ภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร

นายธีระชัย สถาพรธนาสิน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์
คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2552
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEPRESSION AND ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIORS OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK METROPOLITAN AREA

MR.THREERACHAI SATARPONTANASIN

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Science Program in Mental Health
Department of Psychiatry
Faculty of Medicine
Chulalongkorn University
Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร
โดย	นายธีระชัย สถาพรธนาสิน
สาขาวิชา	สุขภาพจิต
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง ดวงใจ กสานติกุล

คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะแพทยศาสตร์
(ศาสตราจารย์ นายแพทย์ อดิศร ภัทราดูลย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แพทย์หญิง รัศมน กัลยาศิริ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง ดวงใจ กสานติกุล)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ อัมพล สูอำพัน)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา เพื่อศึกษาภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีการศึกษา 2552 จำนวน 771 คน โดยใช้ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น และแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก สถิติที่ใช้ได้แก่ 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 กลุ่มคลั่งไคล้ที่เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม ร้อยละ 9.9 กลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก ร้อยละ 3.6 ส่วนด้านความรู้สึกพบว่า กลุ่มที่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า ร้อยละ 79.5 ส่วนกลุ่มที่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า 20.5 และปัจจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ย รายได้ส่วนตัว จำนวนเพื่อนสนิทเพศเดียวกัน และ ภาวะซึมเศร้า

ภาควิชา จิตเวชศาสตร์ ลายมือชื่อนิสิต ธีระชัย สถาพรธนาสิน
สาขาวิชา สุขภาพจิต ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ปีการศึกษา 2552

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.

Department : Psychiatry Student's Signature Threerachai S

Field of Study : Mental Health Advisor's Signature D.Kasantikul.MD

Academic Year : 2009

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ดีด้วย ความกรุณาอย่างยิ่งของ ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง ดวงใจ กสานติกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ที่ให้ข้อคิด คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ และเป็นกำลังใจมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แพทย์หญิง รัศมน กัลยาศิริ ประธานคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ อัมพล สูอำพัน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้ข้อแนะนำในการแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนและอาจารย์แนะแนว ที่ให้ความกรุณา และความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล และน้องๆที่สละเวลาตอบแบบสอบถามในการทำวิจัยในครั้งนี้

ท้ายที่สุดขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ น้องชาย และ ขอขอบคุณสมาชิกในครอบครัวทุกคน ทั้งครอบครัว สถาพรธนาสิน และครอบครัว ศรีใส โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณลุงหมอ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.นายแพทย์ มีชัย ศรีใส หน่วยประสาทวิทยา ภาควิชากายวิภาคศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่คอยสอบถาม ให้กำลังใจ และความเมตตาในทุกเรื่อง นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต และน้องมีน กัลวิภา ศรีใส ด้วยที่คอยให้กำลังใจข้าพเจ้าเสมอมา และตลอดจนเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ร่วมรุ่นสุขภาพจิตรุ่นที่ 21 และพี่ๆธุรการที่ให้กำลังใจและมีส่วนสนับสนุนให้การวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... จ

กิตติกรรมประกาศ..... ฉ

สารบัญ..... ช

สารบัญตาราง..... ฌ

บทที่

1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 2

ขอบเขตการวิจัย..... 2

ข้อตกลงเบื้องต้น..... 3

ข้อจำกัดของการวิจัยเบื้องต้น..... 3

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... 3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับในการวิจัย..... 4

กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 5

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า..... 6

ทฤษฎีเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า..... 7

ผลกระทบของภาวะซึมเศร้า..... 13

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่น..... 15

ความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์..... 18

แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์..... 20

แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกม..... 21

สาเหตุของการติดเกม..... 22

ทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น..... 24

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 25

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ หน้า

3 **วิธีดำเนินการวิจัย**

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 31
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 33
การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 35
การวิเคราะห์ข้อมูล..... 36

4 **ผลการวิเคราะห์ข้อมูล**..... 37

5 **สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อจำกัดของงานวิจัย**

สรุปผลการวิจัย..... 82
การอภิปรายผล..... 84
ข้อจำกัดของงานวิจัย..... 86
ข้อเสนอแนะ..... 86

รายการอ้างอิง

ภาคผนวก

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามอายุ.....	39
2	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพศ.....	40
3	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามระดับการศึกษา.....	40
4	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามแผนการเรียน.....	41
5	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเกรดเฉลี่ย.....	41
6	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน.....	43
7	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน.....	44
8	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว.....	45
9	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพื่อนสนิทต่างเพศ.....	46
10	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามจำนวนเพื่อนสนิท.....	47
11	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน.....	48
12	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามสมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์.....	48
13	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์.....	49
14	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามการเรียนกวดวิชา.....	49
15	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามกิจกรรมยามว่าง.....	50
16	แสดงความถี่และร้อยละ ของข้อมูลแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น.....	51
17	การเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น.....	54
18	แสดงความถี่และร้อยละ ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก.....	55
19	การเปรียบเทียบคะแนนข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก.....	58
20	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ กับการติดเกมสำหรับ	

	เด็กและวัยรุ่น……	59
21	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับการศึกษา กับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น……..	60
22	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามแผนการเรียน กับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น……	61
23	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ กับภาวะซึมเศร้า…….	63
24	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับการศึกษา กับภาวะซึมเศร้า……..	64
25	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามแผนการเรียน กับภาวะซึมเศร้า……..	65
26	ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่นกับภาวะซึมเศร้า……	66
27	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อายุ……	67
28	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ……	68
29	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา ……	69
30	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่จำแนกตามระดับการศึกษา……..	70
31	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เกรดเฉลี่ย……..	71
32	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่จำแนกตามเกรดเฉลี่ย……..	72
33	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้ส่วนตัว……	73
34	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่จำแนกตามรายได้ส่วนตัว……	74
35	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้ครอบครัว……	75
36	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	

	ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม จำนวนสมาชิกในครอบครัว.....	76
37	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพื่อนสนิทต่างเพศ.....	77
38	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม จำนวนเพื่อนสนิท.....	78
39	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามจำนวนเพื่อนสนิท.....	79
40	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม กิจกรรมยามว่าง	80
41	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ภาวะซึมเศร้า.....	81

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเข้าถึงในการใช้อินเตอร์เน็ตในปัจจุบันมีจำนวนมาก ซึ่งในการเข้าถึงนี้มีเพื่อการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงที่มีผู้นิยมเป็นจำนวนมาก โดยผู้ใช้อินเตอร์เน็ตทุกกลุ่มอายุรวมกันจะมีผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์ประมาณร้อยละ 56.7 ซึ่งเมื่อแยกตามอายุแล้วจะพบว่ากลุ่มเด็กและวัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่น ซึ่งในกลุ่มนี้ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์ถึงร้อยละ 72.5 [1]

เกมออนไลน์ในปัจจุบันได้กลายเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงบนโลกอินเตอร์เน็ต ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นระยะเวลาที่นานจะก่อให้เกิดผลกระทบในด้านลบต่างๆที่ตามมา เช่น ผลการเรียนที่ตกต่ำ ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่แย่ลง เก็บตัวแยกจากสังคมหลีกหนีจากความเป็นจริง และความรุนแรงต่างๆที่ตามมา [2]

การศึกษาอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กและวัยรุ่นยังมีน้อยเมื่อเทียบกับอิทธิพลของสื่ออื่นๆ แต่องค์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันยืนยันได้ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงอย่างชัดเจนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว และยังพบว่าการเล่นเกมที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นลดลง แต่ผลกระทบดังกล่าวยังขึ้นอยู่กับปัจจัยอีกหลายประการ เช่น อายุ เพศ เชาว์ปัญญา บุคลิกภาพ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม และครอบครัวเป็นต้น [3]

การศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงและความก้าวร้าว บางรายงานสรุปว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงทำให้เด็กเล็กและเด็กวัยเรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด โดยอธิบายว่าเด็กวัยนี้ยังไม่สามารถแยกแยะสถานการณ์จริงและจินตนาการหรือสิ่งที่เกิดขึ้นในเกมได้ดีนัก บางรายงานสรุปว่าทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด โดยเฉพาะวัยรุ่นตอนต้น เนื่องจากพัฒนาการทางจิตสังคม การเปลี่ยนแปลงของระบบต่อมไร้ท่อ และการพัฒนาของสมองในระยะวัยรุ่นตอนต้น ทำให้วัยรุ่นมีโอกาสเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่ายอยู่แล้ว [3] ส่วนปัจจัยด้านเพศนั้นพบว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นเพศชายมีความก้าวร้าวได้มากกว่าเพศหญิง [3]

ผลจากการเล่นเกมเป็นระยะเวลานานอาจมีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุเช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น อาการเหล่านี้จะหายไปได้หลังจากหยุดเล่นเกม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้นและความดันโลหิตสูงขึ้น พบว่าการตอบสนองทางหัวใจและหลอดเลือดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถทำนายการเปลี่ยนแปลงความดันโลหิตและการเป็นโรคความดันโลหิตสูงในวัยหนุ่มในอีก 5 ปีต่อมา มีรายงานว่าเด็กที่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานเกิด venous thromboembolism หรือเรียกว่า “eThrombosis” และมีรายงานผู้ป่วยที่เล่นเกมติดต่อกัน 80 ชั่วโมงเสียชีวิตจาก pulmonary thromboembolism ด้วย การเล่นคอมพิวเตอร์ยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน

ส่วนสาเหตุการติดเกมนั้นอาจจะเกิดได้ทั้งปัจจัยด้านบุคคลเองและปัจจัยทางจิตสังคม เช่น ภาวะซึมเศร้า ภาวะวิตกกังวล เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ให้ความร่วมมือในการวิจัย จำนวน 768 คน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษานี้ใช้กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครโดยผ่านการสุ่มตามหลักสถิติและในการศึกษาต้องได้รับการยินยอมจากเด็กโดยไม่มีการบังคับและมีการให้ข้อมูลที่เป็นจริงและถูกต้องกับเด็ก โดยคำตอบที่ได้จากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น และแบบประเมินภาวะซึมเศร้า ถือเป็นความรู้สึกที่แท้จริงและเชื่อถือได้ตรงตามสภาพความเป็นจริง

ข้อจำกัดของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น ดังนั้น ผลของการศึกษาในครั้งนี้ไม่อาจที่จะสรุปผลครอบคลุมไปยังกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในระดับภูมิภาคได้

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ภาวะซึมเศร้า หมายถึง เป็นภาวะที่มีอารมณ์ซึมเศร้า เบื่อหน่าย หดหู่ ห่อเหี่ยวใจ และหมดอารมณ์สนุกเพลิดเพลินหรือหมดอาลัยตายอยากเป็นอยู่นานตั้งแต่สองสัปดาห์ขึ้นไป โดยมักมีอาการทางกายร่วมด้วยอีกทั้งมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคำพูดและความคิด

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา ระยะเวลาที่ใช้เล่น ความบ่อยครั้ง/ความถี่ สถานที่เล่น ประเภทเกมที่เล่น และค่าใช้จ่ายที่ใช้สำหรับการเล่น โดยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นี้ ไม่ได้หมายถึง การเล่นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในชั่วโมงคอมพิวเตอร์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเตอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีช่วงอายุ 15-18 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิงในโรงเรียนตามสังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในกรุงเทพมหานคร

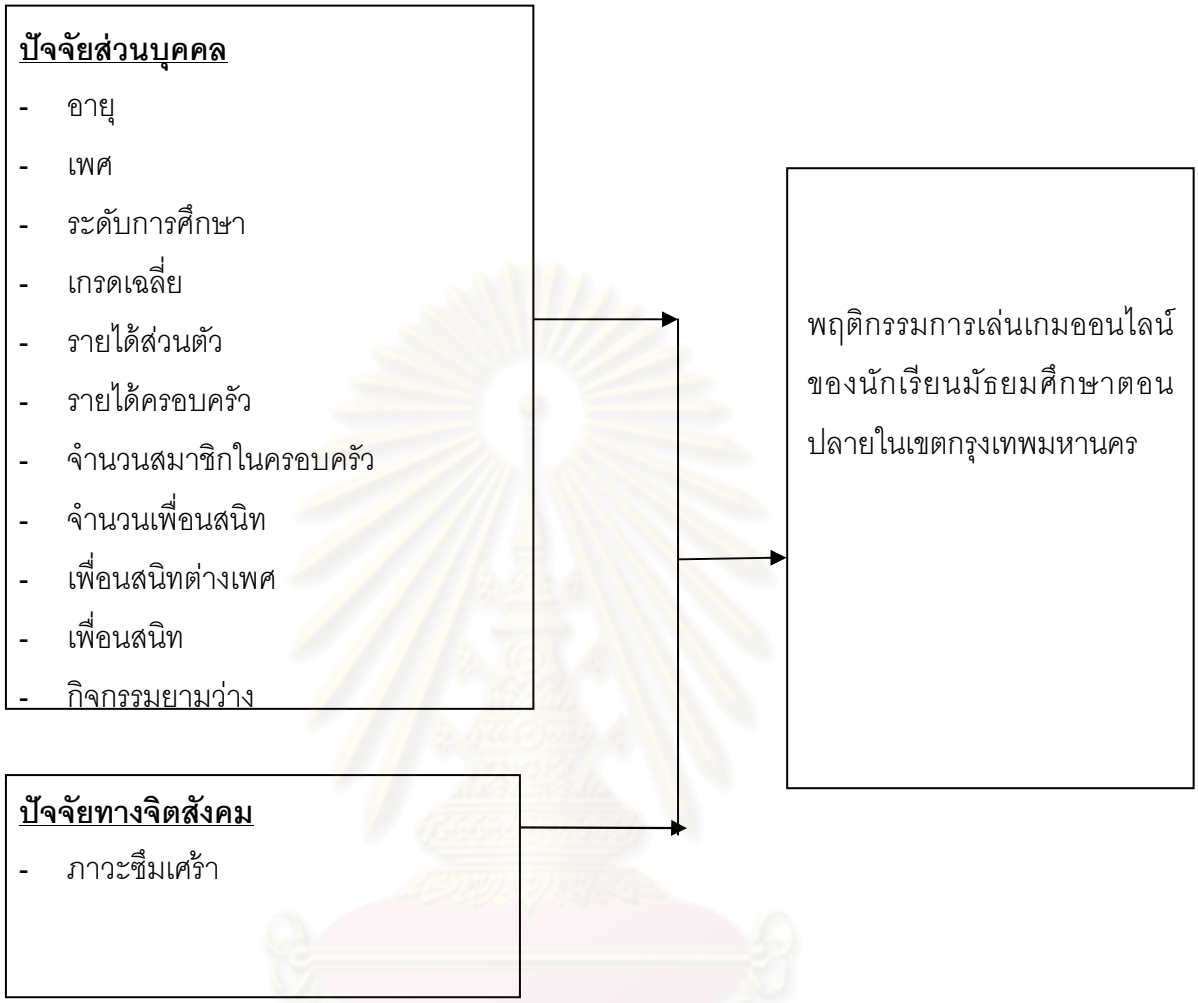
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.ข้อมูลที่ได้จะช่วยให้ผู้ปกครอง บุคลากรครู หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำแนวผลที่ได้ไปวางแผน เกี่ยวกับการดูแล จัดการ ส่งเสริม บรรยากาศในบ้านหรือชั้นเรียนได้

2.เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานต่อไปในการทำวิจัยชั้นสูงต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรอบแนวคิดการวิจัย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

แนวคิดเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า

เบ็ค [4] กล่าวว่า ภาวะซึมเศร้าเป็นภาวะอารมณ์แปรปรวนง่าย เช่น โศกเศร้า เสียใจ อ้างว้าง โดดเดี่ยว เฉื่อยชา เซื่องซึม เป็นต้น มีอัตมโนทัศน์ทางลบเกี่ยวกับตนเองชอบตำหนิตนเอง มีพฤติกรรมถดถอยและลงโทษตนเอง ต้องการที่จะหลีกหนีหรืออยากตายมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย เช่นน้ำหนักลด นอนไม่หลับ สูญเสียแรงขับทางเพศ เป็นต้น และกิจกรรมต่างเปลี่ยนแปลงเช่น เชื่องช้าหรือกระวนกระวายเป็นตน และต่อมา เบ็คและคณะ [4] ได้เสนอรูปแบบปัญญานิยมของภาวะซึมเศร้า ซึ่งได้กล่าวถึงภาวะซึมเศร้าว่าเกิดจากผลของความคิดอัตโนมัติในทางลบและสามารถเชื่อมโยงไปสู่สิ่งต่างๆได้(arbitrary inference) เลือกหยิบแต่ประเด็นที่ไม่ดีมาคิด (selection abstraction) ขยายความคิดที่ไม่ดีให้ใหญ่ขึ้น(magnification) ลดสิ่งที่ดีให้เล็กลง (minimization) เป็นต้น

เลวินซัน [5] กล่าวว่า ภาวะซึมเศร้าเกิดจากผลของการลดการเสริมแรงทางบวกให้ตนเองอย่างไม่ตั้งใจ ทั้งจากการคิด เช่น การรับรู้คุณค่าในตนเองต่ำลง (low self-esteem) ความรู้สึกผิด (guilt) การมองโลกในแง่ร้าย (pessimism) การไม่สามารถควบคุมสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวได้และเหตุการณ์ต่างๆ ที่ประสบในชีวิต ยิ่งทำให้บุคคลลดการเสริมแรงตนเองในทางบวก ผลที่เกิดขึ้นทำให้บุคคลลดการตระหนักรู้ในตนเอง (self-awareness) เพิ่มการจับผิดตนเองมากขึ้น (self-criticism) และคาดหวังอนาคตในทางลบ (negative expectation) นำไปสู่ความไม่พึงพอใจและกังวลใจและบกพร่องทางพฤติกรรม ความคิด และการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น

อุมาพร ตรังคสมบัติ และ ดุสิต ลิขนะพิชิตกุล [6] ได้ให้นิยามศัพท์ภาวะซึมเศร้าว่าหมายถึง ความเปลี่ยนแปลงทางสภาพจิตใจ ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ มีอารมณ์เศร้า (dysphoric mood) และมีความรู้สึกเบื่อหน่ายไม่สนุกสนาน (loss of interest of pleasure) และมีอาการอื่นๆร่วมด้วย เช่น การเปลี่ยนแปลงทางสรีระหรือความรู้สึกนึกคิด โดยแบ่งภาวะซึมเศร้าออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ อาการซึมเศร้า (depressive symptoms) มีเพียงความรู้สึกเศร้า หงุดหงิด หรือร้องไห้ ยังไม่ถึงขั้นเป็นโรค ไม่เป็นความผิดปกติในกิจวัตรประจำวัน และโรคซึมเศร้า (depressive disorder) ซึ่งเป็นภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นรุนแรง รบกวนกิจวัตรประจำวัน

สถาบันสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขและสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย [7] กล่าวว่า ภาวะซึมเศร้าหมายถึง ภาวะที่จิตใจหม่นหมอง หดหู่ เศร้า รวมถึงความรู้สึกท้อแท้ หมดหวังมองโลกในแง่ร้าย รู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ ตำหนิตนเอง ความรู้สึกเหล่านี้คงเป็นอยู่ระยะเวลานานและเกี่ยวข้องกับการสูญเสีย

จากนิยามที่กล่าวว่าทั้งหมด สรุปได้ว่าภาวะซึมเศร้า หมายถึง ความเปลี่ยนแปลงทางสภาพจิตใจที่ทำให้รู้สึกหม่นหมอง หดหู่ เศร้า มองโลกในแง่ร้าย รู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ รวมถึงความรู้สกท้อแท้หมดหวัง ตำหนิตนเอง การทำกิจกรรมต่างๆเปลี่ยนแปลง เช่น เชื่องช้าหรือกระวนกระวายและมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย เช่น น้ำหนักลด นอนไม่หลับ สูญเสียแรงขับทางเพศ เป็นต้น

ทฤษฎีเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับภาวะซึมเศร้ามีผู้อธิบายไว้หลายประการขึ้นอยู่กับแนวคิดพื้นฐานทางทฤษฎี ซึ่งส่วนมากสามารถแบ่งออกเป็นทฤษฎีทางชีววิทยาและทฤษฎีทางจิตสังคม ดังนี้

1. ทฤษฎีทางชีววิทยา (biological theories of depression)
    1.1 ทฤษฎีทางพันธุกรรม (genetic theory) กล่าวถึงการเกิดภาวะซึมเศร้าว่าเป็นลักษณะการบกพร่องทางพันธุกรรมสืบทอดกันได้ โดยถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งและจากข้อมูลทางวิชาการพบว่า ญาติในลำดับที่ 1 ของผู้ป่วยที่เป็นโรคซึมเศร้ามีโอกาสสูงที่จะป่วยกว่าคนทั่วไป 1.5-3 เท่า [8] ถ้าฝาแฝดไข่ใบเดียวกันคนใดคนหนึ่งเกิดโรคอารมณ์ซึมเศร้าโอกาสที่แฝดอีกคนจะเกิดโรคนี้สูงถึงร้อยละ 70-80 ถ้าเป็นแฝดจากไข่คนละใบ หรือ พี่น้องทั่วๆไปที่ไม่ใช่ฝาแฝด โอกาสเสี่ยงของการเกิดโรคจะพบประมาณร้อยละ 10-25 เนื่องด้วยฝาแฝดไข่ใบเดียวกันมียีนส์ที่คล้ายกัน [9]
    1.2 ทฤษฎีชีวเคมี (biochemical theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าภาวะซึมเศร้าเกิดจากการเปลี่ยนแปลงชีวเคมีของสมอง ซึ่งจากการศึกษาของผู้วิจัยหลายคนพบว่าภาวะซึมเศร้ามีสาเหตุมาจากความไม่สมดุลของสารชีวเคมีในสมอง โดยมีความเข้มข้นของสารสื่อประสาท คือ อะเซททิลโคลีน (acetylcholine) ซีโรโทนิน (serotonin) โดปามีน (dopamine) และนอร์อิพิเนฟฟริน (norepinephrine) [10]

1.3 ประสาทต่อมไร้ท่อ (neuroendocrine) ในแนวคิดนี้เชื่อว่าฮอร์โมนมีบทบาทสำคัญต่อการเกิดภาวะซึมเศร้า ซึ่งมีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านต่อมไร้ท่อในภาวะซึมเศร้าโดยใช้วิธี DST (dexamethasone suppression test) พบว่าการเพิ่มขึ้นของระดับกลูโคคอติคอยด์ (glucocorticoilds) ในผู้ที่มีภาวะซึมเศร้า [11]

1.4 ความผิดปกติของการกำกับจังหวะวงรอบของการหลับ-ตื่นและวงรอบสรีรวิทยาอื่นๆของร่างกาย (circadian rhythm) ปกติภายในร่างกายจะมีการกำกับจังหวะวงรอบของการหลับ ตื่น วงรอบของอุณหภูมิ และสารคัดหลั่งคอร์ติซอล เข้าจังหวะเดียวกัน 1 รอบนาน 24 ชั่วโมงแต่ในผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าพบว่าตัวควบคุมจังหวะทำงานเร็วขึ้น ทำให้วงรอบ 24 ชั่วโมงของสรีรวิทยาต่างๆเริ่มต้นเร็วขึ้น ทำให้ระยะ REM latency เร็วขึ้นจังหวะของอุณหภูมิของร่างกายและการคัดหลั่งคอร์ติซอลเร็วขึ้น ส่งผลให้ตื่นนอนเช้ากว่าปกติ [12]

2. ทฤษฎีทางจิตวิทยา (psychological theories of depression)

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (psychoanalytic theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าภาวะซึมเศร้าเกี่ยวข้องกับความคับข้องใจ ความขัดแยงระหว่างอีโก้ (ego) ซึ่งเป็นตัวกลางในการแสดงออกของบุคลิกภาพกับซุปเปอร์อีโก้ (superego) ซึ่งเป็นคุณธรรมเป็นความรับผิดชอบชั่วดีของบุคคลที่ได้มาจากการอบรมสั่งสอนมาตั้งแต่เด็ก ในผู้ที่มีความขัดแย้งภายในจิตใจ บุคคลไม่สามารถแสดงออกได้ตามความคาดหวัง ทำให้เกิดความรู้สึกผิด เกลียดตัวเองแล้วจะแปรเป็นความโกรธ ก้าวร้าว และนำไปสู่การเกิดภาวะซึมเศร้าได้ในที่สุด [13]

2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ความสิ้นหวังหรือการยอมจำนนจากการเรียนรู้ (learned helplessness theory) ตามแนวคิดนี้เกิดจากการที่บุคคลเกิดการเรียนรู้มาก่อนว่าสภาพอย่างนั้นหมดหนทางแล้ว ภาวะซึมเศร้าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ว่าหมดหนทาง หรือเป็นพฤติกรรมของการทอดอาลัยและจากการเคยเรียนรู้หลายๆครั้งว่า การดิ้นรนไม่เกิดประโยชน์จะเกิดบุคลิกลักษณะบางอย่างเกิดขึ้น เช่น จำยอม ไม่ขุ่นเคือง ไม่เป็นปรปักษ์ แต่จะตำหนิตนเองเสมอและจากการที่จะเผชิญกับเหตุการณ์บางอย่างที่ไม่สามารถควบคุมได้ เช่นประสบกับเหตุการณ์ต่างๆในชีวิตด้านลบมาก่อน หรืออาจจะเกิดจากการถูกลงโทษ การพ่ายแพ้ ล้มเหลวหรือการสูญเสีย ก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือยึดติดในความคิดว่าไม่สามารถควบคุมเหตุการณ์ต่างๆได้ไม่ว่าจะแก้ปัญหา

ในชีวิตอย่างไรก็จะไม่เป็นผลสำเร็จทั้งสิ้น จะพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ความสิ้นหวังเกิดขึ้นซึ่งนำไปสู่ภาวะซึมเศร้า [10]

2.3 ทฤษฎีการลดการเสริมแรงทางบวก (reduced positive reinforcement) ของเลวินซัน [5] ซึ่งเชื่อว่า ภาวะซึมเศร้าเกิดจากผลของการลดการเสริมแรงทางบวกให้ตนเองอย่างไม่ตั้งใจ ทั้งจากการคิด เช่น การรับรู้คุณค่าในตนเองต่ำ (low self-esteem) ความรู้สึกผิด (guilt) และการมองโลกในแง่ร้าย (pessimism) การไม่สามารถควบคุมสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวได้และเหตุการณ์ต่างๆที่ประสบในชีวิตยิ่งทำให้บุคคลลดการเสริมแรงตนเองในทางบวก ผลที่เกิดขึ้นทำให้บุคคลลดการตระหนักรู้ในตนเอง (self-awareness) และมุ่งเน้นที่ตนเอง (focus on the self) เพิ่มการจับผิดตนเองมากขึ้น (self-criticism) และคาดหวังอนาคตในทางลบ (negative expectation) นำมาสู่ความไม่พึงพอใจกังวลใจ (dysphoria) และบกพร่องทางพฤติกรรม ความคิด และสัมพันธภาพกับผู้อื่น [14]

2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับความเครียดและเหตุการณ์ต่างๆในชีวิต (life events and stress theory) พบว่าบุคคลที่มีภาวะซึมเศร้ามักจะเกิดเหตุการณ์สะเทือนใจต่างๆในชีวิต เช่น การสูญเสียชนิดต่างๆ การพลัดพรากจากกัน ความล้มเหลวในชีวิต ความไม่สมหวัง การเสียชีวิตของผู้ใกล้ชิด และความกดดันจากสิ่งแวดล้อมภายนอก นอกจากนี้ยังเชื่อว่า ภาวะซึมเศร้าเป็นผลมาจากจารีตประเพณีและวัฒนธรรมที่เสื่อมลง ซึ่งจารีตประเพณีและวัฒนธรรมที่เสื่อมลงทำให้บุคคลนั้นยอมรับสภาพดังกล่าวไม่ได้เกิดทัศนคติในทางลบและแยกตัว [15]

2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ (personality theory) จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าทุกคนมีโอกาสเกิดภาวะซึมเศร้า และการมีบุคลิกภาพหรือลักษณะนิสัยบางอย่าง ก็ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้ง่าย บุคลิกภาพหรือลักษณะนิสัยบางอย่างได้แก่ บุคลิกภาพชนิดย้ำคิดย้ำทำ (obsessive compulsive personality) บุคลิกภาพแบบพึ่งพิง (dependent personality) บุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง (histrionic personality) [14]

2.6 ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitive theory) เบ็คได้อธิบายถึงสาเหตุการเจ็บป่วยทางจิตโดยอาศัยทฤษฎีและแนวคิดหลายๆแนวคิดมาประกอบกัน ซึ่งได้อธิบายจิตพยาธิสภาพของผู้รับการบำบัดโดยอาศัยแนวคิดทางจิตวิทยา

สังคม (social psychology) ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (behavior theory) ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ (learning theory) จิตวิทยาทางปัญญา (cognitive theory) ทฤษฎีกระบวนการการประมวลผลข้อมูล (information processing theory) และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (psychoanalytic theory) ของฟรอยด์ ว่าการเจ็บป่วยทางจิตเวชนั้นเกิดจากโครงสร้างทางความคิด ผู้ป่วยมักจะบิดเบือนความคิดของตนเองอย่างเป็นระบบ ซึ่งลักษณะของความคิดที่บิดเบือนนั้นเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติควบคุมไม่ได้ แนวคิดปัญญานิยมกล่าวว่าการสนองตอบของบุคคลขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่รับรู้ ซึ่งเป็นตัวแปรที่อยู่ตรงกลางระหว่างสิ่งเร้าและการสนองตอบ หรืออาจเรียกได้ว่า ตัวแปรทางปัญญาจะมีผลสนองตอบของบุคคลเป็นอย่างมาก นั้นคือ สิ่งเร้าเดียวกันอาจจะก่อให้เกิดการตอบสนองที่แตกต่างกัน ในขณะเดียวกันสิ่งเร้าที่ต่างกันอาจจะก่อให้เกิดการตอบสนองที่เหมือนกัน ปัญญาคือตัวแปรภายในบุคคลที่มีผลต่ออารมณ์และพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกนั้นเอง [16]

ทฤษฎีปัญญานิยมของเบ็ค [4] มีความเชื่อพื้นฐานว่าอารมณ์และพฤติกรรมต่างๆของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ โดยการทำงานของกระบวนการทางปัญญา คือ เมื่อบุคคลรับสิ่งเร้าเข้าไปกระบวนการทางปัญญาจะรับรู้และแปลความสิ่งเร้าที่เข้ามา ทำให้บุคคลแสดงอารมณ์และพฤติกรรมต่อสิ่งเร้านั้นๆและอารมณ์และพฤติกรรมนั้นๆจะมีอิทธิพลย้อนกลับต่อกระบวนการทางปัญญาด้วย ความรู้สึกและความคิดนั้นมีความสัมพันธ์กันและมักจะเสริมแรงซึ่งกันและกัน จึงเป็นผลทำให้เกิดความบกพร่องทางอารมณ์และความคิดนั้นมากขึ้น

เบ็คและคณะ [4] ได้เสนอรูปแบบปัญญานิยมของภาวะซึมเศร้าเพื่ออธิบายถึงองค์ประกอบพื้นฐานของการเกิดภาวะซึมเศร้าว่าประสบการณ์ในครั้งแรกๆของชีวิตทำให้บุคคลเกิดการประมวลเรื่องราวหรือโครงสร้างความคิดเกี่ยวกับตนเอง โลกและอนาคตภายหลังการประมวลเรื่องราวเหล่านั้นจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ การประเมินค่าสิ่งเร้าและการแสดงพฤติกรรมต่างๆความสามารถในการคาดการณ์ถึงผลลัพธ์จากสิ่งเร้าต่างๆที่มากระทบ และการแสดงความรู้สึกของบุคคลแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับการได้รับความช่วยเหลือ และความสามารถที่จะทำให้การทำหน้าที่เป็นไปอย่างปกติ ซึ่งในบุคคลที่เกิดภาวะซึมเศร้านั้นมักจะมีประสบการณ์ที่เจ็บปวด ประสบปัญหาทางอารมณ์ ปรับตัวไม่ดี จึงเกิดการประมวลเรื่องราวที่ผิดพลาดหรือบิดเบือนจากความเป็นจริงหรือสะสมเรื่อยมาเกิดความเสียสมดุลของการพัฒนาโครงสร้างทางความคิด ซึ่งโครงสร้างทางความคิดนี้ต่อมาจะจัดกระทำให้บุคคลนั้นเกิดการเรียนรู้ว่าตนเองไม่สามารถที่จะ

เปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขเหตุการณ์นั้น ต่อมาเมื่อบุคคลนั้นประสบภาวะวิกฤตในชีวิต การประมวลเรื่องราวที่ผิดพลาดในอดีตจะกระตุ้นบุคคลนั้นให้เกิดความคิดอัตโนมัติด้านลบส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้าตามมา ภาวะซึมเศร้ายิ่งเพิ่มมากขึ้นความคิดอัตโนมัติด้านลบเพิ่มมากขึ้นทั้งความถี่และความรุนแรง มีความคิดที่เป็นเหตุผลลดลง และเกิดอาการและอาการแสดงของภาวะซึมเศร้าทั้งด้านอารมณ์ ความคิด แรงจูงใจ ร่างกาย และพฤติกรรม

จากทฤษฎีปัญญานิยม (cognitive theory) เบ็คได้เสนอรูปแบบปัญญานิยมของภาวะซึมเศร้า ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการ คือ ความคิดหลัก 3 ประการ (cognitive triad) โครงสร้างความคิด (schema) และความคิดที่บิดเบือน (cognitive errors or faulty information processing) ดังนี้

1. ความคิดหลัก 3 ประการ (cognitive triad) เป็นความคิดที่บุคคลพิจารณาตนเอง สิ่งแวดล้อมหรือโลก และอนาคตของเขาในทางที่บิดเบือนไป คือ
   1.1. การมองตนเองในทางลบ ผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าจะมองตนเองว่าบกพร่อง ไร้ประสิทธิภาพ ไม่มีคุณค่า ส่งผลให้เกิดความบกพร่องทั้งทางร่างกาย จิตใจ จริยธรรมในตนเอง ยิ่งไปกว่านี้จะมองว่าตนเองไม่เป็นที่น่าปรารถนา ไม่มีคุณค่า อันเนื่องมาจากข้อบกพร่องที่ตนเองคิดขึ้นเอง มีแนวโน้มที่จะโทษตนเองเมื่อเกิดความผิดพลาดต่างๆขึ้น โดยจะคิดว่าความผิดพลาดที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นความผิดพลาดของตนเอง ทำให้ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองยิ่งลดต่ำลง และส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้าตามมา
   1.2. การมองสิ่งแวดล้อมหรือมองโลกในทางลบ ผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าจะแปลการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมของตนเองในเชิงความสูญเสีย รู้สึกถูกบีบบังคับและเรียกร้องจากสังคมรอบตัว จะมองชีวิตเต็มไปด้วยภาระอุปสรรคหรือสถานการณ์ที่ทำให้เจ็บปวด มองว่าเป็นโลกแห่งความพ่ายแพ้ โลกแห่งการถูกลงโทษ ทั้งหมดนี้จะลดคุณค่าของตนเอง และเมื่อต้องพบกับสถานการณ์ใดๆก็จะแปลสถานการณ์นั้นๆไปในทางลบตามประสบการณ์ที่ตนเองเคยประสบจึงส่งผลให้เกิดความคิดอัตโนมัติด้านลบและความคิดซึมเศร้าตามมา
   1.3. การมองอนาคตในทางลบ ผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าจะทำนายว่าความยากลำบากในปัจจุบันหรือความทุกข์ยากในปัจจุบันจะดำเนินต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด และมีมุมมองต่ออนาคตว่าชีวิตจะมีแต่ความยากลำบากที่ไม่มีวันลดน้อยลง จะมีแต่ความความคับข้องใจและการสูญเสีย เมื่อพบสถานการณ์ที่เกิดขึ้นใน

ปัจจุบัน ก็จะมองว่าสถานการณ์ต่อไปในอนาคตจะเป็นสิ่งที่เป็นปัญหาต่อไปไม่สิ้นสุดทำให้ท้อแท้ต่ออนาคตของตนเอง สูญเสียความหวังในอนาคตทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าตามมา

2. โครงสร้างความคิด (schema) โครงสร้างทางความคิดแบ่งออกเป็น การแปลความหมาย การประเมินค่า และการอธิบายความหมายของเหตุการณ์ต่างๆ โครงสร้างความคิดของแต่ละบุคคลอาจจะเป็นประเภทปรับเปลี่ยนได้ดีหรือบิดเบือน (adaption-maladaption) เป็นเชิงบวกหรือเชิงลบ เป็นลักษณะเฉพาะบุคคลหรือบุคคลอื่นทั่วๆไป [17] สำหรับผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าจะมีความคิดเป็นประเภทที่ปรับเปลี่ยนเป็นบิดเบือนไปในทางลบและมีลักษณะความเชื่อเฉพาะตัว (idiosyncratic) เช่นโครงสร้างความคิดจะแอบแฝงอยู่ภายในบุคคลแต่จะถูกกระตุ้นโดยสถานการณ์บางอย่างที่คล้ายกับประสบการณ์จริงๆที่เคยทำให้เกิดความคิดในทางลบ หรืออาจเป็นปฏิกิริยาที่มีต่อประสบการณ์ที่เจ็บปวดเกินกว่าที่ผู้มีภาวะซึมเศร้าจะทนได้ทำให้บุคคลนั้นเสียสมดุลของการพัฒนาโครงสร้างความคิด [4]
3. ความคิดที่บิดเบือน(cognitive errors) เบ็คและคณะ [4] ได้แบ่งลักษณะความคิดที่บิดเบือน ดังนี้ การด่วนลงความเห็นบนพื้นฐานข้อมูลที่ไม่เพียงพอ (arbitrary inference) การเลือกสนใจคิดเฉพาะประสบการณ์ในทางลบเพียงด้านเดียว (selective abstraction) การคิดและการแปลความเกินกว่าพื้นฐานความเป็นจริง (overgeneralization) การขยายต่อเติมหรือการตัดทอนเรื่องราว (magnification and minimization) มีนิสัยที่จะคิดที่เอนเอียงไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับตนเอง (personalization) และมีความคิดเฉพาะด้านใดด้านหนึ่งมากกว่าที่จะคิดถึงข้อมูลที่สมบูรณ์ทั้งหมด (dichotomous thinking) ซึ่งในผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าจะมีความคิดโน้มเอียงไปในทางลบมากกว่าทางบวก [4]

องค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการของรูปแบบปัญญานิยมของภาวะซึมเศร้ามีความเชื่อมโยงกันจากประสบการณ์ในช่วงต้นของชีวิตของบุคคล ทำให้บุคคลนั้นสร้างโครงสร้างทางความคิด ซึ่งผู้ที่มีภาวะซึมเศร้านี้จะมีโครงสร้างทางความคิดที่บิดเบือนไปในทางลบที่เกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อมและอนาคต โครงสร้างทางความคิดที่บิดเบือนไปจะถูกกระตุ้นได้เมื่อบุคคลนั้นประสบกับภาวะวิกฤตในชีวิตหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความเครียด โครงสร้างความคิดที่บิดเบือนไปนี้จะทำให้มีการประมวลเรื่องราวที่ผิดพลาดมีความคิดที่บิดเบือนแล้วทำให้เกิดความคิดบิดเบือนไปในทางลบอย่างเป็นระบบ และเป็นความคิดที่บิดเบือนไปโดยอัตโนมัติควบคุม

ไม่ได้หรือเป็นความคิดในทางลบส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้าตามมายิ่งภาวะซึมเศร้าเพิ่มมากขึ้น ความคิดอัตโนมัติในทางลบก็จะเพิ่มมากขึ้นเป็นวงจรอย่างนี้เรื่อยไป [18]

จะเห็นได้ว่าความคิดหลัก 3 ประการ โครงสร้างความคิด และความคิดที่บิดเบือนเป็นองค์ประกอบสำคัญของความคิดของบุคคลที่มีภาวะซึมเศร้า และเมื่อเด็กวัยรุ่นที่เป็นบุคคลหนึ่งที่อาจจะประสบภาวะวิกฤตในชีวิต ซึ่งจะก่อให้เกิดความคิดอัตโนมัติทางลบ และส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้ ซึ่งภาวะซึมเศร้าของเด็กวัยรุ่นที่เกิดขึ้นจะส่งผลกระทบมากมายทั้งต่อเด็กวัยรุ่น ครอบครัว สังคม รวมทั้งเศรษฐกิจของประเทศ

ผลกระทบของภาวะซึมเศร้า

ในช่วงระยะพัฒนาการของวัยรุ่น ภาวะซึมเศร้าอาจเป็นปัญหาทางจิตใจและอารมณ์ที่สำคัญที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบมากมายทั้งต่อเด็กวัยรุ่น ครอบครัว สังคม รวมทั้งเศรษฐกิจของประเทศ ผลกระทบของภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่นมีดังนี้

1. ผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่น ทำให้เกิดผลเสียต่อการพัฒนาการด้านต่างๆ คือด้านสติปัญญา ด้านจิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม และด้านสังคม เศรษฐกิจ ซึ่งอาจจะจำแนกผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่นได้ 2 ประการ ดังนี้

   1.1 ผลกระทบต่อการพัฒนาด้านต่างๆ คือด้านสติปัญญา ด้านจิตใจ อารมณ์ พฤติกรรมภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่น มีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาทำให้การเรียนแย่ลง มีพฤติกรรมถอยหนีจากเพื่อน สังคม ความสนใจต่อกิจกรรมที่เคยทำลดน้อยลง สภาพอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิด โกรธ และร้องไห้ มีปัญหาด้านการตัดสินใจไม่เหมาะสม พฤติกรรมการรับประทานอาหารเปลี่ยนแปลงทำให้น้ำหนักตัวเพิ่มหรือลดลง [8]

   1.2 ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ ภาวะซึมเศร้าของเด็กวัยรุ่นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กวัยรุ่นเริ่มใช้สารเสพติด [8] พึงพาการสูบบุหรี่ มีการใช้กัญชาและโคเคน ทำให้ไม่สำเร็จการศึกษา มีปัญหาชู้สาว ต้องออกจากโรงเรียน [19] มีปัญหาในบทบาททางสังคมเมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เช่น การทำงาน การแต่งงาน และบทบาทการเป็นบิดามารดา เด็กวัยรุ่นที่มีภาวะซึมเศร้า มักจะมีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัวและเพื่อน เช่น การหย่าร้าง หรือปัญหาการทำงานในวัยผู้ใหญ่ และดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น มีการศึกษาพบว่าการเกิดภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่นทำให้เป็นโรคซึมเศร้าเรื้อรังในวัยผู้ใหญ่ มีโอกาสสูงที่จะเสี่ยงมา

เป็นซ้ำอีกมีรายงานว่าร้อยละ 32 ของเด็กวัยรุ่นที่ต้องอยู่โรงพยาบาลเนื่องจากภาวะซึมเศร้าจะเป็นซ้ำอีกใน 2 ปีและมีโรคทางจิตเวชที่เกิดร่วมอื่นๆอีกเช่น โรควิตกกังวล โรคทางพฤติกรรม [18] และนอกจากนี้ผลกระทบที่สำคัญที่สุดคือ ภาวะซึมเศร้านำไปสู่การฆ่าตัวตาย [20]

2. ผลกระทบต่อครอบครัวจะทำให้เกิดผลกระทบทางด้านจิตใจ เศรษฐกิจและสังคมในครอบครัว ซึ่งอาจจะจำแนกผลกระทบต่อครอบครัวได้ 2 ประการ ดังนี้ [21]

   2.1 ผลกระทบทางด้านจิตใจ เมื่อเด็กวัยรุ่นซึ่งเป็นสมาชิกในครอบครัวมีภาวะซึมเศร้า จะพบว่าสมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่จะมีความรู้สึกเครียดเพราะสงสาร ห่วงใย ไม่แน่ใจ ละอายใจ นอกจากนี้ยังทำให้ครอบครัวเกิดภาวะวิตกกังวลเกี่ยวกับเรื่องสถานภาพของครอบครัวในชุมชน การติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ กลัวการแบ่งแยกจากบุคคลอื่นและปฏิกิริยาจากสังคม มีความเจ็บปวดจากคำถามเกี่ยวกับครอบครัวในเรื่องสาเหตุการเจ็บป่วย เกิดความรู้สึกเป็นตราบาป

   2.2 ผลกระทบทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ ภาวะซึมเศร้าของเด็กวัยรุ่นจะทำให้ครอบครัวมีความเปลี่ยนแปลงในสัมพันธภาพ และบทบาทความรับผิดชอบในครอบครัว เช่น ความรับผิดชอบที่ต้องดูแลเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้มีความสับสนในเรื่องการรักษา รวมถึงปัญหาด้านการเงิน ทำให้มีค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลสูง เนื่องจากต้องใช้เวลาในการรักษาเป็นเวลานาน และยังเป็นภาระของครอบครัวที่จะต้องดูแลอย่างต่อเนื่อง อาจเป็นผลต่อการประกอบอาชีพและการปฏิบัติภารกิจอื่นๆของสมาชิกในครอบครัว สิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาต่อสุขภาพจิต สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของครอบครัวเป็นอย่างยิ่ง

3. ผลกระทบต่อสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ องค์การอนามัยโลกได้รายงานภาพรวมภาระของโรค (the global burden of disease) โดยกล่าวถึงภาระที่เกิดจากการเป็นโรคซึ่งพิจารณาอัตราการตาย ผลกระทบของการตายก่อนวัยอันควร (premature death) และการสูญเสียความสามารถ (disability) โรคทางจิตเวชจัดอยู่ในอันดับที่มีการสูญเสียความสามารถสูงเมื่อเทียบกับโรคทางกาย นอกจากนี้องค์การอนามัยโลกยังรายงานสาเหตุของการสูญเสียความสามารถของประชากรโลก 10 อันดับแรก โดยโรคซึมเศร้าอยู่ในอันดับที่ 2 ของสาเหตุของการสูญเสียความสามารถ [22]

จะเห็นว่าบุคคลที่เกิดภาวะซึมเศร้าจะลดประสิทธิภาพในการดำเนินชีวิต การเรียนและการทำงานจากเดิม และในประเทศไทย จากสถิติของกรมสุขภาพจิต(2544) ในปี พ.ศ. 2542 มีอัตราผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่มารับบริการในสถานบริการสาธารณสุขทั่วไปเท่ากับ 64.85 ต่อประชากรแสนคน และในปี พ.ศ. 2545 อัตราผู้ที่มีอาการซึมเศร้าและผู้ป่วยซึมเศร้าที่มารับบริการในโรงพยาบาลจิตเวช และในสถานบริการสาธารณสุขทั่วไปจำนวน 105,681 คน คิดเป็นอัตราเท่ากับ 168.28 ต่อประชากรแสนคน1 แสดงว่าผู้ที่มีอาการซึมเศร้าซึมและผู้ป่วยโรคซึมเศร้ามารับบริการทางสาธารณสุขมากขึ้น และจากสถิติผู้มารับบริการในหน่วยงานของกรมสุขภาพจิตกลุ่มเด็กและวัยรุ่นในปี พ.ศ. 2545 พบว่า ความผิดปกติทางพฤติกรรมและอารมณ์ที่เริ่มต้นในเด็กและวัยรุ่นมีร้อยละ 14.91 และนอกจากนี้จากผลการศึกษาภาวะโรคและการบาดเจ็บของสำนักนโยบายและยุทธ์ศาสตร์ กระทรวงสาธารณสุข ในกลุ่มโรคทางสุขภาพจิตและจิตเวชพบว่า การสูญเสียปีสุขภาวะ (disability adjusted life year) ของโรคซึมเศร้ามีค่าสูงที่สุด ซึ่งเป็นค่าจำนวนปีที่อยู่ด้วยความเจ็บป่วยหรือพิการทั้งหมด นั่นคือ ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าต้องทนอยู่กับโรคนี้เป็นเวลานาน และพบมากในผู้หญิงเป็นอันดับ 4 รองจาก โรคเอดส์ โรคหลอดเลือดในสมอง และโรคเบาหวานตามลำดับ [18]

จากผลกระทบต่างๆ ดังกล่าวต่อการที่เด็กวัยรุ่นมีภาวะซึมเศร้า ทำให้บุคคลมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่แย่ลง และอาจถึงระดับรุนแรง คือ การฆ่าตัวตาย รวมทั้งก่อให้เกิดผลกระทบในครอบครัว ทั้งด้านจิตใจ สังคม และเศรษฐกิจ ทำให้เกิดเป็นตราบาป กลัวปฏิกิริยาของบุคคลอื่นในสังคมและที่สำคัญครอบครัวจะมีความวิตกกังวล ความเครียด นอกจากนี้ส่งผลกระทบต่อประเทศชาติ ทำให้ต้องสูญเสียทรัพยากรบุคคลที่สำคัญของประเทศ

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่น

สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่น ไม่ได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนแต่ได้มีผู้ศึกษาและกล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องไว้ ทั้งภายในตนเองและจากสิ่งแวดล้อมซึ่งสรุปได้เป็นประเด็นใหญ่ๆ ดังนี้

1. เพศ จากการค้นพบทางระบาดวิทยาของโรคซึมเศร้าว่า ร้อยละ 70 ของผู้ป่วยโรคนี้มักจะมีภาวะซึมเศร้า เป็นอาการเริ่มแรกจึงได้มีการศึกษาต่อมาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ ในเด็กวัยรุ่นพบว่า เพศหญิง มีสัดส่วนของภาวะซึมเศร้ามากกว่าเพศชาย19 จากการศึกษาของ ลีวินซัน[5] พบว่าเด็กวัยรุ่นเพศหญิงมีภาวะซึมเศร้ามากกว่าเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ แนนซี่, บอนนี่, และ อีริน [23] ที่ศึกษาระยะยาว

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1994 ถึง 1998 ในเด็กวัยรุ่น 1,322 คน พบว่าเด็กวัยรุ่นเพศหญิงมีความชุกและอาการของภาวะซึมเศร้ามากกว่าเพศชาย และพบว่าในเด็กวัยรุ่นเพศหญิง ที่มีจำนวนของผู้ให้การสนับสนุนทางสังคมน้อย และการเริ่มสูบบุหรี่ตั้งแต่อายุยังน้อย เป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการเกิดภาวะซึมเศร้าตามมา นอกจากนี้ในการศึกษาติดตามระยะยาว 8 ปีของคุทเชอร์ และคณะ [24] ที่ศึกษาในกลุ่มเด็กวัยรุ่นเพศหญิง จำนวน 83 คน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มที่มีปัจจัยเสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้า 43 คน (มารดาป่วยเป็นโรคซึมเศร้า) และกลุ่มเด็กวัยรุ่นเพศหญิงที่ไม่มีปัจจัยเสี่ยงดังกล่าว 40 คน พบว่าการเริ่มมีประจำเดือน เป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการเกิดภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มที่มีมารดาป่วยเป็นโรคซึมเศร้า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และจากการศึกษาของ บาว และคณะ [25] ที่ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมนเพศ ในหญิงปกติและหญิงที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าขณะมีประจำเดือน โดยได้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มปกติ กลุ่มผู้ป่วย และกลุ่มผู้ป่วยที่ได้รับยาต้านเศร้า พบว่าในผู้ป่วยที่ไม่ได้รับยาต้านเศร้ามีจังหวะการหลั่งฮอร์โมนเพศ อยู่ในระดับสูงสุด และมีช่วงเวลากว้างกว่ากลุ่มอื่นๆ

2. ความผูกพันในครอบครัว (family connectedness) หมายถึง ความรู้สึกใกล้ชิดต่อบิดามารดา รับรู้ถึงการได้รับการดูแลเอาใจใส่ มีความพอใจในสัมพันธภาพในครอบครัว รู้สึกเป็นที่รักและเป็นที่ต้องการในครอบครัว [26] ความผูกพันในครอบครัวจะส่งผลให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวได้ดีเมื่อเผชิญปัญหา จากการศึกษาของเรเซนิค และคณะ [27] พบว่าความผูกพันในครอบครัวสามารถทำนายภาวะซึมเศร้าของวัยรุ่นได้ร้อยละ 15 และจากการศึกษาของจาคอบสัน และ โรวส์ [27] ที่พบว่าความผูกพันในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าในเด็กวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. การมีเหตุการณ์สูญเสีย จากการศึกษาถึงสาเหตุต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้า พบว่า ความเครียดที่เกิดจากการสูญเสียในชีวิต สามารถทำนายภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่นได้จากการศึกษาของ เลวินซัน, อัลเลน, ซีเลย์, และก๊อตลิบ [5] ศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกลับเป็นซ้ำของโรคซึมเศร้า ในวัยรุ่น 1709 คน มีประวัติเป็นโรคซึมเศร้าแล้ว 286 คน และยังไม่เคยมีอาการ 1423 คน ผลการศึกษาพบว่า เหตุการณ์สูญเสียในชีวิตสามารถทำนายภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่นได้ โดยเฉพาะในผู้ที่ไม่เคยมีอาการมาก่อน

4. ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อตนเอง เกี่ยวกับความรู้สึกรักตนเอง ความภูมิใจในตนเอง การยอมรับตนเอง มีความ

เชื่อมั่นในตนเอง และรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถ ในทางตรงกันข้าม บุคคลที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำจะมีความรู้สึกว่าตนเองไม่ดี คิดว่าตนเองผิด ไม่มีคุณค่า ทำให้เกิดโครงสร้างความคิดบิดเบือนไปในทางลบ เมื่อประสบการณ์ที่ทำให้ก่อให้เกิดความเครียด ก่อให้เกิดการประมวลเรื่องราวที่ผิดพลาดตามมา มีความคิดอัตโนมัติทางลบต่อตนเองมีความสัมพันธ์ในทางลบกับภาวะซึมเศร้า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับการศึกษาของ ทาคาคุระ และ ซาคิฮาร่า [28] เด็กวัยรุ่นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 3,202 คน อายุ 15-18 ปีพบว่าความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำมีความสัมพันธ์ทางบวกกับภาวะซึมเศร้าของเด็กวัยรุ่น

การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีทำให้สื่อต่างๆ มีความสมจริงมากขึ้น อดีตนิทานเป็นเพียงเรื่องเล่า ต่อมาถูกตีพิมพ์เป็นหนังสือ และเมื่อมีภาพยนตร์และวีดีโอ การสื่อความหมายก็มีความชัดเจนมากขึ้น ทำให้ผู้ดูได้เห็นภาพและจินตนาการว่าตนเองเป็นพระเอกหรือนางเอกในเรื่อง แต่ปัจจุบันมีเกมออนไลน์เป็นอีกสื่อหนึ่งที่เพิ่มเข้ามาทำให้ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมในการแสดง ทำให้เด็กติด เสียการเรียน และสิ่งที่ร้ายแรงคือ เกมที่นิยมส่วนใหญ่เป็นเกมประเภทต่อสู้ และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เกมเหล่านี้จะเป็นการปลูกฝังความรุนแรงในส่วนลึกของจิตใจผู้เล่นมากขึ้น เนื่องจากผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ต่อสู้มิใช่เป็นเพียงผู้ดูเท่านั้น และอาจเป็นอันตรายในรูปแบบหนึ่งซึ่งเรามองข้าม

ระยะเวลากว่าสิบปีที่ผ่านมาเกมก่อให้เกิดปัญหาระดับประเทศมากมาย เช่น ปัญหาความรุนแรงที่แฝงมาในเนื้อหาของเกม ความหยาบคายในบทสนทนาของตัวละคร แฝงด้วยเรื่องเพศและการเหยียดชนชั้น จนเกิดปัญหาและอาชญากรรมต่อเยาวชน ในบางประเทศมีต่อต้านเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้กำลัง เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงและติดได้ง่าย ด้วยเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าทำให้เกมสามารถสร้างโลกเสมือนจริงซึ่งใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริงมากขึ้น โดยเฉพาะการตอบสนองของสิ่งและตัวละครในเกมที่มีความสมจริง

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกับโปรแกรมอื่นๆ เช่น Word หรือ Photoshop แต่เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีการเน้นการตอบโต้กับผู้ใช้งานด้วยกราฟิกที่ฉับไว สมจริง และมีโปรแกรมที่ต่างจากโปรแกรมอื่นๆ และสามารถเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เป็นเน็ตเวิร์ค เพื่อเล่นร่วมกันได้ ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมจากผู้เล่นมากขึ้นทุกวัน กล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์เกือบทุกเครื่องมักมีเกมติดตั้งอยู่อย่างน้อย 1 เกม โดยเกมสามารถแยกประเภทตามลักษณะของเกมและวิธีการเล่น ดังนี้ [29]

3D shooting Game หมายถึง เกมที่ใช้มุมมองของผู้เล่นในการดำเนินเรื่อง ภาพที่แสดงออดมาสามารถหมุนไปตามองศาต่างๆ ได้เช่น Quake3 หรือ Half-Life เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้เริ่มเล่นเกม

Slide Scrollers หมายถึง เกมที่มีวิธีการเล่นโดยการเลื่อนไปข้างๆ จากซ้ายไปขวา หรือจากล่างขึ้นบน เช่น Mario

Parlor Games หมายถึง เกมที่มีการเล่นอย่างง่ายๆ เช่น card games

Edutainment หมายถึง เกมที่ให้ความรู้ มักเป็นเกมเพื่อเด็ก ช่วยสร้างเสริมทักษะ และช่วยสร้างความเพลิดเพลิน

ความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์

จากอดีตมาสู่ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนา ดังนี้ [30]

ค.ศ. 1972 เกมดิจิตอลผลิตขึ้นเป็นเกมแรกของโลก มีลักษณะเป็นตู้เกมอาเขต (arcard game) ชื่อว่า Pong วิธีการเล่นเกม จะเป็นแท่งสี่เหลี่ยมกระแทกลูกบอลไปฝั่งตรงกันข้าม และผู้เล่นต้องรับลูกบอลให้ได้ทุกครั้ง ถ้ารับลูกบอลไม่ได้ถือว่าแพ้ รูปแบบเนื้อหา และกราฟิกของเกม มีความเรียบง่ายซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นและต้นแบบของเกมที่นิยมเล่นในปัจจุบัน ในปีเดียวกันมีผู้คิดค้นแบบ Dungeon and Dragon ขึ้น โดยเป็นการเล่นบนกระดานโดยใช้ลูกเต๋าเล่น สามารถเล่นได้ครั้งละหลายๆคน แต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมแตกต่างกันไป แนวคิดด้านรูปแบบและวิธีการเล่นของเกมนี้ จัดเป็นพื้นฐานของเกม RPG (Role Playing Game) ในปัจจุบัน

ค.ศ. 1975 มีการผลิตเครื่อง Apple2 ขึ้น เครื่องรุ่นต่างๆมีการพัฒนาและการผลิตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในช่วงแรกเป็นการพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป มีกราฟิกเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน มีรูปแบบการเล่นและการควบคุมง่ายๆ ขาดความสมจริง เนื่องจากประสิทธิภาพของเครื่องและเทคโนโลยีต่างๆ ยังไม่มีความก้าวหน้านัก แต่หลายบริษัทให้ความสนใจในการผลิตเกมคอมพิวเตอร์อย่างจริงจัง ทำให้นักพัฒนาเกมเห็นช่องทางในการขยายตลาดเกม การพัฒนาเกมเข้าสู่ตลาดเกมคอมพิวเตอร์ครั้งนั้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์

ค.ศ. 1983 มีการผลิตเกม King's ภาคแรกขึ้น รูปแบบของการเล่นเกมนี้ ใช้วิธีการบังคับโดยการพิมพ์คำสั่งลงไป แล้วตัวละครก็จะแสดงท่าทางตามคำสั่งที่พิมพ์

ค.ศ. 1985 มีการจำหน่ายเกม Pacman สู่ตลาด ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมากและในปีเดียวกันนี้มีการเปิดตัว เกม Simcity เป็นครั้งแรก ซึ่งสามารถทำยอดขายได้ดีเช่นกัน

ค.ศ. 1989 มีการจำหน่ายเกม Prince of Persia ซึ่งสามารถแสดงผลได้ถึง 16 สีและสามารถแสดงเสียงได้ ในช่วงนั้นจัดว่าเป็นเกมที่มีความทันสมัยอย่างมาก

ค.ศ. 1990 ตอนต้น เกมคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น ราคาไม่แพง มีสื่อเก็บข้อมูลแบบใหม่ที่มีคุณภาพดีขึ้น เป็นเริ่มต้นของเกมแนว Action 3D รวมถึงเกมสามมิติอื่นๆในปัจจุบัน และได้ยึดตลาด PC เอาไว้อาจกล่าวได้ว่าเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน ในด้านรูปแบบของเกม กราฟิก มุมมอง และระบบต่างๆ ของเกมที่มีการพัมนาขึ้นและมีการเติบโตของตลาดเกม

ค.ศ. 1991 John Carmark เปิดตัวเกม Wolfenstein 3D สู่ตลาด รูปแบบของเกมเป็น action-shooting 3 มิติ สามารถหมุนรอบรอบตัวละครได้ 360 องศา ตัวละครในเกมสามารถเดินสำรวจได้ทุกส่วนของฉาก กราฟิกมีความสวยงาม ซึ่งก่อนหน้านี้ไม่มีเกมคอมพิวเตอร์เกมไหนที่สามารถทำได้ อาจกล่าวได้ว่า Wolfenstein 3D เป็นแบบฉบับของเกม 3มิติในปัจจุบัน

ค.ศ. 1992 มีการผลิตเกม Prince of Persia ภาค 2 ขึ้น ซึ่งสามารถแสดงผลฝนระดับ 256 สี

ค.ศ. 1994 John Carmark จำหน่ายเกมใหม่ชื่อว่า doom สู่ตลาด ซึ่งมีรูปแบบการเล่นเช่นเดียวกับ Wolfenstein 3D ซึ่งเป็นเกมเดิมที่เคยเปิดตัวไปแล้วเมื่อ ค.ศ. 1991 เกม doom มีกราฟิกที่สวยงาม มีระบบเสียงและระบบการเล่นที่ดี ตัวเกมมีความรวดเร็วและมีความรุนแรง ซึ่งเกมแนวนี้ในปัจจุบันต่างได้รับอิทธิพลจากเกม doom แทบทั้งหมด

ค.ศ. 1996 บริษัท 3DFX Interactive ได้ผลิตการ์ด 3 มิติใช้สำหรับเล่นเกมขึ้น ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่ผลิตในภายหลังมีกราฟิกที่สวยงามยิ่งขึ้น และในปีเดียวกันนี้ค่ายเกม Eidos Interactive ได้ผลิตเกม Tomb Raider ภาคหนึ่งขึ้น ซึ่งได้รับผลตอบรับที่ดีอย่างมาก เนื่องจากเกมที่สร้างด้วยกราฟิกที่สวยงาม ฉากกว้างขวาง และมีเนื้อหาเป็นปริศนาและให้น่าติดตาม ทำให้ Tomb Raider ได้รับรางวัลเกมยอดเยี่ยมแห่งปีจากการโหวตผ่านนิตยสารหลายฉบับ ค่ายๆเกมอื่นๆจึงเริ่มให้ความสนใจในเรื่องกราฟิก และเนื้อเรื่องของเกมมากยิ่งขึ้น ทำให้ต่อมามีการผลิตเกม 3 มิติเป็นจำนวนมาก

ระบบ Multiplayer ได้รับความสนใจจากผู้เล่นเกมและผู้พัฒนาเกมอย่างมากสามารถเห็นได้ชัดว่าเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบันจะมีระบบ Multilayer รวมอยู่ด้วยและบางเกมได้สร้างขึ้นเพื่อการเล่นเกมในระบบนี้โดยเฉพาะ เช่น Ever Quest เกมออนไลน์แนว RPG

ตลาดเกมปัจจุบันให้ความสำคัญในด้านกราฟิก ซึ่งส่วนมากมีการผลิตขึ้นในรูป 3 มิติที่มีความสมจริง และมีความละเอียดสูง อาจจะกล่าวได้ว่า เป็นยุคของเกมในรูปแบบ 3 มิติอย่างแท้จริง ผู้เล่นทั่วโลกสามารถเล่นพร้อมกันได้โดยผ่านเครือข่ายออนไลน์

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว คอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้นและมีราคาที่ต่ำลงกว่าเดิม ผู้คนจำนวนมากสามารถเป็นเจ้าของคอมพิวเตอร์ได้ และใช้คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิง และหนึ่งในความบันเทิงนั้นคือการเล่นเกม ซึ่งส่งผลให้ตลาดเกมเติบโตอย่างรวดเร็ว ผู้ผลิตจึงพัฒนาเกมของตนให้มีคุณภาพและรูปแบบของเกมมีความหลากหลายมีขึ้น โดยสามารถแบ่งแยกประเภทของเกมเป็น 9 ประเภท ดังนี้ [30]

Action game หมายถึง เกมบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทางเคลื่อนไหวเพื่อบุกตะลุยพจยภัยในเกม เช่น Tomb Raider

RPG game (Role Playing Game) หมายถึง เกมสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆในเกมผจยภัยในด่านต่างๆของเกม สามารถเล่นเป็นทีมเพื่อร่วมเดินทางได้ เช่น Final Fantasy

Strategy game หมายถึง เกมวางแผนกลยุทธ์ สร้างผังเมือง วางแผนรบ เช่น Star Craft

Sport game หมายถึง เกมกีฬาประเภทต่างๆ เช่น Fifa

Racing game หมายถึง เกมรถแข่ง เช่น NASCAR Racing

Puzzle game หมายถึง เกมที่ใช้ความคิด เพื่อแก้ไขปัญหาตามเงื่อนไขที่กำหนด เช่น Jigsaw

Simulation game หมายถึง เกมจำลองสถานการณ์ เช่น The Sims

Adventure game หมายถึง เกมผจญภัย มีแบบ 2 มิติและ 3 มิติ เนื้อเรื่องของเกมจะถูกกำหนดไว้แล้ว ผู้เล่นต้องเล่นเกมตามโปรแกรมกำหนดเพื่อผ่านเกม เช่น Monkey Island

Arcade game หมายถึง เกมที่มีการกำหนดเงื่อนไข หรือกติกาในการเล่น เช่น กำหนดให้ผู้เล่นมีชีวิตในเกมได้เพียง 3 ครั้ง ถ้าตัวละครในเกมหมดต้องเริ่มเล่นเกมใหม่ตั้งแต่ต้น เช่น House of the dead

เกมคอมพิวเตอร์ผลิตขึ้นให้มีเนื้อหาแตกต่างกันออกไป และด้วยความแตกต่างของเกมคอมพิวเตอร์นี้เอง จึงส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความสนใจในด้านเนื้อหา รูปแบบ และวิธีการเล่นของเกม ซึ่งนำไปสู่การเกิดความนิยมในปัจจุบัน

แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์

เกมออนไลน์บนเครือข่ายมีมานานแล้วและมีผู้นิยมเล่นเพิ่มมากขึ้นทุกๆวัน ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่มีผู้เล่นที่มีผู้เล่นในจำนวนที่จำกัด แต่ผู้อื่นซึ่งไม่ใช่ผู้เล่นสามารถเข้าสู่การเล่นด้วยการเป็นผู้ดู และ สามารถพูดคุยได้เช่นเดียวกับการนั่งล้อมวง โดยเซิร์ฟเวอร์จะรับลงทะเบียนผู้เล่น เพื่อคำนวณอันดับของผู้เล่นแต่ละคน โปรแกรมจะแสดงผลในรูปตาราง สถานการณ์การทำงาน การ

ติดต่อ จะเก็บไว้ที่เซิร์ฟเวอร์เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม และผู้ดูสามารถพูดคุย หรือส่งข้อความติดต่อกันได้ [6]

การเติบโตของเกมออนไลน์แบบก้าวกระโดดนั้นเกิดจากความพร้อมในหลายๆด้าน ทั้งด้านผู้ให้บริการเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ตและความนิยมในแต่ละเกม เกมออนไลน์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ [15]

เกมแบบมัลติเพลเยอร์ (Multiplayer) อาจจะไม่ใช่เกมออนไลน์อย่างแท้จริง เนื่องจากผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเล่นบนเครือข่ายออนไลน์ก็ได้ ซึ่งสามารถเล่นคนเดียว หรือเล่นกับเพื่อนโดยผ่านเครือข่ายแลน (LAN) ก็ได้

เกมที่เล่นได้จากบราวเซอร์ เป็นเกมที่เขียนโดยภาษาจาวา หรือ Shockwave ผู้เล่นสามารถเล่นบนบราวเซอร์ได้เลย เป็นเกมที่เล่นอย่างง่ายๆ เช่น Tertris

เกม MMO หรือ Massive Multiplayer Online เป็นเกมที่เล่นบนเครือข่ายออนไลน์ สามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้พร้อมๆกัน ผู้เล่นสามารถพูดคุยกับผู้อื่นได้ ทำให้เกิดสังคมจำลองขึ้น และผู้เล่นก็จะได้รับอีกบทบาทหนึ่งในโลกออนไลน์

ความหลากหลายของเกมออนไลน์ด้านเนื้อหาของเกม กราฟิก การพูดคุย การส่งข้อความถึงกัน องค์ประกอบเหล่านี้ของเกมออนไลน์ จะทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ และนำมาสู่การเล่นเกมออนไลน์ระยะนานได้

แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกม

การเล่นเกมที่ไม่คร่ำเครียดและจริงจังมากนักถือว่าเป็นการเล่นเกมตามปกติ เกมสามารดึงดูดเวลาของผู้เล่นได้เนื่องจากการเคลื่อนไหวของเกม และความต้องการเอาชนะ โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่มีการพูดคุยต่อกันในขณะเล่นเกม การเล่นเกมแบบเป็นทีม การสะสมแต้ม และการสื่อสารกันได้ตลอดเวลาทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลิน สนุกสนาน และกระตุ้นให้ผู้เล่นใช้เวลาไปกับการเล่นเกมมากขึ้น

นักจิตวิทยาจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข กล่าวว่า การติดเกมนั้นมีความเหมือนกับการติดยาเสพติด เนื่องจากสมองส่วนอยากเคยถูกควบคุมด้วยสมองส่วนคิด แต่การเล่นเกมจะไปกระตุ้นสมองส่วนอยากอยู่ตลอดเวลา หากไม่มีการฝึกให้เด็กเรียนรู้การควบคุมสมองส่วนคิด สมองส่วนอยากก็จะมากกว่าสมองส่วนคิด และจะเกิดการติดเกมได้ โดยระยะความรุนแรงในการติดเกมมี 3 ระดับ ดังนี้ [31]

1. ระยะเริ่มติด ผู้เล่นเริ่มใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าปกติ และเมื่อเล่นไปนานก็จะติดเกมมากขึ้น
2. ระยะที่สอง ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวเองได้ เป็นการเล่นระยะกลางๆ ผู้เล่นจะเริ่มมีปัญหา ขาดความสัมพันธ์ กับครอบครัว ยอมเสียเงินเพื่อเล่นเกม แต่ยังสามารถยับยั้งตนเองได้ ตั้งกติกากับตนเองได้
3. ระยะร้ายแรง ผู้เล่นมีการติดเกมเช่นเดียวกับการติดสารเสพติด เช่น ไม่ทานข้าว ใช้เวลาในการนอนลุกขึ้นมาเล่นเกม นอนดึก ไม่ทำการบ้าน เสียการเรียน ขาดความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว พูดคุยกันน้อยลง ทำให้ผู้เล่นต้องได้รับการบำบัดในด้านจิตวิทยา

เกมออนไลน์เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงที่เปรียบเสมือนเหรียญสองด้าน เนื่องจากให้ได้ทั้งประโยชน์และโทษต่อพฤติกรรม จิตใจ สุขภาพ และสังคมของผู้เล่น การเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานจนนำมาสู่การติดเกมนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงนิสัยของผู้เล่นได้ ดังนั้น การเล่นเกมออนไลน์จึงควรมีการจัดการด้านการจัดการในการใช้เวลาว่างในการเล่นให้มีความเหมาะสม

สาเหตุของการติดเกม

1. ปัจจัยทางชีวภาพเนื่องจากเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมคล้ายผู้ป่วยติดสารเสพติด จึงเริ่มมีการศึกษาผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อการทำงานของสมองโดยอาศัยพื้นฐานจากความรู้ทางชีววิทยาระบบประสาทของผู้ป่วยติดสารเสพติดมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดจากปัจจัยทางชีวภาพ จึงควรเข้าใจพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดที่เกิดจากฤทธิ์ของสารเสพติดเสียก่อนพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดมีลักษณะสำคัญ คือ ในระยะแรกผู้ป่วยเสพสารเสพติดเพราะต้องการฤทธิ์ของสารเสพติดที่ทำให้เกิดความสุขความเพลิดเพลินใจ แต่ในระยะสุดท้ายผู้ป่วยจะเสพสารเสพติดเพราะมีอาการต้องการเสพ (craving) และพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติด (drug seeking) เมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเสพสารเสพติด โดยไม่สามารถยับยั้งความต้องการดังกล่าวได้ แม้ทราบดีว่าจะต้องเผชิญกับผลร้ายที่ตามมา อาการในระยะสุดท้ายนี้จะยังคงอยู่หลังจากเลิกเสพแล้วไปอีกนาน การศึกษาทางชีววิทยาระบบประสาทของพฤติกรรมติดสารเสพติดพบว่าสารเสพติดทุกชนิดกระตุ้นการหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกมีความสุขความ

เพลิดเพลินใจ การหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens นี้มีความสำคัญในการทำให้ติดสารเสพติดเฉพาะในระยะแรกเท่านั้น แต่การหลั่ง dopamine ในbrain reward circuit ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากฤทธิ์ของเสพสารเสพติดทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลง (neuroplasticity) และการเปลี่ยนแปลงที่ glutamatergic projection จาก prefrontal cortex ไปยัง nucleus accumbens มีความสำคัญในการทำให้เกิดอาการในระยะสุดท้าย ผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวคือผู้ป่วยจะมีการหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens ลดลงและ prefrontal cortex จะมีการทำงานลดลงในภาวะที่ไม่มีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด ผู้ป่วยจึงขาดความสนใจต่อสิ่งเร้าที่ให้ความเพลิดเพลินใจตามธรรมชาติต่างๆ แต่เมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด เช่น ความเครียดสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเสพสารเสพติด เป็นต้น สิ่งเร้าเหล่านี้จะกระตุ้นให้มีการหลั่งdopamine ทั้งที่ nucleus accumbens, amygdala, และ prefrontal cortex มากผิดปกติ และจะไปกระตุ้นให้ glutamatergic projection จาก prefrontal cortex ไปยัง nucleus accumbensทำงานมากตามไปด้วย ซึ่งทำให้ผู้ป่วยเกิดอาการต้องการเสพและพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติดโดยไม่สามารถยับยั้งได้ [32,33]

Koepp และคณะ พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้มีการหลั่ง dopamine ที่ striatum รวมทั้ง nucleus accumbens เพิ่มขึ้น [34] และเริ่มมีหลายการศึกษาที่พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีการทำงาน prefrontal cortex ลดลง [32] จากข้อมูลดังกล่าวและความรู้ทางชีววิทยาระบบประสาทเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ป่วยติดสารเสพติด จึงอาจอธิบายได้ว่าการหลั่ง dopamine ใน brain reward circuit ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระยะแรกแต่การหลั่ง dopamine ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ในระยะต่อมาเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จึงมีความคิดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดที่หมกมุ่นกับการเสพสารเสพติดและผู้ป่วยติดพนันที่หมกมุ่นกับการพนัน จนละเลยกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่สามารถควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม คือ ความเครียด และสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ ร้านเกมหรือสถานที่ที่เคยเล่นเกม และเพื่อน เป็นต้น นอกจากนี้การกลับไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากเลิกเล่นเกมไปนานแล้วก็สามารถกระตุ้นให้กลับมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

2. ปัจจัยด้านจิตสังคมเกมคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ได้แก่ ความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จและการระบายแรงขับความก้าวร้าวเป็นต้น การเล่นเกมจะมีความยากมากขึ้นตามลำดับจึงทำให้เกิดความรู้สึกท้าทาย แต่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสชนะหรือประสบความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และจะได้รับรางวัล เช่นคะแนน การได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น เป็นแรงเสริมทางบวกจากการเล่นชนะทันที จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้ เด็กและวัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมัสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน เกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน คือMassively Multiplayer Role-Playing Online Game (MMRPOG) ยังสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจด้านสังคม เช่นความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การยอมรับ เป็นต้น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยากเนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม การมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมากทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็จะต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการเรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่นเครียด และมีอารมณ์ซึมเศร้า เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกหนีการเผชิญความเครียดในด้านต่างๆ [25]

ปัญหาหรือโรคทางจิตเวชที่มักพบร่วมด้วยเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักมีปัญหาด้านอารมณ์และพฤติกรรมอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น อารมณ์ซึมเศร้า พฤติกรรมดื้อ ต่อต้าน ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน เป็นต้น มีรายงานว่าเด็กและวัยรุ่นที่เป็น attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าเด็กและวัยรุ่นทั่วไป โรคทางจิตเวชที่มักพบร่วมด้วย ได้แก่ oppositional defiant disorder, conduct disorder, และโรคซึมเศร้า เป็นต้น

ทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น

วัยรุ่น หมายถึง วัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต มีการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปทุกด้านทั้งด้านการเรียน การทำงาน การเปลี่ยนแปลงของร่างกาย การใช้ชีวิตคู่ สุชา จันทร์เอมและ สุรางค์ จันทร์

เอม [35] ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นคือวัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็ก เป็นวัยที่เป็นสะพานไปหาผู้ใหญ่ ไม่มีเส้นขีดที่แน่นอนว่าเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อใด แต่กำหนดการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายเป็นสำคัญ ถ้าจะกำหนดเอาว่าเมื่อใดก็ถือเอาตอนที่เด็กผู้หญิงเริ่มมีประจำเดือนและขนขึ้นในที่ลับ ส่วนผู้ชายถือเอาตอนที่เริ่มมีการหลั่งน้ำกาม นอกจากปัจจัยภายนอกแล้ว ปัจจัยภายในของวัยรุ่นก็มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เกิดขึ้น

องค์การอนามัยโลก จำแนกวัยรุ่นเป็น 2 กลุ่มคือ วัยรุ่นระยะต้น (อายุ10-14ปี) และวัยรุ่นระยะปลาย (อายุ15-19ปี) [36]

เคยเข้าใจผิดว่า เด็กยังไม่มีคุณธรรม(immature superego)ที่พัฒนาเต็มที่พอที่จะเป็นโรคซึมเศร้า แต่ในช่วง20ปีนี้พบเด็กเล็กเป็นโรคทางอารมณ์ได้มากขึ้นจึงมีการจัดกลุ่มนี้ในเด็กและวัยรุ่นใน DSM3 โดยลักษณะอารมณ์ซึมเศร้าพบได้93-100%เหมือนผู้ใหญ่ [37]

ในวัยรุ่นนั้นภาวะซึมเศร้าส่วนใหญ่มีอาการเหมือนผู้ใหญ่ แต่อาจมี Mask depression เป็นอารมณ์ฉุนเฉียวต่อต้าน พฤติกรรมเกเร มีอาการทางร่างกาย เช่นปวดศีรษะ ปวดท้อง หรือทำตัวเป็นอันธพาลต่อต้านสังคม ดื่มสุรา ใช้สารเสพย์ติด หนีเรียน เที่ยวกลางคืน มีพฤติกรรมที่เสี่ยงภัยทั้งด้านเพศ การลักขโมย ขับรถเร็ว หนีออกจากบ้าน ทนสภาพที่บ้านไม่ได้ รู้สึกไม่เป็นที่เข้าใจ ไม่เป็นที่ยอมรับ หงุดหงิดอารมณ์เสียง่าย(83%) ดื้อดึง ถึงขั้นมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ด่าทอพ่อแม่ หรือไม่ยอมร่วมกิจกรรมกับครอบครัว ซึม พูดน้อย คิดช้าพูดช้า(retard)เหม่อลอย แยกตัวจากเพื่อนฝูง(78%)หรือมีอาการanxiety(ตื่นเต้น ตกใจง่าย ใจสั่น)(59%) panic(กลัวรุนแรง)หรือย้ำคิดย้ำทำ บางรายรับประทานมาก นอนมาก(อาการไม่ตามรูปแบบ-atypical)ระดับการเรียนลดต่ำลงหรือไม่ยอมไปโรงเรียน ไม่ใส่ใจกับการแต่งเนื้อแต่งตัวหรือดูแลทำความสะอาดร่างกาย ทำให้วินิจฉัยว่าเป็นโรคจิตเภทระยะแรก วัยรุ่นที่บ่นอยากตายควรถือเป็น Medical emergency [38] นอกจากนี้พัฒนาการของโรคที่พบร่วมกันของภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่นอาจจะก่อให้เกิด การใช้สารเสพย์ติด หรือมีบุคลิกภาพเป็นแบบต่อต้านสังคมในช่วงวัยหนุ่มสาวได้ [39]

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ธนะวัฒน์ วรรณประภา [40] ศึกษาเรื่อง เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลภาคสนามโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การวิจัยพบว่า ผู้เล่นรู้จักการเล่นเกมออนไลน์จากบุคคลใกล้ชิด และรู้จักเกมผ่านสื่อต่างๆ ปัจจัยด้านโปรแกรม

ส่งผลต่อการชื่นชอบการเล่นเกม ได้แก่ ความเป็นสังคมเสมือนทำให้ผู้เล่นสามารถพูดคุยระหว่างกันได้ ระดับขั้น ระบบการเล่น ความท้าทาย สิ่งของในเกม ตัวละครในเกม การแข่งขันเพื่อพัฒนาตัวละครของตน ภารกิจที่มีให้ทำมากมาย ลักษณะเฉพาะของโปรแกรม ภาพสวยงาม ระบบการสื่อสารง่าย และหมุนภาพได้ 360 องศา ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ

งานวิจัยของ ธนะวัฒน์ วรรณประภา แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นรู้จักเล่นเกมออนไลน์จากบุคคลใกล้ชิด ปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์ที่ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ ได้แก่ ความเป็นสังคมเสมือนทำให้ผู้เล่นสามารถพูดคุยระหว่างกันได้ ความท้าทาย ภารกิจที่มีให้ทำมากมาย ภาพที่สวยงาม

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ [41] ศึกษาเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้น เร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพ มหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2) แบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ28 3) แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Chi-square test, Unpaired T-test, Pearson's Product Moment และ One way ANOVA พบว่า รายได้รวมของครอบครัว จำนวนเพื่อนสนิท ผลการเรียนเทอมที่ผ่านมา การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งความถี่ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร คิดเป็นร้อยละ 43.7

สุคน โชติชัยสถิต [42] ศึกษาเรื่อง ผลการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นการวิจัยเชิงทดลองประเภท Quasi-experiment เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดการควบคุมตัวเอง แบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริง โดยมีนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย เป็นกลุ่มตัวอย่าง การวิจัยพบว่า หลังสิ้นสุดการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตัวเองสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุม และหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองไม่แตกต่างจากหลังสิ้นสุดการทดลอง

อัจฉรีสา ชุมมานนท์ [43] ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม การวิจัย พบว่า เพศชายมีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิงถึง 1 เท่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่าและมีระดับการศึกษาที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่าและมีระดับการศึกษาที่ต่ำกว่า บทบาทของครอบครัวหรือญาติและบทบาของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เกมออนไลน์ประเภทกีฬาได้รับความนิยม

สูงที่สุด และหนังสือคู่มือการเล่นเกมถือว่าเป็นการโฆษณาผ่านสื่อที่เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างมากที่สุดเมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ

นันทวัสส์ สหชัยรุ่งเรื่อง [44] ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่างๆ: กรณีศึกษาร้าน N-Sign อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม จากการวิจัยพบว่า สาเหตุของการวิจัยพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น มักเกิดจากความเบื่อหน่าย ภาวะซึมเศร้า ภาวะวิตกกังวลในการดำเนินชีวิตประจำวัน และยังพบอีกว่า ช่วงอายุ 10-15 ปีมักจะเล่นเกมออนไลน์เนื่องจากเพื่อนชักชวน ช่วงอายุ 16-20 ปีมักจะเล่นเกมออนไลน์เนื่องจากเพื่อนชักชวน และเกิดจากความอยากรู้อยากลอง ช่วงอายุ 21-25 ปี สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์มีลักษณะคล้ายคลึงกับช่วงอายุ 16-20 ปี ได้แก่ เกิดจากเพื่อนและน้องชักชวน และเกิดจากการอยากทดลอง

อณิรภร อินเฉิดฉาย [45] ศึกษาเรื่อง การเล่นเกมแร็คนาร็อกออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบสอบถาม จากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายอายุ 13 ปี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อาศัยอยู่กับบิดามารดา ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน แต่ออกมาเล่นเกมที่ร้านเกม และใช้ระยะเวลาในการเล่นเกม 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาที่เล่นเกมมากที่สุดคือ 16.00-22.00 น. นักเรียนที่เล่นเกมมาน้อยกว่า 12 เดือน มีพฤติกรรมก้าวร้าวกมากกว่า และค่าใช้จ่ายที่เล่นเกมต่อสัปดาห์ 51-100 บาทมากที่สุด ส่วนใหญ่นักเรียนเลือกเล่นเพราะสามารถเล่นได้พร้อมกัน และการเพิ่มสิ่งของพิเศษในเทศกาลต่างๆเป็นการสร้างความดึงดูดใจ การใช้เวลาในการเล่น และชั่วโมงการเล่นต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวแตกต่างกัน

วรัมพร สถาปนิกานนท์ [46] ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: ศึกษากรณี เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูง กรุงเทพมหานคร ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม การวิจัยพบว่า (1) การเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ส่งผลกระทบจนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านลบเกี่ยวกับการรับประทานอาหารของผู้เล่น (2) เกมออนไลน์ส่งผลกระทบในด้านลบด้านสุขอนามัยของผู้เล่น (3) พฤติกรรมด้านการศึกษาของผู้เล่นเกมออนไลน์ยังอยู่ในภาวะปกติ (4) เกมออนไลน์ส่งผลกระทบในด้านลบต่อเศรษฐกิจและสถาบันครอบครัวของผู้เล่น

ณัฐพล ติณวัฒนกิจ [47] ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อความสนใจในการเล่นเกมโยวกังออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยโดยใช้สถิติพรรณนา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม การวิจัยพบว่า (1) ผู้เล่นเกมโยวกังออนไลน์มีความสนใจในการเล่นเกมแยกตามลักษณะประชากรไม่แตกต่างกัน (2) เนื้อหาของเกมโยวกังออนไลน์มีความสัมพันธ์

กับความสนใจในการเล่น (3) เทคนิคการนำเสนอเกมโยวกังมีความสัมพันธ์กับความสนใจในการเล่น (4) ประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับจากเกมโยวกังออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความสนใจในการเล่น

สำนักงานสถิติแห่งชาติสำรวจการใช้คอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนในปี พ.ศ.2545 พบว่าเด็กและเยาวชนชนอายุ 11-24 ปีทั่วประเทศประมาณ 3 ล้านคนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม และสำรวจกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของเด็กและเยาวชน พบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 6-24 ปี ประมาณ 1.4 ล้านคนเล่นคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมเป็นกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง [48]

นอกจากนี้ยังได้สำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ.2546พบว่าร้อยละ 59 ของประชาชนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปเล่นเกมออนไลน์ และร้อยละ 18 เป็นผู้เล่นเกม Ragnarok [1] การใช้อินเตอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ.2546 พบว่าร้อยละ 69 ของเด็กและวัยรุ่นที่มีอายุน้อยกว่า 20 ปีใช้อินเตอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และร้อยละ 21 ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ [48]

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ [49] ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในปี พ.ศ. 2546พบว่าร้อยละ 84.6 ของนักเรียนเคยเล่นเกม ร้อยละ23.9 เล่นเกมมากกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 11.0 เล่นเกมทุกวัน นักเรียนที่เล่นเกมใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 3 ชั่วโมงต่อครั้ง [21] ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนที่มีอายุ 10 ปีขึ้นไปในเขตกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ. 2546 พบว่าร้อยละ37.7ของเยาวชนเล่นเกม 3-4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 25.8 เล่นเกม 5-6 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ18.5 เล่นเกมทุกวัน และพบว่าร้อยละ 54.1 เล่นเกมนานที่สุด 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 31.4เล่นเกม 4-6 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 6.5 เล่นเกม 7-10 ชั่วโมงต่อครั้ง และร้อยละ 3.3 เล่นเกมนานที่สุดมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อครั้ง [50]

นภดล กรรณิกา และคณะ [51] ได้สำรวจพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลในปี พ.ศ. 2548 พบว่าประชาชนอายุ 12 ปีขึ้นไปประมาณ 1.5 ล้านคนนิยมเล่นเกมออนไลน์ และพบว่าเด็กและเยาวชนอายุ 7-25 ปีที่เล่นเกมออนไลน์ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 4.5 ชั่วโมงต่อวัน และร้อยละ 32 เล่นเกมมากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน [25]

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ รายงานปัญหาวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ในปี พ.ศ. 2546 ว่า ร้อยละ 16.6 ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกม นักเรียนที่มีปัญหาการติดเกมยอมรับว่าเล่นเกมมากเกินไป การเล่นเกมทำให้เกิดปัญหาบางอย่าง รวมทั้งทำให้ผลการเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญ [49]

จากการสำรวจของสำนักวิจัยเอแบคโพล ร้อยละ42.2 ของเด็กและเยาวชนยอมรับว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติด และจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่าร้อยละ 13.3 ของผู้เล่นเกมออนไลน์ระบุว่ามีปัญหาจากการเล่นเกม ได้แก่ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ก้าวร้าว ไม่สนใจการเรียน และสุขภาพไม่ดี เป็นต้น [2] ซึ่งอาจพิจารณาว่าเป็นผู้ที่ติดเกมได้เช่นเดียวกัน เด็กและวัยรุ่นเพศชายติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิงประมาณ 3-4 เท่า

งานวิจัยในต่างประเทศประเทศ

Wan and Chiou [52] ศึกษาเรื่อง สาเหตุของการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก คำถามปลายเปิด กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ วัยรุ่น จำนวน10 คน ซึ่งติดเกมออนไลน์ พบว่า (1) เกมออนไลน์ เป็นความต้องการเสพติดทางจิตและแรงจูงใจ (2) เกมออนไลน์ แสดงความเป็นแก่นแท้ของตน (3) เกมออนไลน์ เป็นความคาดหวังประจำวัน (4) เกมออนไลน์ ชดเชยตอบสนองความพึงพอใจ และ (5) เกมออนไลน์สะท้อนถึงความเป็นตัวตน

Chuang [53] ศึกษาเรื่อง การเป็นลมที่มีอัตราเพิ่มขึ้นของผู้เล่นเกมสวมบทบาท: การระมัดระวังปัญหาสุขภาพในผู้ติดอินเตอร์เน็ต โดยการสัมภาษณ์ผู้ป่วยจำนวน 10 คน ซึ่งเคยเป็นลมขณะเล่นเกมสวมบทบาท (MMORPGs) ผู้ป่วยส่วนมากเป็นวัยรุ่น เพศชาย มีอาการใจสั่น และป่วย เป็นลมโดยไม่ทราบสาเหตุ มีความรู้สึกไวต่อแสง มีพฤติกรรมใจร้อน ผลการวิจัยพบว่า การเล่นเกมสวมบทบาททำให้เกิดอาการแตกต่างจากการเล่นเกมทั่วไป

งานวิจัยของ Chuang ศึกษาเรื่อง ปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า เกมออนไลน์มีผลกระทบต่อผู้เล่นในหลายด้าน ได้แก่ ด้านสุขภาพ ร่างกาย พฤติกรรม และจิตใจ ซึ่งจากการวิจัยได้แสดงเห็นว่า ปัญหาจากการติดเกมออนไลน์เป็นปัญหาต่อเยาวชนที่ไม่ควรมองข้าม

Teng, Lo and Wang [54] ศึกษาเรื่อง การเลือกการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นพบว่า (1) ผู้เล่นทั่วไปใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูล มากกว่าผู้เล่นที่เล่นจนชำนาญ (2) ผู้เล่นทั่วไปชอบทดลองเล่นฟรี และมักเลือกภาพและกราฟิกที่สวยงาม มากกว่าผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ (3) ผู้เล่นที่เล่นจนมีความชำนาญ เชื่อถือภาพลักษณ์ของสื่อโฆษณามากกว่าผู้เล่นทั่วไป (4) ทั้งผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ และผู้เล่นทั่วไปส่วนมากมักเล่นเกมจากการบอกปากต่อปาก และเชื่อในการโฆษณาทางโทรทัศน์ (5) การเลือกผู้ผลิตเกม มีความสำคัญน้อยที่สุดสำหรับผู้เล่นทั่วไปและผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ

Cole and Griffiths [55] ศึกษาเรื่อง ปฏิกิริยาทางสังคมที่เพิ่มขึ้นของเกมออนไลน์ประเภทผู้สวมบทบาท (MMORPGs) กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ล่นเกมสวมบทบาท (MMORPGs) จำนวน 912 คน จาก 45 ประเทศ พบว่า ผู้เล่นเกมดังกล่าวมีการรวมตัวกันเป็นสังคม โดยมีโอกาสที่จะสร้าง

มิตรภาพที่แน่นแฟ้น การศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นปฏิกิริยาทางสังคมของเกมออนไลน์ที่ก่อตัวจนเป็นองค์ประกอบขนาดใหญ่ โดยเกมนี้จะปล่อยให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงตัวตนที่ไม่สามารถแสดงออกได้ในชีวิตจริง มีการเล่นร่วมกันเป็นทีม และมีการให้กำลังใจแก่กัน

Jansz and Tanis [56] วิจัยเรื่อง ความดึงดูดใจของเกมออนไลน์ ประเภทตนเองเป็นผู้ยิง (EPSG) โดยมีการสำรวจทางอินเตอร์เน็ต ผลสำรวจพบว่า เกมประเภทดังกล่าว ส่วนใหญ่ผู้เล่นเป็นวัยรุ่น เพศชาย ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่นเป็นกลุ่มคนที่มีการเล่นจนชำนาญ แข่งขันเพื่อให้ได้คะแนนสูงสุด ความเป็นสังคม คือ สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาเล่นเกม

Phillips และคณะ พบว่าในปี ค.ศ.1995 ร้อยละ 77.2 ของวัยรุ่นอายุ 11-16 ปีเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 24.2 เล่นเกมทุกวัน และร้อยละ 14 เล่นเกมมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง [57]

Griffiths และคณะ พบว่าในปี ค.ศ. 1998 ร้อยละ 98.7 ของวัยรุ่นอายุ 12-16 ปีเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ [58]

Colwell และคณะ พบว่าในปี ค.ศ. 2000 ร้อยละ 92 ของวัยรุ่นอายุ 12-14 ปีเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นการเล่นเกมเฉลี่ย 3 ครั้งต่อสัปดาห์ และ 2.6 ชั่วโมงต่อครั้ง [39]

Durkin และคณะ พบว่าในปี ค.ศ.1999 ร้อยละ 94 ของวัยรุ่นอายุ 12-17 ปีทั่วประเทศเล่นเกมคอมพิวเตอร์ [59]

Bushman และคณะ รายงานในปี ค.ศ. 1996 ว่า นักเรียนระดับประถมศึกษา4–มัธยมศึกษา 2 เพศชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และเพศหญิงเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์38 Johansson และคณะ รายงานในปี ค.ศ.2004 ว่าร้อยละ 2.7 ของวัยรุ่นอายุ 12-18 ปีทั่วประเทศเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับที่เรียกว่า pathological playing และอีกร้อยละ 9.8 เล่นเกมในระดับ at-risk playing [60]

Grusser และคณะ รายงานพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่นอายุ 11-14 ปี ในปี ค.ศ.2005 พบว่าร้อยละ 9.3 ของกลุ่มตัวอย่างเข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่าเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไป และกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมมากเกินไปมีปัญหาเรื่องสมาธิในการเรียนและการจัดการกับอารมณ์อย่างมีนัยสำคัญ [61]

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากรเป้าหมาย (Target Population) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตกรุงเทพมหานคร

ประชากรตัวอย่าง (Sample Population) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4-6 ในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4-6ในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ให้ความร่วมมือในการวิจัย โดยได้จากการคำนวณขนาดตัวอย่าง 768 คนโดยใช้เกณฑ์การคัดเข้าและคัดออกดังต่อไปนี้

เกณฑ์การคัดเข้า

1. เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่4-6 ในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในเขตกรุงเทพมหานคร
2. มีช่วงอายุตั้งแต่ไม่เกิน 20 ปี
3. มีความสมัครใจในการเข้าร่วมในงานวิจัย
4. ผู้ปกครองหรือผู้แทนโดยชอบธรรมให้ความยินยอม

เกณฑ์การคัดออก

1. มีความบกพร่องในความคิด การตัดสินใจอย่างเห็นได้ชัด
2. ผู้ปกครองหรือผู้แทนโดยชอบธรรมปฏิเสธให้ความยินยอมในการให้เข้าร่วมงานวิจัย

ขนาดตัวอย่าง (Sample Size) การคำนวณขนาดตัวอย่างในงานวิจัยประเภทที่ต้องการประมาณค่าการศึกษาในกลุ่มเดียวและเป็นข้อมูลชนิดนั้น

โดยใช้สูตร $n = Z^2_{\alpha/2} PQ/d^2$

กำหนดความเชื่อมั่นในการสรุปข้อมูลเป็น 95 %

กำหนด $n = Z_{0.05/2} = 1.96$ (two tail)

P = อัตราการเกิดเหตุการณ์ = 0.5 (เป็นค่าประมาณเนื่องจากไม่ทราบข้อมูลอ้างอิง)

$q = 1-0.5 = 0.5$

α = acceptable error แทนค่า 0.05

n = ขนาดตัวอย่าง

$n = (1.96)^2(0.5)(0.5) / (0.05)^2 = 384$

ดังนั้นขนาดตัวอย่าง n = 384 คน แต่เนื่องจากใช้การสุ่มตัวอย่างแบบ multiple stage cluster sampling จึงทำการปรับค่า Design effect ที่ 2 เพราะฉะนั้นจึงได้ n = 768 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

การสุ่มตัวอย่าง (Sample Selection) ในการศึกษาครั้งนี้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multiple stage cluster sampling) โดยจะสุ่มเลือกโรงเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครทั้งหมด 50 เขต โดยการสุ่มเลือกเขตโรงเรียนที่มีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมา 5 เขตโดยการสุ่มจับสลากเลขที่ลำดับของเขตในกรุงเทพมหานครและหลังจากได้เขตที่ต้องการมา 5 เขตแล้ว จึงทำการสุ่มเลือกโรงเรียนในเขตนั้นมาเขตละ 2 โรงเรียนโดยวิธีการสุ่มแบบง่ายมาเขตละ 2 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 10 โรงเรียน จากนั้นในแต่ละโรงเรียนจึงสุ่มเลือกนักเรียนจำนวนระดับชั้นละ 26 คนโดยในแต่ละระดับชั้นจะนำรายชื่อนักเรียนในแต่ละห้องมารวมกันเพื่อจัดทำหมายเลขกำกับจากนั้นก็สุ่มจับสลากมาระดับชั้นละ 26 คน หลังจากจับสลากได้จึงสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมในงานศึกษาวิจัยนี้ ดังนั้นทั้งสามชั้นเรียนรวมกันในแต่ละโรงเรียนจะได้นักเรียนที่เข้าร่วมงานศึกษาวิจัยโรงเรียนละ 78 คน รวมทั้ง 10 โรงเรียนก็จะได้ นักเรียน 780 คนที่เข้าร่วม

เขตที่คัดเลือก จำนวน 5 เขต ได้แก่ เขตภาษีเจริญ เขตบางพลัด เขตราชเทวี เขตตลิ่งชัน และ เขตบางกะปิ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยนี้ ประกอบด้วย 3 ส่วน

แบบสอบถามส่วนที่ 1: เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลทั่วไป ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองและจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา แผนการเรียน ผลการเรียน รายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน จำนวนสมาชิกในครอบครัว เพื่อนสนิท กิจกรรมยามว่าง เป็นต้น

แบบสอบถามส่วนที่ 2: เป็นแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น(Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version)สำหรับใช้ในเด็กและวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป พัฒนาโดย ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เป็นแบบทดสอบการติดเกม (Game Addicition Screening Test-Gast) ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเพื่อใช้คัดกรองเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีภาวะการติดเกม ผู้วิจัยทดสอบค่าความเชื่อถือได้ (reliability) ของแบบทดสอบโดยการหาค่าความคงที่ภายใน (internal consistency) สำหรับค่าความแม่นตรง (validity) ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความแม่นตรงด้านเนื้อหา (content validation) ร่วมกับการหาค่าความแม่นตรงด้านการสร้าง (construct validity) โดยการทำการวิเคราะห์องค์ประกอบ (factor analysis) อยู่ร้อยละ 97 ของเด็กเข้าใจข้อคำถามของแบบทดสอบเป็นอย่างดี เวลาที่ใช้ในการตอบแบบทดสอบ เฉลี่ยประมาณ 5 นาที แบบทดสอบมีค่าความคงที่ภายในอยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยมโดยมีค่า Intraclass Correlation Coefficient เท่ากับ0.90 ความแม่นตรงด้านการสร้าง (construct validity) ของแบบทดสอบอยู่ในเกณฑ์ดีโดยทุกข้อคำถามมีค่า loading factor มากกว่า 0.4 ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ได้รับการรับรองจากกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

เครื่องมือนี้ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 16 ข้อถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการตอบ

ไม่ใช่เลย(0คะแนน) หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ไม่น่าใช่(1 คะแนน) หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

น่าจะใช่(2 คะแนน) หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

ใช่เลย(3 คะแนน) หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น คะแนนรวม มีได้ตั้งแต่ 0-48

ต่ำกว่า 20 อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม

คะแนนระหว่าง 20-29 อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม

คะแนนมากกว่า หรือ เท่ากับ 30 น่าจะติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

แบบสอบถามส่วนที่ 3: เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D(Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale) เป็นเครื่องมือวัดภาวะซึมเศร้าประเภท self-report ศาสตราจารย์แพทย์หญิงอุมาพร ตรังคสมบัติ ได้นำ CES-D มาแปลเป็นภาษาไทย และศึกษาค่าทางสถิติจากการศึกษาในวัยรุ่นไทย พบว่า ความเที่ยงของ CES-D วัดโดย Cronbach's Coefficient Alpha มีค่าเท่ากับ 0.86 การศึกษาความตรงในการจำแนกพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการวินิจฉัยว่ามีภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการคัดกรองภาวะซึมเศร้า เพื่อแยกวัยรุ่น (อายุระหว่าง 15-18 ปี) ที่ซึมเศร้า ออกจากวัยรุ่นที่ไม่ซึมเศร้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ได้รับการรับรองจากกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

เครื่องมือนี้ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ ซึ่งเกี่ยวกับอาการซึมเศร้าในระยะเวลา 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา ตัวเลือกเกี่ยวกับความรุนแรง ใช้ได้ในวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี ตัวเลือกเกี่ยวกับความรุนแรง หรือความถี่ของอาการซึมเศร้ามี 4 ระดับ คือ

1. ไม่เลย
2. บางครั้ง
3. บ่อยๆ
4. ตลอดเวลา

คะแนนรวม มีได้ตั้งแต่ 0-60 การให้คะแนนจะให้ตามความรุนแรง หรือความถี่ของอาการซึมเศร้ามี 4 ระดับ

1. ไม่เลย (น้อยกว่า 1 วัน)ให้ 0 คะแนน
2. นานๆครั้ง (1-2 วัน)ให้ 1 คะแนน
3. ค่อนข้างบ่อย (3-4 วัน)ให้ 2 คะแนน
4. บ่อยครั้ง (5-6 วัน) ให้ 3 คะแนน

ยกเว้น ข้อที่ 4, 8, 12 และ 16 ที่การให้คะแนนจะตรงกันข้ามกัน คือ

1. ไม่เลย (น้อยกว่า 1 วัน)ให้ 3 คะแนน
2. นานๆครั้ง (1-2 วัน)ให้ 2 คะแนน
3. ค่อนข้างบ่อย (3-4 วัน)ให้ 1 คะแนน
4. บ่อยครั้ง (5-6 วัน) ให้ 0 คะแนน

เมื่อรวมคะแนนทุกข้อแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ปกติที่กำหนดดังนี้คะแนนรวมสูงกว่า 22 ถือว่าอยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือแนะนำตัวจากภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเสนอเรื่องขอเก็บข้อมูลไปยังผู้บริหารโรงเรียนที่เข้าร่วมการวิจัย เพื่อขอความร่วมมือในการขอเก็บข้อมูล
2. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงผู้บริหารโรงเรียนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และขออนุญาตดำเนินการเก็บข้อมูล
3. เข้าพบกับอาจารย์แนะแนวแต่ละโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือและข้อมูลเพื่อใช้ในการสุ่มแบบง่ายเพื่อเลือกห้องเรียนและนักเรียน
4. แนะนำตัวกับนักเรียนเพื่อชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ซึ่งจะให้กลุ่มตัวอย่างนำใบยินยอมให้ผู้ปกครองเซ็นแล้วส่งในวันต่อมาที่จะดำเนินการเก็บข้อมูลในชั่วโมงแนะแนวด้วยตนเอง
5. ตรวจสอบข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้ไปทำการวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และค่าสถิติดังนี้คือ

1. สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistic) โดยแสดงค่า ความถี่ ร้อยละ มัชฌิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติเชิงอนุมาน (inferential statistic) วิเคราะห์การเปรียบเทียบตัวแปรระหว่าง 2 กลุ่ม ใช้การทดสอบหาค่า t-test ระหว่าง 3 กลุ่มขึ้นไปใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และถ้าพบว่ามีความแตกต่างกันใช้การทดสอบรายคู่โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Sheffe' Post hoc Comparison)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่องภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร โดยวิธีการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และใช้การวิจัยแบบสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 771 คน รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research)

ทั้งนี้ แจกแบบสอบถามไปทั้งหมด 771 ชุด ได้แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์กลับคืนมา จำนวน 771 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของแบบสอบถามทั้งหมด และแบบสอบถามสามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ จำนวน 771 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100.00 แล้ววิเคราะห์ข้อมูลประมวลผลโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมประมวลผลทางสถิติ ซึ่งเสนอผลการวิจัย ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (GAST)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก (CES-D)

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<u>ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล</u>

ในส่วนแรกนี้เป็นผลการวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะประกอบไปด้วยรายละเอียดต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.1 อายุ

1.2 เพศ

1.3 ระดับการศึกษา

1.4 แผนการเรียน

1.5 เกรดเฉลี่ยของสองเทอมที่ผ่านมา

1.6 รายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน

1.7 รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน

1.8 จำนวนสมาชิกในครอบครัว

1.9 การมีเพื่อนสนิทต่างเพศ

1.10 จำนวนเพื่อนสนิท(ที่ไม่ใช่เพื่อนสนิทต่างเพศ)

1.11 การมีเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานที่บ้าน

1.12 การมีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์

1.13 การมีเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์

1.14 การเรียนกวดวิชา

1.15 การมีกิจกรรมยามว่าง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 16 ปี	130	16.9
16 – 17 ปี	505	65.5
มากกว่า 17 ปี	136	17.6
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของอายุ	=	16.49	ปี
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	1.008	ปี
ฐานนิยม	=	16	ปี
อายุมากที่สุด	=	20	ปี
อายุน้อยที่สุด	=	14	ปี

จากตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามอายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีช่วงอายุเท่ากับ 16-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 65.5 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 17 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.6 และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่า 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 16.9 ตามลำดับ โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของอายุ เท่ากับ 16.49 ปี, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.008 ปี ฐานนิยม เท่ากับ 16 ปี, อายุมากที่สุด เท่ากับ 20 ปี และอายุน้อยที่สุด เท่ากับ 14 ปี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	396	51.4
หญิง	375	48.6
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพศพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 51.4 และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 48.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 4	257	33.3
มัธยมศึกษาปีที่ 5	255	33.1
มัธยมศึกษาปีที่ 6	259	33.6
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนในระดับการศึกษาในแต่ละระดับใกล้เคียงกันระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 33.6 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างมีระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ กลุ่มตัวอย่างมีระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 33.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามแผนการเรียน

แผนการเรียน	จำนวน	ร้อยละ
แผนวิทย์-คณิต	313	40.6
แผนศิลป์-คำนวณ	237	30.7
แผนศิลป์-ภาษา	134	17.4
แผนศิลป์-สังคม	87	11.3
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามแผนการเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เรียนแผนวิทย์-คณิต คิดเป็นร้อยละ 40.6 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่เรียนแผนศิลป์-คำนวณ คิดเป็นร้อยละ 30.7 กลุ่มตัวอย่างที่เรียนแผนศิลป์-ภาษา คิดเป็นร้อยละ 17.4 และกลุ่มตัวอย่างที่เรียนแผนศิลป์-สังคม คิดเป็นร้อยละ คิดเป็น 11.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเกรดเฉลี่ยของสองเทอมที่ผ่านมา

เกรดเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.01	25	3.2
2.01 – 3.00	260	33.7
3.01 – 4.00	321	41.6
ไม่มีข้อมูล	165	21.4
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ย	=	3.04
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	0.512
ฐานนิยม	=	3.00
เกรดมากที่สุด	=	4.00
เกรดน้อยที่สุด	=	1.60

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเกรดเฉลี่ยของสองเทอมที่ผ่านมา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ย 3.01-4.00 คิดเป็นร้อยละ 41.6 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีเกรดเฉลี่ย 2.01-3.00 คิดเป็นร้อยละ 33.7 ลำดับต่อมา กลุ่มตัวอย่างที่มีเกรดเฉลี่ย น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.00 คิดเป็นร้อยละ 3.2 ตามลำดับ โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ยสองเทอมที่ผ่านมา เท่ากับ 3.04, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.512, ฐานนิยม เท่ากับ 3.00, เกรดเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 4.00 และเกรดเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 1.60 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน

รายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน (บาท)	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1,001 บาท	161	20.9
1,001 – 2,000 บาท	249	32.3
2,001 – 4,000 บาท	283	36.7
มากกว่า 4,000 บาท	78	10.1
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของรายได้	=	2,522.44	บาท
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	1,712.75	บาท
ฐานนิยม	=	1,000	บาท
รายได้มากที่สุด	=	10,000	บาท
รายได้น้อยที่สุด	=	1,000	บาท

จากตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือนเท่ากับ 2,001 – 4,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 36.7 รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือนระหว่าง 1,001 – 2,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 32.3 ถัดมาเป็นกลุ่มตัวอย่างมีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือนที่น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.9 และ กลุ่มตัวอย่างมีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน มากกว่าหรือเท่ากับ 4,001 คิดเป็นร้อยละ 10.1 ตามลำดับ โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของรายได้ เท่ากับ 2,522.44 บาท, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1,712.75 บาท, ฐานนิยม เท่ากับ 1,000 บาท, รายได้มากที่สุด เท่ากับ 10,000 บาท และรายได้น้อยที่สุด เท่ากับ 1,000 บาท ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยของครอบครัว (บาท)	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 10,000 บาท	356	46.2
10,001 – 20,000 บาท	149	19.3
20,001 – 40,000 บาท	149	19.3
มากกว่า 40,000 บาท	117	15.2
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของรายได้	=	34,822.27	บาท
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	79,327.016	บาท
ฐานนิยม	=	20,000	บาท
รายได้มากที่สุด	=	1,000,000	บาท
รายได้น้อยที่สุด	=	5,000	บาท

จากตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามตามรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 46.2 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท และ 20,001 – 40,000 บาท มีค่าเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 19.3 และ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน มากกว่าหรือเท่ากับ 40,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 15.2 ตามลำดับ โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน เท่ากับ 34,822.27 บาท, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 79,327.01 บาท, ฐานนิยม เท่ากับ 20,000 บาท , รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากที่สุด เท่ากับ 1,000,000 บาท และรายได้เฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 5,000 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว

จำนวนสมาชิกในครอบครัว (คน)	จำนวน	ร้อยละ
1 – 3 คน	174	22.6
4 – 6 คน	531	68.9
มากกว่า 7 คน	66	8.6
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของจำนวนสมาชิกในครอบครัว	=	4.48	คน
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	1.618	คน
ฐานนิยม	=	4	คน
จำนวนสมาชิกในครอบครัวได้มากที่สุด	=	13	คน
จำนวนสมาชิกในครอบครัวได้น้อยที่สุด	=	1	คน

จากตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 4-6 คน คิดเป็นร้อยละ 68.9 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 1 – 3 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 และ กลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัวมากกว่าเจ็ดคน คิดเป็นร้อยละ 8.6 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยจำนวนสมาชิกในครอบครัว เท่ากับ 4.48 คน, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.618 คน, ฐานนิยม เท่ากับ 4 คน, จำนวนสมาชิกในครอบครัวมากที่สุด เท่ากับ 13 คน และจำนวนสมาชิกในครอบครัวน้อยที่สุด เท่ากับ 1 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพื่อนสนิทต่างเพศ

เพื่อนสนิทต่างเพศ	จำนวน	ร้อยละ
มี	362	47.0
ไม่มี	402	52.1
ไม่มีข้อมูล	7	.9
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกเพื่อนสนิทต่างเพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิทต่างเพศ คิดเป็นร้อยละ 47.0 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีเพื่อนสนิทต่างเพศ คิดเป็นร้อยละ 52.1

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามจำนวนเพื่อนสนิท

จำนวนเพื่อนสนิท (คน)	จำนวน	ร้อยละ
0 - 3	231	30.0
3 – 6	201	26.1
7 - 9	138	17.9
มากกว่า 10 คน	201	26.1
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของจำนวนเพื่อนสนิท	=	7.44	คน
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	8.556	คน
ฐานนิยม	=	10	คน
จำนวนเพื่อนสนิทมากที่สุด	=	100	คน
จำนวนเพื่อนสนิทน้อยที่สุด	=	0	คน

จากตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามจำนวนเพื่อนสนิทพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิท 0-3 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 คน รองลงมากลุ่มตัวอย่างมีเพื่อนสนิท 3 – 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.1 และ กลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิท 7 - 9 คน คิดเป็น ร้อยละ 17.9 สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิทมากกว่า 10 คนนั้นคิดเป็นร้อยละ 26.1 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของจำนวนเพื่อนสนิท เท่ากับ 7.44 คน, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 8.556 คน , ฐานนิยม เท่ากับ 10 คน, จำนวนเพื่อนสนิทมากที่สุด เท่ากับ 100 คน และจำนวนเพื่อนสนิทเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 0 คน ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน	จำนวน	ร้อยละ
มี	628	81.5
ไม่มี	143	18.5
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.11 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน คิดเป็นร้อยละ 81.5 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน คิดเป็นร้อยละ 18.5

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามสมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์

สมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
มี	345	44.7
ไม่มี	426	55.3
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามสมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 44.7รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีสมาชิกในครอบครัวเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 55.3

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.13 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์

เพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เล่น	580	75.2
ไม่เล่น	191	24.8
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.13 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 75.2 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 24.8

ตารางที่ 4.14 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามการเรียนกวดวิชา

การเรียนกวดวิชา	จำนวน	ร้อยละ
เรียน	387	50.2
ไม่ได้เรียน	384	49.8
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.14 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามเรียนกวดวิชา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเคยเรียนกวดวิชา คิดเป็นร้อยละ 50.2 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเรียนกวดวิชา คิดเป็นร้อยละ 49.8

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.15 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามกิจกรรมยามว่าง

กิจกรรมยามว่าง	จำนวน	ร้อยละ
มี	749	97.1
ไม่มี	22	2.9
รวม	771	100.0

จากตารางที่ 4.15 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามกิจกรรมยามว่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีกิจกรรมยามว่าง คิดเป็นร้อยละ 97.1 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีกิจกรรมยามว่าง คิดเป็นร้อยละ 2.9

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (GAST)

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ จะแสดงความถี่และร้อยละ ของข้อมูลแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น(Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version) สำหรับใช้ในเด็กและวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 16 ข้อถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความเห็นในแต่ละข้อ โดยเลือกมาตรประเมินใน 4 ระดับ คือ ไม่ใช่เลย ไม่น่าใช่ น่าจะใช่ และใช่เลย ตามลำดับ

ตารางที่ 4.16 แสดงความถี่และร้อยละ ของข้อมูลแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version)

ข้อความ ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ..	ไม่ใช่เลย	ไม่น่าใช่	น่าจะใช่	ใช่เลย
1. ... ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก	350 (45.4%)	272 (35.3%)	118 (15.3%)	31 (4%)
2. ... ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา	310 (40.2%)	225 (29.2%)	164 (21.3%)	72 (9.3%)
3. ... ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง	571 (74.1%)	132 (17.1%)	49 (6.4%)	19 (2.5%)
4. ... ฉันเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว	596 (77.3%)	131 (17%)	28 (3.6%)	16 (2.1%)
5. ... ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉัน.....	345 (44.7%)	224 (29.1%)	149 (19.3%)	53 (6.9%)
6. ... ฉันมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่นเกม	400 (51.9%)	193 (25%)	145 (18.8%)	33 (4.3%)
7.... ฉันเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม	674 (87.4%)	44 (5.7%)	29 (3.8%)	24 (3.1%)

ตารางที่ 4.16 (ต่อ) **แสดงความถี่และร้อยละ ของข้อมูลแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น** (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version)

ข้อความ ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ..	ไม่ใช่เลย	ไม่น่าใช่	น่าจะใช่	ใช่เลย
8. ... เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม	444 (57.6%)	212 (27.5%)	94 (12.2%)	21 (2.7%)
9. ... ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม	493 (63.9%)	177 (23%)	74 (9.6%)	27 (3.5%)
10. ... การเรียนของฉันแย่ลงกว่าเดิมมาก	400 (51.9%)	248 (32.2%)	104 (13.5%)	19 (2.5%)
11 ... กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับฉัน	368 (47.7%)	229 (29.7%)	106 (13.7%)	68 (8.8%)
12. ... เวลาที่ห้ามฉันไม่ให้เล่นเกมมาก ฉันมักทำไม่สำเร็จ	456 (59.1%)	198 (25.7%)	80 (10.4%)	37 (4.8%)
13. ... ฉันใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง,ซื้อหนังสือ,ซื้ออาวุธในเกม ฯลฯ)	618 (80.2%)	70 (9.1%)	56 (7.3%)	27 (3.5%)
14. ... หลายคนบอกว่าอารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป(เบื่อง่าย ,หงุดหงิดง่าย,ขี้ร้าคาญ)	466 (60.4%)	164 (21.3%)	107 (13.9%)	34 (4.4%)
15... หลายคนบอกว่าพฤติกรรมฉันเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง,ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)	481 (62.4%)	189 (24.5%)	76 (9.9%)	25 (3.2%)
16. ... หลายคนบอกว่าฉันติดเกม	542 (70.3%)	115 (14.9%)	76 (9.9%)	38 (4.9%)

จากตารางที่ 4.16 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีข้อมูลภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าส่วนใหญ่ ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมากนั้นไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 45.4 ลำดับถัดมาคือฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา ส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 40.2 ลำดับถัดมาเป็นความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง ส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 74.1 ลำดับถัดมาคือ ฉันเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว ส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 77.3 ลำดับถัดมาคือ ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉัน ส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 44.7 ลำหรับ ฉันมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่น นั้นส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 51.9 ถัดมาเป็น ฉันเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม ซึ่งส่วนใหญ่แล้วไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 87.4 ลำดับถัดมาคือ เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 57.6 ถัดมาเป็น ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 63.9 สำหรับการเรียนของฉันแย่ลงกว่าเดิมมาก ส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 51.9 ลำดับถัดมาคือ กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับฉัน ส่วนใหญ่ไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 47.7 ถัดมาคือ เวลาที่ฉันห้ามฉันไม่ให้เล่นเกมมาก ฉันมักทำไม่สำเร็จ ซึ่งส่วนใหญ่ไม่ใช่เลยคิดเป็นร้อยละ 51.9 ลำดับถัดมาคือ ฉันใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง,ซื้อหนังสือ,ซื้ออาวุธในเกม ฯลฯ) ส่วนใหญ่แล้วไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 80.2 ถัดมาคือ หลายคนบอกว่าอารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป(เบื่อง่าย ,หงุดหงิดง่าย,ขี้ร้าคาญ ฯลฯ) คิดเป็นร้อยละ 60.4 ที่ไม่ใช่เลย ลำดับถัดมาคือ หลายคนบอกว่าพฤติกรรมฉันเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง,ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ) คิดเป็นร้อยละ 62.4 ที่ไม่ใช่เลย และสุดท้ายคือ หลายคนบอกว่าฉันติดเกม ส่วนใหญ่นั้นไม่ใช่เลย คิดเป็นร้อยละ 70.3

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.17 การเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version)

คะแนนแบบทดสอบ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 คะแนน (กลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม)	667	86.5
20 – 29 คะแนน (กลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม)	76	9.9
มากกว่าหรือเท่ากับ 30 คะแนน (ติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก)	28	3.6
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของคะแนน	=	9.55	คะแนน
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	8.866	คะแนน
ฐานนิยม	=	0	คะแนน
คะแนนมากที่สุด	=	48	คะแนน
คะแนนน้อยที่สุด	=	0	คะแนน

จากตารางที่ 4.17 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามคะแนนแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีช่วงคะแนน ต่ำกว่า 20 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 86.5 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนน ระหว่าง 20 – 29 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 9.9 และกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 30 คะแนน ซึ่งน่าจะติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 3.6 ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก (CES-D)

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ จะแสดงความถี่และร้อยละ ของข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D(Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale) เป็นเครื่องมือวัดภาวะซึมเศร้าประเภทตอบด้วยตัวเองประกอบด้วยข้อคาถามจานวน 20 ข้อ ซึ่งเกี่ยวกับอาการซึมเศร้าในระยะเวลา 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา ตัวเลือกเกี่ยวกับความรุนแรง ใช้ได้ในวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี ตัวเลือกเกี่ยวกับความรุนแรง หรือความถี่ของอาการซึมเศร้ามี 4 ระดับ คือ ไม่เลย (คะแนน 0) บางครั้ง (คะแนน 1) บ่อยๆ (คะแนน 2) ตลอดเวลา (คะแนน 3) คะแนนรวม มีได้ตั้งแต่ 0-60 การให้คะแนนจะให้ตามความรุนแรง หรือความถี่ของอาการซึมเศร้ามี 4 ระดับ คือไม่เลย (< 1 วัน)ให้ 0 คะแนน บางครั้ง (1-2 วัน)ให้ 1 คะแนน บ่อย ๆ (3-4 วัน)ให้ 2 คะแนนตลอดเวลา (5-7 วัน) ให้ 3 คะแนน เมื่อรวมคะแนนทุกข้อแล้วนามาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ปกติที่กำหนดดังนี้คะแนนรวมสูงกว่า 22 ถือว่าอยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า ผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 4.18 แสดงความถี่และร้อยละ ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D (Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale)

ความรู้สึก	บ่อยครั้ง 5-6 วัน/ต่อสัปดาห์	ค่อนข้างบ่อย 3-4 วัน/ต่อสัปดาห์	นาน ๆครั้ง 1-2 วัน/ต่อสัปดาห์	ไม่เลย น้อยกว่า 1 วัน/ต่อสัปดาห์
1. ฉันหงุดหงิดง่าย	48 (6.2%)	184 (23.9%)	312 (40.5%)	227 (29.4%)
2. ฉันรู้สึกเบื่ออาหาร	29 (3.8%)	93 (12.1%)	250 (32.4%)	399 (51.8%)
3. ฉันรู้สึกว่าฉันไม่สามารถขจัดความหม่นหมอง ออกไป แม้ว่าจะมีคนในครอบครัวหรือเพื่อนคอยช่วยเหลือ	54 (7%)	102 (13.2%)	233 (30.2%)	382 (49.5%)
4. ฉันรู้สึกว่าตนเองมีความดีทัดเทียมกับคนอื่นๆ	139 (18%)	336 (43.6%)	231 (30%)	65 (8.4%)

ตารางที่ 4.18 (ต่อ) แสดงความถี่และร้อยละ ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D (Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale)

ความรู้สึก	บ่อยครั้ง 5-6 วัน/ต่อสัปดาห์	ค่อนข้างบ่อย 3-4 วัน/ต่อสัปดาห์	นาน ๆครั้ง 1-2 วัน/ต่อสัปดาห์	ไม่เลยน้อยกว่า 1 วัน/ต่อสัปดาห์
5. ฉันรู้สึกลำบากในการตั้งสมาธิเพื่อทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	41 (5.3%)	126 (16.3%)	349 (45.3%)	255 (33.1%)
6. ฉันรู้สึกหดหู่ใจ	58 (7.5%)	99 (12.8%)	230 (29.8%)	384 (49.8%)
7. ฉันรู้สึกว่าทุกๆสิ่งที่ฉันกระทำต้องฝืนใจ	33 (4.3%)	80 (10.4%)	280 (36.3%)	378 (49%)
8.ฉันรู้สึกมีความหวังเกี่ยวกับอนาคต	302 (39.2%)	300 (38.9%)	124 (16.1%)	45 (5.8%)
9.ฉันรู้สึกว่าชีวิตฉันมีแต่ความล้มเหลว	36 (4.7%)	61 (7.9%)	284 (36.8%)	390 (50.6%)
10. ฉันรู้สึกหวาดกลัว	17 (2.2%)	75 (9.7%)	287 (37.2%)	392 (50.8%)
11. ฉันนอนไม่ค่อยหลับ	69 (8.9%)	113 (14.7%)	273 (35.4%)	316 (41%)
12. ฉันมีความสุข	482 (62.5%)	191 (24.8%)	75 (9.7%)	23 (3%)
13. ฉันพูดคุยน้อยกว่าปกติ	41 (5.3%)	101 (13.1%)	306 (39.7%)	323 (41.9%)
14. ฉันรู้สึกอ้างว้างเดียวดาย	58 (7.5%)	66 (8.6%)	239 (31%)	408 (52.9%)
15. ผู้คนทั่วๆไปไม่มีความเป็นมิตร	18 (2.3%)	56 (7.3%)	210 (27.2%)	487 (63.2%)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.18 (ต่อ) แสดงความถี่และร้อยละ ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D (Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale)

ความรู้สึก	บ่อยครั้ง 5-6 วัน	ค่อนข้างบ่อย 3-4 วัน	นาน ๆครั้ง 1-2 วัน	ไม่เลยน้อยกว่า 1 วัน
16. ฉันรู้สึกว่าชีวิตนี้สนุกสนาน	346 (44.9%)	242 (31.4%)	91 (11.8%)	92 (11.9%)
17. ฉันมักร้องไห้	36 (4.7%)	67 (8.7%)	244 (31.6%)	424 (55%)
18. ฉันรู้สึกไม่มีความสุข	28 (3.6%)	74 (9.6%)	236 (30.6%)	433 (56.2%)
19. ฉันรู้สึกว่าผู้คนรอบข้างไม่ชอบฉัน	24 (3.1%)	73 (9.5%)	254 (32.9%)	420 (54.5%)
20. ฉันรู้สึกท้อถอยในชีวิต	24 (3.1%)	68 (8.8%)	226 (29.3%)	453 (58.8%)

จากตารางที่ 4.18 แสดงความถี่และร้อยละ ของข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D(Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale) พบว่า กลุ่มข้อความส่วนใหญ่ที่ตอบ บ่อยครั้ง 5-6 วัน ได้แก่ ข้อความรู้สึกมีความหวังเกี่ยวกับอนาคต ข้อความฉันมีความสุข และฉันรู้สึกว่าชีวิตนี้สนุกสนาน สำหรับ กลุ่มข้อความส่วนใหญ่ที่ตอบ ค่อนข้างบ่อย 3-4 วันได้แก่ ฉันรู้สึกว่าตนเองมีความดีทัดเทียมกับคนอื่นๆ สำหรับสำหรับ กลุ่มข้อความส่วนใหญ่ที่ตอบ นานๆครั้ง 1-2 วันได้แก่ ข้อความฉันหงุดหงิดง่าย และฉันรู้สึกลำบากในการตั้งสมาธิเพื่อทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสำหรับ กลุ่มข้อความส่วนใหญ่ที่ตอบ ไม่เลยน้อยกว่า 1 วันได้แก่ ข้อความฉันรู้สึกเบื่ออาหาร ฉันรู้สึกว่าฉันไม่สามารถขจัดความหม่นหมอง ออกไป แม้ว่าจะมีคนในครอบครัวหรือเพื่อนคอยช่วยเหลือ ฉันรู้สึกหดหู่ใจ ฉันรู้สึกว่าทุกๆสิ่งที่ฉันกระทำต้องฝืนใจ ฉันรู้สึกว่าชีวิตฉันมีแต่ความล้มเหลว ฉันรู้สึกหวาดกลัว ฉันนอนไม่ค่อยหลับ ฉันพูดคุยน้อยกว่าปกติ ฉันรู้สึกอ้างว้างเดียวดายผู้คนทั่วๆไปไม่มีความเป็นมิตร ฉันมักร้องไห้ ฉันรู้สึกไม่มีความสุข ฉันรู้สึกว่าผู้คนรอบข้างไม่ชอบฉัน และฉันรู้สึกท้อถอยในชีวิต

ตารางที่ 4.19 การเปรียบเทียบคะแนนข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D(Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale)

คะแนนแบบทดสอบ	จำนวน	ร้อยละ
0 – 22 คะแนน (ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า)	613	79.5
สูงกว่า 22 คะแนน (อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า)	158	20.5
รวม	771	100.0

ค่าเฉลี่ยของคะแนน	=	15.19	คะแนน
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	9.664	คะแนน
ฐานนิยม	=	6.00	คะแนน
คะแนนมากที่สุด	=	47	คะแนน
คะแนนน้อยที่สุด	=	0	คะแนน

จากตารางที่ 4.19 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกตามคะแนนแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST: child and adolescent version) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีช่วงคะแนน 0 – 22 คะแนน (ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า) คิดเป็นร้อยละ 79.5 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีสูงกว่า 22 คะแนน (อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า) คิดเป็นร้อยละ 20.5 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 4.20 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ กับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version)

(n=771)

เพศ	กลุ่ม			รวม
	กลุ่มปกติ ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม	กลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม	ติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก	
ชาย	333	43	20	396
	43.2%	5.6%	2.6%	51.4%
หญิง	334	33	8	375
	43.3%	4.3%	1.0%	48.6%
รวม	667	76	28	771
	86.5%	9.9%	3.6%	100.0%

จากตารางที่ 4.20 เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ กับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version) พบว่า เพศชาย มีปัญหาในการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง เมื่อพิจารณาในแต่ละเพศ พบว่า เพศชาย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 43.2 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 5.6 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 2.6 ตามลำดับ สำหรับเพศหญิง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 86.5 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 9.9 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 3.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.21 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับการศึกษา กับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version)

(n=771)

ระดับการศึกษา	กลุ่ม			รวม
	กลุ่มปกติ ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม	กลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม	ติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก	
มัธยมศึกษาปีที่ 4	219	27	11	257
	28.4%	3.5%	1.4%	33.3%
มัธยมศึกษาปีที่ 5	212	32	11	255
	27.5%	4.2%	1.4%	33.1%
มัธยมศึกษาปีที่ 6	236	17	6	259
	30.6%	2.2%	0.8%	33.6%
รวม	667	76	28	771
	86.5%	9.9%	3.6%	100.0%

จากตารางที่ 4.21 เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับการศึกษา กับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version) พบว่า มัธยมศึกษาปีที่ 4 และมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีปัญหาในการเล่นเกมมากกว่ามัธยมศึกษาปีที่ 6 เมื่อพิจารณาในแต่ละระดับการศึกษา พบว่า มัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 28.4 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 3.5 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 1.4 ตามลำดับ สำหรับระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 27.5 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 4.2 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 3.6 ตามลำดับ และระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 30.6 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 2.2 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.22 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามแผนการเรียน กับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version)

(n=771)

แผนการเรียน	กลุ่ม			รวม
	กลุ่มปกติ ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม	กลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม	ติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก	
แผนวิทย์-คณิต	270	28	15	313
	35.0%	3.6%	1.9%	40.6%
แผนศิลป์-คำนวณ	214	19	4	237
	27.8%	2.5%	0.5%	30.7%
แผนศิลป์-ภาษา	108	19	7	134
	14.0%	2.5%	0.9%	17.4%
แผนศิลป์-สังคม	75	10	2	87
	9.7%	1.3%	0.3%	11.3%
รวม	667	76	28	771
	86.5%	9.9%	3.6%	100.0%

จากตารางที่ 4.22 เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามแผนการเรียนกับการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version) พบว่า แผนวิทย์-คณิต มีปัญหาในการเล่นเกมมากที่สุด รองลงมา แผนศิลป์-ภาษา แผนศิลป์-คำนวณ และแผนศิลป์-สังคม ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในแต่ละแผนการเรียน พบว่า แผนวิทย์-คณิต กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 35.0 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 3.6 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 1.9 ตามลำดับ สำหรับ แผนศิลป์-คำนวณ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 27.8 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 2.5 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 0.5 ตามลำดับ สำหรับ แผนศิลป์-ภาษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 14.0 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 2.5 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกม

มาก คิดเป็นร้อยละ 0.9 ตามลำดับ และแผนศิลป์-สังคม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 9.7 รองลงมา อยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 1.3 และกลุ่มติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 0.3 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.23 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ กับภาวะซึมเศร้า

(n=771)

เพศ	ภาวะซึมเศร้า		รวม
	ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	
ชาย	320	76	396
	41.5%	9.9%	51.4%
หญิง	293	82	375
	38.0%	10.6%	48.6%
รวม	613	158	771
	79.5%	20.5%	100.0%

จากตารางที่ 4.23 เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ กับภาวะซึมเศร้า พบว่า เพศหญิง มีปัญหาอยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้ามากกว่าเพศชาย เมื่อพิจารณาในแต่ละเพศ พบว่า เพศชาย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 41.5 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 9.9 สำหรับเพศหญิง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 38.0 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 10.6 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.24 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับการศึกษา กับภาวะซึมเศร้า

(n=771)

ระดับการศึกษา	ภาวะซึมเศร้า		รวม
	ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	
มัธยมศึกษาปีที่ 4	208	49	257
	27.0%	6.4%	33.3%
มัธยมศึกษาปีที่ 5	204	51	255
	26.5%	6.6%	33.1%
มัธยมศึกษาปีที่ 6	201	58	259
	26.1%	7.5%	33.6%
รวม	613	158	771
	79.5%	20.5%	100.0%

จากตารางที่ 4.24 เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับการศึกษา กับภาวะซึมเศร้า พบว่า ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีปัญหาอยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้ามากที่สุด รองลงมา คือ มัธยมศึกษาปีที่ 5 และมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในแต่ละระดับการศึกษา พบว่า มัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 27.0 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 6.4 สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 26.5 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 6.6 ตามลำดับ และมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 26.1 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 7.5 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.25 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามแผนการเรียน กับภาวะซึมเศร้า

(n=771)

แผนการเรียน	ภาวะซึมเศร้า		รวม
	ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	
แผนวิทย์-คณิต	249	64	313
	32.3%	8.3%	40.6%
แผนศิลป์-คำนวณ	199	38	237
	25.8%	4.9%	30.7%
แผนศิลป์-ภาษา	104	30	134
	13.5%	3.9%	17.4%
แผนศิลป์-สังคม	61	26	87
	7.9%	3.4%	11.3%
รวม	613	158	771
	79.5%	20.5%	100.0%

จากตารางที่ 4.25 เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามแผนการเรียนกับภาวะซึมเศร้า พบว่า แผนวิทย์-คณิต มีปัญหาอยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้ามากที่สุด รองลงมา คือ แผนศิลป์-คำนวณ แผนศิลป์-ภาษา และแผนศิลป์-สังคม ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในแต่ละแผนการเรียน พบว่า แผนวิทย์-คณิต กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 8.3 สำหรับแผนศิลป์-คำนวณ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 25.8 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 4.9 ตามลำดับ สำหรับแผนศิลป์-ภาษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 13.5 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 3.9 ตามลำดับ และแผนศิลป์-สังคม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 7.9 รองลงมา อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 3.4 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.26 ความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST : child and adolescent version) กับภาวะซึมเศร้า

(n=771)

การติดเกม	ภาวะซึมเศร้า		รวม
	ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	
กลุ่มปกติ	557	110	667
ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม	72.2%	14.3%	86.5%
กลุ่มคลั่งไคล้	44	32	76
เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม	5.7%	4.2%	9.9%
ติดเกม	12	16	28
มีปัญหาในการเล่นเกมมาก	1.6%	2.1%	3.6%
รวม	613	158	771
	79.5%	20.5%	100.0%

จากตารางที่ 4.26 เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST: child and adolescent version) กับภาวะซึมเศร้า พบว่า กลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 14.3 สำหรับกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 4.2 และกลุ่มติดเกมมีปัญหาในการเล่นเกมมาก อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า คิดเป็นร้อยละ 2.1 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นการทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปร ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยทางจิตสังคม (ภาวะซึมเศร้า) กับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.1 อายุ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : อายุ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : อายุ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.27 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อายุ

(n=771)

อายุ	n	Mean	S.D.	F	Sig.
น้อยกว่า 16 ปี	130	9.92	9.174	0.506	0.603
16 – 17 ปี	505	9.63	8.646		
มากกว่า 17 ปี	136	8.89	9.396		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.27 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อายุ พบว่า อายุ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 1.2 เพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : เพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : เพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.28 **เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ**

(n=771)

เพศ	n	Mean	S.D.	t	Sig.
ชาย	396	11.16	9.395	5.274	0.0001*
หญิง	375	7.86	7.940		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.28 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ พบว่า เพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.3 ระดับการศึกษา ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : ระดับการศึกษา ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : ระดับการศึกษา ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.29 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา

(n=771)

ระดับการศึกษา	n	Mean	S.D.	F	Sig.
มัธยมศึกษาปีที่ 4	257	9.65	9.472	4.278	0.014*
มัธยมศึกษาปีที่ 5	255	10.65	8.567		
มัธยมศึกษาปีที่ 6	259	8.38	8.413		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.29 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา พบว่า ระดับการศึกษา ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงได้ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Sheffe' Post hoc Comparison) ปรากฏผลดังตาราง 4.30

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.30 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	Mean	A	B	C
A มัธยมศึกษาปีที่ 4	9.65	-	1.001	1.267
B มัธยมศึกษาปีที่ 5	10.65		-	2.272(*)
C มัธยมศึกษาปีที่ 6	8.38			-

* P< 0.05

จากตาราง 4.30 เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามระดับการศึกษา ได้ผลการทดสอบ มีความแตกต่างระหว่างกลุ่ม 1 กลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ กลุ่มระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 5 กับกลุ่มระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.4 เกรดเฉลี่ย ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : เกรดเฉลี่ย ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : เกรดเฉลี่ย ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.31 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เกรดเฉลี่ย

(n=771)

เกรดเฉลี่ย	n	Mean	S.D.	F	Sig.
ต่ำกว่า 2.01	25	14.48	9.531	16.699	0.0001*
2.01 – 3.00	260	11.12	9.146		
3.01 – 4.00	321	7.60	8.003		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.31 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เกรดเฉลี่ย พบว่า เกรดเฉลี่ย ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงได้ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Sheffe' Post hoc Comparison) ปรากฏผลดังตาราง 4.32

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.32 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามเกรดเฉลี่ย

เกรดเฉลี่ย	Mean	A	B	C
A ต่ำกว่า 2.01	14.48	-	3.364	6.884(*)
B 2.01 – 3.00	11.12		-	3.520(*)
C 3.01 – 4.00	7.60			-

* P< 0.05

จากตาราง 4.32 เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามเกรดเฉลี่ย ได้ผลการทดสอบ มีความแตกต่างระหว่างกลุ่ม 2 กลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ กลุ่มเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.01กับกลุ่มเกรดเฉลี่ย 3.01 – 4.00 และ กลุ่มเกรดเฉลี่ย 2.01 – 3.00 กับกลุ่มเกรดเฉลี่ย 3.01 – 4.00

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.5 รายได้ส่วนตัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : รายได้ส่วนตัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : รายได้ส่วนตัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.33 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้ส่วนตัว

(n=771)

รายได้ส่วนตัว	n	Mean	S.D.	F	Sig.
น้อยกว่า 1,001 บาท	161	10.58	8.979	9.429	0.0001*
1,001 – 2,000 บาท	249	7.14	8.020		
2,001 – 4,000 บาท	283	10.87	9.110		
มากกว่า 4,000 บาท	78	10.33	8.921		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.33 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้ส่วนตัว พบว่า รายได้ส่วนตัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงได้ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Sheffe' Post hoc Comparison) ปรากฏผลดังตาราง 4.34

ตารางที่ 4.34 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามรายได้ส่วนตัว

รายได้ส่วนตัว	Mean	A	B	C	D
A น้อยกว่า 1,001 บาท	10.58	-	3.439(*)	0.285	0.250
B 1,001 – 2,000 บาท	7.14		-	3.724(*)	3.188(*)
C 2,001 – 4,000 บาท	10.87			-	0.535
D มากกว่า 4,000 บาท	10.33				-

* P< 0.05

จากตาราง 4.34 เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามรายได้ส่วนตัว ได้ผลการทดสอบ มีความแตกต่างระหว่างกลุ่ม 3 กลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ กลุ่มรายได้ส่วนตัวน้อยกว่า 1,001 บาท กับกลุ่มรายได้ส่วนตัว 1,001 – 2,000 บาท กลุ่มรายได้ส่วนตัว 1,001 – 2,000 บาท และกลุ่มรายได้ส่วนตัว 2,001 – 4,000 บาท กลุ่มรายได้ส่วนตัว 1,001 – 2,000 บาทกับกลุ่มรายได้ส่วนตัว มากกว่า 4,000 บาท

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.6 รายได้ครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : รายได้ครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : รายได้ครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.35 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้ครอบครัว

(n=771)

รายได้ครอบครัว	n	Mean	S.D.	F	Sig.
น้อยกว่า 10,000 บาท	356	9.42	8.657	0.705	0.549
10,001 – 20,000 บาท	149	9.46	8.841		
20,001 – 40,000 บาท	149	9.13	8.471		
มากกว่า 40,000 บาท	117	10.62	9.991		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.35 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้ครอบครัว พบว่า รายได้ครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.7 จำนวนสมาชิกในครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : จำนวนสมาชิกในครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : จำนวนสมาชิกในครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.36 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม จำนวนสมาชิกในครอบครัว

(n=771)

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	n	Mean	S.D.	F	Sig.
1 – 3 คน	174	8.76	8.177	1.349	0.260
4 – 6 คน	531	9.66	8.978		
มากกว่า 6 คน	66	10.76	9.638		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.36 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม จำนวนสมาชิกในครอบครัว พบว่า จำนวนสมาชิกในครอบครัว ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.8 เพื่อนสนิทต่างเพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : เพื่อนสนิทต่างเพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : เพื่อนสนิทต่างเพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.37 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพื่อนสนิทต่างเพศ

(n=771)

เพื่อนสนิทต่างเพศ	n	Mean	S.D.	t	Sig.
มี	362	10.10	9.039	1.613	0.107
ไม่มี	402	9.06	8.723		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.37 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพื่อนสนิทต่างเพศ พบว่า เพื่อนสนิทต่างเพศ ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.9 จำนวนเพื่อนสนิท ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : จำนวนเพื่อนสนิท ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : จำนวนเพื่อนสนิท ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.38 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม จำนวนเพื่อนสนิท

(n=771)

จำนวนเพื่อนสนิท	n	Mean	S.D.	F	Sig.
0 – 3 คน	231	7.84	7.771	5.765	0.001*
4 – 6 คน	201	9.39	9.176		
7 – 9 คน	138	10.11	8.103		
10 คนขึ้นไป	201	11.30	9.869		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.38 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม จำนวนเพื่อนสนิท พบว่า จำนวนเพื่อนสนิท ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงได้ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Sheffe' Post hoc Comparison) ปรากฏผลดังตาราง 4.39

ตารางที่ 4.39 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามจำนวนเพื่อนสนิท

จำนวนเพื่อนสนิท	Mean	A	B	C	D
0 – 3 คน	7.84	-	1.543	2.264	3.454(*)
4 – 6 คน	9.39		-	0.720	1.910
7 – 9 คน	10.11			-	1.189
10 คนขึ้นไป	11.30				-

* P< 0.05

จากตาราง 4.39 เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ จำแนกตามจำนวนเพื่อนสนิท ได้ผลการทดสอบ มีความแตกต่างระหว่างกลุ่ม 1 กลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ กลุ่มจำนวนเพื่อนสนิท 0 – 3 คน กับกลุ่มจำนวนเพื่อนสนิท 10 คนขึ้นไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 1.10 กิจกรรมยามว่าง ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : กิจกรรมยามว่าง ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : กิจกรรมยามว่าง ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.40 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม กิจกรรมยามว่าง

(n=771)

กิจกรรมยามว่าง	n	Mean	S.D.	t	Sig.
มี	749	9.45	8.854	-1.927	0.054
ไม่มี	22	13.14	8.741		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.40 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม กิจกรรมยามว่าง พบว่า กิจกรรมยามว่าง ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยทางจิตสังคม (ภาวะซึมเศร้า) ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_o : ปัจจัยทางจิตสังคม (ภาวะซึมเศร้า) ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

H_A : ปัจจัยทางจิตสังคม (ภาวะซึมเศร้า) ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.41 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ภาวะซึมเศร้า

(N=771)

ภาวะซึมเศร้า	n	Mean	S.D.	t	Sig.
ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	613	8.17	8.073	-7.982	0.000*
อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า	158	14.89	9.764		

* P< 0.05

จากตารางที่ 4.41 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ปัจจัยทางจิตสังคม (ภาวะซึมเศร้า) พบว่า ปัจจัยทางจิตสังคม (ภาวะซึมเศร้า) ที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่องภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยผู้ศึกษาได้กำหนดวิธีการศึกษาโดยใช้วิธีศึกษาจากแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 771 คน แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยนำแบบสอบถามมาประมวลผลโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมประมวลผลทางสถิติ ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์การเปรียบเทียบตัวแปรระหว่าง 2 กลุ่มใช้การทดสอบหาค่า t-test ระหว่าง 3 กลุ่มขึ้นไปใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และถ้าพบว่ามีความแตกต่างกันใช้การทดสอบรายคู่โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Sheffe' Post hoc Comparison) โดยกำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาข้อมูลส่วนบุคคลของพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีช่วงอายุเท่ากับ 16-17 ปี (ร้อยละ 65.5) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 17 ปี (ร้อยละ 17.6) และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่า 16 ปี (ร้อยละ 16.9)

โดยจำแนกตามเพศพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 51.4) และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง (ร้อยละ 48.6)

จำแนกระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 (ร้อยละ 33.6) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างมีระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 (ร้อยละ 33.3) และ กลุ่มตัวอย่างมีระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 (ร้อยละ 33.1)

จำแนกตามแผนการเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เรียนแผนวิทย์-คณิต (ร้อยละ 40.6) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่เรียนแผนศิลป์-คำนวณ (ร้อยละ 30.7) กลุ่มตัวอย่างที่เรียนแผนแผนศิลป์-ภาษา (ร้อยละ 17.4) และกลุ่มตัวอย่างที่เรียนแผน แผนศิลป์-สังคม (ร้อยละ 11.3)

จำแนกตามเกรดเฉลี่ยของสองเทอมที่ผ่านมา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ย 3.01-4.00 (ร้อยละ 41.6) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีเกรดเฉลี่ย 2.01-3.00 (ร้อยละ 33.7) และกลุ่มตัวอย่างที่มีเกรดเฉลี่ย น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.00 (ร้อยละ 3.2)

จำแนกรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือนเท่ากับ 2,001 – 4,000 บาท (ร้อยละ 36.7) รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือนระหว่าง 1,001 – 2,000 บาท (ร้อยละ 32.3) ถัดมาเป็นกลุ่มตัวอย่างมีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือนที่น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1,000 บาท (ร้อยละ 20.9) และ กลุ่มตัวอย่างมีรายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน มากกว่าหรือเท่ากับ 4,001 (ร้อยละ 10.1)

จำแนกรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท (ร้อยละ 46.2) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท และ 20,001 – 40,000 บาท มีค่าเท่ากัน (ร้อยละ 19.3) และ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน มากกว่าหรือเท่ากับ 40,000 บาท (ร้อยละ 15.2)

จำแนกจำนวนสมาชิกในครอบครัว พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 4-6 คน (ร้อยละ 68.9) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 1 – 3 คน (ร้อยละ 22.6) และ กลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัวมากกว่า 7 คน (ร้อยละ 8.6)

จำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิทต่างเพศ (ร้อยละ 47.0) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีเพื่อนสนิทต่างเพศ (ร้อยละ 52.1)

จำแนกตามจำนวนเพื่อนสนิทพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิท 0-3 คน (ร้อยละ 30.0) รองลงมากลุ่มตัวอย่างมีเพื่อนสนิท 3 – 6 คน (ร้อยละ 26.1) และ กลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิท 7 - 9 คน (ร้อยละ 17.9) สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิทมากกว่า 10 คนนั้น (ร้อยละ 26.1)

จำแนกตามเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน (ร้อยละ 81.5) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ภายในบ้าน (ร้อยละ 18.5)

จำแนกตามสมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 44.7) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีสมาชิกในครอบครัวเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 55.3)

จำแนกตามเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 75.2) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีเพื่อนสนิทที่เล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 24.8)

จำแนกตามเรียนกวดวิชา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เคยเรียนกวดวิชา (ร้อยละ 50.2) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเรียนกวดวิชา (ร้อยละ 49.8)

จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีกิจกรรมยามว่าง (ร้อยละ 97.1) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีกิจกรรมยามว่าง (ร้อยละ 2.9)

ข้อมูลจากผลการศึกษาคะแนนแบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST: child and adolescent version) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีช่วงคะแนน ต่ำกว่า 20 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มปกติยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม (ร้อยละ 86.5) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนน ระหว่าง 20 – 29 คะแนน ซึ่งอยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม (ร้อยละ 9.9) และกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 30 คะแนน ซึ่งน่าจะติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก (ร้อยละ 3.6)

ข้อมูลจากผลการศึกษาคะแนนแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก CES-D (Center for Epidemiologic Studies-Depression Scale) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีช่วงคะแนน 0 – 22 คะแนน (ไม่อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า) (ร้อยละ 79.5) รองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่มีสูงกว่า 22 คะแนน (อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า) (ร้อยละ 20.5)

อภิปรายผลการวิจัย

ปัจจัยทางด้านเพศที่มีความแตกต่างกันพบว่าเพศชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Teijeiro [62] ที่วัดภาวะพฤติกรรมการเล่นวีดีโอเกมในเด็กวัยรุ่น เป็นร้อยละ 57 ที่เล่นวีดีโอเกมเป็นประจำ คืออย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง และเด็กผู้ชายเล่นวีดีโอเกมบ่อยกว่าผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญ โดยเด็กผู้ชายเล่นวีดีโอเกมร้อยละ 79 ส่วนผู้หญิงร้อยละ 32 และสอดคล้องกับประกายทิพย์ นิยมรัฐ [41] ที่ศึกษาพบว่า เพศชายมีความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 62.07 ส่วนเพศหญิงมีความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมร้อยละ 28.57

ปัจจัยทางด้านระดับการศึกษา พบว่า ระดับการศึกษา ที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมที่แตกต่างกัน ซึ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จะมีค่าการเล่นเกมสูงกว่าและจะน้อยสุดใน

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นระดับการศึกษาสุดท้ายที่จะต้องเตรียมตัวสอบเข้าเพื่อที่จะศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย

ปัจจัยทางด้านผลการศึกษาที่แตกต่างกันพบว่ามีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม ซึ่งจากการศึกษาของรพีพร มณีพงษ์ [22] พบว่าการเล่นเกมมีผลต่อการส่งเสริมการเรียนและทำให้การเรียนตกต่ำ โดยการเล่นเกมหลังจากการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้วหรือการเล่นเกตามที่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองแล้ว มีความสัมพันธ์เชิงบวก และการเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่าชั่วโมงเล่น จำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมทั้งก่อนและหลังสอบ จะมีความสัมพันธ์เชิงลบต่อผลการเรียน [63] และการศึกษาของ Griffith และคณะ [58] พบว่าการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นทำให้เสียการเรียนหรือการทำงานมากกว่าในวัยผู้ใหญ่

ปัจจัยทางด้านรายได้ส่วนตัว พบว่าแตกต่างกัน ซึ่งจากการศึกษาของ Debra [64] พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะสัมพันธ์กับสภาพเศรษฐกิจและสังคม และสอดคล้องกับองค์ประกอบที่มีอิทธิผลต่อการเล่นเกมของเด็กที่พบว่า การที่บิดามารดาของเด็กมีฐานะทางเศรษฐกิจที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กอย่างแตกต่างกัน เช่น ในครอบครัวที่มีบิดามารดามีฐานะดี ลูกๆจะสามารถเข้าถึงเกมที่หลากหลายและมีค่าใช้จ่ายมากกว่า ในขณะที่ครอบครัวที่มีบิดามารดามีฐานะไม่ดี ลูกๆจะสามารถเข้าถึงเกมได้น้อยมาก [65]

ปัจจัยจำนวนเพื่อนสนิทพบว่าจำนวนเพื่อนสนิทที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม เนื่องจากเพื่อนเป็นแรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจให้มีความอยากที่จะเล่นและเมื่อเล่นได้การยอมรับที่เปรียบเสมือนรางวัลทำให้เด็กยิ่งเล่นมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของประกายทิพย์ [41] ที่พบว่า จำนวนเพื่อนสนิทมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ .01

ปัจจัยทางด้านภาวะซึมเศร้า ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม ซึ่งจากการศึกษาของ Young [66] ได้ระบุว่า ปัจจัยทางด้านจิตภาวะซึมเศร้า นั้นทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะขวนขวายหาสิ่งที่ใช้ในการเป็นหลักยึดเหนี่ยวในชีวิต เช่น ภาวะซึมเศร้าที่เกิดจาก ปัญหาบุคลิกภาพที่ผิดปกติ เช่น แยกตัว ทำให้ไม่มีเพื่อน ปัญหาผิดหวังทั้งเรื่องสมาชิกในครอบครัว การเรียน หรือแม้กระทั้งความรัก ทำให้เกมกลายเป็นหลักที่จะช่วยให้ชีวิตของเด็กได้ระบายและหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตและจิตใจ ซึ่งสอดคล้อง รพีพร มณีพงศ์ ที่พบว่านักเรียนเล่นเกมเพื่อผ่อนคลายปัญหาความตึงเครียด ภาวะซึมเศร้า และ วิตกกังวลที่เผชิญอยู่นั้นเอง

ข้อจำกัดของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น ดังนั้น ผลของการศึกษาในครั้งนี้ไม่อาจที่จะสรุปผลครอบคลุมไปยังกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในระดับภูมิภาคได้

ข้อเสนอแนะ

ในการแก้ปัญหาเด็กติดเกมนั้นที่ไม่ควรทำเป็นอย่างยิ่งก็คือการห้ามเด็กไม่ให้เล่นเกม แต่ควรที่จะมองถึงปัญหาและเข้าใจปัญหาว่าทำไมเด็กเอาเวลาไปเสียกับการเล่นเกมโดยควรที่จะต้องร่วมมือกันหลายๆฝ่ายในการช่วยแก้ไขปัญหา เริ่มจาก

ครอบครัว ที่จะควรช่วยแนะนำและเตือนถึงชนิดของเกมที่ควรจะเล่น สอนให้เด็กรู้จักการใช้เวลา หรือมีมีช่วงเวลาเล่นที่เหมาะสม สอนรับผิดชอบต่อหน้าที่ เช่น สามารถเล่นเกมได้แต่ต้องทำการบ้านให้เสร็จก่อน อ่านหนังสือก่อนแล้วจึงไปเล่นเกม ทำกิจกรรมในครอบครัวร่วมกันเพราะจะได้มีเวลาตักเตือน สั่งสอน อบรมได้และชี้ให้เห็นถึงข้อดี ข้อเสีย ของการเล่นเกมนานๆ เช่น ความเครียด ซึ่งอาจทำให้ชักและเสียชีวิตได้ ทำให้สายตาสั้น และที่สำคัญครอบครัวไม่ควรที่จะให้เงินเด็กครั้งละมาก ๆ เพราะอาจนำเอาไปเล่นเกมได้ทั้งวัน ควรสอนและปลูกฝังให้เด็กเห็นถึงคุณค่าของเงิน สอนให้ใช้จ่ายในทางที่ถูกที่ควร

ชุมชน ได้แก่ โรงเรียน ครูควรที่จะอบรมสั่งสอน วิธีการใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ในด้านการศึกษา หาแหล่งเรียนรู้ ไม่ใช่มีไว้เล่นเกมเพียงอย่างเดียวสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเข้าไปกับการเรียนการสอนทุกวิชา สอนให้เด็กรู้จักที่จะค้นงานจากอินเตอร์เน็ต มาส่ง มานำเสนอ เพื่อที่เด็กจะได้มีความรู้ด้านอื่นด้วยจะได้ไม่เล่นเกมเพียงอย่างเดียว

อีกทั้งชุมชน ควรช่วยกันสอดส่องดูแล ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว ให้มองที่อนาคตของลูกหลาน เช่นไม่เปิดร้านเกมเพิ่ม ไม่ส่งเสริมหรือจูงใจเด็กเข้าไปเล่นเกมเพื่อผลประโยชน์ ควรส่งเสริมด้านกีฬาให้มากขึ้น รวมทั้งสร้างแรงจูงใจให้เด็กเล่นกีฬาเช่น การตั้งทีมกีฬาภายในชุมชนเพื่อที่แข่งขันกัน เช่น ทีมฟุตบอล เป็นต้น ผู้ใหญ่ในชุมชนควรทำตนเป็นแบบอย่างแก่เด็กในการช่วยเหลือสังคม จูงใจให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการบำเพ็ญประโยชน์ต่างๆภายในชุมชน

การเมือง ควรมีนโยบายในการตรวจสอบ เกมที่อาจเป็นอันตรายแก่เด็กและมีมาตรการทางกฎหมายเพื่อปราบปราม ร้านเกม ร้านอินเตอร์เน็ต ที่เปิดเกินเวลา หรือเป็นแหล่งมั่วสุม

รายการอ้างอิง

[1] เปิดโลกเกมออนไลน์หลากรูปแบบ. COMPUTER TODAY.12 ปักษ์แรก (มกราคม 2546): 82.

[2] Chen, Y.C., Chen, P.S.,and Hwang, J.J. An analysis of online gaming crime characteristics. Internet Research 15 (2005): 246-261.

[3] Emes CE. Is Mr. Pac Man Eating our children? A review of the effect of video game on children. Can J psychiatry, 1997; 42: 409-414.

[4] Beck, A.T. Depression: Clinical, experimental, and theoretical aspects. New York: Harper and Row, 1967.

[5] Dobson, K.S., & Jackman-Cram, S. Common change processes in cognitive-Behavioral therapies. In K.S. Dobson & K.D. Craig (Eds), Advances in cognitive-Behavioral therapy. California, 1996: 63-81.

[6] อุมาพร ตรังคสมบัติ, และดุสิต ลิขนะพิชิตกุล. ภาวะซึมเศร้าในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย (2539): 162-172.

[7] สุขภาพจิต, กรม. กรอบวิจัยสุขภาพจิต (2548-2552) กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. กรุงเทพมหานคร: กรมสุขภาพจิต, 2547.

[8] มานิตย์ ศรีสุรภานนท์ และไพรัตน์ พฤกษาชาติคุณากร. โรคอารมณ์แปรปรวน. ใน มานิตย์ ศรีสุรภานนท์ และจำลอง ดิษยวนิช. (บรรณาธิการ), ตำราจิตเวชศาสตร์, หน้า 165-187: คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547.

[9] Resnick, M.D., Bearman, P.S., Blum, R.W., Bauman, K.E., Harris, K.M., Jone, J., et al. Protecting adolescents from harm. Journal of America Medical Association, 1997; 178: 823-832.

[10] Frisch, N.C., & Frisch, L.E. Psychiatric mental health nursing: Understanding the Client as well as the condition (2nd ed.). Albany: Delmar, 2002.

[11] Akiskul, H.S. Mood disorder: Introduction and overview. In B.J. Sadock, and V.A. Sadock (Eds.), Comprehensive textbook of psychiatry. Philadelphia: Lippincott, 2007: 1284-1298.

[12] Teng, C.I., Lo, S.K., and Wang, P.C. How to know and choose online games: Differences between current and potential players. [online]. 2007. Available

from: http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2007.9944 [2008,Jan 4]

[13] ดวงใจ กสานติกุล. โรคซึมเศร้ารักษาหายได้. กรุงเทพมหานคร: นำอักษรการพิมพ์, 2542.

[14] Furnham, A., & Cheng, H. Personality, self-esteem, and demographic predictions of happiness and depression. Journal of Personality and Individual Difference,2003; 34: 551-558.

[15] มโนมัย. Game Online เทรนด์ใหม่ในวงการเกมที่กำลังร้อนแรง. Computer Today 12 (มกราคม 2546): 80-87.

[16] ยืน ภู่วรวรรณ. เกมออนไลน์. อินเตอร์เน็ตแมกกาซีน 8 (เมษายน 2546): 53-56.

[17] Dryden, W., & Golden, W. Cognitive-behavioral approaches to psychotherapy. London: Harper and Row, 1987.

[18] สุขภาพจิต, กรม. สุขภาพจิตไทย (2545-2546). กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุพันธ์, 2546.

[19] Fortenberry, J.D. Socioeconomic status, schools, and adolescent depression: progress in the social epidemiology of adolescent health. The Journal of Pedriatrics, 2003; 143: 427-429.

[20] Nancy, L.G., Bonnie, J.L., & Erin,T.B. Gender differences in and risk factors for depression in adolescence: A 4-year longitudinal study international journal of behavioral development, 2004; 28(1): 16-25.

[21] Badger, T.A. Living with depression: Family member' experiences and treatment needs. Journal of Psychosocial nursing, 1996; 34(1): 21-29.

[22] รพีพร มณีพงศ์. ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นวีดีทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

[23] Murray, C.J.,and Lopez, A.D. The global burden of disease: A comprehensive assessment of mortality and disability from disease, injuries, and risk factor in 1990 and project to 2020. Cambridge: World Health Organization, 1996.

[24] Kutcher, S., kusumeker, V., LeBlance, J., Santor, D., Legace, D.,and Morehouse, R . The Characteristics of asymptomatic female adolescents at high risk for depressive: The baseline assessment from a prospective 8 year study. Journal of Affective Disorder, 2004; 79: 177-185.

[25] Bao, A.M., Ji, Y.E., Van Somaren, E.J., Hofman, M.A., Liu, R.Y.,and Zhou,

J.N. Diurnal rhythms of free estradiol and cortisol during the normal menstrual cycle in women with major depression. Journal of Hormones and Behavior, 2004; 45: 93-102.

[26]. Philips CA, Rolls S, Rouse A,and Griffiths MD. Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and pattern of play. J adolesc, 1995; 18: 687-691.

[27] Jacobson, K.C.,and Rowe, D.C. Genetic and environmental influences on the relationship between family connectedness, school connectedness, and adolescent depressed mood: sex differences. Developmental psychology, 1999; 35(4): 926-939.

[28] Sadock, B.J., & Sadock, V.A. Comprehensive textbook of psychiatry (7th ed.). Philadelphia: Lippincott, 2000.

[29] พงศ์ศักดิ์ อภิลักขิตพงศ์. ความรู้เบื้องต้นในการสร้างเกม. อินเตอร์เน็ตแมกกาซีน 6 (มกราคม 2544): 129-134.

[30] ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล. Game for PC. กรุงเทพมหานคร: เสริมวิทย์อินฟอร์เมชั่นเทคโนโลยี, 2544.

[31] กองบรรณาธิการ. เด็กติดเกมเรื่องร้อนของครอบครัวและสังคม. ใกล้หมอ 29 (มิถุนายน 2548): 30-33.

[32] Hymen SE. Addiction: A Disease of learning and Memory. Am J Phychiatry, 2005; 162: 1414-1422.

[33] Kalivas PW, Volkow ND. The neural basis of addiction: a pathology of motivation and choice. Am J Psychiatry, 2005; 1403-1413.

[34] Koepp MJ. Gunn Lawrence AD, et al. Evidence for striatal dopamine release during a video game, 1988; 393: 266-268.

[35] สุชา จันทร์เอม และสุรางค์ จันทร์เอม. จิตวิทยาวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร, 2518.

[36] Wan, C.S.,and Chiou, W.B. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan.[online]. 2006. Available from : http://www.liebertonline.com /doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.762 [2008,Jan 4]

[37] American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical manual of mental disorder (DSM) 4th ed. Washington, DC: American Psychiatric Association, 1994.

[38] Fergusson DM and Woodward LJ. Mental Health, educational, and social role outcomes of adolescents with depression. Arch Gen Psychiatry (2002 Mar); 59: 225-231.

[39] Lewinsohn, P.M., Allen, N.B., Seeley, J.R.,and Gotlib, I.H. First onset versus recurrence of depression: Differential processes of psychosocial risk. Journal of Abnormal Psychology, 1999; 108(3): 483-489.

[40] ธนะวัฒน์ วรรณประภา. เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบรูพา, 2547.

[41] ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. ปัจจัยทางสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

[42]. สุคน โชติชัยสถิต.ผลการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2548.

[43] อัจฉรีสา ชุมมานนท์. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2548.

[44] นันทวัสส์ สหชัยรุ่งเรื่อง. พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่างๆ: กรณีศึกษาร้าน N-Sign อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบรูพา, 2549.

[45] อณิรภร อินเฉิดฉาย. การเล่นเกมแร็คนาร็อกออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2549.

[46]. วรัมพร สถาปนิกานนท์. ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: ศึกษากรณี เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2549.

[47] ณัฐพล ติณวัฒนกิจ. ปัจจัยที่มีผลต่อความสนใจในการเล่นเกมโยวกังออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2550.

[48] สำนักงานสถิติแห่งชาติ. ผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ต

หรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพมหานคร. สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2546.

[49] ศิริไชย หงส์สงวนศรี, โชชิตา ภาวะสุทธิไพรัฐ และ สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น. ใน การประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. 10-12 ตุลาคม 2548 กรุงเทพมหานคร, 2548.

[50] ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์. เยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน. [ออนไลน์]. 2546. แหล่งที่มา: http:// researchbu.ac.th/oldpoll210/poll126.html

[51] นภดล กรรณิกา. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล.กรุงเทพมหานคร: สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2548.

[52] Varcarolis, E.M. Foundation of psychiatric mental health nursing: A clinical approach (4th ed.). Philadelphia: Saunders, 2002.

[53] Chuang, Y.C. Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: A neglected health problem in internet addiction. [online]. 2007. Available from : http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.451 [2008,Jan 4]

[54] Tejeiro Salguero RA.,and Moran RM. Meaning problem video game playing in adolescents. Addict, 2002; 97: 1601-6.

[55] Cole, H.,and Griffiths, M.D. Social interaction in massively multiplayers. [online]. 2007. Available from : http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2007.9988 [2008,Jan 4]

[56] Jansz, J.,and Tanis, M. Appeal of playing online first person shooter games. [online.]. 2007. Available from : http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb. 2007.9981 [2008,Nov 4]

[57] Pakati, C.S. Mood disorder: Suicide in children and adolescence. In B.J. Sadock & V.A. Sadock (Eds.), Comprehensive textbook of psychiatry. Philadelphia: Lippincott, 2000: 2740-2757.

[58] Griffiths MD, Hunt N. Dependence on computer game by adolescents. Psychol Rep 1998 ; 82: 475-480.

[59] Durkin K and Aisbett K. Computer games and Australians today. Sydney: office of film and Literature classification, 1999.

[60] Bushman DD, Funk JB. Video and Computer game in the'90s: Children's time commitment and game preference. Children Today, 1996; 24: 12-16.

[61] Grusser SM, Thalemann R, Albrecht U and Thalemann CN. Excessive computer usage in adolescents—a psychometric evaluation. Wich Wochenschr. 2005: 188-195.

[62] Takakura, M. and Sakihara, S. Psychosocial correlates of depressive symptoms among Japanese high school student. Journal of Adolescent Health, 28(1), 2001: 82-89.

[63] พูนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล. ความชุก ชนิดของการเล่นวีดีโอเกม และทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นวีดีโอเกมในนักเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

[64] Debra Lieberman. Reading, television and computer: Children's patterns of Media use and achievement. California: Sage Publication Inc., 1981.

[65]. Amy J. The role of media in children's development: An ecological perspective. Journal of developmental And behavioral pediatrics. 2004: 196-206.

[66] World Health Organization. The health of adolescents and youth: a global overview. Wld Hlth Statist Quart, 1986: 256-266.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและผู้ปกครอง

การวิจัยเรื่อง **ภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร**

เรียน ท่านผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกท่าน

ท่าน/บุตรหลานของท่านได้รับเชิญจากผู้วิจัยให้เข้าร่วมศึกษาในงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากท่าน/บุตรหลานของท่านมีคุณสมบัติในเกณฑ์การวิจัยนี้ ก่อนที่ท่าน/บุตรหลานของท่านจะตกลงเพื่อเข้าร่วมการศึกษาวิจัยดังกล่าว ขอเรียนให้ท่าน/บุตรหลานของท่านทราบถึงเหตุผลและรายละเอียดของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร โดยอาสาสมัครที่เข้าร่วมในงานวิจัยนี้มีทั้งสิ้นจำนวน 768 คนโดยที่ระยะเวลาอาสาสมัครที่จะต้องอยู่ในงานวิจัยเป็นเวลา 1 สัปดาห์ โดยที่จากผลการศึกษาที่ได้นี้จะนำไปใช้ประโยชน์ในการนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลเพื่อทราบถึงภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครจะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยจะนำแบบสอบถามมาให้ท่าน/บุตรหลานของท่านทำ ซึ่งท่าน/บุตรหลานของท่านจะต้องเป็นผู้ตอบและประเมินด้วยตนเองซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูล 3 ส่วน ซึ่งส่วนที่หนึ่งจะเป็นข้อมูลคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลทั่วไปมี15ข้อคำถาม ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมมี16ข้อคำถาม ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับท่าน/บุตรหลานของท่าน มี20ข้อคำถาม ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าการทำแบบสอบถามจะใช้เวลาทั้งสิ้นประมาณ 10 นาที ท่าน/บุตรหลานของท่านมีสิทธิในการตอบรับหรือปฏิเสธการเข้าร่วมในครั้งนี้ รวมถึงสิทธิในการเลือกที่จะตอบแบบสอบถามในข้อที่ทำให้ท่าน/บุตรหลานของท่านรู้สึกไม่สบายใจ และบอกเลิกการเข้าร่วมวิจัยได้ทันที และการเข้าร่วมในการศึกษานี้ท่าน/บุตรหลานของท่านจะไม่ได้รับสิทธิประโยชน์ใดๆเป็นพิเศษทั้งสิ้น

ทั้งนี้ความเสี่ยงที่ท่าน/บุตรหลานของท่านอาจได้รับจากการทำแบบสอบถามในครั้งนี้ท่าน/บุตรหลานของท่านจะไม่มีความเสี่ยงใดๆที่จะเกิดขึ้นเกี่ยวกับท่าน/บุตรหลานของท่านเนื่องจากผลการศึกษาจะนำข้อมูลมาเสนอในแบบภาพรวมที่ไม่มีการแสดงลายละเอียดจำเพาะเกี่ยวกับท่าน/บุตรหลานของท่านแต่อย่างใด อีกทั้งประโยชน์ที่ท่าน/บุตรหลานของท่านจะได้รับจากการทำแบบสอบถามในครั้งนี้คือจะทำให้ท่าน/บุตรหลานของท่านได้ประเมินท่าน/บุตรหลานของท่านเองในเรื่องพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับท่าน/บุตรหลานของท่าน

ดังนั้นจึงใคร่ขอความกรุณาจากท่าน/บุตรหลานของท่านได้กรุณาได้โปรดให้ข้อมูลในแบบสอบถามตามความเป็นจริง หากท่าน/บุตรหลานของท่านมีปัญหาหรือข้อสงสัยประการใด ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆที่ท่าน/บุตรหลานของท่านสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นท่านพอใจ โดยกรุณาติดต่อได้ที่ผู้วิจัยคือ นายธีระชัย สถาพรธนาสิน โทร. 08-65123623 ตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งยินดีให้คำตอบท่าน/บุตรหลานของท่านทุกประการ

หากท่านมีข้อสงสัย หรือคำถามใดๆเกี่ยวกับสิทธิ์ของท่านในเรื่องการเข้าร่วมโครงการวิจัย หรือผู้วิจัยไม่ปฏิบัติตามที่เขียนไว้ในเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในการวิจัย ท่านสามารถร้องเรียนได้ที่ฝ่ายวิจัย คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตึกอานันทมหิดล ชั้น 3 หรือที่หมายเลขโทรศัพท์ 0-2256-4455 หรือ 0-2256-4493 ต่อ 13 หรือ 14 ในเวลาราชการ

ขอขอบคุณในความร่วมมือของท่านมา ณ ที่นี้

ใบยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยสำหรับผู้ปกครอง

การวิจัยเรื่อง **ภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร**

วันที่ให้คำยินยอม วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2552

ก่อนที่ข้าพเจ้าจะลงนามในใบยินยอมในการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลเพื่อทราบถึงภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครวิธีการวิจัย จะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแบบสอบถามและการทดสอบ โดยข้าพเจ้ามีสิทธิที่จะไม่ตอบคำถามหรือไม่ร่วมมือในการทดลองหรือถอนตัวจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่กระทบต่อการรักษาที่จะได้รับและข้อมูลที่ได้จะนำมาวิเคราะห์ในภาพรวม ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลของแต่ละบุคคลไว้เป็นความลับ และจะเปิดเผยได้ในรูปสรุปผลรวมของการวิจัย

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆที่ข้าพเจ้าสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นข้อมูลให้ข้าพเจ้าไม่พอใจ

ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารใบยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยที่ข้าพเจ้าได้ลงนามและวันที่ พร้อมด้วยเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยแล้ว 1 ชุด

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความดังกล่าวข้างต้นแล้วและมีความเข้าใจดีทุกประการจึงได้ลงนามในใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัยด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้วิจัย

(นายธีระชัย สถาพรธนาสิน)

ในกรณีที่ผู้ยินยอมอายุต่ำกว่า 18 ปี จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้มีอำนาจจากผู้มีอำนาจกระทำการแทนโดยชอบด้วยกฎหมาย

ลงนาม.....ผู้แทนโดยชอบธรรม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้วิจัย

(นายธีระชัย สถาพรธนาสิน)

หมายเหตุ : ผู้ยินยอมมีสิทธิในการปฏิเสธที่จะให้ความร่วมมือในการวิจัยเมื่อใดก็ได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ใบยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยสำหรับเด็กนักเรียน

การวิจัยเรื่อง **ภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร**

วันที่ให้คำยินยอม วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2552

ก่อนที่ข้าพเจ้าจะลงนามในใบยินยอมในการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลเพื่อทราบถึงภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครวิธีการวิจัย จะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแบบสอบถามและการทดสอบ โดยข้าพเจ้ามีสิทธิที่จะไม่ตอบคำถามหรือไม่ร่วมมือในการทดลองหรือถอนตัวจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่กระทบต่อการรักษาที่จะได้รับและข้อมูลที่ได้จะนำมาวิเคราะห์ในภาพรวม ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลของแต่ละบุคคลไว้เป็นความลับ และจะเปิดเผยได้ในรูปสรุปผลรวมของการวิจัย

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆที่ข้าพเจ้าสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นข้อมูลให้ข้าพเจ้าไม่พอใจ

ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารใบยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยที่ข้าพเจ้าได้ลงนามและวันที่ พร้อมด้วยเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยแล้ว 1 ชุด

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความดังกล่าวข้างต้นแล้วและมีความเข้าใจดีทุกประการจึงได้ลงนามในใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัยด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้วิจัย

(นายธีระชัย สถาพรธนาสิน)

ในกรณีที่ผู้ยินยอมอายุต่ำกว่า 18 ปี จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้มีอำนาจจากผู้มีอำนาจกระทำการแทนโดยชอบด้วยกฎหมาย

ลงนาม.....ผู้แทนโดยชอบธรรม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้วิจัย

(นายธีระชัย สถาพรธนาสิน)

หมายเหตุ : ผู้ยินยอมมีสิทธิในการปฏิเสธที่จะให้ความร่วมมือในการวิจัยเมื่อใดก็ได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถาม

คำชี้แจง แบบสอบถามส่วนที่1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลทั่วไป

ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

1. อายุ..... ปี
2. เพศ

   ชาย [ ] หญิง [ ]
3. ระดับการศึกษา

   มัธยมศึกษาปีที่ 4 [ ] มัธยมศึกษาปีที่ 5 [ ]

   มัธยมศึกษาปีที่ 6 [ ]
4. แผนการเรียน

   แผนวิทย์-คณิต [ ] แผนศิลป์-คำนวณ [ ]

   แผนศิลป์-ภาษา [ ] แผนศิลป์-สังคม [ ]
5. เกรดเฉลี่ยของสองเทอมที่ผ่านมา

   เทอมที่ผ่านมา.....
6. รายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน..... บาท
7. รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน.....บาท
8. จำนวนสมาชิกในครอบครัว.....คน
9. มีเพื่อนสนิทต่างเพศ(เพื่อนสนิทต่างเพศ หมายถึง คนที่ท่านมีความรู้สึกพึงพอใจ ความรู้สึกดี รักใคร่ชอบพอและมีการตกลงคบกันเพื่อที่จะศึกษากันต่อไป)หรือไม่

   มี [ ] ไม่มี [ ]
10. จำนวนเพื่อนสนิท (ที่ไม่ใช่เพื่อนสนิทต่างเพศ).....คน
11. ท่านมีคอมพิวเตอร์ในบ้านหรือไม่

    มี [ ] ไม่มี [ ]
12. มีใครในครอบครัวท่านเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

    มี [ ] ใคร..... ไม่มี [ ]
13. เพื่อนสนิทของท่านเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

    เล่น [ ] ไม่เล่น [ ]
14. ท่านเรียนกวดวิชาหรือไม่

    เรียน [ ] ไม่ได้เรียน [ ]
15. ท่านมีกิจกรรมที่ทำยามว่างทำหรือไม่ (เช่น อ่านหนังสือ ฟังเพลง ร้องเพลง เข้าวัด เป็นต้น)

    มี [ ] ไม่มี [ ]

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น(GAST)

คำชี้แจง แบบสอบถามส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม กรุณาอ่านโดยละเอียด และพิจารณาเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมมากที่สุดในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการตอบ โดยเขียน เครื่องหมาย / ลงในช่องให้ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

- **ไม่ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ** 100% **ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย**
- **ไม่น่าใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า** 50% **(แต่ไม่ถึง** 100%) **ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น**
- **น่าจะใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า** 50% **(แต่ไม่ถึง** 100%) **ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรเช่นนั้น**
- **ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ** 100% **ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น**

ข้อความ **ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม** ...	**ไม่ใช่เลย**	**ไม่น่าใช่เลย**	**น่าจะใช่**	**ใช่เลย**
1. ... ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก				
2. ... ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา				
3. ... ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง				
4. ... ฉันเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว				
5. ... ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉัน				
6. ... ฉันมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่นเกม				
7.... ฉันเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม				
8. ... เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม				
9. ... ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม				
10. ... การเรียนของฉันแย่ลงกว่าเดิมมาก				
11 ... กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับฉัน				
12. ... เวลาที่ฉันห้ามฉันไม่ให้เล่นเกมมาก ฉันมักทำไม่สำเร็จ				
13. ... ฉันใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง,ซื้อหนังสือ,ซื้ออาวุธในเกมฯลฯ)				
14. ... หลายคนบอกว่าอารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย ,หงุดหงิดง่าย,ขี้ราคาญ ฯลฯ)				
15... หลายคนบอกว่าพฤติกรรมฉันเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง,ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)				
16. ... หลายคนบอกว่าฉันติดเกม				

แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึก (CES-D)

คำชี้แจง **แบบสอบถามส่วนที่** 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกที่อาจจะเกิดกับท่านได้ โดยเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องให้ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุดในรอบสัปดาห์ที่ผ่านมา (ในช่วง 1 เดือน)

- ไม่เลย หมายความว่า ความรู้สึกนั้นเกิดขึ้นน้อยกว่า 1 วัน
- นานๆครั้ง หมายความว่า ความรู้สึกนั้นเกิดขึ้น 1-2 วัน
- ค่อนข้างบ่อย หมายความว่า ความรู้สึกนั้นเกิดขึ้น 3-4 วัน
- บ่อยครั้ง หมายความว่า ความรู้สึกนั้นเกิดขึ้น 5-6 วัน

คำตอบเหล่านี้ไม่มีถูกหรือผิด แต่เป็นเพียงการถามเกี่ยวกับความรู้สึกของท่านเท่านั้น

ความรู้สึก	**บ่อยครั้ง 5-6 วัน**	**ค่อนข้างบ่อย 3-4 วัน**	**นาน ๆครั้ง 1-2 วัน**	**ไม่เลย น้อยกว่า 1 วัน**
1. ฉันหงุดหงิดง่าย				
2. ฉันรู้สึกเบื่ออาหาร				
3. ฉันรู้สึกว่าฉันไม่สามารถขจัดความหม่นหมอง ออกไป แม้ว่าจะมีคนในครอบครัวหรือเพื่อนคอยช่วยเหลือ				
4. ฉันรู้สึกว่าตนเองมีความดีทัดเทียมกับคนอื่นๆ				
5. ฉันรู้สึกลำบากในการตั้งสมาธิเพื่อทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง				
6. ฉันรู้สึกหดหู่ใจ				
7. ฉันรู้สึกว่าทุกๆสิ่งที่ฉันกระทำต้องฝืนใจ				

ความรู้สึก	บ่อยครั้ง 5-6 วัน	ค่อนข้างบ่อย 3-4 วัน	นาน ๆครั้ง 1-2 วัน	ไม่เลย น้อยกว่า 1 วัน
8.ฉันรู้สึกมีความหวังเกี่ยวกับอนาคต				
9.ฉันรู้สึกว่าชีวิตฉันมีแต่ความล้มเหลว				
10. ฉันรู้สึกหวาดกลัว				
11. ฉันนอนไม่ค่อยหลับ				
12. ฉันมีความสุข				
13. ฉันพูดคุยน้อยกว่าปกติ				
14. ฉันรู้สึกอ้างว้างเดียวดาย				
15. ผู้คนทั่วๆไปไม่มีความเป็นมิตร				
16. ฉันรู้สึกว่าชีวิตนี้สนุกสนาน				
17. ฉันมักร้องไห้				
18. ฉันรู้สึกไม่มีความสุข				
19. ฉันรู้สึกว่าผู้คนรอบข้างไม่ชอบฉัน				
20. ฉันรู้สึกท้อถอยในชีวิต				

ขอขอบคุณท่านที่เสียสละเวลาอันมีค่าของท่านในการตอบแบบสอบถาม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธีระชัย สถาพรธนาสิน เกิดวันที่ 23 เมษายน 2526 จังหวัดกรุงเทพมหานคร ปัจจุบันอายุ 25 ปี จบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายศิลป์-ภาษา(ภาษาฝรั่งเศส) จากโรงเรียนปากน้ำวิทยาคม จากนั้นในปีการศึกษา 2549 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ สาขาภาษารัสเซีย (เกียรตินิยมอันดับสอง) และได้เข้าศึกษาในระดับปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2551

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย