

ชื่อ - สกุล	: นายธัช ปิ่นพยางกูร
ชื่อโครงการพิเศษ	: พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
สาขาวิชา	: จิตวิทยา
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ	: อาจารย์ ดร.อิวัฒน์ รัตนวงศ์แห
ปีการศึกษา	: 2558

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น 2) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น 3) ศึกษาผลกระทบจากพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นรายบุคคลจากบุคคลที่มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ จำนวน 13 คน

ผลการศึกษาพบว่า

1) ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ หมายถึง การกระทำที่บุคคลมีความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์อยู่ตลอดเวลา ไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นเกมนของตนเองได้ เมื่อได้เล่นเกมจะรู้สึกเพลิดเพลิน มีความสุขรู้สึกพึงพอใจที่ได้เล่นเกม และมีความต้องการที่จะเล่นเกมมากขึ้นเรื่อย ๆ มีความรู้สึกว่เกมคือส่วนหนึ่งของชีวิต อยู่ในชีวิตประจำวันของตน หากไม่ได้เล่นจะมีความรู้สึกหงุดหงิด กระวนกระวาย พยายามหาทางที่จะเล่นเกมให้ได้ เมื่อถูกขัดจังหวะหรือถูกบังคับให้หยุดเล่นหรือเลิกเล่นเกมจะหงุดหงิดหรือเกิดการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาเพื่อเป็นการต่อต้าน

2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ คือ การอบรมเลี้ยงดูและอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนมีรายละเอียดดังนี้

2.1) การอบรมเลี้ยงดู พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบเผด็จการและการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

2.2) อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน พบว่า เพื่อนมีส่วนที่ทำให้วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ได้เนื่องจากเพื่อนถือเป็นปัจจัยทางสังคมที่มีอิทธิพลในวัยรุ่น

3) ผลกระทบจากพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์สามารถจำแนกได้ 3 ด้าน ได้แก่

3.1 ผลกระทบต่อตนเอง

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตนเองนั้นจะแบ่งออกได้หลายอย่าง เช่น สุขภาพร่างกาย มีอาการปวดหลังปวดไหล่ที่เกิดจากการนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน สายตาสั้นเนื่องจากเล่นเกมมากเกินไป มีโรคขาดสารอาหารเนื่องจากการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่รับประทานอาหาร หรือเป็นโรคอ้วนเพราะขาดการออกกำลังกายเนื่องจากการเล่นเกมเป็นเวลานาน มีปัญหาผลการเรียนหรือการทำงานแย่ลงเนื่องจากเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปเพราะสนใจแต่การเล่นเกม กลายเป็นคนที่พุดน้อย โลกส่วนตัวสูง เก็บตัว

3.2 ผลกระทบต่อครอบครัว

เกิดช่องว่างขึ้นภายในครอบครัวเนื่องจากเด็กสนใจเกมออนไลน์มากเกินไป ทำให้ขาดการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว สัมพันธภาพภายในครอบครัวแย่งและเกิดความขัดแย้งภายในครอบครัวได้

3.3 ผลกระทบต่อสังคม

ขาดทักษะในการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม เพราะให้ความสำคัญกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป ทำให้ถูกมองว่าเป็นคนเก็บตัว โลกส่วนตัวสูง ความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องแย่งเพราะเด็กจะให้ความสำคัญกับสังคมในเกมออนไลน์มากกว่าสังคมในชีวิตจริง

คำสำคัญ : พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน