

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่เอื้อต่อการติดเกมของเยาวชนตามสถานศึกษา เพื่อศึกษาบริบทที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของเยาวชนตามสถานศึกษา และเพื่อศึกษาผลกระทบทางพฤติกรรมการติดเกมของเยาวชนตามสถานศึกษา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2,520 คน แยกเก็บข้อมูลออกเป็น 2 แบบคือ เก็บข้อมูลเชิงปริมาณใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2,000 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน(Multi-Stage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถามจำนวน 1 ฉบับมี 5 ตอน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ(Percentage)การวิเคราะห์เส้นทาง(Path Analysis) และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา(Content Analysis) และการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพใช้กลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งสิ้น 520 คน โดยเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบบันทึกการเสวนากลุ่มและแบบสังเกตพฤติกรรมของเยาวชน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์แบ่งกลุ่ม(Category Analysis)และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา(Content Analysis) ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่เอื้อต่อการติดเกมของเยาวชนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือพบว่า

1.1 ทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม และพฤติกรรมของเยาวชนที่ลดความเสี่ยงต่อการติดเกมส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการติดเกมของเยาวชนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

1.2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษทางจิต ส่งผลโดยตรงต่อความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

1.3 เพศหญิงและอายุ ส่งผลโดยตรงต่อเจตคติของเยาวชนต่อสถานศึกษาและครูผู้สอน

1.4 ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวและรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมส่งผลโดยตรงต่อความรู้สึกต่อตนเองของเยาวชน

1.5 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมและรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งพิง ส่งผลโดยตรงต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.6 เพศหญิงและรายได้ของผู้ปกครองน้อยกว่า 5,000 บาท ส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมของเยาวชนที่ลดความเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

1.7 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมและรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งพิง ส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการติดเกมของเยาวชนตามสถานศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยผ่านทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.8 เพศหญิงและรายได้ของผู้ปกครองน้อยกว่า 5,000 บาท ส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการติดเกมของเยาวชนตามสถานศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือโดยผ่านพฤติกรรมของเยาวชนที่ลดความเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

2. บริบทภายในและภายนอกสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของเยาวชนใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) พบว่า

2.1 บริบทภายในสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของเยาวชนคือ โรงเรียนเข้า-ออกง่าย หรือมีกำแพงแต่สามารถปีนออกได้ โรงเรียนมีเกมให้นักเรียนเล่นได้โดยผ่านการใช้ห้องปฏิบัติการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนและครูไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง

2.2 บริบทภายนอกสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของเยาวชนคือ มีร้านเกมจำนวนมากอยู่ใกล้โรงเรียน รวมทั้งบุคลากรในโรงเรียนก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับร้านเกม ร้านที่เปิดบริการให้ใช้อินเทอร์เน็ตและร้านให้เล่นเกมเปิดตั้งแต่เช้าถึงเย็น ตลอดเวลา เยาวชนเข้าใช้บริการได้สะดวก ตลอดเวลา ไม่จำกัดอายุ เวลา ในการเล่นและราคาถูก สถานที่เล่นมิดชิด ไม่เคร่งครัด กลุ่มลูกค้าว่าเป็นเด็กหรือเยาวชนก็สามารถใช้บริการได้ บางร้านมีโปรโมชั่นของชั่วโมงในการเล่นให้กับลูกค้า

3. ผลกระทบการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนตามสถานศึกษาใช้การวิเคราะห์แบ่งกลุ่ม(Category Analysis) พบว่า ผลกระทบจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนตามสถานศึกษามีผลกระทบ 3 กลุ่มโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 กับกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับพฤติกรรมความก้าวร้าวคือ เอาแต่ใจตนเอง หงุดหงิดง่าย อารมณ์ร้อน ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ชอบความรุนแรง ชอบขโมยเงินพ่อแม่ มีค่าใช้จ่ายมากขึ้น มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปเช่น เปลี่ยนแบบพฤติกรรมของเกม พุดจาก้าวร้าว

3.2 กับกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับสมองคือ ความจำสั้นลง ผลการเรียนต่ำลง หงุดหงิดแต่เรื่องเกม ไม่มีสมาธิในการเรียน

3.3 กับกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับสุขภาพคือ ร่างกายซูบผอม มีปัญหาทางสายตา ไม่ได้ออกกำลังกาย อ่อนเพลีย

This study aimed to examine causal factors helping in computer game addiction of basic educational institution youths, to examine contexts influencing computer game addiction of educational institution youths, and to investigate computer game addiction behavioral impacts of basic educational institution youths. The sample consisted of 2,520 youths. Data collection was divided into 2 types. First type quantitative data were collected by using the sample of 2,000 youths, obtained by the use of the multi-stage random sampling technique. The instrument used for collecting data was a 5-part questionnaire. The data were analyzed by the uses of frequency, percentage, path analysis, and content analysis. And second type, qualitative data were collected by using a focus group of totally 520 youths, obtained by the use of the purposive sampling technique. The instrument used for collecting data were a note-taking. Form on group discourse and an observation form on youths' behaviors. The data were analyzed by the uses of category analysis and content analysis. The results of the study were as follows:

1. For the causal factors helping in computer game addiction of basic educational institution youths in northeast Thailand, the following were found.

- 1.1 Attitudes toward computer game playing, autocratic rearing model, and youths' behaviors decreasing risk of computer game playing all directly affected game addiction behaviors of basic education youths in northeast Thailand.

- 1.2 The mental punishment rearing model directly affected knowledge of computer games.

- 1.3 Female and age directly affected youths' attitudes toward their educational institutions and teachers.

- 1.4 The relationship within the family and the autocratic rearing model directly affected youths' feelings toward themselves.

- 1.5 The autocratic rearing model and the reliant rearing model directly affected attitudes toward computer game playing.

1.6 Female and parents' monthly income of less than 5,000 baht directly affected youths' behaviors decreasing risk of computer game playing.

1.7 The autocratic rearing model and the reliant rearing model indirectly affected game addiction behaviors of basic educational institution youths in northeast Thailand through attitudes toward computer game playing.

1.8 Female and parents' monthly income of less than 5,000 baht indirectly affected game addiction behaviors of basic educational institution youths in northeast Thailand through youths' behaviors decreasing risk of computer game playing.

2. For internal and external basic educational institution contexts influencing youths' game addiction by using a content analysis, the following were found.

2.1 The internal basic educational institution contexts influencing youths' game addiction included :it was easy to go in and out the school ; or there were school wall which could be climbed up and out ; the school had computer games for students to play through the use of school Internet laboratory which the teacher could not check thoroughly.

2.2 The external basic educational institution contexts influencing youths' game addiction included: many computer game cafes were near the school ; school personnel also involved in game cafes. The cafes which provided Internet and game playing services were open from morning to evening ; youths could conveniently use these services all the time without limitations of age and time for playing at low prices ; the playing places were well hidden ; they were not strict for any group of customers ; children or youths could use the services ; and some cafes had promotion of hour for customers to play games.

3. For the impacts of computer game addition of basic educational institution youths by using a category analysis, it was found that the impacts from computer game addiction of basic educational institution youths were on 3 groups in the following details :

3.1 On the group with impacts involving aggressive behaviors, they were self-centered, irritable mood, poor impulse control, disobedient to parents ; aggressive behaviors, having stealing behaviors, spending more money and changed behaviors such as imitating game behaviors, and having verbal aggression.

3.2 On the group with impacts involving friars, they had poor memory, poor of academic achievement, game obsessions, and had no concentration in learning.

3.3 On the group with impacts involving health, they had pale and thin bodies, visual problem, had no physical exercises, and were fatigued.