16/0205/45

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

Student Behavior Towards Playing Computer Games at Secondary School Level

วีนัส อุดมประเสริฐกุล สุรศักดิ์ ฐานีพานิชสกุล* นงลักษณ์ ประเสริฐ***
เริงศักดิ์ บุญบรรดาลชัย ยุพา อ่อนท้วม* ชยการ คีรีรัตน์***

บทคัดย่อ : วีนัส อุดมประเสริฐกุล สุรศักดิ์ ฐานีพานิชสกุล นงลักษณ์ ประเสริฐ เริงศักดิ์ บุญบรรดาลชัย ยุพา อ่อนท้วม และ ชยการ คีรีรัตน์. 2545. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์ 16 (2) : 149-158.

ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งปัจจุบันเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในกลุ่มวัยรุ่น โดยใช้แบบสอบถามตอบเองจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 1,390 คน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 55.2 และนักเรียนหญิงร้อยละ 44.8 ผู้ตอบทั้งหมดมีอายุในช่วง 12-17 ปี ส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ นักเรียนร้อยละ 94.0 (1,306 คน) เคยมีประสบการณ์การเล่นคอมพิวเตอร์ และชอบเล่นเกมผจญภัยเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ เกมแข่งขัน เกมต่อสู้ และเกมฝึกสมอง ร้อยละ 29.9, 25.1, 23.5 และ 11.6 ตามลำดับ โดยนักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขันและเกมต่อสู้ มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัยและเกมฝึกสมอง มากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) เช่นเดียวกัน นักเรียนชายชอบเรียนรู้การเล่นเกมจากเพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง ($p=0.001$) ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเรียนรู้จากบิดาและหรือมารดา และอาจารย์ นักเรียนเพียงร้อยละ 9.9 (91 คน) เท่านั้นที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเรียนเล่นเกม ซึ่งนักเรียนชายใช้เล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนมากนักเรียนใช้เวลาหลังเลิกเรียนและพักกลางวัน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นเกม 1.4 ± 0.8 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 67.7 ของนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.7 ± 0.9 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 3.4 ± 2.4 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงปิดเทอม 4.5 ± 3.2 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 55.3 ของนักเรียนชอบเล่นเกมที่อื่น ๆ โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.5 ± 0.7 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 2.3 ± 1.6 ชั่วโมงต่อวัน และ ช่วงปิดเทอม 2.9 ± 2.2 ชั่วโมงต่อวัน

คำสำคัญ : พฤติกรรม เกมคอมพิวเตอร์ นักเรียน

*สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Institute of Health Research, Chulalongkorn University
**คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Faculty of Education, Chulalongkorn University

Abstract : Venus Udomprasertgul, Surasak Taneepanichskul, Nongluk Prasert, Rerngsak Boonbundarlchai, Yupha Onthuam and Chayakan Keereerak. 2002. Student behavior towards playing computer games at secondary school level. Thai J Health Res 16(2) : 149-158.

Computer game playing is a popular activity among adolescents. A self-answer questionnaire study was undertaken on 1,390 students at secondary school level. Fifty five point two percent were boys and 44.8% were girls. The respondents were 12-17 years of age. Most of their leisure time was spent watching television, reading, playing computers, sports and watching movies. Ninety four percent (1,306 students) had experienced playing computer games and liked to play first, adventure games then competition, fighting and brain exercise games, (29.9, 25.1, 23.5 and 11.6 %) respectively. Boys preferred to play more competition and fighting games than girls (p=0.001). Girls preferred to play more adventure and brain exercise games than boys (p=0.001). More boys than girls (p=0.001) preferred to start playing computer games with friends, while girls started playing with parents and teachers. Only 9.9 % (91 students) played the games at school, with boys playing significantly more than girls (p=0.001). Most of them played after the end of classes and at lunch time with an average playing time of 1.4 ± 0.8 hours per day. Sixty seven point seven percent played computer games at home with an average time of 1.7 ± 0.9 hours per day, during week-days, 3.4 ± 2.4 hours per day during week-ends and 4.5 ± 3.2 hours per day during the vacations. Fifty five point three percent played computer games at other places, the average times being 1.5 ± 0.7, 2.3 ± 1.6 and 2.9 ± 2.2 hours per day during week-days, week-ends and vacations respectively.

Key words : behavior, computer game, students

บทนำ

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ทำให้นักเรียนใช้เวลาส่วนหนึ่งไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์เริ่มขึ้นในกลุ่มวัยรุ่นประมาณปี 2533 และแพร่หลายจนทุกวันนี้ จากการรวบรวมวรรณกรรมพบว่า วัยรุ่นชายใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ในการเล่นวีดีโอเกมมากกว่าวัยรุ่นหญิง (Griffiths, 1991; Griffiths, 1993) วัยรุ่นร้อยละ 70 ใช้เวลาเล่นประมาณ 1-4 ชั่วโมงต่อวัน วัยรุ่นชายร้อยละ 30 ตอบว่าติดเกม ส่วนวัยรุ่นหญิงร้อยละ 10 ที่ตอบว่าติดเกม (มณีรัตน์, 2542) ทำนองเดียวกันกับการศึกษาของ Shotton (1989) พบว่าร้อยละ 96 เป็นชายและรายงานว่าติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างน้อย 5 ปีมาแล้ว นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีความฉลาดมาก กระตือรือร้น และประสบความสำเร็จ แต่มักจะมีความเข้าใจแปลก ๆ กว่าคนอื่นบ่อย ๆ วัยรุ่นที่อยู่ในครอบครัวฐานะค่อนข้างดี ส่วนใหญ่จะเล่นกันที่บ้าน ส่วนวัยรุ่นที่มีครอบครัวฐานะปานกลาง จะเล่นตามร้านเล่นเกม หรือห้างสรรพสินค้าต่าง ๆ (Shotton, 1989) ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือเป็นการฝึกทักษะทางปัญญาให้มีการคิดเป็นระบบเป็นขั้นตอน ฝึกเรื่องการตัดสินใจ แก้ไขสถานการณ์ การเล่นเกมในปัจจุบันสามารถเล่นได้พร้อมกันหลายคน เป็นการสร้างความร่วมมือ และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และทำให้เกิดความคุ้นเคยกับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีทั้งหลาย ส่วนข้อเสียคือมีผลกระทบทางด้านร่างกาย และจิตใจ รวมทั้งทางศิลปวัฒนธรรม การจดจ่ออยู่กับเกมมีผลกระทบต่อสายตา ทำให้สมาธิในการเรียนลดลง การออกกำลังกายน้อยลง การรับประทานอาหารมากขึ้น ทำให้มีโอกาสเป็นโรคอ้วน การกดแป้นพิมพ์บ่อย ๆเป็นเวลานาน ๆ ทำให้กล้ามเนื้อและกระดูกที่ข้อมือเกิดการอักเสบได้ (ยง, 2543) การเล่นเกมต่อสู้ที่ต้องออกกำลังมาก ๆ มุ่งเอาแต่ชนะ ทำให้ชีพจรเต้นเร็ว และความดันโลหิตสูง อาจจะมีผลให้หัวใจวายเฉียบพลัน หรือหัวใจล้มเหลวได้ (ยง, 2543 ; สมชาย, 2544)

วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ

ดำเนินการวิจัยเชิงพรรณนาแบบตัดขวาง ศึกษาจากนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 1,479 คน รวบรวมข้อมูลซึ่งเป็นแบบสอบถามที่ตอบด้วยตนเองของนักเรียน โดยอาจารย์แนะแนวรวบรวมได้ 1,390 ฉบับ (ร้อยละ 94.0) การประมวลผลและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS การเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มนักเรียนชายกับกลุ่มนักเรียนหญิงใช้สถิติ Chi-square Test, Student T-Test และ Mann-Whitny Test

ผล

รวบรวมข้อมูลแบบสอบถามที่ตอบด้วยตนเองของนักเรียน 1,390 ฉบับ ผู้ตอบเป็นนักเรียนชายและนักเรียนหญิงร้อยละ 55.2 และ 44.8 ตามลำดับ ผู้ตอบทั้งหมดมีอายุในช่วง 12-17 ปี

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด (1,390 คน) ส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ เป็นต้น ด้วยอัตราร้อยละ 88.5, 64.2, 61.7, 59.4 และ 48.1 ตามลำดับ แต่ถ้าพิจารณาตามเพศของผู้ตอบจะพบว่า ร้อยละของนักเรียนหญิงที่ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ในการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือ สูงกว่าของนักเรียนชาย (91.7 : 85.8 และ 68.2 : 61.2 ตามลำดับ, p=0.002 และ 0.009 ตามลำดับ) ซึ่งแตกต่างจากพฤติกรรมในการใช้เวลาว่างของนักเรียนชายที่มีอัตราร้อยละของการเล่นคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ สูงกว่าของนักเรียนหญิง (68.9 : 52.4, 70.0 : 46.6 และ 50.7 : 44.6 ตามลำดับ, p=0.001, 0.001 และ 0.031 ตามลำดับ) (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 อัตราร้อยละของการใช้เวลาว่างของนักเรียน

	นักเรียนทั้งหมด	ชาย	หญิง	ค่าความแตกต่างทางสถิติ
ดูโทรทัศน์	88.5	85.8	91.7	0.002
อ่านหนังสือ	64.2	61.2	68.2	0.009
เล่นคอมพิวเตอร์	61.7	68.9	52.4	0.001
เล่นกีฬา	59.4	70.0	46.6	0.001
ดูภาพยนตร์	48.1	50.7	44.6	0.031

นักเรียนร้อยละ 94.0 (1,306 คน) เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นนักเรียนชายมากกว่านักเรียนหญิง (ร้อยละ 56.5 และ 43.5 ตามลำดับ, p=0.001) ในกลุ่มนักเรียนที่เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ชอบเล่นเกมผจญภัยเป็นอันดับแรกมากที่สุด (ร้อยละ 29.9) รองลงมาคือเกมแข่งขัน (ร้อยละ 25.1) เกมต่อสู้ (ร้อยละ 23.5) และเกมฝึกสมอง (ร้อยละ 11.6) ขณะที่นักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขันและเกมต่อสู้มากกว่านักเรียนหญิง (ร้อยละ 35.7 : 11.4 และ 29.0 : 15.7 ตามลำดับ, p=0.001) ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัยและเกมฝึกสมองมากกว่านักเรียนชาย (ร้อยละ 43.2 : 19.8 และ 21.4 : 4.3 ตามลำดับ, p = 0.001) (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 อัตราร้อยละของประเภทเกมที่ชอบเล่นเป็นอันดับที่ 1

	นักเรียนที่เคยเล่นเกม	ชาย	หญิง	ค่าความแตกต่างทางสถิติ
เกมผจญภัย	29.9	19.8	43.2	0.001
เกมแข่งขัน	25.1	35.7	11.4	0.001
เกมต่อสู้	23.5	29.0	15.7	0.001
เกมฝึกสมอง	11.6	4.3	21.4	0.001

นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 64.5) เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงอายุ 8-11 ปี และเรียนหนังสือในระดับประถมศึกษาปีที่ 3-6 (ร้อยละ 64.9) โดยที่รู้จักและได้รับการสอนให้เล่นคอมพิวเตอร์ต่าง ๆจากเพื่อน (ร้อยละ 39.9) รองลงมาคือ ญาติพี่น้อง บิดาและ/หรือมารดา และอาจารย์ (ร้อยละ 35.2, 29.9 และ 25.2 ตามลำดับ) นักเรียนหญิงเรียนรู้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากบิดาและ/หรือมารดา รวมทั้งอาจารย์ ด้วยอัตราร้อยละสูงกว่านักเรียนชาย (34.1 : 28.3 และ 35.4 : 18.5 ตามลำดับ, p=0.028 และ 0.001 ตามลำดับ) แต่นักเรียนชายชอบที่จะเรียนรู้จากเพื่อนมากกว่า (49.5 : 28.9, p=0.001) ส่วนการเรียนรู้จากญาติพี่น้องทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีอัตราร้อยละใกล้เคียงกัน (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 อัตราร้อยละของบุคคลที่สอนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

	นักเรียนที่เคยเล่นเกม	ชาย	หญิง	ค่าความแตกต่างทางสถิติ
เพื่อน	39.9	49.5	28.9	0.001
ญาติพี่น้อง	35.2	34.1	39.0	0.073
บิดา/มารดา	29.9	28.3	34.1	0.028
อาจารย์	25.2	18.5	35.4	0.001

ร้อยละ 66.3 (921 คน) ของนักเรียนทั้งหมด เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเรียน โดยส่วนมากใช้เล่นอินเตอร์เน็ต (ร้อยละ 57.2) รองลงมาใช้ทำงาน หรือทำรายงาน (ร้อยละ 53.8) ส่วนนักเรียนที่ใช้เล่นเกมมีเพียงร้อยละ 9.9 (91 คน) กลุ่มนักเรียนชายที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเรียนและใช้เล่นเกมมีร้อยละ 14.0 ซึ่งสูงกว่านักเรียนหญิง (ร้อยละ 4.7) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p=0.001) ส่วนใหญ่นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังเลิกเรียน (ร้อยละ 55.7) รองลงมาใช้เวลาพักตอนกลางวันเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 31.8) และร้อยละ 78.8 ใช้เวลาเล่นโดยประมาณ 1 ชั่วโมงต่อวัน มีเพียง 1 คน ใช้เวลาเล่น 4 ชั่วโมงต่อวัน และอีก 1 คน ใช้เวลาเล่น 5 ชั่วโมงต่อวัน โดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1.4 (± 0.8) ชั่วโมงต่อวัน นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเฉลี่ย 1.2 (± 0.6) ชั่วโมงต่อวัน และนักเรียนหญิงใช้เวลาเล่นเฉลี่ย 1.7 (± 1.2) ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งมากกว่านักเรียนชายเล็กน้อย (ตารางที่ 4)

นักเรียนร้อยละ 87.3 (1,213 คน) เคยใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้าน และในจำนวนนี้ร้อยละ 67.7 ใช้เล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ โดยที่นักเรียนชายร้อยละ 75.4 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ขณะที่นักเรียนหญิงมีร้อยละ 57.8 ซึ่งต่ำกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p=0.001) ร้อยละ 33.3 ของนักเรียนที่ชอบเล่นเกมที่บ้าน จะไม่เล่นเกมในวันธรรมดา (วันจันทร์ – ศุกร์) ส่วนนักเรียนที่ไม่ชอบเล่นเกมในวันเสาร์ – อาทิตย์ มีร้อยละ 8.3 และไม่ชอบเล่นเกมในช่วงปิดเทอม มีเพียงร้อยละ

ตารางที่ 4 อัตราร้อยละของการใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกม ที่โรงเรียนนอกเวลาเรียน

	นักเรียนที่เคยเล่นเกม	ชาย	หญิง	ค่าความแตกต่างทางสถิติ
เล่นเกม	9.9	14.0	4.7	0.001
ส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม				
หลังเลิกเรียน	55.7	57.1	50.0	
พักกลางวัน	31.8	31.4	33.3	0.672
ค่าเฉลี่ย	1.4 ± 0.8	1.2 ± 0.6	1.7 ± 1.2	
มัธยฐาน	1	1	1	0.120
พิสัย	1 - 5	1 - 4	1 - 5	

5.0 เท่านั้น นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านในวันธรรมดา ใช้เวลาเล่น 1-2 ชั่วโมงต่อวัน มีร้อยละ 83.8 โดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่น 1.7 (± 0.9) ชั่วโมงต่อวัน นักเรียนชายและนักเรียนหญิงใช้เวลาเล่นเกมใกล้เคียงกัน ส่วนวันเสาร์-อาทิตย์ นักเรียนใช้เวลาเล่น 1 - 4 ชั่วโมงต่อวัน มีร้อยละ 77.5 โดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่น 3.4 (± 2.4) ชั่วโมงต่อวัน นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p=0.001) ในขณะที่ช่วงวันปิดเทอมนักเรียนใช้เวลาเล่นเกมมากขึ้น โดยใช้เวลาเล่น 1-5 ชั่วโมงต่อวัน มีร้อยละ 72.4 โดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่น 4.5 (± 3.2) ชั่วโมงต่อวัน และนักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกัน (p=0.001) (ตารางที่ 5)

ตารางที่ 5 อัตราร้อยละ ของการใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมที่บ้าน

	นักเรียนที่เคยเล่นเกม	ชาย	หญิง	ค่าความแตกต่างทางสถิติ
เล่นเกม	67.7	75.4	57.8	0.001
จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน				
วันธรรมดา				
ค่าเฉลี่ย	1.7 ± 0.9	1.8 ± 1.0	1.6 ± 0.8	
มัธยฐาน	2	2	1	0.085
พิสัย	1 - 6	1 - 6	1 - 4	
วันเสาร์-อาทิตย์				
ค่าเฉลี่ย	3.4 ± 2.4	3.8 ± 2.5	2.7 ± 1.8	
มัธยฐาน	3	3	2	0.001
พิสัย	1 - 12	1 - 12	1 - 10	
ช่วงปิดเทอม				
ค่าเฉลี่ย	4.5 ± 3.2	5.1 ± 3.5	3.6 ± 2.5	
มัธยฐาน	4	4	3	0.001
พิสัย	1 - 15	1 - 15	1 - 15	

ร้อยละ 49.9 (694 คน) ของนักเรียนทั้งหมด เคยใช้คอมพิวเตอร์ที่อื่น นอกเหนือจากที่บ้านและโรงเรียน เช่น บ้านเพื่อน ที่ทำงานบิดา/มารดา บ้านญาติ ร้านเล่นเกม ห้างสรรพสินค้า และโรงเรียนสอนพิเศษ เป็นต้น ส่วนใหญ่นักเรียนใช้เล่นอินเตอร์เน็ต (ร้อยละ 67.5) รองลงมาได้แก่ การเล่นเกม (ร้อยละ 55.3) แต่นักเรียนชายส่วนใหญ่ใช้เล่นเกม (ร้อยละ 66.7) ในขณะที่นักเรียนหญิงเล่นเกมมีเพียงร้อยละ 38.7 เท่านั้น ซึ่งต่ำกว่านักเรียนชายมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) นอกจากนี้ นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่อื่นส่วนใหญ่จะเล่นในช่วงปิดเทอมมากกว่าวันธรรมดาหรือวันเสาร์-อาทิตย์ เนื่องจากนักเรียนที่ไม่เล่นเกมในวันธรรมดามีร้อยละ 51.1 วันเสาร์-อาทิตย์ มีร้อยละ 50.3 และช่วงปิดเทอมมีเพียงร้อยละ 36.2 เท่านั้น นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่อื่น ๆในวันธรรมดา ส่วนมากใช้เวลาเล่น 1-2 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 90.7) ซึ่งโดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่น 1.5 ($\pm$ 0.7) ชั่วโมงต่อวัน ส่วนวันเสาร์-อาทิตย์ จะใช้เวลาเล่น 1-3 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 84.0) โดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่น 2.3 ($\pm$ 1.6) ชั่วโมงต่อวัน แต่ในช่วงปิดเทอมจะใช้เวลาเล่นมากขึ้น 1-4 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 82.7) โดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่น 2.9 ($\pm$ 2.2) ชั่วโมงต่อวัน จำนวนชั่วโมงที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิงใช้เล่นเกมต่อวัน ใกล้เคียงกันทั้งวันธรรมดา วันเสาร์-อาทิตย์ และช่วงปิดเทอม (ตารางที่ 6)

ตารางที่ 6 อัตราร้อยละของการใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมในสถานที่อื่นนอกเหนือจากที่บ้านและโรงเรียน

	นักเรียนที่เคยเล่นเกม	ชาย	หญิง	ค่าความแตกต่างทางสถิติ
เล่นเกม	55.3	66.7	38.7	0.001
จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน				
วันธรรมดา				
ค่าเฉลี่ย	1.5 ± 0.7	1.5 ± 0.7	1.5 ± 0.8	0.678
มัธยฐาน	1	1	1	
พิสัย	1 – 4	1 – 4	1 - 4	
วันเสาร์-อาทิตย์				
ค่าเฉลี่ย	2.3 ± 1.6	2.3 ± 1.7	2.1 ± 1.4	0.595
มัธยฐาน	2	2	2	
พิสัย	1 – 8	1 – 8	1 - 8	
ช่วงปิดเทอม				
ค่าเฉลี่ย	2.9 ± 2.2	3.0 ± 2.2	2.8 ± 2.1	0.615
มัธยฐาน	2	2	2	
พิสัย	1 – 10	1 – 10	1 – 10	

วิจารณ์

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี 1-6 มีอายุในช่วง 12-17 ปี ของการศึกษาครั้งนี้เป็นกลุ่มคนที่มีอายุในช่วงเดียวกันกับการศึกษาของ Griffiths และ Hunt (1998) นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ (ร้อยละ 88.5) เนื่องจากปัจจุบันนี้เกือบทุกบ้านมีโทรทัศน์เป็นเครื่องอำนวยความบันเทิงอย่างหนึ่งและราคาไม่แพงนัก นักเรียนชายส่วนใหญ่ชอบใช้เวลาว่างในการเล่นคอมพิวเตอร์เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ ในขณะที่นักเรียนหญิงชอบใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ และอ่านหนังสือ ซึ่งเป็นไปตามพฤติกรรมของธรรมชาติในแต่ละเพศ เช่นเดียวกันกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ชอบเล่นเป็นอันดับที่ 1 โดยที่นักเรียนชายชอบเล่นเกมการแข่งขันและเกมต่อสู้ มากกว่านักเรียนหญิง นอกจากนี้การศึกษายังพบว่า ร้อยละ 94.0 ของนักเรียนทั้งหมดเคยมีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นอัตราร้อยละที่ค่อนข้างสูง ทั้งนี้เพราะว่าปัจจุบันคอมพิวเตอร์ราคาไม่ค่อยแพงนัก และหาซื้อได้ง่าย อีกทั้งยังมีร้านบริการการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตามศูนย์การค้า ห้างสรรพสินค้าและร้านค้าต่าง ๆ นักเรียนชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนหญิง (ร้อยละ 56.5 และ 43.5 ตามลำดับ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) เช่นเดียวกันกับการศึกษาของ Griffiths (1991 และ 1993) และ Griffiths และ Hunt (1998) นักเรียนร้อยละ 64.5 เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงอายุ 8-11 ปี การเริ่มเล่นเกมเมื่ออายุน้อย ๆ จะทำให้ติดเกมมากกว่าคนที่เริ่มเล่นเกมเมื่ออายุมากแล้ว เหตุผลที่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก คือ ไม่มีอะไรจะทำ เป็นการท้าทายดี ประทับใจเพื่อนที่เล่นเก่ง และอยากพบเพื่อน (Griffiths and Hunt, 1998) ทำนองเดียวกันกับการศึกษานี้พบว่า นักเรียนที่เคยเล่นเกมได้รับการสอนหรือเรียนรู้จากเพื่อน (ร้อยละ 39.9) โดยเฉพาะนักเรียนชายส่วนใหญ่เรียนรู้จากเพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง (ร้อยละ 49.5 และ 28.9 ตามลำดับ, $p=0.001$) นักเรียนเพียง 91 คน เท่านั้นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน โดยเล่นหลังเลิกเรียน (ร้อยละ 55.7) และตอนพักกลางวัน (ร้อยละ 31.8) ใช้เวลาเล่นโดยประมาณ 1 ชั่วโมง (ร้อยละ 78.8) และโดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่น 1.4 ± 0.8 ชั่วโมงต่อวัน ทั้งนี้ทางโรงเรียนอาจจะกวดขันการเล่นเกมพอสมควร ทำให้นักเรียนที่เล่นเกมมีน้อย และส่วนใหญ่ใช้เวลาหลังเลิกเรียนในช่วงที่คอยผู้ปกครองมารับกลับบ้าน จึงทำให้ส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นประมาณ 1 ชั่วโมงเท่านั้น ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ปัจจุบันนี้เครื่องคอมพิวเตอร์ค่อนข้างหาง่าย และราคาไม่แพงนัก ทำให้นักเรียนมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน (ร้อยละ 88.4) ในจำนวนนี้มีนักเรียนเคยใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านร้อยละ 87.3 (1,213 คน) และที่ตอบว่าใช้เล่นเกมมีอัตราร้อยละค่อนข้างสูง คือ 67.7 โดยส่วนมาก (มากกว่าร้อยละ 90) จะเล่นเกมในช่วงปิดเทอม รองลงมาคือวันเสาร์-อาทิตย์ ส่วนวันธรรมดาจะมีนักเรียนเล่นเกมเพียงร้อยละ 66.7 โดยที่วันธรรมดานักเรียนใช้เวลาเล่น 1 - 2 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 83.8, 1.7 ± 0.9 ชั่วโมงต่อวัน) 1 - 4 ชั่วโมงต่อวัน ในวันเสาร์ - อาทิตย์ (ร้อยละ 77.5, 3.4 ± 2.4 ชั่วโมงต่อวัน) และ 1 - 5 ชั่วโมงต่อวัน ในช่วงปิดเทอม (ร้อยละ 72.4, 4.5 ± 3.2 ชั่วโมงต่อวัน) จะเห็นได้ว่าในวันเสาร์ - อาทิตย์ และช่วงปิดเทอม นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ค่อนข้างมากกว่าวันธรรมดา อาจจะเป็นเพราะว่าผู้ปกครองคิดว่าเป็นวันหยุดไม่ค่อยเข้มงวดมากนัก

โดยเฉพาะในช่วงปิดเทอม และนักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p=0.001) ข้อที่ควรจะระวังคือ นักเรียนส่วนหนึ่งใช้เวลาเล่นเกมตั้งแต่ 10 ชั่วโมงต่อวันขึ้นไป ในช่วงวันเสาร์ – อาทิตย์ (ร้อยละ 4.8) และช่วงปิดเทอม (ร้อยละ 10.4) ผู้ปกครองควรจะระวังและกวดขันให้ดี เพราะว่าอาจจะทำให้นักเรียนติดเกมได้ จากรายงานของ มณีรัตน์ (2542) พบว่า วัยรุ่นชายร้อยละ 30 และวัยรุ่นหญิงร้อยละ 10 ตอบว่าติดเกม และเหตุผลสำคัญข้อหนึ่งของวัยรุ่นที่ยังเล่นเกมอยู่ในปัจจุบันคือ ไม่สามารถเลิกเล่นได้ (Griffiths and Hunt, 1998) นอกจากนี้นักเรียนยังเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่อื่นอีก เช่น บ้านเพื่อน ที่ทำงานของบิดา/มารดา บ้านญาติ ร้านเล่นเกม ห้างสรรพสินค้า และโรงเรียนสอนพิเศษ เป็นต้น แต่จำนวนชั่วโมงที่ใช้เล่นเกมน้อยกว่าจำนวนเวลาที่ใช้เล่นเกมที่บ้าน ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่า นักเรียนต้องเสียเงินค่าเล่นเกม จึงทำให้ใช้เวลาเล่นเกมน้อยลง โดยที่นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกม 10 ชั่วโมงต่อวัน มีเฉพาะในช่วงปิดเทอมและมีเพียง 8 คน เท่านั้น

พฤติกรรมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมผจญภัย เกมแข่งขัน และเกมต่อสู้ ส่วนเกมฝึกสมองมีน้อย ควรมีการส่งเสริมให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมฝึกสมองให้มากขึ้น ส่วนเวลาที่ใช้เล่นเกมควรแนะนำให้น้อยลง พร้อมทั้งแนะนำผู้ปกครองให้คอยกวดขันการเล่นเกมที่บ้านให้มากขึ้น โดยเฉพาะนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศาสตราจารย์นายสัตวแพทย์ พีระศักดิ์ จันทร์ประทีป ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์ ที่ให้การสนับสนุนและอนุมัติเงินทุนสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์ ขอขอบคุณอาจารย์แนะแนวฝ่ายมัธยม โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่สละเวลาช่วยรวบรวมแบบสอบถามจากนักเรียน และขอขอบคุณ คุณสุพัตรา ธรรมฉวี ที่ช่วยอนุเคราะห์ในการพิมพ์

เอกสารอ้างอิง

มณีรัตน์ สวัสดิวัฒน์ ณ.อยุธยา. 2542. ข่าวข้อมูลใหม่ทางอินเตอร์เน็ต. นิตยสารสกุลไทย. ปีที่ 46 ฉบับที่ 2354. วันที่ 7 ธันวาคม 2542. หน้า 22.

ยง ภู่วรวรรณ. 2543. ผลกระทบของเกมส์คอมพิวเตอร์ ต่อเยาวชนไทย. จุฬาสัมพันธ์. ปีที่ 43 ฉบับที่ 2 หน้า 5.

สมชาย จักรพันธุ์. 2544. เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ทำไม? ถึงตายคาเครื่อง. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ. ปีที่ 52. ฉบับที่ 15927. วันที่ 30 สิงหาคม 2544. หน้า 1 และ 5.

Griffiths MD. 1991. Amusement machine playing in childhood and adolescence : a comparative analysis of video games and fruit machines. J Adol 14 : 53-73.

Griffiths MD. 1993. Are computer games bad for children? The Psychologist : Bull Brit Psychol Soc 6 : 401 - 406.

Griffiths MD. and Hunt N. 1998. Dependence on computer games by adolescents. Psychol Rep 82 (2) : 475 - 480.

Shotton M. 1989. Computer addiction ? : a study of computer dependency. London : Taylor & Francis, 352 p.