

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน

Factors related to Game Addiction among Teenagers

ปณณธร ชัชวรัตน์^{1*} และ ดลฤดี เพชรขว้าง²
Pannathorn Chachvarat^{1*} and Dolrudi Pechkwang²



เยาวชนติดของเกมและก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมเพิ่มมากขึ้น จึงได้ทำการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาร้อยละของเยาวชนติดเกมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา และเพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา การวิจัยครั้งนี้เป็นการสำรวจข้อมูลจากเยาวชนช่วงอายุ 13-18 ปี ที่มาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา จำนวน 300 คน เครื่องมือที่ใช้ เป็นแบบสอบถาม ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านครอบครัว จำนวน 9 ข้อ ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านเพื่อนและสิ่งแวดล้อม จำนวน 6 ข้อ ส่วนที่ 4 การเล่นเกม จำนวน 53 ข้อ ประกอบด้วยตอนที่หนึ่ง การติดเกม จำนวน 6 ข้อ ตอนที่สอง ความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกม จำนวน 47 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ความถี่ และค่าร้อยละ และศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน ด้วยสถิติ Chi-square ผลการวิจัย พบว่า เยาวชนการติดเกม ร้อยละ 55.5 และผู้เล่นเกมมีความรู้เกี่ยวกับเกมถูกต้อง ในระดับมาก ร้อยละ 59.3 และระดับปานกลาง ร้อยละ 39.3 สำหรับการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกม พบว่า ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ ปัจจัยด้านอายุ ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายของผู้เล่นเกมและปัจจัยด้านลักษณะนิสัย ส่วนปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัวและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว ปัจจัยด้านการติดเพื่อน ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่เอื้อกับการเล่นเกมและปัจจัยด้านความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกม มีความเกี่ยวข้องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการติดเกม (p -value = 0.000-0.042) ส่วนปัจจัยด้านระดับการศึกษา การอาศัยของผู้เล่นเกม ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัว/เดือน และการได้ข้อมูลเกมออนไลน์ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p -value = 0.087-0.869)

คำสำคัญ : การติดเกม, ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง, เยาวชน

¹ ดร., วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนี พะเยา

² วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนี พะเยา

¹ Dr., Boromarajonnani College of Nursing, Phayao

² Boromarajonnani College of Nursing, Phayao

* Corresponding author. Tel. : 081-8822490, E-mail : bcnpypa@gmail.com



Abstract

The game addiction is one of the significant cause of problems among teenagers. There are many factors responsible for game addiction. Therefore, the aim of this research was to explore the relevant factors of game addiction. The study design was to survey the percentage of drug addiction among teenagers playing computer game at the internet shops in Muang subdistrict, Phayao province and to explore the relationship among factors related with game addiction in these teenagers. The participants included three-hundred teenagers from Muang subdistrict, Phayao province. They were voluntarily participated in the program. They were 13-18 years old.

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

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

Keywords : Game addiction, teenagers, related factors



ความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่คอมพิวเตอร์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เยาวชนก็เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้กันอย่างแพร่หลาย เพื่อให้สามารถก้าวทันโลกในปัจจุบัน โดยใช้เป็นแหล่งการเรียนรู้ ใช้เพื่อความเพลิดเพลินผ่อนคลาย และเพื่อการติดต่อสื่อสารที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ตที่มีการนำมาใช้อย่างแพร่หลายทั้งในด้านการศึกษา การสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง นักเรียนระดับประถมในหลายโรงเรียน เรียนรู้การใช้ประโยชน์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ใช้งาน E-Learning เพื่อการศึกษาเรียนรู้โปรแกรมเพื่อพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน แต่นอกห้องเรียนเยาวชนมักเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะด้านความบันเทิงมากเกินไปจนเกิดความเหมาะสม เช่น การสนทนาออนไลน์ การดูหนัง ฟังเพลง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เป็นต้น เกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ให้มีประโยชน์

ต่อการศึกษา การสื่อสาร และให้ความบันเทิงควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยีที่ไม่หยุดนิ่ง ทำให้เยาวชนนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น จากผลสำรวจของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (พันธุ์ศักดิ์ ศิริราชดงษ์, 2552) พบว่า บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี เป็นคนกลุ่มใหญ่ที่นิยมกิจกรรมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆ โดยเฉพาะ ร้อยละ 19.9 ส่วนกิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในระดับอายุ 20-30 ปี คือ การสืบค้นข้อมูลเฉลี่ย ร้อยละ 22.9 รองลงมาเป็น E-mail ร้อยละ 20.5 และจากการสำรวจเด็กตั้งแต่ชั้น ป.4 จนถึงมหาวิทยาลัย 1.4 พันคนทั่วประเทศ ในปี 2549 ของคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2549) พบว่า ในกลุ่มเด็กที่คลั่งไคล้เกมที่ต้องเล่น วันละ 2-3 ชั่วโมง แบ่งเป็นชาย ร้อยละ 11.2 เด็กหญิง ร้อยละ 9.2 กลุ่มที่ติดเกมมากไม่ต่ำกว่าวันละ 3 ชั่วโมง เป็นชาย ร้อยละ 3.8 เด็กหญิง ร้อยละ 4.3 รวมแล้วจะมีเด็กกลุ่มที่ติดเกมประมาณร้อยละ 15 ของจำนวนเด็กทั้งหมด เมื่อเฉลี่ยแล้ว พบว่า ในจำนวนเด็ก 5 คน จะมีเด็กที่ติดเกม 1 คน โดยเด็กมีส่วนส่วนของเด็กในระดับมัธยมต้นมากที่สุด ขณะที่อายุของเด็กที่เริ่มติดเกมจะอยู่ที่ช่วง ป.4-ป.5 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมมากขึ้นทั่วโลก ในสหราชอาณาจักรร้อยละ 77.2 ของวัยรุ่นอายุ 11-16 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 24.2 เล่นเกมทุกวัน และร้อยละ 14 เล่นเกมมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ในออสเตรเลีย พบว่าในปี ค.ศ.1999 ร้อยละ 94 ของวัยรุ่นอายุ 12-17 ปีทั่วประเทศเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน ออนไลน์, 2554) ในสหรัฐอเมริกาพฤติกรรมการเล่นเกมในนักเรียนไฮสกูลเกรด 1-2 (Funk JB, 2005) พบว่าร้อยละ 87.7 ของวัยรุ่นชายและร้อยละ 64.4 ของวัยรุ่นหญิง เล่นวิดีโอเกมที่บ้าน วัยรุ่นชายใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 4.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนวัยรุ่นหญิงใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ร้อยละ 50 ของวัยรุ่นเล่นเกมที่มีความรุนแรง และร้อยละ 2 เท่านั้นที่เล่นเกมเพื่อการศึกษา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มีผลต่อผู้เล่นทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยผลบวก คือ ทำให้สายตาไวขึ้นร้อยละ 20 ช่วยทำให้เด็กเรียนดีขึ้น ฝึกทักษะทางความคิด และทักษะการสื่อสารกับคนทั่วไป สร้างความบันเทิง ช่วยผ่อนคลายความเครียด และลดความกลัวที่มีต่อเทคโนโลยี ประโยชน์ต่อสังคม คือ ส่งเสริมให้คนมีงานทำ เกิดธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตและเกม ขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และชั่วโมงเกมออนไลน์ เป็นต้น (ปริศนา มัชฌิมา กาญจนานา ผึ้งอก และสายหยุด ปันตระกูล, 2552) สำหรับผลลบ วัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก และอ่อนเพลีย เป็นต้น อาการเหล่านี้จะหายไปได้หลังจากหยุดเล่นเกม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้นและความดันโลหิตสูงขึ้น การตอบสนองทางหัวใจและหลอดเลือดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถทำนายการเปลี่ยนแปลงความดันโลหิตและการเป็นโรคความดันโลหิตสูงในวัยรุ่นหนุ่มในอีก 5 ปีต่อมา มีรายงานว่าเด็กที่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานเกิด venous thromboembolism หรือเรียกว่า “eThrombosis” และมีรายงานผู้ป่วยที่เล่นเกมติดต่อกัน 80 ชั่วโมง เสียชีวิตจาก pulmonary thromboembolism ด้วย (Markovitz JH, Raczynski JM, Wallace D, Chettur V, Chesney MA, 1998) นอกจากนี้เด็กติดเกมจะมีผลต่อการดำเนินชีวิต เพราะการให้เวลากับเกมมากเกินไป ความรับผิดชอบลดลง โดยเด็กบางคนไม่อ่านหนังสือ หนีเรียน มีพฤติกรรมก้าวร้าวตามตัวละครในเกม ใช้เงินซื้อเกมมากเกินไป การมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นน้อยลง ก่อปัญหาอาชญากรรม และพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้หากพ่อแม่ส่งเสริมการเล่นเกมอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เพราะพอใจที่ลูกไม่มาทวงเงินความสนใจความสัมพันธ์ในครอบครัวบกพร่อง เป็นปัญหาลูกโซ่ที่นำไปสู่ปัญหาสังคมหรือครอบครัวขาดความอบอุ่นในที่สุด (พิเชษฐ์ รุ่งลาวัณย์, 2548)

ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมมีหลายประการ ประกอบด้วย 1) ปัจจัยด้านครอบครัว พบว่า ครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย ไม่ฝึกวินัยให้กับเด็ก ตามใจเด็ก เมื่อเด็กทำผิดไม่กล้าที่จะลงโทษ เพราะกลัวเด็กจะเสียใจหรือหนีออกจากบ้าน และบางครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมทำร่วมกันทำให้เด็กรู้สึกเหงา อ้างว้าง ขาดความสุข 2) ปัจจัยด้านเพื่อนและสภาพแวดล้อม จากความเจริญด้านเทคโนโลยีทำให้สื่อโฆษณามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นสูงและการเข้าถึงสื่อโทรคมนาคมต่างๆ ก็ง่าย เช่น อินเทอร์เน็ต ตลอดจนร้านวิดีโอเกมก็เกิดขึ้นมากมายทั้งชุมชนในเมืองและชนบท บางแห่งเปิดให้บริการ ตลอด 24 ชั่วโมง จึงมีส่วนจูงใจให้วัยรุ่นหนีไปเล่นเกมต่างๆ มากมาย นอกจากนั้นกลุ่มเพื่อนฝูงที่ชักจูงให้ไปร่วมเล่นเกมก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน ปัจจัยด้านตัวเด็ก เด็กบางกลุ่มอาจมีบุคลิกภาพอ่อนแอ มักพึ่งพาผู้อื่น อาจถูกชักจูงได้ง่าย นอกจากนี้เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น เด็กที่มีอารมณ์ซึมเศร้า เด็กที่ขาดทักษะในการเข้าสังคม และเด็กที่ขาดความภาคภูมิใจในตนเองและรู้สึกว่าตนเองไร้คุณค่าและไร้ความหมาย (พิมลพรรณ บุญยะเสนา, สุขุม พันธุ์ณรงค์, 2011)

ข้อมูลดังกล่าวมาแล้วข้างต้นแสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นติดเกมเพิ่มมากขึ้น มีพฤติกรรมเลียนแบบตัวละครในเกม มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง การแสดงออกทางเพศไม่เหมาะสม การก่อคดีอาชญากรรม พฤติกรรมทำร้ายตัวเอง พฤติกรรมแยกตัว พฤติกรรมถดถอย เช่น ไม่รับประทานอาหารเช้า ไม่ทำกิจวัตรประจำวัน เป็นต้น ซึ่งจะส่งผลเสียต่อตัวเด็ก ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ จึงได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน ผลการวิจัยที่ได้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการช่วยเหลือเยาวชนให้ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและลดภาวะเสี่ยงของการติดเกมของเยาวชน รวมถึงการหาแนวทางป้องกันการติดเกมที่เหมาะสมต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาร้อยละของเยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษารั้งนี้ คือ เยาวชนที่มีอายุ 13-18 ปี ที่มาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา ในช่วงวันเสาร์และวันอาทิตย์ ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคม 2553 เลือกโดยการสุ่มเลือกอย่างเป็นระบบ ด้วยการนับจำนวนที่ 5 ของเยาวชนที่เข้ามาเล่นเกมในแต่ละวัน รวมทั้งสิ้นจำนวน 300 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมของเยาวชน ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ค่าใช้จ่าย นิยสนับบุคคล

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านครอบครัว จำนวน 9 ข้อ ประกอบด้วย ที่อยู่อาศัย ระดับการศึกษาของบิดามารดา อาชีพของบิดามารดา และรายได้ของครอบครัว ความสัมพันธ์ของครอบครัว การเลี้ยงดูของบิดามารดา วิธีการลงโทษของบิดามารดาเมื่อทำผิด การทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว และช่วงเวลาการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านเพื่อนและสิ่งแวดลอม จำนวน 6 ข้อ ประกอบด้วย สถานที่ที่ไปกับเพื่อน การใช้เวลาร่วมกับเพื่อน เหตุผลของการใช้อินเทอร์เน็ต การรู้จักเกมออนไลน์ สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์และร้านอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 4 การเล่นเกม จำนวน 53 ข้อ ประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 การติดเกม จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ เว็บไซต์ที่นิยมเข้าศึกษา ประเภทเกมที่นิยมเล่น ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง ช่วงเวลาที่เล่นเกม เหตุผลที่เล่นเกมและสิ่งที่ทำให้อยากเล่นเกมอีก
- ตอนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกม จำนวน 47 ข้อ สอบถามเกี่ยวกับ ประโยชน์ของการเล่นเกม ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกม ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา (content validity) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 ท่าน ทดลองใช้กับ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พะเยา ที่ชอบเล่นเกมที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี จำนวน 30 คน ที่มี เพื่อวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.8090 และวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละและสถิติ Chi-square



ผลการวิจัย

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 64.3 ผู้ให้ข้อมูลมีอายุ 16-18 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47.7 ผู้เล่นเกมมี ระดับการศึกษา ในชั้นมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 56 และมีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ ประมาณ 250-500 บาทและ 100-250 บาท คิดเป็นร้อยละ 39.3 และร้อยละ 36.7 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างมีลักษณะนิสัยออกแนวโน้มก้าวร้าว ร้อยละ 62.7

ข้อมูลด้านครอบครัว พบว่า ผู้เล่นเกม อาศัยอยู่กับบิดามารดาเป็นส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 55.7 ระดับการศึกษาของผู้ปกครองของผู้ให้ข้อมูล อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 29 ระดับชั้นมัธยมศึกษา ร้อยละ 24.3 ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 23 ส่วนอาชีพของผู้ปกครอง พบว่า มีอาชีพรับจ้างทั่วไป ร้อยละ 32 รับราชการคิดเป็นร้อยละ 28.3 สำหรับ รายได้ของครอบครัว/เดือนของผู้เล่นเกม พบว่า มีรายได้มากกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 38 มีรายได้ 5,000-10,000 บาท ร้อยละ 29 และมีรายได้ 3,000-5,000 บาท ร้อยละ 24.7 ผู้เล่นเกมให้ข้อมูลความสัมพันธ์ของครอบครัวที่แสดงถึงการมีความสัมพันธ์ภายในครอบครัวดี ร้อยละ 67 ส่วนข้อมูลด้านความอบอุ่นของครอบครัว พบว่า ผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในครอบครัวที่มีการเลี้ยงดูที่อบอุ่นและการเลี้ยงดูที่ไม่อบอุ่นใกล้เคียงกัน ร้อยละ 48.3 และร้อยละ 51.7 ตามลำดับ

ข้อมูลด้านเพื่อนและสิ่งแวดลอม พบว่า ผู้เล่นเกมให้ข้อมูลที่แสดงออกถึงการติดเพื่อน ร้อยละ 61.5 ผู้ให้ข้อมูลได้รับข้อมูลเกมออนไลน์จากเพื่อนและสื่อต่างๆ ร้อยละ 95.3 และอยู่ในสภาพแวดลอมที่เอื้อต่อการเล่นเกมและสภาพแวดลอมที่ไม่เอื้อต่อการเล่นเกม ใกล้เคียงกันร้อยละ 55.7 และร้อยละ 44.3 ตามลำดับ

ข้อมูลเกี่ยวกับเกม พบว่า ผู้เล่นเกมมีความรู้เกี่ยวกับเกมถูกต้อง ในระดับมาก ร้อยละ 59.3 และระดับปานกลาง ร้อยละ 39.3 และผู้ให้ข้อมูลให้ข้อมูลการเล่นเกมที่แสดงถึงการติดเกม ร้อยละ 55.0 และไม่ติดเกม ร้อยละ 45.0

ผลการวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับการติดเกม พบว่า ปัจจัยด้านเพศมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.000$) โดยพบว่า เพศชายติดเกม ร้อยละ 68.8 เพศหญิงติดเกม ร้อยละ 35.5 ปัจจัยด้านอายุมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.017$) โดยพบว่า อายุช่วง 16-18 ปี

ติดเกมมากที่สุด ร้อยละ 59.4 อายุช่วง 13-15 ปี ติดเกม ร้อยละ 57.3 และช่วงอายุ 8-12 ปี ติดเกม ร้อยละ 36.2 ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ของผู้เล่นเกมมีความ เกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.001$) โดยพบว่า ผู้มีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ 500-1,000 บาท ติดเกมมากที่สุด ร้อยละ 74.5 ไม่แสดงรายได้ติดเกม ร้อยละ 66.7 และมีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ 250-500 บาท ติดเกม ร้อยละ 60.2 ส่วนปัจจัยด้านลักษณะนิสัย มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.000$) โดยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลแสดงแนวโน้มของความก้าวร้าว ติดเกม ร้อยละ 66.0 และผู้ให้ข้อมูลที่ไม่ได้แสดงแนวโน้มของความก้าวร้าวติดเกม ร้อยละ 36.6 ส่วนปัจจัย ด้านระดับการศึกษาไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value} = 0.085$)

ความเกี่ยวข้องระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับการติดเกม พบว่า ปัจจัยด้านเพศมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.000$) โดยพบว่า เพศชายติดเกม ร้อยละ 68.8 เพศหญิงติดเกม ร้อยละ 35.5 ปัจจัยด้านอายุมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.017$) โดยพบว่า อายุช่วง 16-18 ติดเกมมากที่สุด ร้อยละ 59.4 อายุช่วง 13-15 ติดเกม ร้อยละ 57.3 และช่วงอายุ 8-12 ติดเกม ร้อยละ 36.2 ปัจจัย ด้านค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ของผู้เล่นเกมมีความ เกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.001$) โดยพบว่า ผู้มีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ 500-1,000 บาท ติดเกมมากที่สุด ร้อยละ 74.5 ไม่แสดงรายได้ติดเกม ร้อยละ 66.7 และมีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ 250-500 บาท ติดเกม ร้อยละ 60.2 ส่วนปัจจัยด้านลักษณะนิสัยมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.000$) โดยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลแสดงแนวโน้มของความก้าวร้าวติดเกม ร้อยละ 66.0 และผู้ให้ข้อมูลที่ไม่ได้แสดงแนวโน้มของความก้าวร้าวติดเกม ร้อยละ 36.6 ส่วนปัจจัยด้านระดับการศึกษา ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value} = 0.085$)

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกม พบว่า ปัจจัยด้านเพื่อนมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.000$) โดยพบว่า ผู้ที่ติดเพื่อนติดเกม ร้อยละ 66.8 ผู้ที่ไม่ติดเพื่อนติดเกม ร้อยละ 36.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ที่เอื้อกับการเล่นเกมมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.033$) โดยพบว่า ผู้ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อม ที่เอื้อกับการเล่นเกมติดเกม ร้อยละ 48.1 ผู้ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่เอื้อกับการเล่นเกมติดเกม ร้อยละ 60.5 ส่วนปัจจัยด้านความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.002$) โดยพบว่า ผู้มีความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมมาก ติดเกมมากที่สุด ร้อยละ 5.0 ผู้มีความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมปานกลางติดเกม ร้อยละ 57.6 และผู้มีความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมน้อยติดเกม ร้อยละ 62.9 ส่วนปัจจัยด้านการได้ข้อมูล เกมออนไลน์ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value} = 0.869$)



สรุป อภิปรายผล

ผลศึกษาร้อยละเยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์ปรากฏว่า ข้อมูลส่วนบุคคล พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย สอดคล้องกับวิจัยเกี่ยวกับเด็กติดเกม (สมพงษ์ จิตระดับ, 2550) ที่พบว่า เด็กชายเล่นเกม มากกว่าเด็กหญิงถึง 5 เท่า นอกจากนี้ ผู้เล่นเกม มีอายุ 16-18 ปี มากที่สุด และมีระดับการศึกษา ชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งตรงกับผลสำรวจอินเทอร์เน็ต ปี 2552 ซึ่งมีการศึกษาที่พบว่าคนกลุ่มใหญ่ที่นิยมเล่นเกม ออนไลน์ มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ผู้เล่นเกม มีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ ประมาณ 100-500 บาท เป็นส่วนใหญ่ (พันธ์ศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์, 2552) และยังพบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีแนวโน้มนิสัยก้าวร้าว อาจเป็นเพราะว่า ผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้ที่ชอบเล่นเกม ดังนั้นจึงอาจให้ข้อมูลที่แสดงถึงความรู้สึกชอบความท้าทาย ชอบเอาชนะ และชอบใช้กำลัง ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยมีแนวโน้มก้าวร้าว

ส่วนข้อมูลด้านเพื่อนและสิ่งแวดล้อม พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ให้ข้อมูลที่แสดงออกถึงการติดเพื่อน และได้รับข้อมูลเกมออนไลน์จากเพื่อนและสื่อต่างๆ ซึ่งตรงกับการศึกษาการวิเคราะห์พฤติกรรมค่าใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน (พิมลพรรณ บุญยะเสนา, สุขุม พันธุ์รงค์, 2011) ซึ่งพบว่า สาเหตุที่สำคัญที่สุดที่ทำให้มีการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนติดเกมส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนให้เล่น รองลงมา คือ ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกม และเล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่น ตามลำดับ

สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับเกม พบว่า วัยรุ่นติดเกม ถึงร้อยละ 55.0 ในขณะที่ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับเกมถูกต้อง ถึงร้อยละ 59.3 ซึ่งตรงกับการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน : กรณีศึกษาตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (นพดล กรรณิกาออนไลน์, 2553) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ระบุความคิดเห็นกรณีการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติดหรือไม่ (เล่นแล้วอยากเล่นอีก) คิดว่าติดเกม ร้อยละ 42.2 ไม่ติด ร้อยละ 31.0 และไม่แน่ใจ ร้อยละ 26.8 ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า เยาวชนที่เล่นเกมคิดว่าการเล่นเกมสร้างความเพลิดเพลินและเล่นแล้วอยากเล่นอีกเท่านั้น ไม่ได้คิดว่าเป็นการติดเกมอย่างที่ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่คิด มุมมองของทั้งสองฝ่ายจึงไม่เหมือนกัน และเมื่อมีการแก้ไขปัญหาผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ เยาวชนจึงไม่เข้าใจและต่อต้านจนเกิดปัญหาที่ร้ายแรงตามข่าวหนังสือพิมพ์ ดังนั้นหากต้องการแก้ไขปัญหาการติดเกมให้บรรลุผล จึงควรทำความเข้าใจกับเยาวชนเพื่อก่อให้เกิดการตระหนักรู้และการสร้างความร่วมมือในการแก้ไขการติดเกมด้วยความเข้าใจกันระหว่างเยาวชนกับผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่

ผลการวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับการติดเกม พบว่า ปัจจัยด้านเพศมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.000$) โดยพบว่า เพศชายติดเกม ร้อยละ 68.8 เพศหญิงติดเกม ร้อยละ 35.5 ซึ่งตรงกับการศึกษาที่พบว่า เยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเพศชายร้อยละ 86.8 และเพศหญิง ร้อยละ 13.2 (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ, สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์, 2548) ปัจจัยด้านอายุมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.017$) โดยพบว่า อายุช่วง 16-18 ติดเกมมากที่สุด ร้อยละ 59.4 อายุช่วง 13-15 ติดเกม ร้อยละ 57.3 และช่วงอายุ 8-12 ติดเกม ร้อยละ 36.2 ซึ่งตรงกับการศึกษาปัญหาอาการติดเน็ต-เกม) ที่พบว่า อัตราผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมในประเทศไทยปัจจุบันมีสูงถึง 1.5 ล้านคน โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 5-18 ปี มีร้อยละ 58.6 (ปรการ ถมยงกูร, 2007) ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ของผู้เล่นเกมมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม ($P\text{-value} = 0.001$) โดยพบว่า ผู้มีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์อยู่ระหว่าง 500-1,000 บาท ติดเกมมากที่สุด ถึงร้อยละ 74.5 ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ที่ค่อนข้างสูงสำหรับเยาวชนในต่างจังหวัด และตรงกับการศึกษาที่ พบว่า เด็กที่ติดเกมส่วนมากจะเป็นเด็กที่มีฐานะดี และไม่มีปัญหาเรื่องการเงิน (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2008) สำหรับปัจจัยด้านลักษณะนิสัยมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value} = 0.000$) โดยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลแสดงแนวโน้มของความก้าวร้าวติดเกมมากกว่า ผู้ให้ข้อมูลที่ไม่ได้แสดงแนวโน้มของความก้าวร้าว อาจเป็นเพราะว่า วัยรุ่นมีการแสวงหาตนเอง โดยทดลอง ทดสอบว่าตนเองเป็นใคร ทำอะไร ได้บ้าง มีอะไรที่ต้องทำเพื่อชีวิต ความสัมพันธ์กับผู้อื่นจะเป็นอย่างไร นอกจากหาความเป็นตัวของตัวเองแล้ว เขายังต้องการได้รับการยอมรับด้วย การเข้าไปเล่นเกมออนไลน์จึงเป็นการให้รางวัลกับตัวเอง และยังสามารถสร้างความตื่นเต้นได้ในขอบเขตสิทธิของเขาและมุมมองในด้านสังคม การเล่นเกมเป็นการแสวงหากลุ่มเพื่อน ดังนั้นวัยรุ่นจึงพยายามที่จะเข้าไปอยู่ในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยมากกว่า 50% ของผู้ตอบแบบสอบถาม กล่าวว่า ได้มีโอกาสพบปะผู้เล่นเกมออนไลน์คนอื่นๆ นั้นเป็นประสบการณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งจากการเล่นเกม (สมพงษ์ จิตระดับ, 2550) ส่วนปัจจัยด้านระดับการศึกษา พบว่า ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value} = 0.085$)

ผลการวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องระหว่างปัจจัยด้านครอบครัวกับการติดเกม พบว่า ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัวมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P -value = 0.000) โดยพบว่า ผู้ที่มีสัมพันธ์ของครอบครัวไม่ดีและอยู่ในครอบครัวที่มีการเลี้ยงดูของครอบครัวที่ไม่อบอุ่นติดเกมเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งตรงกับการศึกษาปัญหาเด็กติดเกมที่พบว่า มีสาเหตุสำคัญมาจากการที่พ่อแม่-ผู้ปกครองไม่มีเวลาให้กับเด็ก เด็กจึงหันหน้าไปพึ่งพาเกมเป็นที่พึ่งทางใจ ใช้เกมฆ่าเวลาและสนองความต้องการในส่วนลึกของตัวเด็ก ยิ่งเด็กที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น ถ้าทางบ้านไม่ใช้เวลาและความอบอุ่นอย่างเพียงพอ เด็กจะหันไปเชื่อเพื่อนในกลุ่ม ทำให้ปัญหาที่ควรจะได้รับ การแก้ไขหรือทราบปัญหาตั้งแต่เนิ่นๆ จะกลับกลายเป็นปัญหาที่หนักยิ่งขึ้นหากได้รับการแก้ไขไม่ทันเวลา (กมลวรรณ คงทรัพย์, 2551) ส่วนปัจจัยด้านการอาศัยของผู้เล่นเกม ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครองและรายได้ของครอบครัว/เดือน ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกม พบว่า ปัจจัยด้านเพื่อนมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม (P -value = 0.000) โดยพบว่า ผู้ที่ติดเพื่อนจะติดเกมมากกว่าผู้ที่ไม่ติดเพื่อนติดเกม โดยพบว่า ผู้ติดเพื่อนติดเกมถึงร้อยละ 66.8 ซึ่งตรงกับการศึกษาหาปัจจัยที่สามารถป้องกันการติดเกมในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่พบว่า การมีเพื่อนสนิทหรือคนในบ้านชอบเล่นเกม จะทำให้เด็กมีโอกาสติดเกมสูงขึ้นประมาณ 2 เท่า (ชาญวิทย์ พรนภดล ออนไลน์, 2553) สำหรับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่เอื้อกับการเล่นเกมมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P -value = 0.033) โดยพบว่า ผู้ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อกับการเล่นเกมและสิ่งแวดล้อมที่ไม่เอื้อกับการเล่นเกม ทำให้ติดเกมใกล้เคียงกันนั้น อาจเป็นเพราะว่าการพิจารณาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อกับการเล่นเกมพิจารณาจากการมีร้านอินเทอร์เน็ตใกล้บ้านและสถานศึกษา แต่ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ของเยาวชน ดังนั้นผู้ปกครองที่พอมีฐานะก็จะซื้อคอมพิวเตอร์ให้เยาวชนใช้ที่บ้านและประกอบกับการที่ผู้ปกครองไม่มีเวลาดูแลหรือชี้แนะการเลือกเล่นเกมแก่บุตรก็จะทำให้การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านเอื้อต่อการติดเกมของเยาวชน

ส่วนปัจจัยด้านความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม (P -value = 0.002) โดยพบว่า ผู้มีความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมมาก ติดเกมมากที่สุด ซึ่งตรงกับการศึกษาการศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร (ศุทธฤทัย เชิญขวัญมา, กัลยา ซาพวง, เอกพันธ์ ฤทธา และ เรืองศักดิ์ บุญบันดาลชัย, 2546) ที่พบว่า นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมาดี จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ส่วนปัจจัยด้านการได้ข้อมูลเกมออนไลน์ ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (P -value = 0.869)



ข้อเสนอแนะ

ควรส่งเสริมให้ผู้ปกครองตระหนักถึงความต้องการของบุตรหลานที่มีต่อผู้ปกครองและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างมีความเข้าใจและร่วมกันแก้ไขปัญหของบุตรหลานได้อย่างเหมาะสม บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายตระหนักถึงความสำคัญในการแก้ไขปัญหาเรื่องนี้อย่างแท้จริง มีการกำหนดเป็นนโยบายและบูรณาการเข้าไปในระบบการจัดการศึกษา โดยบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนและหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อให้บุคลากรทุกระดับได้ดำเนินงานอย่างจริงจัง และต่อเนื่อง นอกจากนี้ควรหาแนวทางสร้างกลยุทธ์ในการปรับกระบวนการทัศนเกี่ยวกับเยาวชน เพื่อสามารถเปลี่ยนวิธีคิด จากการขึ้นำ ครอบงำ เป็นการ

ทำงานร่วมกับเยาวชน ให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา โดยผู้ทำงานกับเยาวชนต้องเชื่อมั่นในความสามารถ และศักยภาพของเยาวชนอย่างแท้จริง เปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงศักยภาพของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่ มีการเตรียมความพร้อมของเยาวชน โดยคำนึงถึงสถานการณ์ปัญหาและต้องการที่แท้จริง จะสามารถทำให้เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและวิธีปฏิบัติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งสามารถขยายผลไปยังกลุ่มเพื่อน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสร้างวิทยากรแกนนำเยาวชน ให้สามารถถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และเป็นแบบอย่างที่ดี โดยเริ่มจากการพัฒนาศักยภาพแกนนำนักเรียนของโรงเรียนต่างๆ โดยการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนระดับประเทศจากผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นการพัฒนาเยาวชนไทยให้สามารถใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถสร้างองค์ความรู้ และนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกระทำตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีของความเป็นผู้มีคุณธรรม รับผิดชอบ มีจริยธรรม มีสติสัมปชัญญะ ในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง



เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ คงทรัพย์. (2551). **ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน.** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2549). **10 วิธี แก่เด็กติดเกม.** แหล่งอ้างอิง www.badmintonthai.com สืบค้นเมื่อวันที่ 6 มกราคม 2552.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. **ปัจจัยที่สามารถป้องกันการติดเกมในกลุ่มเด็กและเยาวชน.** แหล่งอ้างอิง www.thaipost.net/x-cite-kidz/210309/2035 สืบค้นเมื่อ วันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2553
- นพดล กรรณิกา สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. **ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ ในกลุ่มเด็กและเยาวชน : กรณีศึกษาตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล.** แหล่งอ้างอิง www.abacpoll.au.edu สืบค้นเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2553.
- ปรากร ถมยางกูร. (2007). **ปัญหาอาการติดเน็ต-เกม.** แหล่งอ้างอิง <http://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1030>. 27 Dec 07 @ SE Asia Standard Time
- ปริศนา มัชฌิมา กาญจนาค และสายหยุด บัณฑิตกุล. (2552). **รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชน ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาภัยออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสี่คาน กรุงเทพมหานคร.** มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต : กรุงเทพฯ
- พันธ์ศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์. (2552). **ผลสำรวจอินเทอร์เน็ต ปี 2552.** กรุงเทพมหานคร : ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค).
- พิเชษฐ์ รุ่งลาวัลย์. (2548). **การศึกษาความต้องการด้านคุณธรรม จริยธรรมสำหรับหลักสูตร ด้านคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา.** สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ : กรุงเทพฯ
- พิมลพรรณ บุญยะเสนา และสุขุม พันธุ์ณรงค์. (2011). **การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้เงินของเด็ก และเยาวชนที่ติดเกมส์ : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน.** วารสาร ศรีนครินทร์วิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) Vol 3, No 5

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. **Game Addiction : The Crisis and Solution.**
www.ramamental.com/medicalstudent สืบค้นเมื่อวันที่ 6 มกราคม 2554.

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี โชษิตา ภวระสุทธิไพสิฐ และสุวรรณา เรื่องกาญจน์เศรษฐ์. (2548). พฤติกรรม
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น. นำเสนอในการประชุมวิชาการ
ราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 กรุงเทพมหานคร 10-12 ตุลาคม 2548.

ศุทธฤทัย เขียวขวัญมา กัลยา ซาพวง เอกพันธ์ ฤทธา และเริงศักดิ์ บุญบันดาลชัย. (2546) การศึกษา
พฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร.
กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมพงษ์ จิตระดับ. (2550). กรุงเทพมหานคร : เมืองสีเทาของเด็กและเยาวชน. กรุงเทพมหานคร :
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2008). “เด็กติดเกม” ฝันร้ายพ่อแม่ยุคไซเบอร์.
แหล่งอ้างอิง www.thai-good-health.blogspot.com/2008/10/blog-post_14.html สืบค้นเมื่อ
วันที่ 14 ตุลาคม 2553.

Funk JB. **Video games.** Adolesc Med Clin 2005;16 : 395-411.

Markovitz JH, Raczynski JM, Wallace D, Chettur V, Chesney MA. **Cardiovascular reactivity to
video game predicts subsequent blood pressure increases in young men : The
CARDIA study.** Psychosom Med 1998;60 : 186-91.