

การสำรวจสถานการณ์การติดเกมของเด็กและเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษ

การสำรวจสถานการณ์การติดเกมของเด็กและเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษในพื้นที่นำร่อง ครั้งนี้ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ กรกฎาคม ๒๕๕๖ จากประชากรกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ๑๒๗ คน ซึ่งในการสุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการมีลักษณะประชากรที่อยู่ในพื้นที่อำเภอเมืองศรีสะเกษ

พื้นที่ดำเนินการ

พื้นที่นำร่องในการใช้สำรวจปัญหาเด็กติดเกมครั้งนี้คือพื้นที่อำเภอเมืองศรีสะเกษ ในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ โดยเยาวชนกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๑๒๗ คน เป็นเพศชายทั้งสิ้น ๑๒๗ คน คิดเป็น ๑๐๐%

เครื่องมือที่ใช้

แบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น Game Addiction Screening Test (GAME-S) :Child Version (Health Gamer) ได้แก่เด็กและวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ ๘ ปี ขึ้นไป ที่เล่นเกมเป็นประจำในระยะเวลาอย่างน้อย ๓ เดือนที่ผ่านมา พัฒนาโดย รศ.นายแพทย์ชาญวิทย์ พรนภดล คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต เพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ

ความหมายของคำว่า “เกม”

คำว่า “เกม” ในแบบทดสอบการติดเกม (GAME-S) หมายถึงวิดีโอ เกมเพลสเทชัน เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

โครงสร้างของแบบสอบถามการติดเกม (Game-S)

แบบทดสอบการติดเกม (GAME-S) มีข้อคำถามทั้งสิ้น ๑๖ ข้อคำถาม ข้อคำถามทั้ง ๑๖ ข้อให้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม ๓ ด้าน ได้แก่

๑. การหมกมุ่นกับเกม (preoccupation with game) ได้แก่ ๑,๘,๙,๑๑,๑๓,๑๖
๒. การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (loss of control) ได้แก่ ข้อคำถามที่ ๒,๔,๕,๖,๑๒
๓. การสูญเสียหน้าที่ ความรับผิดชอบ(function impairment) ได้แก่ข้อคำถามที่ ๓,๗,๑๐,๑๔,๑๕

การตอบแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็ก

คำตอบที่สามารถเลือกตอบได้ในแต่ละข้อคำถามมี ๔ คำตอบ ได้แก่ “ไม่ใช่เลย” “ไม่น่าใช่” “น่าจะใช่” “ใช่เลย” การตอบให้ใช้ความรู้ของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการตอบ

ไม่ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ ๑๐๐% ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย

ไม่น่าใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า ๕๐% (แต่ไม่ถึง ๑๐๐%) ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

น่าจะใช่ หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า ๕๐% (แต่ไม่ถึง ๑๐๐%) ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

ใช่เลย หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ ๑๐๐% ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

แบบวัดภูมิคุ้มกันการติดเกม ฉบับเด็ก

เพศชาย	เพศหญิง	ระดับการติดเกม	ความรุนแรงของปัญหา
ต่ำกว่า ๒๔	ต่ำกว่า ๑๖	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกมน
๒๔-๓๒	๑๖-๒๒	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกมน
มากกว่าหรือเท่ากับ ๓๓	มากกว่าหรือเท่ากับ ๒๓	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

จากการสำรวจเด็กกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ จำนวน ๑๒๗ คน ได้ผลดังนี้

ลำดับที่	คะแนนเฉลี่ยที่ได้	จำนวนคนที่ตอบ	คิดเป็นร้อยละ	ระดับการติดเกม	ความรุนแรงของปัญหา	หมายเหตุ
๑	คะแนนต่ำกว่า ๒๔	๗๕	๕๙.๐๕	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกมน	
๒	คะแนนระหว่าง ๒๔-๓๒	๒๖	๒๐.๔๗	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกมน	
๓	คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ ๓๓	๒๖	๒๐.๔๗	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก	

ซึ่งเมื่อตรวจสอบตามตารางระดับการติดเกมอยู่ในระดับปกติ ความรุนแรงของปัญหาคือ ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกมน และมีจำนวนมากที่สุดที่จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

๑. กลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามคะแนนต่ำกว่า ๒๔ คน มีจำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๙.๐๕
๒. กลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามคะแนนระหว่าง ๒๔-๓๒ มีจำนวน ๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๔๗ เมื่อตรวจสอบตามตารางระดับการติดเกมอยู่ในระดับคลั่งไคล้ ความรุนแรงของปัญหาคือ เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกมน
๓. กลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ ๓๓ มีจำนวน ๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๔๗ ระดับการติดเกมน่าจะติดเกม ความรุนแรงของปัญหาคือมีปัญหาในการเล่นเกมมาก
๔. ค่าเฉลี่ยรวมทั้งจังหวัดอยู่ที่ ร้อยละ ๒๑.๑ ซึ่งเมื่อแปลผลจากตาราง ระดับการติดเกมอยู่ในระดับคลั่งไคล้ และความรุนแรงของปัญหา คือเริ่มมีปัญหาในการเล่นเกมน

จากตารางสรุปได้ว่า เยาวชนส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่าง ระดับการติดเกมอยู่ในระดับปกติ ความรุนแรงของปัญหายังไม่มีปัญหาในการเล่นเกมน ส่วนเยาวชนที่ ระดับการติดเกมอยู่ที่ระดับน่าจะติดเกม นั้น ความรุนแรงของปัญหาคือมีปัญหาในการเล่นเกมมาก นั้นร้อยละ ๒๑.๑

