

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ (FACTORS AFFECTING COMPUTER GAME ADDICTION AND MENTAL HEALTH OF MALE ADOLESCENTS IN MUANG DISTRICT, SISAKET PROVINCE)

ประกายเพชร สุภะกษ์ 4836113 PHPH/M

วท.ม. (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ : โชคชัย หมั่นแสงทรัพย์, M.D., ว.ว. (กุมารเวชศาสตร์), สุธรรม นันท์พงคลชัย, ป.ช.ด. (ประชากรศาสตร์), สุพร อกนันทเวช, M.D., ว.ว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น)

บทคัดย่อ

การศึกษารั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ จำนวน 333 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และแบบทดสอบสภาวะสุขภาพจิต Thai GHQ – 28 ระหว่างวันที่ 28 สิงหาคม ถึง วันที่ 28 กันยายน 2550 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย Chi-square test และ Multiple Logistic Regression

ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นชายติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 23.1 ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 76.9 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) ได้แก่ การมีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ต ได้ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ต ได้ มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.3 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์อยู่ในบ้านและใช้อินเตอร์เน็ต ไม่ได้ และกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.2 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ส่วนสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีสุขภาพจิตไม่ดี มากที่สุด ร้อยละ 61.0 และพบว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย โดยวัยรุ่นชายที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีสัดส่วนของสุขภาพจิตไม่ดี สูงกว่า และวัยรุ่นที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยรั้งนี้มีข้อเสนอแนะว่าควรส่งเสริมให้กรอบครัวจัดสถานที่วางคอมพิวเตอร์ห้องโถลีที่ผู้ปกครองสามารถและเข้าไปมีส่วนร่วม ตั้งเกตการเล่น เพื่อป้องกันสื่อของเกม รวมไปจนถึงเรื่องการควบเพื่อนของวัยรุ่น ผู้ปกครองควรทำความรู้จักกับกลุ่มเพื่อน เพื่อที่จะได้คุ้ยและวัยรุ่นและเพื่อน ในเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้อย่างเหมาะสมและป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นได้

คำสำคัญ: ติดเกมคอมพิวเตอร์ / สุขภาพจิต / วัยรุ่นชาย

FACTORS AFFECTING COMPUTER GAME ADDICTION AND MENTAL HEALTH OF MALE ADOLESCENTS IN MUANG DISTRICT, SISAKET PROVINCE

PRAKAIPEATCH SUPAKET 4836113 PHPH/M

M.Sc. (PUBLIC HEALTH) MAJOR IN FAMILY HEALTH

THESIS ADVISORS: CHOKCHAI MUNSAWAENGSUB, M.D., Dip. THAI BOARD OF PEDIATRICS, SUTHAM NANTHAMONGKOLCHAI, Ph.D. (DEMOGRAPHY), SUPORN APINUNTAVECH, M.D., Dip. THAI BOARD OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY.

ABSTRACT

This survey research aimed to study the factors affecting computer game addiction, mental health status, and the association of computer game addiction with mental health of male adolescents in Muang District, Sisaket Province. The samples were 333 Mathayomsuksa One to Three students in Sisaket municipal school selected by stratified random sampling to classify the schools and the grade. Data were collected by self administered questionnaires and Thai General Health Questionnaire 28 (Thai GHQ 28) during August 28, 2007 to September 28, 2007 and analyzed by frequency, percentage, means, Chi-square test and Multiple Logistic Regression.

The study found that 23.1 % of the adolescents were computer game addicted and 76.9 % were not. The factors with a statistically significant (p -value < 0.05) effect on the computer game addicted were the availability of Internet-connected PCs in house and the inclination of friends. Those adolescents with home internet had a 2.3 times higher chance of being addicted than those without home internet and those with higher friend inclination had a 2.2 times higher chance of being addicted than those with lower friend inclination. On the mental health status of the male adolescents, the study revealed that 61.0 % of adolescence who were addicted had poor mental health and computer game addiction was associated with mental health status; a higher proportion of those who were addicted had poor mental health than those who were not addicted.

The study suggests that the family should set up the computer in a common room so that the parents can observe and participate to avoid their children playing unwholesome games. The family should make friends with their child's peer group and be familiar with them to suggest and observe the game content to prevent computer game addiction in their child.

KEY WORDS: COMPUTER GAME ADDICTION / MENTAL HEALTH / MALE ADOLESCENTS

178 pp.