

ธีระชัย สถาพรณานิน : ภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. (DEPRESSION AND ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIORS OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK METROPOLITAN AREA) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง ดวงใจ กสานติกุล, 101 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา เพื่อศึกษาภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีการศึกษา 2552 จำนวน 771 คน โดยใช้ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบทดสอบการติดยึดสำหรับเด็กและวัยรุ่น และแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึกสถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 257 คน (ร้อยละ 33.3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 255 คน (ร้อยละ 33.1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 259 คน (ร้อยละ 33.6) ซึ่งเป็นเพศชายจำนวน 396 คน (ร้อยละ 51.4) และเพศ หญิงจำนวน 375 คน (ร้อยละ 48.6) จากการวิจัยพบว่า กลุ่มปกติที่ยังไม่มีปัญหาใน การเล่นเกม ร้อยละ 86.5 กลุ่มคลังไคล้ที่เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม ร้อยละ 9.9 กลุ่มติดยึด มีปัญหาในการเล่นเกมมาก ร้อยละ 3.6 ส่วนด้านความรู้สึกพบว่า กลุ่มที่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า ร้อยละ 79.5 ส่วนกลุ่มที่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า 20.5 และปัจจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ย รายได้ส่วนตัว จำนวนเพื่อนสนิทเพศเดียวกัน และ ภาวะซึมเศร้า

5174780530 : MAJOR MENTAL HEALTH

KEYWORDS : DEPRESSION / ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIORS / HIGH SCHOOL STUDENTS

THREERACHAI SATARPONTANASIN: DEPRESSION AND ON-LINE GAME
PLAYING BEHAVIORS OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK
METROPOLITAN AREA.THESIS ADVISOR: PROF. DUANGJAI KASANTIKUL,
M.D., 101 pp.

The purpose of this research was to study depression and on-line game playing behaviors of high school students in Bangkok Metropolitan Area. The subjects were from 771 high schools in Bangkok. The data was obtained through self-completed questionnaires, Game Addiction Screening Test – GAST: child and adolescent version and Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale. The utilized statistical tools consisted of percentage, mean, and standard deviation, and one-way ANOVA.

The results were revealed that first grade of high school had 257 students (33.3%), the second grade had 255 students (33.1%), and the third grade had 259 students (33.6%). 396 students were male (51.4%) and 375 students were female (48.6%). The Game Addiction Screening Test indicator scores indicated that 86.5% of the subject had no game addicted problem, 9.9% had mild game addicted problem, and 3.6% had severe game addicted problem; Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale scores indicated that 79.5% of the subject had depression, and 20.5% had depression. The factors related on-line game playing behaviors were gender, academic level, academic grade, close friend and depression.