

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช

ปั๊กมา อุนมาศ 4737482 PHPH/M

วท.ม.(สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : สุปรียา ตันสกุล, ค.ค., 孽ราด เก่งการพานิช, พน.ม., กมลมาลย์ วิรัตน์เครมยุสิน, ศ.ด..

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมการติดเกมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยประยุกต์ใช้ PRECEDE Model มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ปัจจัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราชจำนวน 505 คน ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน การศึกษาในครั้งนี้ ด้วยเปรอิสระ ประกอบด้วยปัจจัยด้านคุณลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายได้ของครอบครัว ปัจจัยน้ำ ได้แก่ การรับรู้ผลเสียจากการติดเกม ความรู้สึกนิยมคุณค่าในตนเอง ปัจจัยอื่น ได้แก่ การมีร้านเกมอยู่ใกล้โรงเรียน การมีร้านเกมอยู่ใกล้บ้าน ความสะดวกในการเดินทางไปปั้งร้านเกม บรรยากาศภายในร้านเกม ค่าเช่าชั่วโมงของร้านเกม การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน สถานที่ทำการกิจกรรมในชุมชน การถูกรบกวนเมื่อเล่นเกมที่บ้าน การเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ตที่บ้าน และต่อ โฆษณาเกม ปัจจัยเสริม ได้แก่ สัมพันธภาพการเล่นเกมในกลุ่ม เพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา ตัวบุคคล ได้แก่ พฤติกรรมการติดเกม ซึ่งจำแนกเป็นกลุ่มปกติ กลุ่มคลั่ง โภค และกลุ่มน่าจะติดเกม

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดนครศรีธรรมราชมีพฤติกรรมการติดเกมอยู่ในกลุ่มปกติร้อยละ 84.95 กลุ่มคลั่ง โภค ร้อยละ 11.08 และกลุ่มน่าจะติดเกมร้อยละ 3.96 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ($p-value < 0.05$) ได้แก่ เพศ บรรยากาศภายในร้านเกม การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน การถูกรบกวนเมื่อเล่นเกมที่บ้าน และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ($p-value < 0.05$) ได้แก่ สัมพันธภาพการเล่นเกมในกลุ่มเพื่อน ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงลบกับพฤติกรรมการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ($p-value < 0.05$) ได้แก่ ความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองและสัมพันธภาพในครอบครัว ปัจจัยที่สามารถทำนายพฤติกรรมการติดเกม ได้ตีที่สุคติความสำคัญ ได้แก่ การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน สัมพันธภาพการเล่นเกมในกลุ่มเพื่อน ความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง สัมพันธภาพในครอบครัว และการรับรู้ผลเสียของการติดเกม ซึ่งปัจจัยทั้ง ๕ สามารถร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราชได้ร้อยละ 41.5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p-value < 0.001$)

ผลการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะว่า การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมให้ประสบผลสำเร็จ ควรวางแผนโดยใช้มาตรการทั้งในระดับบุคคล ระดับครอบครัว ระดับโรงเรียน และระดับสังคม โดยจัดทำอย่างเป็นระบบและใช้ความร่วมมือทุกภาคฝ่าย

คำสำคัญ: ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกม/พฤติกรรมการติดเกม/นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

FACTORS AFFECTING GAME ADDICTION BEHAVIOR IN JUNIOR HIGH SCHOOL
STUDENTS, NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE

PATTHAMA ANUMART 4737482 PHPH/M

M.Sc.(PUBLIC HEALTH) MAJOR IN HEALTH EDUCATION AND BEHAVIORAL SCIENCES

THESIS ADVISORY COMMITTEE : SUPREYA TANSAKUL, Ph.D., THARADOL
KENGGANPANICH, M.A., KAMONMARN VIRUTSETAZIN, Dr.P.H.

ABSTRACT

This study was survey research aiming to study the situation of and factors affecting game addiction behavior of junior high school students in Nakhon Si Thamarat province by applying the PRECEDE Model for developing a conceptual framework to analyze the variables of concern. The sample was composed of 505 junior high school students in Nakhon Si Thamarat province, and were selected by using a multi-stage sampling method. The independent variables were : demographic characteristics regarding sex, educational level, school achievement, family income; predisposing factors regarding perceived negative outcomes of game addiction and self-esteem; enabling factors such as whether there are game shops nearby a school, whether there are game shops nearby a student's house, the convenience of going to a game shop, the atmosphere of a game shop, cost of utilization, availability of a game machine at home, places for performing community activities, disturbances while playing games at home, availability of home-internet, and game-advertisements; reinforcing factors regarding the game playing relationship among friends, family relationships, and the parents' child rearing pattern. The dependent variable was game addiction behavior, which was grouped into 3 categories: normal, seriously addicted, and likely to be addicted.

The results of the study showed that 84.95 percent of the sampled junior high school students were in the "normal" group of game addiction behavior, while 11.08 percent and 3.96 percent were in the "seriously addicted" and "likely to be addicted" groups respectively. The factors that were found to be significantly related to game addiction behavior ($p\text{-value} < 0.05$) were sex, atmosphere of a game shop, availability of a game machine at home, disturbances while playing games at home, and the parents' child-rearing pattern. A significantly positive relationship was found between game addiction behavior and the game-playing relationship among friends ($p\text{-value} < 0.05$), while significantly negative relationships were found between game addiction behavior and the factors regarding self-esteem and family relationship ($p\text{-value} < 0.05$). The first factors that were found to be able to predict game addiction behavior were : availability of a game machine at home, game-playing relationship among friends, self-esteem, family relationship, and perceived negative outcomes of game addiction, whereby all 5 factors have been show able to explain 41.5 percent of drug addiction behavior significantly ($p\text{-value} < 0.001$).

Based on these research findings, it is suggested that in order to solve the problem of game addiction behavior effectively, a plan should be systematically developed by directing various measures at the individual, family, school, and societal levels, and with the cooperation of all concerned partners.

KEY WORDS : FACTORS AFFECTING GAME ADDICTION / GAME ADDICTION BEHAVIOR /
JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS