

**AN ANALYSIS OF YOUTH BEHAVIORS RELATED PLAYING  
COMPUTER GAMES**

**SOMPOP WACHIRAPONG**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF ARTS  
(CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE)  
FACULTY OF GRADUATE STUDIES  
MAHIDOL UNIVERSITY  
2005**

**ISBN 974-04-6532-3**

**COPYRIGHT OF MAHIDOL UNIVERSITY**

การวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (AN ANALYSIS OF YOUTH BEHAVIORS RELATED PLAYING COMPUTER GAMES)

สมภพ วชิรพงษ์ 4637031 SHCJ/M

ศศ.ม. (อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: อศวิน วัฒนวิบูลย์, ศศ.ม., นก กาญจนกันติ, M.S., สุณีย์ กัลยะจิตร, ปร.ด.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงภูมิหลังส่วนบุคคล สภาพทางด้านสังคม สภาพแวดล้อม รูปแบบ และพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมตามห้างสรรพสินค้าใน 5 แห่ง ได้แก่ เดอะมอลล์ ท่าพระ เซ็นทรัลพระราม 3 เซ็นทรัลลาดพร้าว ฟิวเจอร์พาร์ครังสิต และมาบุญครอง ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยได้ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในห้างสรรพสินค้าทั้ง 5 แห่ง จำนวน 50 คน และผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในห้างสรรพสินค้าดังกล่าว จำนวน 5 คน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก รวมทั้งการสังเกตภาคสนาม

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย เรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ผู้ปกครองอยู่ด้วยกัน มีอาชีพค้าขาย รายได้ครอบครัวต่อเดือนประมาณ 10,001-30,000 บาท สภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยเป็นบ้านเดี่ยว เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกในระดับชั้นประถมศึกษา เล่นวันละ 3-5 ชั่วโมง เกมออนไลน์ที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ Ragnarok ส่วนเกมแบบติดตั้ง ได้แก่ Computer Strike, Uri Revenge และ Red Alert ประเภทเกมที่นิยมเล่นมากที่สุดเป็นเกมประเภทการแข่งขัน และเกมการต่อสู้ ส่วนใหญ่มาเล่นกับเพื่อน ค่าใช้จ่ายในการเล่นแต่ละครั้งประมาณ 51-100 บาท สาเหตุที่เล่นเกมเพราะความสนุกสนานและไม่ทำอะไรทำ เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นจะปรึกษาพ่อแม่ การเลี้ยงดูในครอบครัวเป็นแบบประชาธิปไตย สื่อที่ไม่เหมาะสมที่เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เปิดดู ได้แก่ การสนทนาทางอินเทอร์เน็ตในลักษณะการจีบสาว (หนุ่ม) การดูหนังโป๊กับเพื่อน และการเปิดดูเว็บไซต์โป๊ ดูภาพผู้หญิงโป๊เปลือย ส่วนผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ผลกระทบด้านบวกคือการฝึกทักษะการคิดเร็ว และการตัดสินใจ ได้ความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ ผลกระทบด้านลบจะมีปัญหาด้านสุขภาพ ได้แก่ การมองเห็นไม่ค่อยชัด สายตาสั้นลง อ่อนเพลีย ปวดหลัง ปวดคอ ไม่หิวข้าว อารมณ์หงุดหงิด

ผู้ปกครองของเด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ร้ายแรงเหมือนกับการติดยาเสพติดและการก่ออาชญากรรม แต่บางครั้งก็สร้างความเดือดร้อนขึ้นภายในครอบครัว เช่น เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวกับผู้ปกครอง ชอบโกหก ทำให้สุขภาพของเด็กอ่อนแอ มีการใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

AN ANALYSIS OF YOUTH BEHAVIORS RELATED PLAYING COMPUTER  
GAMES

SOMPOP WACHIRAPONG 4637031 SHCJ/M

M.A. (CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE)

THESIS ADVISORS : ASAWIN WATANAVIDOOL, M.A., NOP KANGANANTI,  
M.A., SUNEE KANYAJIT, Ph.D.

**ABSTRACT**

The objective of this research is to study the personal backgrounds; social conditions, environment and behavior of young people came to 5 department stores, in Bangkok, to play computer games. The (qualitative) research collected data (by random sampling).

Data was collected by interviewing 50 young people who came to 5 department stores to play computer games. 5 of the parents of these young people were interviewed and observed.

The study found the majority of the young people was male, studying in secondary schools, with parents staying together. Most of them are parents are merchants. Their income was between 10,001 – 30,000 bath. The young people, began their first computer games playing when they were in primary school and playing for 3 – 5 hours a day. The most popular online game was “Ragnarok”. Other games included “Computer strike”, “Uri Revenge”, and “Red Alert”. The most popular games were competition games and combat games. Most of the young people came with their friends. The average expense for each visit was between 51 – 100 bath. The main reasons coming were for fun and nothing to do. If there is any problem, the young people consult their father or mother. The young people were brought up with democratic methods in their family. Media which is not suitable for youth are Internet chatting and flirting, watching X film websites and nude pictures. Good effects of playing computer games are to practice fast thinking and decision making and knowing how to use computers. The opposite effects are health deterioration such as eye deterioration, fatigue, back and neck pain, loss of appetite, and agitation.

Parents believe playing computer games is not a serious problem compared to drug addiction or crime, but increases problems in the family such more frequent aggressive behavior to parents, telling lies, health deterioration and wasting money.

**KEY WORDS : YOUTH / COMPUTER GAMES**

105 P. ISBN 974-04-6532-3