

**A STUDY OF FACTORS AFFECTING GAME ADDICTION
AMONG CHILDREN AND JUVENILES IN BANGKOK :
CASE STUDY IN BANGKOK NOI AND
BANGKOK YAI DISTRICT**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF ARTS (ADDICTIONLOGY)
FACULTY OF GRADUATE STUDIES
MAHIDOL UNIVERSITY
2008**

COPYRIGHT OF MAHIDOL UNIVERSITY

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร : กรณีศึกษาในเขตบางกอกน้อย และเขตบางกอกใหญ่ (A STUDY OF FACTORS AFFECTING GAME ADDICTION AMONG CHILDREN AND JUVENILES IN BANGKOK : CASE STUDY IN BANGKOK NOI AND BANGKOK YAI DISTRICT)

ตรีรัตน์ โยชนะนัง 4837816 GRAD/M

ศศ.ม. (วิทยาการเสพติด)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ : อุนิษา เลิศโตมรสกุล, Ph.D., ชาญกณิศ ก. สุริยะมณี, Ph.D., ลำดวน ศรีมณี, Ph.D.

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ซึ่งได้แก่ (Individual factor) (Family factor) (Social and environmental) มีผลต่อการติดเกมของเด็กและเยาวชน เพื่อศึกษาปัจจัยของการติดเกมที่มีผลต่อการเรียนของเด็ก และเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และเพื่อศึกษาอิทธิพลของการติดเกมที่มีผลต่อความก้าวร้าวของเด็ก และเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กและเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ในพื้นที่เขตบางกอกน้อยและเขตบางกอกใหญ่ จำนวน 350 ราย เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) Multiple Regression Analysis การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) และการวิเคราะห์การจำแนกหมู่ (M.C.A.) ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 14 ปี เป็นเพศชาย กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ม.2 ได้รับเงินให้ไปโรงเรียน เป็นแบบรายวัน มีเงินค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เป็นเงินเก็บของตนเอง โดยปกติในหนึ่งสัปดาห์จะเล่นเกมสั้นครั้ง เล่นในวันเสาร์-อาทิตย์ เล่นกับเพื่อน เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ประถมศึกษา ช่วงเวลาที่เล่นเกมเป็นประจำ คือ เวลา 13.01-1600 น มีผลการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในระดับ 2.51-3.00 และเล่นเกมเฉลี่ยวันละ 1-2 ชั่วโมง

ปัจจัยด้านการติดเกมที่มีผลต่อการเรียนของเด็กและเยาวชน ได้แก่ การได้รับเงินไปโรงเรียน รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของบิดา ความรู้สึกถ้าไม่ได้เล่นเกม ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ โดยปกติการเล่นเกมส์ในหนึ่งสัปดาห์ และการเล่นเกมแบบเครื่องหยอดเหรียญและเกมส์ออนไลน์นอกเหนือจากเครื่อง PC ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ควรมีการออกกฎหมายและมาตรการควบคุมที่เด่นชัดในการเล่นเกมส์ออนไลน์ ซึ่งจะมีผลดีต่อการควบคุมทั้งในลักษณะเนื้อหาของเกมส์ที่เล่น ระยะเวลาในการเล่นเกมส์แต่ละวันให้เป็นไปอย่างเหมาะสม รวมทั้งการควบคุมร้านเกมส์ การจดทะเบียนจัดตั้งร้านเกมส์ ให้เป็นไปอย่างเหมาะสม

A STUDY OF FACTORS AFFECTING GAME ADDICTION AMONG
CHILDREN AND JUVENILES IN BANGKOK : CASE STUDY IN BANGKOK
NOI AND BANGKOK YAI DISTRICT

TREERAT YOCHANUNG 4837816 GRAD/M

M.A. (ADDICTIONLOGY)

THESIS ADVISORS : UNISA LERDTOMORNSAKUL, Ph.D., CHANKANIT
K. SURIYAMANEE, Ph.D., LAMDUAN SRIMANEE, Ph.D.

ABSTRACT

This study investigated individual factors, family factors, and social and environment factors that affect game-addiction among children and youth in secondary education level; studied factors of game-addiction affecting learning achievement of children and youth in secondary education level and studied influences of game-addiction on aggressiveness of children and youth in secondary education level. Samples were 350 secondary students in Bangkoknoi and Bangkokyai Bagkok Metropolis, Thailand. A questionnaire was used in data collection. Statistical applications were percentage, mean, standard deviation, MRA, ANOVA and MCA.

Most samples were 14 years old and male, studying in Grade8 and receiving money daily to go to school. Their expenses for computer games were from their savings. Normally, they played games once in a while in a week and often during weekends with friends. They began to play games form a primary level. The regular period of play was during 13.01-16.00 hours. They had a moderate learning achievement with GPA of 2.51-3.00 and played games for 1-2 hours/day on average.

Factors of game-addiction affected youth learning achievement, i.e. receiving money to go to school, average monthly income of the father, feeling when not playing games, expenses of playing games, regularly play of games /week, and playing games by slot and online games in descending order.

Recommendations from the study – the Ministry of ICT should code laws and measures for clear control of playing games online affecting controls of proper game themes, proper period of playing /day, proper controls on game shops and their registration.

KEY WORDS : GAME ADDICTION / CHILDREN AND YOUTH

97 pp.