

ตะวันออก : พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้
เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา. (BEHAVIOR AND IMPACT OF THE GAME-
ONLINE ADDICTION: CASE STUDY OF STUDENT) อ. ที่ปรึกษา : ผศ. ดร.พิรงรอง
รวมสุต, 248 หน้า.

การวิจัยนี้เป็นการศึกษานักเรียน นักศึกษา ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล โดยได้คัดเลือกกลุ่มผู้เล่นที่มีคุณลักษณะอยู่ในข่ายที่จัดได้ว่ามีอาการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเก็บข้อมูลจึงทำให้สามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีออกเป็น 10 กรณีศึกษา

โดยพฤติกรรมการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นที่ทำการศึกษพบว่า จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมส่วนใหญ่คือ 5-6 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในช่วงวันหยุดจะมีปริมาณที่มากกว่าในช่วงวันธรรมดา ระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดต่อครั้งจะอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น ในเกมผู้เล่นทุกคนจะใช้ไอเทมที่มีราคาสูงและหายาก เพื่อประโยชน์ในการเล่นและทำให้ผู้อื่นสนใจ เพิ่มโอกาสในการได้รับการยอมรับและสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆได้ง่ายขึ้น ลักษณะในการเล่นเกมนอนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นไปพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันเนื่องจากการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นผ่านเฉพาะทางโลกเสมือนในเกมหรือรู้จักผ่านเกมแล้วนัดออกมาเล่นเกมด้วยกันก็ตาม รวมทั้งยังมีกลุ่มที่รู้จักกันตามร้านอินเทอร์เน็ตและเพื่อนที่เรียนด้วยกันอีกด้วย ปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นเกมนอนไลน์พบว่ามีปัจจัยทั้งทางด้านการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์ ปัจจัยภาวะปัญหาทางด้านจิตวิทยา ปัจจัยทางด้านการสังคมและครอบครัวที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดพฤติกรรมการเสพติด โดยส่วนใหญ่ผู้เสพติดจะมีปัญหาในเรื่องของความสัมพันธ์ในครอบครัว สังคมและครอบครัวข้างเคียงหันไปพึ่งพาการเล่นเพื่อช่วยทดแทนในเรื่องดังกล่าว ในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องเกี่ยวกับการเรียนผลการเรียนตกต่ำเพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียนและพบว่าจะให้มีความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นมากกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง ทำให้ห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง ในส่วนของค่าใช้จ่ายต้องหมดเงินไปกับการเล่นเกมเป็นจำนวนมากกระทบกับค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆของตัวผู้เล่นเกมเอง และมีปัญหาจากการนั่งเล่นเกมเป็นเวลานานโดยไม่ได้เปลี่ยนแปลงอิริยาบถทำให้มีอาการเมื่อยล้าตามข้อและส่วนต่างๆของร่างกาย

4785222828 : MAJOR JOURNALISM

KEY WORD: BEHAVIOR / IMPACT / GAME-ONLINE / ADDICTION

TAWANSETH SENNAN : BEHAVIOR AND IMPACT OF THE GAME-ONLINE
ADDICTION : CASE STUDY OF STUDENT. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF.
PIRONGRONG RAMASOOTTA, 248 pp.

This thesis aim to study the behavior of students in Bangkok & Vicinity areas that play online-computer game and tend to be game addicted. The method of Participatory Observation & In-depth interviews are applied to all 10 case-studies that stated in this thesis.

The behavior of playing online- computer game can be summarized as follow:

- The average number of time spending is 5-6 day per week.
- The range of time spending in weekend is usually longer than those during the weekday.
- The average longest time spending with the game is 8-10 hours or more.
- The game players like to equip with the rare and high-price "item" in order to attract others players; therefore, they will gain more respect and be accepted.
- Most of the players play in team (the team are formed either with those who met online or those who met in person at the internet café and friends at school)

There are several factors that cause the online-game addiction behaviors:

- The design of the game that encourage the enjoyment for the players.
- The mental problems of the players. Social factors.
- Relationship problems with family members, friends and others.

As a result, game online addicted students usually encountered with these problems:

- Dropping in study performance due to the lack of attention and time for study.
- Isolate from the real world. Less participation & interaction with friends at school and family members.
- Financial Problem since they have to spend money on internet fee, purchase "item" etc.
- Physical problem (for example: stress muscle).