

Family Function and Misconduct of Behavior Influencing Computer Game Addiction of Youth in Three Southernmost Provinces of Thailand¹

Muslin Tohkani²

Received: March 9, 2012 Accepted: May 10, 2012

Abstract

The purpose of this study to examine computer game addiction problem effect and an influence of family function of parent, and misconduct to behavior among computer game addicted youth, who encounter with social unrest situation in the three southern border provinces of Thailand. The sample was adolescents aged 15–18 years who have lived in Pattani Province, Narathiwat Province and Yala Province. The data were collected by self reported questionnaire from 540 samples which were randomized by cluster technique. Ordered logistic regression analysis was used to analyze factors influencing computer game addiction problem. This study revealed that more than half of youth (63.50%) play computer games at a normal level that is they were not addicted to it, followed by those who play extremely at 11.90% and computer game addicted youth at 4.80%. Youth who had computer game addiction had family function in affective involvement domain and behavior control domain were at a slightly good level. The influence of family function of parent and behavior problem to computer game addiction found that youth had slightly family functioning probably had computer game addiction problems over than families that had very good family functioning 3.5 times. Significantly, youth who had behavior problem probably had computer game addiction problems 6 items over than other youth and theft behavior increases to 15.7% when youth had more computer game addiction. Therefore, the family should participate in computer game addiction treatment of youth in the three southern border provinces, health care team should counsel family to prevent computer game addiction problem among youth with misconduct of behavior.

Keywords: computer game addiction, family function, misconduct behavior, youth in three southern border provinces

¹ This article is part of the research report “Factors influencing mental health and behavior problems of adolescents who have lived under unrest situation in three border provinces in southern Thailand” this research received scholarship funds from Vejudusit Foundation, under the Royal Patronage of Her Royal Highness Princess Galyani Vadhana Krom Luang Naradhiwas Rajanagarindra

² Lecturer, Faculty of Nursing, Princess of Naradhiwas University. e-mail: muslindew@hotmail.com.

การทำหน้าที่ของครอบครัวและพฤติกรรมเกมที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้¹

มุสลินท์ ไตะกานี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขนาดปัญหาและปัจจัยทำนายด้านการทำหน้าที่ของครอบครัวและพฤติกรรมเกมต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนที่ประสบกับสถานการณ์ความไม่สงบ ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ กลุ่มตัวอย่างคือ วัยรุ่นอายุระหว่าง 15-18 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดปัตตานี นราธิวาส และยะลา จำนวน 540 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ปัจจัยทำนายปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติ Ordered logistic Regression Analysis ผลการศึกษา พบว่า เยาวชนมากกว่าครึ่งหนึ่งมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับปกติ กล่าวคือ ไม่ติดเกม ร้อยละ 63.5 รองลงมาอยู่ในระดับที่ติดเกมแบบคลั่งไคล้ ร้อยละ 11.9 และร้อยละ 4.8 อยู่ในระดับติดเกมมาก ในกลุ่มเยาวชนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีการทำหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์และด้านควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับดีเล็กน้อย (\bar{X} = 2.31, SD = 0.58 และ \bar{X} = 2.48, SD = 0.45 ตามลำดับ) เมื่อศึกษาถึงปัจจัยทำนายการเกิดปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ครอบครัวของเยาวชนที่พ่อแม่ทำหน้าที่ครอบครัวดีเล็กน้อยมีโอกาสติดเกมมากกว่าครอบครัวที่มีการทำหน้าที่ดีมาก 3.5 เท่า ส่วนเยาวชนที่มีพฤติกรรมเกมมีโอกาสติดเกมมากกว่าเยาวชนที่ไม่มีพฤติกรรมเกมมากเป็น 6 เท่า และพฤติกรรมลัทธิพีพีเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 15.7 เมื่อเยาวชนติดเกมมากขึ้น ดังนั้นในการบำบัดเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ควรให้ครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วม และควรให้การปรึกษารายครอบครัวเพื่อป้องกันปัญหาติดเกมในกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมเกม

คำสำคัญ: การติดเกมคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมเกม การทำหน้าที่ของครอบครัว เยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อปัญหาสุขภาพจิตและพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ประสบกับสถานการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้” ที่ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก มูลนิธิเวชศาสตร์ ในพระอุปถัมภ์ของสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์

² อาจารย์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์, e-mail: muslindew@hotmail.com

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน เข้ามามีบทบาทมากขึ้นและมีแนวโน้มสร้างปัญหาให้กับสังคมไทยมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้นและกำลังบั่นทอนคุณภาพชีวิตในทุกขณะ ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004; จีวรรธ มาทวี, 2548; กรุงเทพฯไอที, 2552; บัณฑิต ศรีไพศาล, 2552) การศึกษาของกรมสุขภาพจิตพบปัญหาเยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์กลับทวีความรุนแรงมากขึ้นในปี 2550-2552 และพบว่าเยาวชนติดเกมขึ้นรุนแรงมากถึงร้อยละ 9 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเพิ่มขึ้นเกือบ 2 เท่า ในรอบ 3 ปี

ปัญหาเยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การทำหน้าที่ของครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2545) เพราะพ่อแม่ที่ไม่สนใจพฤติกรรมลูก ไม่พูดคุยกัน ไม่มีเวลากำกับให้ทำตามกติกา ปล่อยให้ลูกมีอิสระเสรีมากเกินไป จะทำให้เยาวชนติดเกมได้ (วินัดดา ปิยะศิลป์, 2552) นอกจากนี้ การติดเกมและปัจจัยด้านบุคลิกภาพเป็นความสัมพันธ์ที่พบร่วมกัน กล่าวคือ เยาวชนที่ติดเกมมักมีปัญหาด้านอารมณ์ และพฤติกรรมอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น ซึมเศร้า พฤติกรรมต่อต้าน และก้าวร้าว เป็นต้น (สิรินยา สุวรรณราช และคณะ, 2546; รุจา ภูไพบูลย์, 2549) ในขณะเดียวกัน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงทำให้วัยรุ่นมีอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างชัดเจนทั้งในระยะสั้น และระยะยาวได้เช่นกัน (Anderson & Bushman, 2001) เห็นได้จากการสำรวจสถานการณ์การใช้ความรุนแรงในกลุ่ม

เด็กและเยาวชนที่มีอายุ 12-24 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมต่อสู้ ร้อยละ 55.0 และมีความเสี่ยงต่อการใช้ความรุนแรงสูงถึง 3.43 เท่า มากกว่าเด็กที่ไม่ติดเกม (ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2552) จากปรากฏการณ์ที่นำเสนอ จึงมีความสำคัญที่ต้องศึกษาปัจจัยด้านการทำหน้าที่ของครอบครัว และพฤติกรรมเกรงที่มีผลต่อการติดเกมของเยาวชนที่อยู่ท่ามกลางสถานการณ์ความรุนแรงจากการก่อการร้ายในพื้นที่จังหวัดปัตตานี ยะลา และนราธิวาส ที่มีเหตุการณ์ความรุนแรงมากถึง 2,959 ครั้งในปี พ.ศ.2550-2553 (ศูนย์บริหารการพัฒนาสุขภาพจังหวัดชายแดนใต้, 2553) ซึ่งจากการศึกษาปัญหาสุขภาพจิตเยาวชนอายุ 11-18 ปี ในพื้นที่ที่เกิดเหตุการณ์ ความไม่สงบในจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่าเยาวชนมีปัญหาพฤติกรรมและอารมณ์โดยรวมถึง ร้อยละ 37.2 มีพฤติกรรมเกรง ร้อยละ 15.2 (เบญจพร ปัญญาียง และสุลินดา จันทระเสนา, 2552) และหากเยาวชนกลุ่มนี้หมกมุ่นกับการเล่นเกมด้วยแล้ว จะส่งผลกระทบต่อด้านลบเป็นทวีคูณต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม รวมถึงต่อการผลิตผลงานของชีวิต (บัณฑิต ศรีไพศาล, 2552)

วัตถุประสงค์การวิจัย

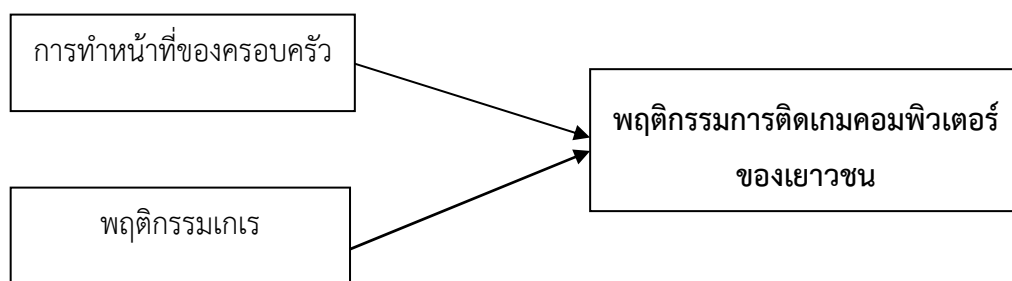
เพื่อศึกษาขนาดปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์และปัจจัยทำนายด้านการทำหน้าที่ของครอบครัว และพฤติกรรมเกรงที่มีต่อพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนที่ประสบกับสถานการณ์ความไม่สงบในจังหวัดชายแดนภาคใต้

กรอบแนวคิดการวิจัย

ปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน คือ การทำหน้าที่

ของครอบครัว เพราะครอบครัวเป็นเข้าหลอมพฤติกรรมและปลูกฝังลักษณะของบุคลิกภาพให้แก่เยาวชน การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิด McMaster Model of Family Function (MMFF) ของเอปสไตน์และคณะ (Epstein, Bishop, & Levin, 1980) เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ศึกษาการทำหน้าที่ของครอบครัวที่ครอบคลุมภารกิจทั้ง 3 ด้าน คือ ภารกิจพื้นฐาน (Basic task) ภารกิจด้านพัฒนาการ (Developmental task) และภารกิจยามวิกฤต (Crisis task) ที่กล่าวถึง การทำหน้าที่ของครอบครัวในด้านต่างๆ 6 ด้าน คือ ด้านแก้ปัญหา หมายถึงความสามารถของครอบครัวในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นและปฏิบัติหน้าที่ด้านต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการสื่อสาร หมายถึง การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันและกันของสมาชิก โดยเน้นการสื่อสารทางวาจา ด้านบทบาท หมายถึงแบบแผนพฤติกรรมที่สมาชิกประพฤติดต่อกันและ

กันซ้ำๆ เป็นประจำ เพื่อให้ครอบครัวปฏิบัติหน้าที่ได้สมบูรณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ หมายถึงความสามารถที่จะตอบสนองทางอารมณ์ต่อสิ่งกระตุ้นอย่างเหมาะสมทั้งในแง่ของคุณภาพและปริมาณ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ หมายถึง าระดับการแสดงออกซึ่งความสนใจ เห็นคุณค่าในสิ่งต่างๆ ที่สมาชิกในแต่ละคนทำ รวมทั้งระดับความรู้สึกผูกพันห่วงใยที่แต่ละคนมีต่อกัน และด้านการควบคุมพฤติกรรม หมายถึง แบบแผนที่ครอบครัวปฏิบัติในการควบคุม หรือจัดการกับพฤติกรรมของสมาชิกในสถานการณ์ต่างๆ อย่างไรก็ตาม หากเยาวชนมีพฤติกรรมเกร ซึ่งเป็นพฤติกรรมเชิงลบที่เยาวชนแสดงออกมาเมื่อมีปัญหาทางอารมณ์วิตกกังวล รู้สึกไม่มั่นคงในชีวิต จึงยอมส่งผลต่อการติตเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนด้วย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. การทำหน้าที่ครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมการติตเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนที่ประสบกับสถานการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
2. เยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีพฤติกรรมเกรมีโอกาสติตเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าเยาวชนที่ไม่มีพฤติกรรมเกร

วิธีดำเนินการวิจัย

กำหนดประชากรแบบเฉพาะเจาะจง ตามเกณฑ์คุณสมบัติ คือ วัยรุ่นมีอายุระหว่าง 15-18 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่สีแดง พื้นที่สีชมพู และพื้นที่สีเขียวอย่างน้อย 1 ปีก่อนดำเนินการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ วัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สีแดง พื้นที่สีชมพู และพื้นที่สีเขียว ในจังหวัดปัตตานี จังหวัดนราธิวาส และจังหวัดยะลา ใช้วิธีการสุ่ม

ตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างแต่ละพื้นที่ออกเป็น 3 กลุ่มในสัดส่วนที่เท่ากัน ได้แก่ กลุ่มที่อาศัยในพื้นที่สีแดง คือวัยรุ่นในอำเภอที่มีอัตราการสูญเสียชีวิตจากเหตุการณ์ความไม่สงบมากกว่า 100 คน ต่อแสนประชากร ได้แก่ อำเภอระแงะ อำเภอเมืองปัตตานี และอำเภอเมืองยะลา จำนวน 180 คน พื้นที่สีเขียว คือ วัยรุ่นในอำเภอที่มีอัตราการสูญเสียชีวิตจากเหตุการณ์ความไม่สงบ 51-100 คนต่อแสนประชากร ได้แก่ อำเภอเมืองนราธิวาส อำเภอสุคีริน อำเภอเจาะไอร้อง อำเภอบาเจาะ อำเภอยิงอ อำเภอเรือเสาะ อำเภอโคกโพธิ์ อำเภอหนองจิก อำเภอสายบุรี อำเภอ ยะรัง อำเภอรามัน อำเภอบันนังสตา และอำเภอยะหา จำนวน 180 คน พื้นที่สีชมพู คือ วัยรุ่นในอำเภอที่มีอัตราการสูญเสียชีวิตจากเหตุการณ์ความไม่สงบ น้อยกว่า 51 คน ต่อแสนประชากร ได้แก่ อำเภอตากใบ อำเภอศรีสาคร อำเภอแว้ง อำเภอสุโหงโกลก อำเภอสุโหงปาดี อำเภอจะนะ อำเภอปะนาเระ อำเภอมายอ อำเภอทุ่ง ยางแดง อำเภอไม้แก่น อำเภอยะหริ่ง อำเภอแม่ลาน อำเภอกะป้อ อำเภอกรงปินัง อำเภอ กาบัง อำเภอเบตง และอำเภอธารโต จำนวน 180 คน รวมทั้งสิ้น 540 คน หลังจากนั้นได้ลงพื้นที่ในทุกอำเภอแล้วเข้าไปสอบถามวัยรุ่นในย่านชุมชน เช่น ตลาด ร้านค้าหน้าโรงเรียน และมัสยิด เป็นต้น และดำเนินการเก็บข้อมูลในช่วงเดือนตุลาคม 2552 ถึง เดือนกรกฎาคม 2553

สำหรับวิธีการรวบรวมข้อมูล ใช้แบบสอบถามสำหรับบันทึกข้อมูลส่วนบุคคลของวัยรุ่น ข้อมูลครอบครัว และข้อมูลการใช้คอมพิวเตอร์ของเยาวชน ประเมินการทำหน้าที่ของครอบครัวที่ได้ใช้แบบประเมินการทำหน้าที่ของครอบครัว จุฬาลงกรณ์แฟมิลีอินเวนทอรี (Chulalongkorn family inventory) ฉบับที่พัฒนาโดย อุมาร

ตรังคสมบัติ (2544) ที่เกี่ยวกับการทำหน้าที่ของครอบครัว 7 ด้าน คือด้านแก้ปัญหา ด้านการสื่อสาร ด้านบทบาท ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการควบคุมพฤติกรรม และด้านการทำหน้าที่ทั่วไป เป็นแบบวัดประมาณค่า 4 ระดับ โดยใช้คะแนนมาตรฐาน คือระดับบกพร่อง (1.00-1.49 คะแนน) ระดับดีเล็กน้อย (1.50-2.49 คะแนน) ระดับดีพอควร (2.50-3.49 คะแนน) และระดับดีมาก (3.50-4.00 คะแนน) มีค่าความเชื่อมั่นจากสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) เท่ากับ 0.85 ส่วนการประเมินปัญหาพฤติกรรมเกร ใช้แบบประเมินของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2552) ที่มีฐานของการพัฒนาจาก The Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมเป็นแบบประเมินประมาณค่า 3 ระดับ ตั้งแต่ 0 ถึง 2 (ไม่จริง ถึง จริง) แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นจุดอ่อน (Total difficulties score) ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรม 4 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ด้านสมาธิสั้น และด้านพฤติกรรมเกร การแปลผลคะแนนรวมพฤติกรรมที่เป็นจุดอ่อน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มปกติ (0 ถึง 16 คะแนน) กลุ่มเสี่ยง (17 ถึง 19 คะแนน) และกลุ่มมีปัญหา (20 ถึง 40 คะแนน) ส่วนที่เป็นจุดแข็ง (Strength score) มี 1 ด้าน คือด้านสัมพันธภาพทางสังคม การแปลผลคะแนนรวม แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ ไม่มีจุดแข็ง (0 ถึง 5 คะแนน) และมีจุดแข็ง (6 ถึง 10 คะแนน) มีค่าความเชื่อมั่นจากสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) เท่ากับ 0.70 ตลอดจนประเมินพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้ใช้แบบทดสอบการติดเกมสำหรับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test-GAST: child and adolescent version) ของสถาบันสุขภาพจิต

เด็กและวัยรุ่นราชชนครินทร์ (2552) กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับสาขาจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล เป็นแบบวัดประมาณค่า 4 ระดับ ตั้งแต่ 0 ถึง 3 (ไม่ใช่เลย ถึง ใช่เลย) การแปลผล คะแนนรวม แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มปกติหรือยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกมน (ต่ำกว่า 20 คะแนน) กลุ่มคลั่งไคล้หรือเริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกมน (20 ถึง 29 คะแนน) และกลุ่มติดเกมหรือมีปัญหาในการเล่นเกมนมาก (มากกว่าหรือเท่ากับ 30 คะแนน) มีความเชื่อมั่นจากสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) เท่ากับ 0.94

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์ด้วยสถิติ Univariable analysis และวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมติดเกมกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องด้วย Ordinal logistic regression analysis เนื่องจากระดับพฤติกรรมติดเกมเป็น Ordinal scale

ผลการวิจัย

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง 540 คน มีอายุเฉลี่ย 16.56 ปี โดยเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 53.2 และร้อยละ 46.8 ตามลำดับ ส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม ร้อยละ 77.6 กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนของรัฐ ร้อยละ 40.7 รองลงมาศึกษาในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม โรงเรียนปอเนาะ และไม่ได้เรียนหนังสือในการศึกษาภาคบังคับ คิดเป็นร้อยละ 34.8, 20.9 และ 3.2 ตามลำดับ

2. เยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้กับการใช้คอมพิวเตอร์ เยาวชนส่วนใหญ่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านและไม่มีการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 49.8 และ 70.6 ตามลำดับ ถึงแม้ว่าส่วนใหญ่เยาวชนไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านแต่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่สัปดาห์ละ 1-3 วัน คิดเป็นร้อยละ 58.9 รองลงมาไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 23.9 และ 11.7 ตามลำดับ ส่วนในกลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้งร้อยละ 76.6 มีเพียงร้อยละ 5.6 ที่เล่นมากกว่า 4 ชั่วโมง และเยาวชนส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเอง คือ ร้อยละ 46.7 สำหรับร้านเกมและโรงเรียน มีร้อยละ 39.2 และร้อยละ 12.2 เมื่อพิจารณาประเภทเกมที่เล่นมากที่สุดอันดับแรก ได้แก่ เกมแข่งรถ รองลงมาคือเกมต่อสู้ และเกมลับสมอง ดังตาราง 1

ตาราง 1 พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ	รวม
จำนวนคอมพิวเตอร์ที่บ้าน			
มี	271	50.2	540 (100)
ไม่มี	269	49.8	
คอมพิวเตอร์ที่บ้านมีการต่ออินเทอร์เน็ต			
มี	159	29.4	540 (100)
ไม่มี	381	70.6	
พฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
เล่นทุกวัน	63	11.7	540 (100)
เล่นสัปดาห์ละ 1 – 3 วัน	318	58.9	
เล่นสัปดาห์ละ 4 – 6 วัน	30	5.5	
ไม่เคยเล่น	129	23.9	
ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์/ครั้ง			
1-2 ชั่วโมง	315	76.6	411 (100)
3-4 ชั่วโมง	73	17.8	
มากกว่า 4 ชั่วโมง	23	5.6	
สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์			
บ้านตนเอง	192	46.7	411 (100)
บ้านเพื่อน	8	1.9	
ร้านเกม	161	39.2	
โรงเรียน	50	12.2	
ประเภทเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นมากที่สุด			
(ตอบได้มากกว่า 1 เกม)			
เกมแข่งรถ	194	44.8	
ต่อสู้	152	35.1	
เกมลับสมอง	144	33.3	
ผจญภัย	126	29.1	
แอคชั่น หลบหลีก ยิงถล่ม	113	26.1	
เกมกีฬา	89	20.6	
สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง	65	15.0	
วางแผนกลยุทธ์	64	14.8	
จำลองสถานการณ์	57	13.2	

จากตาราง 2 พบว่า เมื่อมีอายุมากขึ้นจะใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยลง กล่าวคือ ในกลุ่มอายุ 17-18 ปี จะใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยตั้งแต่ 3 ชั่วโมง

ขึ้นไป ร้อยละ 17.4 ส่วนกลุ่มอายุ 15-16 ปี คิดเป็นร้อยละ 18.2 และเพศชายจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานมากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 24.4 และ

ร้อยละ 10.3 ตามลำดับ) มีประเด็นที่น่าสนใจ คือ เมื่อพิจารณาพื้นที่ที่อยู่อาศัยพบว่า เยาวชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สีแดงใช้เวลาในการเล่นเกมนานมากกว่าพื้นที่อื่นๆ กล่าวคือ เล่นเกมตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ร้อยละ 22.2 และเยาวชนที่ครอบครัวแตกแยกจะเล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมง มากกว่าเยาวชนในครอบครัวปกติ (ร้อยละ 14.0 และ ร้อยละ 18.5 ตามลำดับ) และได้ข้อค้นพบสำคัญที่สะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนที่ใช้เงินไม่เพียงพอกับเงินที่ได้รับ จะมีใช้เวลาในการเล่นเกมนานตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ร้อยละ 25.0 ในกลุ่มเยาวชนที่ไม่ทราบรายได้ของครอบครัวต่อเดือน จะใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่า 3 ชั่วโมง ถึงร้อยละ 27.0 นอกจากนี้สถานะทางการเงินของครอบครัวยังสะท้อนถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของเยาวชนด้วย กล่าวคือ เยาวชนที่มีฐานะยากจน รายได้ของครอบครัว <5,000 บาท/เดือน ใช้เวลาเล่นเกม 1-2 ชั่วโมงเท่านั้น เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างกับระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมด้วย Unavailable analysis พบว่า ค่าสถิติไคสแควร์ของตัวแปรด้านเพศ รายได้เฉลี่ยของครอบครัว และฐานะทางครอบครัว มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 59.4 รองลงมาไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ติดเกมแบบคลั่งไคล้ และติดเกมอยู่ในระดับติดเกมมาก คิดเป็นร้อยละ 23.9, 11.9 และ 4.8 ตามลำดับ

เมื่อแจกแจงความถี่พฤติกรรมติดเกมของเยาวชนในตาราง 3 พบว่า ครอบครัวของเยาวชนในกลุ่มคลั่งไคล้และติดเกมจะมีการทำหน้าที่ของครอบครัวดีมากและดีพอควรลดน้อยลง กล่าวคือ

ทำหน้าที่ครอบครัวดีมากเพียงร้อยละ 3.8 และทำหน้าที่ครอบครัวดีพอควร ร้อยละ 15.5 แต่กลับพบว่าครอบครัวของเยาวชนในกลุ่มคลั่งไคล้และติดเกมมีการทำหน้าที่ของครอบครัวดีเล็กน้อยเพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 41.7 เมื่อพิจารณาถึงกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมเกรงที่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีปัญหา ซึ่งเป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมรุนแรงแสดงออกในการลักขโมย การชกต่อย ทะเลาะวิวาท เป็นต้น พบว่า เยาวชนในกลุ่มคลั่งไคล้และติดเกมจะมีพฤติกรรมเกรงมากขึ้นถึงร้อยละ 56.8 และเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมเกรงที่เป็นปัญหา โดยเฉพาะพฤติกรรมการลักขโมยให้ได้ทรัพย์มาใช้ในการเล่นเกมนี้จะพบว่า การลักทรัพย์เพิ่มสูงขึ้นเมื่อเยาวชนติดเกมมากขึ้น

เมื่อพิจารณาถึงการทำหน้าที่ของครอบครัวในกลุ่มเยาวชนที่ไม่ติดเกมกับกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ จะพบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการทำหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์และด้านควบคุมพฤติกรรม กล่าวคือ เยาวชนที่ไม่ติดเกมจะมีค่าเฉลี่ยคะแนนการทำหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์และด้านควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับดีพอควร ($\bar{X} = 2.97$, $SD = 0.52$ และ $\bar{X} = 2.77$, $SD = 0.49$) ส่วนเยาวชนที่ติดเกม ค่าเฉลี่ยคะแนน การทำหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์และด้านควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับดีเล็กน้อย ($\bar{X} = 2.31$, $SD = 0.58$ และ $\bar{X} = 2.48$, $SD = 0.45$ ตามลำดับ) ซึ่งหมายความว่า ในครอบครัวที่มีความใกล้ชิดกับลูกน้อย ขาดกฎระเบียบกติกาในบ้าน ไม่มีขอบเขตหรือข้อจำกัดในการเล่นตามใจลูก ไม่ทำโทษเมื่อลูกกระทำผิด อาจจะสนับสนุนให้เยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์

ตาราง 2 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (n = 540)

ข้อมูล	ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์			รวม	χ^2	p-value
	จำนวน (ร้อยละ)					
	ไม่เคยเล่น n = 129	1-2 ชั่วโมง n = 315	> 3 ชั่วโมง n = 96			
อายุ (ปี)					0.38	0.82
15 - 16	64 (24.8)	147 (57.0)	47 (18.2)	258 (100)		
17 - 18	65 (23.0)	168 (59.6)	49 (17.4)	282 (100)		
เพศ					18.32	0.00***
ชาย	63 (22.0)	154 (53.7)	70 (24.4)	287 (100)		
หญิง	66 (26.1)	161 (63.6)	26 (10.3)	253 (100)		
พื้นที่อยู่อาศัย					4.53	0.34
สีแดง	40 (22.2)	100 (55.6)	40 (22.2)	180 (100)		
สีชมพู	48 (26.7)	106 (58.9)	26 (14.4)	180 (100)		
สีเขียว	41 (22.8)	109 (60.6)	30 (16.7)	180 (100)		
พฤติกรรมการใช้เงิน					12.66	0.01**
ใช้พอกับเงินที่ได้รับและมีเหลือเก็บ	80 (23.3)	209 (60.9)	54 (15.7)	343 (100)		
ใช้พอกับเงินที่ได้รับแต่ไม่มีเหลือเก็บ	40 (25.5)	85 (54.1)	32 (20.4)	157 (100)		
ใช้ไม่เพียงพอกับเงินที่ได้รับ	9 (22.5)	21 (52.5)	10 (25.0)	40 (100)		
ลักษณะผลกระทบจากสถานการณ์ไม่สงบ					3.61	0.46
ไม่ได้รับผลกระทบ	23 (22.1)	57 (54.8)	24 (23.1)	104 (100)		
ผลกระทบทางตรง	14 (19.4)	45 (62.5)	13 (18.1)	72 (100)		
ผลกระทบทางอ้อม	92 (25.3)	213 (58.5)	59 (16.2)	364 (100)		
สถานภาพทางครอบครัว					1.21	0.54
ครอบครัวปกติ	106 (23.3)	264 (58.1)	84 (18.5)	454 (100)		
ครอบครัวแตกแยก	23 (26.7)	51 (59.3)	12 (14.0)	86 (100)		
รายได้เฉลี่ยของครอบครัว (บาท/เดือน)					3.92	0.42
ต่ำกว่า 5,000	32 (31.7)	56 (55.4)	13 (12.9)	101 (100)		
5,000 – 10,000	60 (24.3)	148 (59.9)	39 (15.8)	247 (100)		
มากกว่า 10,001	10 (55.4)	51 (33.7)	31 (10.9)	92 (100)		
ไม่ทราบ	60 (60.0)	13 (13.0)	27 (27.0)	100 (100)		
ฐานะทางครอบครัวของฉันทัน					10.09	0.00***
ยากจน	14 (48.3)	12 (41.4)	3 (10.3)	29 (100)		
พอกินพอใช้	115 (22.5)	303 (59.3)	93 (18.2)	511 (100)		

*** p < .001 ; ** p < .01

ตาราง 3 การทำหน้าที่ของครอบครัว พฤติกรรมเกร และพฤติกรรมลักษณะขโมยจำแนกตามพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

ลักษณะทางประชากร	พฤติกรรมติดเกม (ร้อยละ)			รวม
	ไม่เคยเล่น (n=129)	ปกติ (n=321)	คลั่งไคล้และติดเกม (n=90)	
การทำหน้าที่ครอบครัว				
ดีมาก	8(30.8)	17(65.4)	1(3.8)	26(100)
ดีพอควร	115(24.1)	289(60.5)	74(15.5)	478(100)
ดีเล็กน้อย	6(16.7)	15(41.6)	15(41.7)	36(100)
พฤติกรรมเกร				
ปกติ	112(24.6)	287(63.1)	56(12.3)	455(100)
เสี่ยง	10(20.8)	25(52.1)	13(27.1)	48(100)
มีปัญหา	7(18.9)	9(24.3)	21(56.8)	37(100)
พฤติกรรมลักษณะขโมย				
ไม่เคยขโมย	109(24.9)	274(62.5)	55(12.6)	438(100)
ขโมย	20(19.6)	47(46.1)	35(34.3)	102(100)

4. ปัจจัยทำนายการเกิดปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ การค้นหาปัจจัยด้านการทำหน้าที่ของครอบครัว และพฤติกรรมเกร ที่มีผลต่อการเกิดปัญหาพฤติกรรมติดเกมในเยาวชน 4 ระดับ ได้แก่ ไม่เคยเล่นเกม เล่นเกมระดับปกติ ติดเกมแบบคลั่งไคล้ และติดเกมมาก โดยพิจารณาตัวแปรอิสระจากองค์ประกอบด้านครอบครัว และพฤติกรรมของเยาวชนที่คาดว่าจะมีผลต่อพฤติกรรมติดเกม ได้แก่ การทำหน้าที่ของครอบครัว และพฤติกรรมเกร รวมถึงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจากตาราง 2 ได้แก่ ตัวแปรด้านเพศ ($\chi^2=18.32$, p-value=0.00) พฤติกรรมการใช้เงิน ($\chi^2=12.66$, p-value=0.01) และฐานะทางครอบครัว ($\chi^2=10.09$, p-value=0.00) มีค่า p-value น้อยกว่า 0.25 จึงนำทั้ง 3 ตัวแปรเข้าสู่สมการ ทั้งนี้ได้มีการทดสอบ Proportional Odds assumption พบว่า ค่าสถิติไคสแควร์ เท่ากับ 6.859 องศาอิสระเท่ากับ 3 ค่า p-value เท่ากับ 0.07

เนื่องด้วย ค่า p-value มากกว่า 0.05 ดังนั้นข้อมูลชุดนี้เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของ Ordered logistic Regression และผลจากการวิเคราะห์โดยใช้ Ordered logistic Regression พบว่า เพศชาย ฐานะยากจน การทำหน้าที่ของครอบครัวดีเล็กน้อย และพฤติกรรมเกร (กลุ่มที่มีปัญหา) ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมของเยาวชน

แต่ข้อค้นพบที่สำคัญ คือเยาวชนในครอบครัวที่มีการทำหน้าที่ของครอบครัวดีเล็กน้อย มีโอกาสติดเกมมากกว่าครอบครัวที่มีการทำหน้าที่ดีมากเป็น 3.5 เท่า และเมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมของเยาวชนกลุ่มเกรที่ปัญหาการลักษณะขโมย ทะเลาะวิวาท โกรธรุนแรง พบว่า เยาวชนที่มีปัญหาพฤติกรรมเกรมีโอกาสติดเกมมากกว่าเยาวชนที่มีพฤติกรรมปกติมากเป็น 6 เท่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ดังผลการวิเคราะห์ที่แสดงในตาราง 4

ตาราง 4 Ordered logistic regression ระหว่างปัจจัยทำนายต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจัย	Adjusted OR	95%CI	p-value
เพศชาย	1.653	1.145-2.388	0.007**
ใช้เงินพอกับที่ได้รับแต่ไม่มีเหลือเก็บ ^a	0.652	0.387-1.098	0.108
ใช้เงินไม่เพียงพอกับที่ได้รับ	0.694	0.425-1.131	0.143
ฐานะยากจน	0.419	0.187-0.936	0.034*
การทำหน้าที่ครอบครัวดีพอควร ^b	1.329	0.601-2.942	0.482
การทำหน้าที่ครอบครัวดีเล็กน้อย	3.514	1.214-10.168	0.020*
พฤติกรรมเกเร (กลุ่มเสี่ยง) ^c	1.590	0.841-3.004	0.153
พฤติกรรมเกเร (กลุ่มมีปัญหา)	6.003	2.938-12.266	0.000***

Model $\chi^2 = 56.79$ D.F. = 8 sig 0.00 Pseudo R² = 0.05

*** p ≤ .001 ; ** p ≤ .01 ; * p ≤ .05

หมายเหตุ a กลุ่มอ้างอิง คือ ใช้เงินพอกับที่ได้รับและมีเหลือเก็บ ; b กลุ่มอ้างอิง คือ การทำหน้าที่ครอบครัวดีมาก ; c กลุ่มอ้างอิง คือ พฤติกรรมเกเร (กลุ่มปกติ)

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ พบว่า เยาวชนที่ประสบกับสถานการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ค่อนข้างน้อยเพียงร้อยละ 4.80 ซึ่งพบว่ามีปัญหามากกว่าการศึกษาของกรมสุขภาพจิตปี 2552 ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 16.6 ติดเกมขั้นรุนแรงมากถึงร้อยละ 9.0 และมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ต่ำกว่าในภูมิภาคอื่นๆ เช่น ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่พบว่า ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ในชุมชนชนบท ภาคกลาง มีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 18.5, 13.9 และ 11.1 ตามลำดับ (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ และสุวรรณภา เรื่องกายจนเศรษฐ์, 2548; ภูวนันท์ วิพุลานพวงศ์ และคณะ, 2550) จากหลักฐานนี้สามารถอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อยเพียง

1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สัปดาห์ละ 1-3 วัน โดยจำนวนชั่วโมงที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันและจำนวนที่ใช้ในการเล่นต่อสัปดาห์น้อยกว่าการศึกษาอื่นๆ (สิรินยา สุวรรณราช และคณะ, 2546; สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2546; ฐิติพงศ์ อนุถาวร, 2551) จึงอาจถือได้ว่าเยาวชนส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับปกติ เพราะใช้เวลาว่างในการดูทีวี ฟังเพลง อ่านหนังสือ ไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว

เมื่อพิจารณาถึงการทำหน้าที่ของครอบครัว พบว่า ในภาพรวมครอบครัวของเยาวชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้มีการทำหน้าที่ของครอบครัวโดยรวมและแต่ละด้านอยู่ในระดับดีพอควร ส่วนครอบครัวของเยาวชนที่ไม่ติดเกมพบว่า มีการทำหน้าที่ของครอบครัวโดยรวมและแต่ละด้านอยู่ในระดับดีพอควร เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ เพราะเยาวชนส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่

บ้านตนเองมากกว่าเล่นที่ร้านเกม จึงทำให้ผู้ปกครองสามารถพูดคุยและตกลงถึงกฎกติกาในการเล่นคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และสอนให้รู้จักการแบ่งเวลาอย่างเหมาะสมได้ จึงเป็นเกราะป้องกันไม่ให้วัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มเยาวชนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์พบว่า การทำหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์และด้านควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับดีเล็กน้อย ดังนั้นในข้อค้นพบนี้จึงอาจสรุปได้ว่าการทำหน้าที่ของครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะการทำหน้าที่ของครอบครัว เป็นบทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ในการให้ความรักความเอาใจใส่ อบรมเลี้ยงดูบุตรให้เข้าสู่สังคม รวมถึงการดูแลสุขภาพและเศรษฐกิจของครอบครัว (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2544) โดยเฉพาะการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยจะทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับสูง (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และนางพาง ลี้มสุวรรณ, 2552) และจะพบเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ได้บ่อย ในครอบครัวที่ถูกเลี้ยงดูอย่างขาดระเบียบวินัย หรือขาดการฝึกการควบคุมตนเอง ขาดกฎระเบียบกติกาในบ้านตามใจลูก หรือใจอ่อน ไม่ทำโทษเมื่อลูกกระทำความผิด (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) ทำให้เกิดอิสระในการเล่น และไม่มีขอบเขตหรือข้อจำกัดในการเล่น โดยพบว่า พ่อแม่ที่ขาดความรู้และทักษะในการดูแลส่งผลให้ลูกมีโอกาสติดเกมเพิ่มขึ้น 7.5 (รุจา ภูโพบูลย์, 2549) ในขณะเดียวกันในครอบครัวที่พ่อแม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย วัยรุ่นอาจจะมีอาการเครียดจากปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อีกประการหนึ่งคือ พ่อแม่ไม่ได้เป็นแบบอย่างและสนับสนุนให้ลูกทำกิจกรรมที่สร้างเสริมสุขภาพ

เพียงพอ โดยเฉพาะการเล่นกีฬา การทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวมาก หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอื่น แต่การเลี้ยงดูทำให้ลูกเคยชินกับกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวน้อย เช่น การดูโทรทัศน์ เป็นต้น (กรมสุขภาพจิต, 2552)

ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า เยาวชนที่มีปัญหาพฤติกรรมเกเรมีโอกาสติดเกมมากขึ้น ปัญหาพฤติกรรมเกเรเป็นปัญหาที่ซับซ้อนเกี่ยวเนื่องกันในหลายมิติ เกิดจากปัจจัยหลายประการทั้งจากตัววัยรุ่นเอง และปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกที่มีผลกระทบต่อกันอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่เหตุการณ์ความไม่สงบเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยถนนหรือทางหลวงเป็นสถานที่เกิดเหตุมากที่สุด ถึงร้อยละ 60 (ศูนย์บริหารการพัฒนาสุขภาพจังหวัดชายแดนใต้, 2553) เหตุการณ์ความรุนแรงจึงส่งผลกระทบต่อภาวะสุขภาพจิตของเยาวชนที่กำลังอยู่ในวัยเรียนที่จำเป็นต้องใช้ถนนเป็นเส้นทางเดินทางไปสถานศึกษา จึงเกิดความวิตกกังวล กลัวว่าเหตุการณ์ความรุนแรงจะเกิดขึ้นโดยที่ไม่รู้คาดการณ์ไม่ได้ จึงทำให้ไม่มั่นใจในตนเอง รู้สึกไม่มั่นคงในชีวิต และเมื่อมีปัญหาทางอารมณ์ จะทำให้เยาวชนแสดงพฤติกรรมเชิงลบออกมา เช่น ก้าวร้าว ชอบทะเลาะดื้อ ไม่เชื่อฟัง และเรียกร้องความสนใจแบบต่างๆ เช่น โกหก หนีโรงเรียน หนีออกจากบ้านและเกเร เป็นต้น (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และนางพาง ลี้มสุวรรณ, 2552) และจากผลการวิจัยได้สะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนที่มีปัญหาพฤติกรรมเกเรจะทำให้ติดเกมมากขึ้นด้วย เนื่องจากเยาวชนที่มีพฤติกรรมเกเรก้าวร้าวมักจะมีแนวโน้มเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) ซึ่งการเล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นสถานการณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์และความคิดที่ก้าวร้าว รวมทั้งมีภาวะตื่นตัวและมักมีพฤติกรรมที่ทำให้ตนเองเข้าไปสู่สถานการณ์ในเกม

ที่กระตุ้นความก้าวร้าวได้ง่ายอีกด้วย ดังนั้นการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงจะเป็นการ ตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกก้าวร้าวของเยาวชน กลุ่มนี้ จึงทำให้มีโอกาสเกิดปัญหาติดเกม คอมพิวเตอร์ได้ง่าย (อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552; Anderson & Bushman, 2001) นอกจากนี้ ผลการวิจัยพบว่า โอกาสของการลักทรัพย์เพิ่มสูงขึ้น เมื่อเยาวชนติดเกมมากขึ้น เพราะมีความจำเป็นต้อง ใช้เงินในการเล่นเกมนั้นเพิ่มมากขึ้น ทำให้เยาวชน มีพฤติกรรมลักขโมยเงินหรือทรัพย์สินของผู้อื่น เพียงเพื่อแลกกับการได้เล่นเกมที่ตนเองชอบ เท่านั้น ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง

ข้อจำกัดของการศึกษานี้ คือ จำนวนกลุ่ม ตัวอย่างที่เป็นเยาวชนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มี ค่อนข้างน้อย (26 คน) และครอบครัวของกลุ่ม ตัวอย่างไม่มีครอบครัวใดที่มีการทำหน้าที่ของ ครอบครัวบกพร่อง จึงทำให้ไม่สามารถนำกลุ่มที่มี การทำหน้าที่ของครอบครัวบกพร่องเข้าสมการ Ordered logistic Regression ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในการดูแลช่วยเหลือเยาวชน ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีพฤติกรรมติดเกม คอมพิวเตอร์ ดังเช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สำนักงานพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด สำนักงาน สาธารณสุขจังหวัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา โรงเรียนควรมุ่งไปในกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมเกเร และสนับสนุนให้ครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อให้ ตระหนักถึงความสำคัญของการทำหน้าที่ของ ครอบครัวและปรับเปลี่ยนการทำหน้าที่ของ ครอบครัวให้ดีขึ้นในทุกด้าน โดยเฉพาะในด้านความ ผูกพันทางอารมณ์ และด้านการควบคุมพฤติกรรม

ด้วยการจัดให้มีกิจกรรมภายในครอบครัวที่สร้าง ความเพลิดเพลิน และช่วยทำให้เกิดความใกล้ชิด สนิทสนมกันมากขึ้น รวมถึงการจัดระเบียบในบ้าน เพื่อฝึกให้บุตรมีวินัยในตนเอง รู้จักแบ่งเวลา และมี ทักษะในการควบคุมตนเอง

นอกจากนี้ประเด็นหนึ่งที่สำคัญยิ่งและ ต้องทำอย่างเร่งด่วนคือการให้การปรึกษา ครอบครัวที่มีบุตรวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการมีพฤติกรรม ติดเกม ให้มีความรู้และทักษะการทำหน้าที่ของ ครอบครัวที่มีประสิทธิภาพ เป็นรายครอบครัวหรือ เป็นกระบวนการกลุ่ม เพื่อป้องกันการเกิดปัญหา ติดเกมคอมพิวเตอร์

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวินัยเชิงทดลอง เพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมในการส่งเสริมให้บิดา มารดาที่มีบุตรวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์ ให้มีทักษะ ในการอบรมเลี้ยงดูบุตรวัยรุ่นที่ถูกต้องโดยการ ปรับเปลี่ยนการทำหน้าที่ของครอบครัวด้านความ ผูกพันทางอารมณ์ และด้านการควบคุมพฤติกรรม ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น การทำกิจกรรม นันทนาการร่วมกันกับบุตร การสร้างความไว้วางใจ การเสริมสร้างความมีคุณค่าในตนเองแก่บุตร การ เป็นแบบอย่างที่ดี และการฝึกให้บุตรมีระเบียบวินัย

2.2 ควรศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ ติดเกมให้ครอบคลุมทุกกลุ่มตัวอย่างที่มีการทำหน้าที่ ของครอบครัวครอบคลุมทั้ง 4 ระดับที่ใกล้เคียงกัน คือ การทำหน้าที่ของครอบครัวบกพร่อง ดีเล็กน้อย ดีพอควร และดีมาก

2.3 ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมติดเกมเพิ่มเติม โดยเฉพาะปัจจัย ด้านสภาพแวดล้อม เช่น ปัจจัยด้านเพื่อน โรงเรียน ค่านิยม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ มูลนิธิเวชดุสิต ในพระอุปถัมภ์ของสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ ที่อนุเคราะห์ทุนสนับสนุนการวิจัยทางการแพทย์ การพยาบาล และการสาธารณสุขและขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.โยธิน แสงวดี นักวิจัยและอาจารย์สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ที่กรุณาเป็นที่ปรึกษาด้านสถิติการวิเคราะห์ข้อมูล

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2552). *เด็กไทยติดเกมขั้นรุนแรงเพิ่มขึ้นถึง 2 เท่าในรอบ 3 ปี แนะนำแม่พุดคุย-กอด-เล่นกับลูก 40 นาทีต่อวัน*. สืบค้นจาก http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=11846.
- กรุงเทพไอที. (2552). *ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย*. สืบค้นจาก <http://www.bangkok.biznews.com>.
- จิรวรรณ มาทวิ. (2548). *การศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่องและแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฐิติพงศ์ อนุถาวร. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวกับการติดเกม*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2552). *เด็กติดเกม*. สืบค้นจาก <http://www.doctor.or.th/node/4096>.

เบญจพร ปัญญา และสุลินดา จันทร์เสนา.

- (2552). ปัญหาสุขภาพจิตนักเรียนในพื้นที่เกิดเหตุการณ์ความไม่สงบจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 17(1), 1-11.
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). *ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูวนันท์ วิพูนานุกส์ และคณะ. (2550). *รายงานการวิจัยเรื่องความชุกและปัจจัยเสี่ยงของปัญหาพฤติกรรมการติตวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในชุมชนชนบทของประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเวชศาสตร์ทหารและชุมชน วิทยาลัยแพทยศาสตร์พระมงกุฎเกล้า.
- รุจา ภูไพบูลย์. (2549). *การสร้างเสริมสุขภาพวัยรุ่นแบบมีส่วนร่วม*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพยาบาลศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วินัดดา ปิยะศิลป์. (2552). *การป้องกันและช่วยเหลือเด็กติดเกม*. สืบค้นจาก http://www.hiso.or.th/hiso/health_newshealth_story4_6.php.
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ และสุวรรณา เรื่องกาญจนเศรษฐ์. (2548). *พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น: การประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 กรุงเทพมหานคร 10-12 ตุลาคม 2548*. สืบค้นจาก <http://www.dmh.go.th/>

- abstract/details.asp?ntitle=พฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดยาในวัยรุ่น&id=3266.
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และนางพาง ลี้มสุวรรณ. (2552). *Aggression and violence in adolescents*. สืบค้นจาก http://www.rcpsych.org/cap/detail_article.php?news_id=52.
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. (2552). *Game Addiction: The Crisis and Solution: บทความสำหรับแพทย์*. สืบค้นจาก <http://www.rcpsych.org/capst/>.
- ศูนย์บริหารการพัฒนาสุขภาพจังหวัดชายแดนใต้. (2553). *รายงานสถานการณ์เฝ้าระวังการบาดเจ็บจังหวัดชายแดนภาคใต้ (VIS) เดือนมกราคม 2550-ธันวาคม 2552*. สืบค้นจาก http://medipe2.psu.ac.th/~vis/report/VIS_Report_Jan_07_Dec09.pdf.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2552). *รายงานการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบทดสอบการติดยาเกม*. นนทบุรี: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.
- สิรินยา สุวรรณราช สิรินยา สุวรรณราช พิมพ์ใจ เพ็ญแก้ว รักศักดิ์ ศักดิ์ศิริรักษ์ วนิตา จงอรุณงามแสง วรัชมา คุณาติศร และอัจฉรัตน์ กัลยา. (2546). *รายงานการวิจัยเรื่องพฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อที่คิดว่าได้รับของผู้เล่นในกลุ่มนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปี 2546*. ขอนแก่น: กองเวชศาสตร์ชุมชนคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2546). *รายงานประจำปี 2546 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ* (สสส.). *ผลงานพลังสู่สุขภาวะของคนทั้งชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2545). *รายงานผลการสำรวจเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2545*. สืบค้นจาก <http://service.nso.go.th/nso/data/02/child.html>.
- สำนักพัฒนาสุขภาพจิต. (2552). *แบบประเมินพฤติกรรมเด็ก (SDQ)*. นนทบุรี: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.
- อารยา สิงห์สวัสดิ์. (2552). *เด็กติดเกม ภัยร้ายโลกไซเบอร์*. สืบค้นจาก <http://www.thaihealth.or.th/node/4118>
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2544). *จิตบำบัดและการให้คำปรึกษาครอบครัว*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว จำกัด.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol Sci*, 12, 353-359.
- Epstein, N. B., Bishop, D. S., & Levin, S. (1980). The Mc Master model of family functioning. In J. G. Howwells. *Advances in family Psychiatry*, 2, 72-89.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *J Adolesc*, 27, 5-22.