.6%) played the on-line games while 23.7% played the actions games, 12.9% played the strategic games, 9.3% played the simulation games and 5.4% played the language

games. This result was not consistent to the study of Maneerat Lee-anansaksiri (54), Monthira Senarak (56), Dolrudee Khoompool (51) that male students played the action games most. Thus, whichever games, crucial or not crucial, played by male adolescents did not influence the computer-game addiction since the present computer games contain new and exotic contents. The game patterns have been changing; so the adolescents like playing games. The computer-game addiction of male adolescence, therefore, does not come from the difference of computer game types, but it is derived from other factors as well.

5. Relationship between computer-game addiction and mental health of male adolescence in Muang District of Sisaket Province

This study was conducted subject to the mental health screening model or Thai GHQ 28 of Thana Nilchaikovit et al. (1996). It was found that the male adolescence addicted and not addicted to the computer games had different mental health. There were more male adolescence addicted to the computer games with poor mental health than the male adolescence not addicted to the computer games at 61.0% and 21.9% respectively. This could be explained that if the adolescence was so absorbed in the computer games, they would be aggressive, which affected several aspects of life and mental health. This result was consistent to Maneerat Lee-anansaksiri (54), Ornalin Chaivasu (58), Suthiporn Nirapath (52), Monthira Senarak (56), Anderson & Bushman (59), Bradley (60) and Chirawan Matavee (61) that the adolescents who played the computer games would have the mental health problems.

Recommendations for Further

Policy – The Government should have the campaigns that, for any houses having the Internet-connected PCs, the guardians should take care of their children and be strict to the on-line computer games. And to prevent the on-line game which have the risk for the adolescence to addict and made them poor developed mental health. There should be the coordination between the Ministry of Education and the Ministry of Internal Affair to take care of houses setting the Internet-connected computer. Moreover, the computer-game shops should set up the criteria that, for children aged lower than 18 years, they should not play the computer game longer than 3 hours a day. Amiability should be cared. The appropriate activities should be

arranged so that the adolescence will have good health because playing computer games too long will make them addicted to games.

Family – The family institute is the critical part to form love and warmth to prevent the male adolescence to be addicted to computer games. The parents and guardians must understand male adolescence. The family should know that the adolescence were highly incline to their friends, so they should supervise the behavior and life style of the adolescence friend, place the family rules on each playing of computer game and place the computer at the common room. The guardian should also be involved in playing computer games, giving reasons, observing the types of computer games the adolescents play, and promoting the useful game content. The computer should not be set in the adolescents' personal room to prevent the access into any improper media, and to control the playing time of these adolescents.

รายการอ้างอิง

1. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. [ออนไลน์].แหล่งที่มา: http://www.nesdb.go.th/plan/data/plan9/content_page.html. [วันที่สืบค้น 13 กรกฎาคม 2549].
2. คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก; 2549
3. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2545 สำนักงานสถิติแห่งชาติ. [ออนไลน์].แหล่งที่มา: <http://service.nso.go.th/nso/data/02/child.html>. [วันที่สืบค้น 13 กรกฎาคม 2549].
4. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ.2546 สำนักงานสถิติแห่งชาติ. [ออนไลน์].แหล่งที่มา: http://service.nso.go.th/nso/data/02/02_1files/summary/internet.pdf. [วันที่สืบค้น 13 กรกฎาคม 2549].
5. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, โษยิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ, สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. นำเสนอในการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 กรุงเทพมหานคร 10-12 ตุลาคม 2548; 2546
6. Griffiths M.D, Davies M.N, and Chappell D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. J Adolescent 2004; 27:87-96.
7. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, พนม เกตุมาน. Game Addiction: The Crisis and solution. ใน : สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์, พัฒน์ มหาโชคเลิศวัฒนา, บรรณาธิการ. รู้ทันปัญหาวัยรุ่นยุคใหม่. กรุงเทพฯ : บิยอนด์ เอ็นเทอร์ไพรซ์; 2549. หน้า 125-38.
8. Funk JB. Video games. Adolesc Med Clin 2005; 16:395-411.
9. ผจงจิต ฝาภูมิ. บทความฟื้นฟูวิชาการ การติเกมคอมพิวเตอร์/อินเตอร์เน็ตและการวางแผนแก้ไข. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย, 11(1), 41-54. 2547

10. สุธรรม นันทมงคลชัย.บทบาทครอบครัว ต่อเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์ และเกมคอมพิวเตอร์. การประชุมวิชาการอนามัยครอบครัว 2545.กรุงเทพฯ: เจริญดีการพิมพ์; 2545:59-79
11. สถานีตำรวจภูธร อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ. ข้อมูลผู้ประกอบการร้านเกมและอินเทอร์เน็ต 2549. เอกสารอัดสำเนา
12. สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดศรีสะเกษ. ข้อมูลประชากรและวัยรุ่น อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ 2549. เอกสารอัดสำเนา
13. ศิริไชย หงส์สงวนศรี, ชัชวาล ศิลปกิจ, สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. การพัฒนาแบบสอบถาม Problem video game playing (PVP) ฉบับภาษาไทย.รอตีพิมพ์ในวารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย
14. สุปรียา ตันสกุล. เมื่อลูกติดเกมคอมพิวเตอร์ Ragnarok. วารสารสุขศึกษา 2545; 25(92): 68.
15. ปฐมาภรณ์ อิงคสิทธิ์. ทำอย่างไรเมื่อลูกติดเกม. ข่าวสารกรมสุขภาพจิต 2546; 10(1): 8.
16. บัณฑิต ศรีไพศาล. พ่อแม่ยุคไอทีหนักใจปัญหา"เด็กติดเกม" . (2548). [ออนไลน์].แหล่งที่มา : http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10423. [วันที่สืบค้น 30 มีนาคม 2550] .
17. ชาญวิทย์ พรนภดล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. เด็กติดเกม. (2548). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=1420. [วันที่สืบค้น 30 มีนาคม 2550] .
18. บัณฑิต ศรีไพศาล. วช.ถกปัญหา "เด็กติดเกม" กระตุ้นนักวิจัยหันศึกษาภัยไอที. (2549). [ออนไลน์].แหล่งที่มา : http://www.dmh.go.th/STy_lib/news/view.asp?id=5739. [วันที่สืบค้น 30 มีนาคม 2550] .
19. ปราการ ถมยางกูร. เมื่อลูกติดเกม. กรุงเทพมหานคร: เอ็ม เอ เอช พรินติ้ง ; 2548
20. โฆษกประจำสำนักนายกรัฐมนตรี. กรม. ไฟเขียว 4 กรอบแก้ “เด็กติดเกม” เล่นได้วันละ 3 ชม. (2547) . [ออนไลน์].แหล่งที่มา: http://game.sanook.com/news/news_01705.php. [วันที่สืบค้น 30 มีนาคม 2550].
21. Fathalla FM. Adolescent sexuality and pregnancy; The FIGO manual of human Reproduction. Reproductivr health global issue. 1990; 3: 100-19
22. สุชา จันทน์เอม.จิตวิทยาวัยรุ่น.กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช; 2538
23. ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิต พ.ศ.2525. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์; 2530
24. สุชา จันทน์เอม.วัยรุ่น.กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช; 2528

25. ทศนา บุญทอง. ความต้องการชีวิต. ใน: เอกสารการสอนชุดวิชามนมดีและกระบวนการพยาบาล หน่วยที่ 1-7 สาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร: หนึ่งเจ็ดการพิมพ์; 2527
26. มณฑิชา มณีเลิศรัตนะ.ผลของโปรแกรมการพัฒนาคาดหวังในความสามารถของตนเองในการป้องกันโรคเอดส์ของนักเรียนหญิงในระดับอาชีวศึกษาในกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณศาสตร)เอกอนามัยครอบครัว].กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล; 2536
27. นาดยา วงศ์หลักภัย. ผลของกลุ่มจิตสัมพันธ์ที่มีผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา].กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2532
28. Atwater E. Adolescence. 3rd Ed. New Jersey: Prentice-Hall, 1992
29. Wright D. The psychology of moral behavior. New York: Penquin Book; 1976
30. Qreen, Arnold W. Society: Analysis of Life in Modern Society New York: Mc Graw-Hill; 1964
31. เพ็ญศรี พิชัยสนิธ. อนามัยครอบครัว. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์การพิมพ์; 2528
32. ดวงเดือน พันธุมนาวัน, อรพินธ์ ชูชม และงามตา วนินทานนท์. รายงานการวิจัย เรื่องปัจจัยทาง จิตวิทยานิเวศที่เกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กของมารดาไทย.กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร; 2528
33. สุรางค์ จันทน์เอม. ทศคดีเกี่ยวกับครอบครัว. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์; 2529
34. ปนัดดา พังงา. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูการสนับสนุนทางสังคม การบรรลุลงานตามขั้นพัฒนาการ และพฤติกรรมพลเมืองดีของวัยเด็กตอนกลางในภาคใต้. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต].ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2537
35. สุมณ อมรวิวัฒน์, ทศนา แชนณี, วารี ถิระจิตรและ อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. การศึกษาเชิงมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทย. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2532
36. พรสุดา ดิษยวรรณะ. พฤติกรรมการแสดงออกตามทฤษฎีของคิจิโอะวานกับการอบรมเลี้ยงดูและลักษณะทางชีวสังคมบางประการของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร; 2534

37. Dusek JB. Adolescent development and behavior. New Jersey: Prentice-Hall, 1987:148-149,193
38. สมพร สุทัศน์ย์. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าวในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา].กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2530
39. นุชดา ไรจนประภาพรรณ. ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดากับความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นตอนต้น : ศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา อำเภอรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาธารณสุขศาสตร์ สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว]. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล; 2541
40. อัญชลี จิตะประ. ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวกับการปรับตัวของผู้ป่วยโรคหัวใจ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพยาบาลศาสตร์]. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล; 2536
41. พูนสุข ช่วยทอง.ครอบครัวและคุณภาพเด็ก.กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โอวีบุรุษการปก; 2548
42. McCubbin HI., Thompson AI., and MC Cubbin MA. Family assessment: resiliency, coping and adaptation-inventor for research and practice. Wisconsin: University of Wisconsin Publisher; 1996: 725-45
43. ถัดดา เหมาะสุวรรณ, ศิริกุล อิศรานุรักษ์, นิชรา เรืองคารกานนท์ และเบญจพร ปัญญา. บทสรุปจากโครงการวิจัยพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการเรื่องเด็กไทยวันนี้เป็นอยู่อย่างไร. จัดโดยโครงการวิจัยพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย: ปัจจัยคัดสรรด้านครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู. วันที่ 3 กันยายน 2546 ณ โรงแรมอมารี แอร์พอร์ต กรุงเทพมหานคร; 2546
44. Green, L.W., & Kreuter, M.W. Health Promotion Planning: An Educational and Environmental Approach, 2nd edition (Palo Alto: Mayfield Publishing Co; 1991).
45. อัมพร โอตระกุล. สุขภาพจิต. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดีจำกัด; 2540
46. สุรางค์ จันทน์เอม. สุขภาพจิต.กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรบัณฑิต; 2524
47. ธนา นิลชัยโกวิท, จักรกฤษณ์ สุขยิ่ง, ชัชวาล ศิลปะกิจ. ความเชื่อถือได้และความแม่นยำของ General Health Questionnaire ฉบับภาษาไทย. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 2539; 41: 1-17

48. มลิวัดย์ หงสนันท์และคณะ. ภาวะสุขภาพจิตกับความสามารถทางการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวชของพยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลจิตเวชภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กรมสุขภาพจิต. กระทรวงสาธารณสุข; 2542
49. นพดล กรรณิกา. รายงานผลวิจัยเรื่อง ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ; 2548
50. พนิดา สีชมพู. ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา]. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2549
51. คลฤดี คุ่มพูล. พฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี]. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า; 2547
52. สุทธิพร นิราพาธ. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา]. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่; 2547
53. ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา]. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2548
54. มณีรัตน์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ. ภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น]. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2548
55. วรสิทธิ์ แสงแดง. ทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด]. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2547

56. มณธิรา เสนารักษ์. การศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวและความคิด อย่างมีเหตุผล จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ].กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2547
57. วรพจน์ พวงสุวรรณ. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน)]. กรุงเทพมหานคร: ธรรมศาสตร์; 2541
58. อرنลิน ไชยวสุ.พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง.[วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย;2547
59. Anderson., CA, & Bushman, BJ. Effect of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Agre 420 Cognition, Aggressive Affect, Physiological Aousal, and Prosocial Behavior: a Meta-Analytic.Review of the Scientific Literature.Psychological Science 2001; 12: 353-359
60. Bradley,D. Computer Game. Chemistry in Britain, 2001; 36(4):25
61. จีรวรรณ มาทวี. การศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว]. กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2548
62. พิมพ์พรรณ ศิลปสุวรรณ, ชูเกียรติ วิวัฒนวงศ์เกษม และวสันต์ ศิลปะสุวรรณ. วิจัยในงานสาธารณสุข. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์วิฑูรย์การปก; 2538
63. Rachal. Drug and alcohol in Ingersol, G.M. Editor. Adolescents.Prentic Hall USA; 1986
64. ภาณิดา ภูโตนน. ผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น].ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2539
65. อรชума พุ่มสวัสดิ์. การเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กวัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูในรูปแบบที่แตกต่างกันตามการรับรู้ของตนเอง. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา]. กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2539
66. Coopersmith. S. The Antecedents of Self-esteem. 2 nd ed. California: Consulting Psychologists Press, Inc; 1981
67. ประสาน ทิพย์ธารา. พัฒนาการและการปรับตัวของวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : แพรวพิทยา; 2521

68. ภิญโญ ทองดี. ครอบครัวยุคใหม่และการจัดประเภทของครอบครัว. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.human.cmu.ac.th/~hc/ebook/006103/lesson1/03.htm>. [วันที่สืบค้น 16

กุมภาพันธ์ 2551].

69. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. ประเภทของครอบครัวไทย พ.ศ. 2546 สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://service.nso.go.th/nso/data/02/child.html>. [วันที่สืบค้น 16

กุมภาพันธ์ 2551].





ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แพทย์หญิง รัตโนทัย พลบูรณ์การ

สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี

2. แพทย์หญิง สุธิรา รื้อเหลือง

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

3. ผศ.ดร. พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์

อาจารย์ประจำภาควิชาอนามัยครอบครัว

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

หนังสือรับรองโครงการวิจัยของคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนเกี่ยวกับการทดลอง
ในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยมหิดล



No. MU 2007-157

Documentary Proof of Ethical Clearance
The Committee on Human Rights Related to
Human Experimentation
Mahidol University, Bangkok

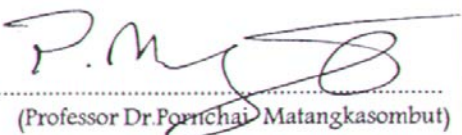
Title of Project. Factors Effecting computer game addiction and Mental Health of male adolescence in Muang District Sisaket Province.
 (Thesis for Master Degree)

Principle Investigator. Miss Prakaipetch Supaket

Name of Institution. Faculty of Public Health

Approved by the Committee on Human Rights Related to Human Experimentation

Signature of Chairman.  (Professor Dr.Srisin Khusmith)

Signature of Head of the Institute.  (Professor Dr.Pornchai Matangkasombut)

Date of Approval. 30 AUG 2007

Date of Expiration. 29 AUG 2008

ภาคผนวก ข

เครื่องมือสำหรับการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย
ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

แบบสอบถาม

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามชุดนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาเท่านั้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณศาสตร) สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล
2. กรุณาอ่านคำชี้แจงในการตอบแบบสอบถามแต่ละส่วนให้เข้าใจก่อนตอบ
3. กรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ผู้วิจัยจะเก็บคำตอบของท่านเป็นความลับ และนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม ซึ่งจะไม่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านแต่อย่างใด ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อตัวท่าน และผู้เกี่ยวข้องในอนาคต

รายละเอียดของแบบสอบถาม

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 7 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และการติดเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความรู้สึที่มีคุณค่าในตนเอง

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

ส่วนที่ 7 แบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ตอบแบบสอบถาม/ยินยอมให้ประเมินพัฒนาการเด็ก และให้ความช่วยเหลือในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง มา ณ โอกาสนี้ด้วย

นางสาวประกายเพชร สุทะเกษ

นักศึกษาหลักสูตรปริญญาโท ภาควิชาอนามัยครอบครัว

คณะสาขารณศาสตร มหาวิทยาลัยมหิดล

แบบสอบถาม

เรื่อง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย
ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นชาย

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () หรือเติมข้อความลงในช่องว่างให้สมบูรณ์ชัดเจน และ
ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับ ตัวท่านให้มากที่สุด

1. วัน เดือน ปี เกิด.....รวมอายุ.....ปี.....เดือน
2. นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น
() มัธยมศึกษาปีที่ 1 () มัธยมศึกษาปีที่ 2 () มัธยมศึกษาปีที่ 3
3. นักเรียนได้รับเงินค่าใช้จ่ายประจำวันจากผู้ปกครอง วันละ.....บาท
4. รายได้ที่นักเรียนได้รับทั้งหมดต่อสัปดาห์เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายหรือไม่
() ไม่พอใช้ () พอใช้จ่าย () พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ
5. ระดับผลการเรียนในปีที่ผ่านมาได้เกรดเฉลี่ยเท่ากับ.....
6. รายได้ของครอบครัวต่อเดือน
() พอใช้ () ไม่พอใช้
7. ความเพียงพอของรายได้
() พอและเหลือเก็บ () พอแต่ไม่เหลือเก็บ
() ไม่เพียงพอแต่ไม่มีหนี้สิน () ไม่เพียงพอมีหนี้สิน
8. ในบ้านของนักเรียนมีใครอาศัยอยู่บ้าง
() พ่อ และ แม่ และลูก
() พ่อ หรือ แม่ และลูก
() ปู่ หรือ ย่า หรือ ตา หรือ ยาย และลูก
() พ่อ หรือ แม่ หรือ ปู่ หรือ ย่า หรือ ตา หรือ ยาย และลูก
() ลุง หรือ ป้า หรือ น้ำ หรือ อา และลูก
() พ่อ หรือ แม่ และลูก และญาติอื่นๆ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () หรือเติมข้อความลงในช่องว่างให้สมบูรณ์ชัดเจน และตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับ ตัวท่านให้มากที่สุด

1. นักเรียนมีคอมพิวเตอร์ใช้ในบ้านหรือไม่

() ไม่มี

() มี - สามารถใช้อินเตอร์เน็ตได้หรือไม่ () ไม่ได้ () ได้
- สถานที่วางคอมพิวเตอร์ () ห้องส่วนตัว () ห้องส่วนรวม

2. ส่วนใหญ่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์เวลาใดมากที่สุด

() เช้า (06.01-12.00 น.) () เย็นก่อนเที่ยงคืน (18.01-24.00 น.)
() บ่าย (12.01-18.00 น.) () หลังเที่ยงคืน (00.01-06.00 น.)

3. นอกจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน นักเรียนเล่นที่อื่นๆจาก (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

() บ้านตนเอง () ร้านเกมคอมพิวเตอร์
() บ้านญาติ () บ้านเพื่อน
() โรงเรียน () อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. ปริมาณร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในเขตอำเภอเมือง

() เพียงพอ
() ไม่เพียงพอ

5. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ที่นักเรียนเล่นมากที่สุด

() เกมแอ็คชั่น () เกมภาษา
() เกมจำลองสถานการณ์ () เกมวางแผน
() เกมออนไลน์

6. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในร้านชั่วโมงละ.....บาท

7. นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ย.....ชั่วโมง/สัปดาห์

8. ใน 1 สัปดาห์ นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....วัน

9. นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ย.....ชั่วโมง/วัน

10. ถ้านักเรียนไม่สามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ นักเรียนรู้สึกหงุดหงิดหรือกระวนกระวาย

() ใช่
() ไม่ใช่

11. นักเรียนเคยพยายามควบคุมเวลาเพื่อลด หรือเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่ไม่สามารถทำได้สำเร็จ และมักเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าระยะเวลาที่ตั้งใจไว้

() ใช่

() ไม่ใช่

12. นักเรียนรู้สึกครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมตลอดเวลา

() ใช่

() ไม่ใช่

13. นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย หงุดหงิดแรง เมื่อไม่ได้เล่นเกม

() ใช่

() ไม่ใช่

14. นักเรียนไม่สามารถบังคับจิตใจของตนให้ทำอย่างอื่นแทนที่จะมานั่งเล่นเกม

() ใช่

() ไม่ใช่

15. นักเรียนมีสมาธิในการเรียนหรือการทำงานลดลง

() ใช่

() ไม่ใช่

16. นักเรียนมีความสนใจด้านอื่นๆ ลดลง

() ใช่

() ไม่ใช่

17. นักเรียนมีสมาธิในการอ่านหนังสืออื่นๆ ลดลง

() ใช่

() ไม่ใช่

18. นักเรียนการเรียนตกต่ำลง เพราะใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป จนไม่มีเวลาทำรายงานส่ง หรือไม่มีเวลาอ่านหนังสือเพื่อเตรียมตัวสอบ

() ใช่

() ไม่ใช่

19. นักเรียนความสัมพันธ์กับเพื่อนลดลง

() ใช่

() ไม่ใช่

20. นักเรียนมีการออกกำลังกายลดลง การเล่นกีฬาลดลง

() ใช่

() ไม่ใช่

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง

คำชี้แจง 1. โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () ความเป็นจริงเกี่ยวกับ ตัวนักเรียนให้มากที่สุด เพียง

ข้อละ 1 คำตอบ เท่านั้น

2. ให้นักเรียนพิจารณาเกณฑ์ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง

หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

เห็นด้วย

หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนเป็นส่วนใหญ่

ไม่เห็นด้วย

หมายถึง ข้อความนั้นไม่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

หมายถึง ข้อความนั้นไม่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
ด้านทั่วไป				
1. ฉันรู้สึกว่าปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้นในโลกสามารถแก้ไขได้ (+)				
2. เมื่อพบความยุ่งยากในการทำบางสิ่งบางอย่างให้ ถูกต้อง ฉันจะยอมแพ้ (-)				
3. ชีวิตฉันสับสนวุ่นวาย (-)				
4. ฉันรู้สึกว่าประสบความสำเร็จในชีวิต (+)				
5. ฉันเชื่อมั่นในการตัดสินใจของตนเอง (+)				
ด้านครอบครัว				
6. ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่ออยู่บ้าน (-)				
7. พ่อแม่เข้าใจความรู้สึกฉัน (+)				
8. พ่อแม่มักตั้งความหวังเกี่ยวกับตัวฉันสูงไป (-)				
9. ฉันมักรู้สึกว่าพ่อแม่วุ่นวายกับชีวิตฉัน (-)				
10. ฉันรู้สึกมีความสุขเวลาอยู่บ้าน (+)				

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
ด้านสังคม				
11. ใครๆที่อยู่กับฉันจะรู้สึกสนุกสนาน (+)				
12. ในกลุ่มเพื่อนฉันเป็นคนที่มึนทึบมาก (+)				
13. มีคนยอมรับฟังความคิดเห็นของฉัน (+)				
14. ฉันรู้สึกว่าถูกทอดทิ้ง (-)				
15. ฉันรู้สึกว่าสิ่งที่ฉันทำอยู่ไม่ค่อยมีคุณค่า (-)				
ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
ด้านโรงเรียน- การศึกษา				
16. ฉันรู้สึกหงุดหงิดบ่อยๆที่โรงเรียน (-)				
17. เวลาอยู่โรงเรียนฉันรู้สึกเบื่อหน่ายอยู่บ่อยครั้ง (-)				
18. ฉันภูมิใจในผลการเรียนของตนเอง (+)				
19. คุณครูเห็นว่าฉันเป็นคนมีความประพฤติเรียบร้อย(+) (+)				
20. คุณครูทำให้ฉันรู้สึกว่าตนเองไม่ดีเท่าที่ควร (-)				

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองหลัก

คำชี้แจง 1. โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () ความเป็นจริงเกี่ยวกับ ตัวนักเรียนให้มากที่สุด เพียงข้อละ 1 คำตอบ เท่านั้น

2. แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วยข้อคำถาม 40 ข้อ คำตอบแต่ละข้อมี 5 ระดับ คือ ทำเป็นประจำ, ทำบ่อยๆ, ทำค่อนข้างบ่อยๆ, นานๆครั้ง, ไม่เคยเลย

ข้อความ	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคยทำเลย
1. เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นในครอบครัว นักเรียนมีส่วนร่วมรับฟังและช่วยแก้ไขปัญหา					
2. เมื่อนักเรียนขอความช่วยเหลือผู้ปกครองจะให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนอย่างดีที่สุด					
3. ผู้ปกครองให้อิสระแก่นักเรียนที่จะทำและคิดในเรื่องต่างๆ					
4. นักเรียนมีโอกาสไปเที่ยวกับเพื่อนได้เหมือนกับไปกับผู้ปกครอง					
5. ผู้ปกครองยอมรับฟังข้อเสนอและเหตุผลของนักเรียนเสมอ					
6. ผู้ปกครองมักจะให้รางวัลหรือคำชมเชยเมื่อนักเรียนทำสิ่งต่างๆสำเร็จ					
7. ก่อนลงโทษผู้ปกครองจะซักถามสาเหตุและลงโทษด้วยเหตุผลที่นักเรียนผิศจริง					
8. ผู้ปกครองจะพูดคุยกับเพื่อนของนักเรียนที่มาที่บ้านไม่ว่าเพื่อนของท่านจะเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย					
9. ผู้ปกครองอนุญาตให้นักเรียนร่วมกิจกรรมในสังคมนอกบ้านด้วยความเต็มใจ					
10. ผู้ปกครองอนุญาตให้นักเรียนมีอิสระในการจัดห้องส่วนตัว					
11. ผู้ปกครองมักไม่คำนึงถึงความรู้สึกและความต้องการของนักเรียน					

ข้อความ	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยทำเลย
12. เมื่อนักเรียนทำงานเสร็จ นักเรียนไม่เคยได้รับคำชมเชยจากผู้ปกครอง					
13. นักเรียนรู้สึกว่าจะต้องทำอะไรตามลำพังเสมอ					
14. เมื่อนักเรียนทำผิดหรือไม่ทำตามที่คุณปกครองต้องการ บิดมารดา มักจะพูดเปรียบเทียบกับบุคคลคนอื่น ๆ					
15. นักเรียนทำอะไรไม่เป็นเพราะไม่ได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครอง					
16. ผู้ปกครองมักจะคอยจับผิดเสมอไม่ว่า นักเรียนจะทำอะไร					
17. ผู้ปกครองมักไม่เคยให้ในสิ่งที่นักเรียนต้องการ					
18. ผู้ปกครองไม่สนใจตอบคำถามนักเรียน					
19. ผู้ปกครองไม่ค่อยให้ความสนใจท่านไม่ว่าในเรื่องใดๆ เช่น การเที่ยว การเล่น					
20. ผู้ปกครองไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนปรึกษาหารือ					
21. เมื่อนักเรียนต้องการสิ่งต่างๆ ที่ไม่เกินความสามารถของผู้ปกครองจะหามาให้					
22. ผู้ปกครองมักจะไม่ค่อยห้ามปรามในเรื่องการพูดจาไม่สุภาพหรือรังแกผู้อื่น					
23. บางครั้งผู้ปกครองปล่อยให้ นักเรียนได้แข่ง					
24. ผู้ปกครองมักจะห้ามปราม ถ้า นักเรียนต่อสู้เมื่อโดนรังแก					
25. นักเรียนไม่ต้องทำตามกฎหรือระเบียบในบ้าน					
26. เมื่อนักเรียนไม่พอใจสามารถแสดงอารมณ์โกรธได้					
27. ผู้ปกครองมักจะปล่อยให้ นักเรียนพูดหรือกระทำการตามที่ต้องการ					
28. ผู้ปกครองจะปล่อยให้ นักเรียนไปเที่ยวกับเพื่อนได้อย่างอิสระ					

ข้อความ	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยทำเลย
29. เมื่อกลับจากโรงเรียนท่านไม่มีงานที่จะต้องทำและรับผิดชอบ					
30. เมื่อทำผิดเล็กๆน้อยๆผู้ปกครองมักจะไม่ลงโทษ					
31. นักเรียนจะต้องเชื่อฟังผู้ปกครองโดยปราศจากข้อโต้แย้ง					
32. เวล่านักเรียนจะไปไหนหรือทำอะไรจะต้องขออนุญาตและชี้แจงรายละเอียดให้ผู้ปกครองทราบ					
33. ผู้ปกครองใช้งานนักเรียนตลอดเวลา					
34. นักเรียนต้องกลับบ้านตรงตามเวลาที่ผู้ปกครองกำหนดเสมอ					
35. ผู้ปกครองมักจะไม่ยอมให้นักเรียนแสดงความโกรธเมื่อผู้ปกครองดุคำหรือลงโทษ					
36. นักเรียนต้องใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในบ้านกับผู้ปกครอง					
37. ถ้านักเรียนไม่เชื่อฟังคำแนะนำของผู้ปกครองนักเรียนจะถูกลงโทษ					
38. ผู้ปกครองจะตำหนิถ้านักเรียนโต้แย้งแสดงเหตุผล					
39. ผู้ปกครองมักจะไม่นับฟังความคิดและการตัดสินใจของนักเรียน					
40. เวล่านักเรียนซักถามเกี่ยวกับเรื่องเพศผู้ปกครองมักจะไม่พูดถึง					

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว

คำชี้แจง 1. โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () ความเป็นจริงเกี่ยวกับ นักเรียนให้มากที่สุด

เพียงข้อละ 1 คำตอบ เท่านั้น

2. แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วยข้อคำถาม 16 ข้อ คำตอบแต่ละข้อมี 3 ระดับ คือ ไม่เคยเกิดขึ้น เกิดขึ้นบางครั้ง และเกิดขึ้นประจำ

ข้อความ	ไม่มี/ไม่เคย/ไม่ใช่	บางครั้ง	เป็นประจำ
1. คนในบ้านสามารถแสดงความคิดเห็นได้เต็มที่			
2. ฉันมักจะพูดคุยปัญหากับคนอื่นมากกว่าคนในบ้าน			
3. คนในบ้านที่มีส่วนร่วม/ช่วยกันในการตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัว เช่น การกู้ยืมเงิน, การเรียน, การขายพืชผล, การซื้อของที่มีราคาสูง เป็นต้น			
4. เมื่อมีปัญหา คนในบ้านจะพูดคุยกันและได้ทางออกที่น่าพอใจ			
5. คนในบ้านต่างคนต่างทำความพอใจของตนเอง โดยไม่สนใจความรู้สึกของคนอื่น			
6. ในการแก้ปัญหาต่างๆคนในบ้านจะปรึกษากันก่อนเสมอ			
7. เป็นเรื่องลำบากใจ เวลาคิดจะทำอะไรพร้อมกันทั้งครอบครัว			
8. ข้อตกลงร่วมกันของบ้านเป็นที่ยอมรับของคนในบ้าน เช่น จะไปไหนและกลับผิดเวลาต้องบอก, ต้องกินข้าวเย็นพร้อมกัน			
9. คนในบ้านรู้สึกสนิทกับคนนอกบ้านมากกว่า			
10. คนในบ้านช่วยกันหาวิธีใหม่ๆในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น			
11. คนในบ้านร่วมกันรับผิดชอบงานของครอบครัว เช่น การเลี้ยงลูก, งานบ้าน			
12. เป็นเรื่องยากที่จะเปลี่ยนแปลงกฎระเบียบ / ข้อตกลงในบ้าน			
13. คนในบ้านไม่สนใจกัน			
14. เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น คนในบ้านจะประนีประนอมหรือตกลงกันได้			
15. คนในบ้านไม่กล้าหรือลำบากใจที่จะพูดถึงสิ่งที่อยู่ในใจตน			

ข้อความ	ไม่มี/ไม่เคย/ไม่ใช่	บางครั้ง	เป็นประจำ
16. คนในบ้านมักคัดค้านกันเองมากกว่าจะร่วมกันทำกิจกรรมทั้งครอบครัว			

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามการคัดลอกตามกลุ่มเพื่อน

คำชี้แจง 1. โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () ความเป็นจริงเกี่ยวกับ ตัวท่านให้มากที่สุด

2. แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วยข้อคำถาม 7 ข้อ คำตอบแต่ละข้อมี 2 ระดับ คือ ใช่ และ ไม่ใช่

ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
1. ถ้าเพื่อนชวนนักเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนจะไปด้วย		
2. ถ้าเพื่อนชวนไปดื่มแอลกอฮอล์ นักเรียนมักจะเป็นคนจัดการสิ่งต่างๆ ให้ เช่น เตรียมเครื่องดื่มให้		
3. ในร้านเกม เพื่อนของนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้านักเรียนไม่อยากจะเล่น นักเรียนจะไม่เล่น		
4. ถ้าเพื่อนชวนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนไม่ปฏิเสธ แม้ว่าพ่อและแม่ของนักเรียนไม่เห็นด้วยกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
5. ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนจิกสุมุดในห้องสุมุด นักเรียนจากทำตาม		
6. ถ้าเพื่อนนักเรียนชวนไปดูภาพยนตร์ ขณะที่นักเรียนมีสอบพ่วงนี้ คุณก็ไปกับเพื่อน		
7. ถ้าเพื่อนสนิทโดดเรียน นักเรียนก็จะโดดเรียนด้วย		

ส่วนที่ 7 แบบคัดกรองภาวะสุขภาพจิต

คำชี้แจง 1. แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วยข้อคำถาม 28 ข้อ สุขภาพโดยทั่วไปของนักเรียนใน
ระยะสองถึงสามสัปดาห์ที่ผ่านมาเป็นอย่างไรบ้าง กรุณาตอบคำถามต่อไปนี้โดย ✓ หน้า
คำตอบที่ใกล้เคียงกับสภาพของท่านในปัจจุบันหรือในช่วงสองถึงสามสัปดาห์ที่ผ่านมา
มากที่สุด โดยไม่รวมถึงปัญหาที่ท่านเคยมีในอดีต

1.	รู้สึกสบายและมีสุขภาพดี () ดีกว่าปกติ () เหมือนปกติ () แย่กว่าปกติ () แย่กว่าปกติมาก
2.	รู้สึกต้องการยาบำรุงให้มีกำลังวังชา () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
3.	รู้สึกทรมานและสุขภาพไม่ดี () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
4.	รู้สึกไม่สบาย () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
5.	เจ็บหรือปวดบริเวณศีรษะ () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
6.	รู้สึกตึงหรือกล้ามเนื้อเกร็งที่ศีรษะ () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
7.	มีอาการวูบร้อนหรือหนาว () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
8.	นอนไม่หลับเพราะกังวลใจ () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
9.	ไม่สามารถหลับได้สนิทหลังจากหลับแล้ว () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
10.	รู้สึกตึงเครียดอยู่ตลอดเวลา () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
11.	รู้สึกหงุดหงิด อารมณ์ไม่ดี () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
12.	รู้สึกกลัวหรือตกใจโดยไม่มีเหตุผลสมควร () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก

13.	รู้สึกเรื่องต่างๆที่ตนจนรับไม่ไหว () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
14.	รู้สึกกังวล กระวนกระวาย และเครียดอยู่ตลอดเวลา () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
15.	หาอะไรทำให้ตัวเองไม่มีเวลาว่างได้ () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
16.	ทำอะไรช้ากว่าปกติ () เร็วกว่าปกติ () เหมือนปกติ () ช้ากว่าปกติ () ช้ากว่าปกติมาก
17.	รู้สึกว่าโดยทั่วไปแล้วทำอะไรๆได้ () ดีกว่าปกติ () เหมือนปกติ () แย่กว่าปกติ () แย่กว่าปกติมาก
18.	พอใจกับการที่ทำงานลุล่วงไป () มากกว่าปกติ () พอๆกับตามปกติ () น้อยกว่าปกติ () น้อยกว่าปกติมาก
19.	รู้สึกว่าได้ทำตัวให้เป็นประโยชน์ในเรื่องต่างๆ () มากกว่าปกติ () พอๆกับตามปกติ () น้อยกว่าปกติ () น้อยกว่าปกติมาก
20.	รู้สึกว่าสามารถตัดสินใจในเรื่องต่างๆได้ () มากกว่าปกติ () พอๆกับตามปกติ () น้อยกว่าปกติ () น้อยกว่าปกติมาก
21.	สามารถมีความสุขกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันตามปกติได้ () มากกว่าปกติ () พอๆกับตามปกติ () น้อยกว่าปกติ () น้อยกว่าปกติมาก
22.	คิดว่าตัวเองเป็นคนไร้ค่า () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
23.	รู้สึกว่าชีวิตนี้หมดหวังโดยสิ้นเชิง () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
24.	รู้สึกไม่คุ้มค่าที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
25.	คิดว่ามีความเป็นไปได้ที่จะอยากจบชีวิตตัวเอง () ไม่อย่างแน่นอน () ไม่คิดว่าเป็นอย่างนั้น () มีอยู่บ้างเหมือนกัน () มีแน่ๆ
26.	รู้สึกว่าบางครั้งทำอะไรไม่ได้เลยเพราะประสาทตึงเครียดมาก () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก

27.	พบว่าตัวเองรู้สึกอยากตายไปให้พ้นๆ () ไม่เลย () ไม่มากกว่าปกติ () ค่อนข้างมากกว่าปกติ () มากกว่าปกติมาก
28.	พบว่ามีความรู้สึกที่อยากจะทำลายชีวิตตัวเองเข้ามาอยู่ในความคิดเสมอๆ () ไม่อย่างแน่นอน () ไม่คิดว่าเป็นอย่างนั้น () มีอยู่บ้างเหมือนกัน () มีแน่ๆ



ภาคผนวก ก

ตารางวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชาย จำแนกตามผลการติค
เกมคอมพิวเตอร์ และไม่ติคเกมคอมพิวเตอร์ (เพิ่มเติม)

	ติคเกมคอมพิวเตอร์		ไม่ติคเกมคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง	77	23.1	256	76.9
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง	31	40.3	138	53.9
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ	46	59.7	118	46.1

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นชาย จำแนกตามผลการติค
เกมคอมพิวเตอร์ และไม่ติคเกมคอมพิวเตอร์ (เพิ่มเติม)

ลักษณะอาการอย่างหนึ่งอย่างใด	ติคเกมคอมพิวเตอร์		ไม่ติคเกมคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	77	23.1	256	76.9
1. หงุดหงิดหรือกระวนกระวาย	22	28.6	42	16.4
2. เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่า ระยะเวลาที่กำหนด	49	63.6	70	27.3
3. ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเกมคอมพิวเตอร์	13	16.9	23	9.0
4. เบื่อหน่าย หมาดริ้วแรง เมื่อไม่ ได้เล่นเกม	15	19.5	21	8.2
5. ไม่สามารถบังคับจิตใจของตน	23	29.9	35	13.7
6. สมาธิในการเรียน/ทำงานลดลง	25	32.5	56	21.9
7. มีความสนใจด้านอื่นๆลดลง	26	33.8	41	16.0
8. มีสมาธิในการอ่านหนังสือลดลง	25	32.5	62	24.2

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล

นางสาวประกายเพชร สุกะเกษ

วัน เดือน ปีเกิด

16 ตุลาคม 2524

สถานที่เกิด

จังหวัดศรีสะเกษ ประเทศไทย

ประวัติการศึกษา

วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี จังหวัดนนทบุรี

นนทบุรี, พ.ศ. 2546

ปริญญาพยาบาลศาสตรบัณฑิต

มหาวิทยาลัยมหิดล, พ.ศ. 2550

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว

ที่อยู่

1201/13 ถนนราชการรถไฟ ตำบลเมืองเหนือ

อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ 33000

โทร. 045-613059