

GAME ADDICTION

NATTANIT KANJANOPAS

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF ARTS (ADDICTIONOLOGY)
FACULTY OF GRADUATE STUDIES
MAHIDOL UNIVERSITY
2007**

COPYRIGHT OF MAHIDOL UNIVERSITY

การเสพติดเกม (GAME ADDICTION)

ณัฐนิช กาญจนภาส 4836737 GRAD/M

ศศ. ม. (วิทยาการเสพติด)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ : เชษฐ รัชดาพรธนาธิกุล Ed.D.(Population Education),
ศิริไชย หงษ์สงวนศรี MD. , ชูชีพ เป็ยคนอก Ed.D.(Population Education)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการเสพติดเกมและปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพติดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในกรุงเทพมหานคร โดยสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน จำนวน 464 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติพรรณนา และใช้ค่าไค-สแควร์ (chi-square)

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในกรุงเทพมหานคร มีระดับการเสพติดเกมอยู่ในระดับไม่ติดเกม ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดเกมของนักเรียนมัธยมศึกษา 1-6 ในกรุงเทพมหานคร โดยพิจารณาจากตัวแปรที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติได้แก่ ผลการเรียน ความเครียด ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว สัมพันธภาพครอบครัว การได้รับข่าวสารเกี่ยวกับเกม และระยะเวลาในการเล่นเกม

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยครั้งนี้คือ การอบรมเลี้ยงดูและสัมพันธภาพครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถช่วยป้องกันการเสพติดเกมได้ จะต้องมีการสื่อสารกันเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างพ่อแม่และลูก การใช้เวลาร่วมกันในครอบครัว จะต้องมีการจัดระเบียบกำหนดเวลาเล่นเกมให้เหมาะสม จะต้องมีการให้คำแนะนำและให้การช่วยเหลือที่ถูกต้องเหมาะสมจากครอบครัว ครู และเพื่อน ซึ่งจะทำให้มีความรู้สึกไม่เครียด สามารถเผชิญปัญหาและปรับตัวได้ และภาครัฐควรสนับสนุนการรณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน รวมถึงห้ามเล่นการพนัน และชิงโชคที่เป็นผลจากเกม

GAME ADDICTION

NATTANIT KANJANOPAS 4836737 GARD/M

M.A.(ADDICTIONOLOGY)

THESIS ADVISORS: CHET RATCHADAPUNNATHIKUL, Ed.D.(POPULATION EDUCATION), SIRICHAH HONGSAGUANSRI, M.D.,
CHUUCHEEP BEADNOK, Ed.D.(POPULATION EDUCATION)

ABSTRACT

The objective of this research was to study the degree of game addiction and factors associated with game addiction. The sample was 464 students of Mattayomsuksa 1-6 in Bangkok by using multiple random sampling. Questionnaires were used to collect the data. The statistical analyses were descriptive and chi-square.

The research found that the students of Mattayomsuksa 1-6 in Bangkok had no degree of game addiction. The factors related to game addiction of variables had a statistically significant relationship with school record, stress, playing expense, rearing method, family relationship, game information perception and duration of game playing.

The research recommendation is rearing method and family relationship are important factors that can protect game addiction. There must be : good intercommunication between parents and children. Family activities during free time are needed. A playing time schedule should be properly set up. Valuable advice and help from family members, teachers and friends can help eliminate stress. Being ready to confront problems and being flexible in the present world situation also help. Additionally, there should be a campaign launched by the public sector to provide adolescent and parent knowledge about the danger of long continuous game playing including gambling prohibition and lucky drawing game.

KEY WORDS: GAME ADDICTION

118 P.