



Game Addiction

CHANVIT PORNNOPPADOL



เด็กอายุ 12-18 ปี 14,945 คน

จำนวนชั่วโมงที่เล่น	ร้อยละ
< 1 hr.	2 %
1-2 hr.	10 %
3-5 hr.	26 %
6-8 hr.	26 %
8-10 hr.	15 %
> 10 hr.	22 %

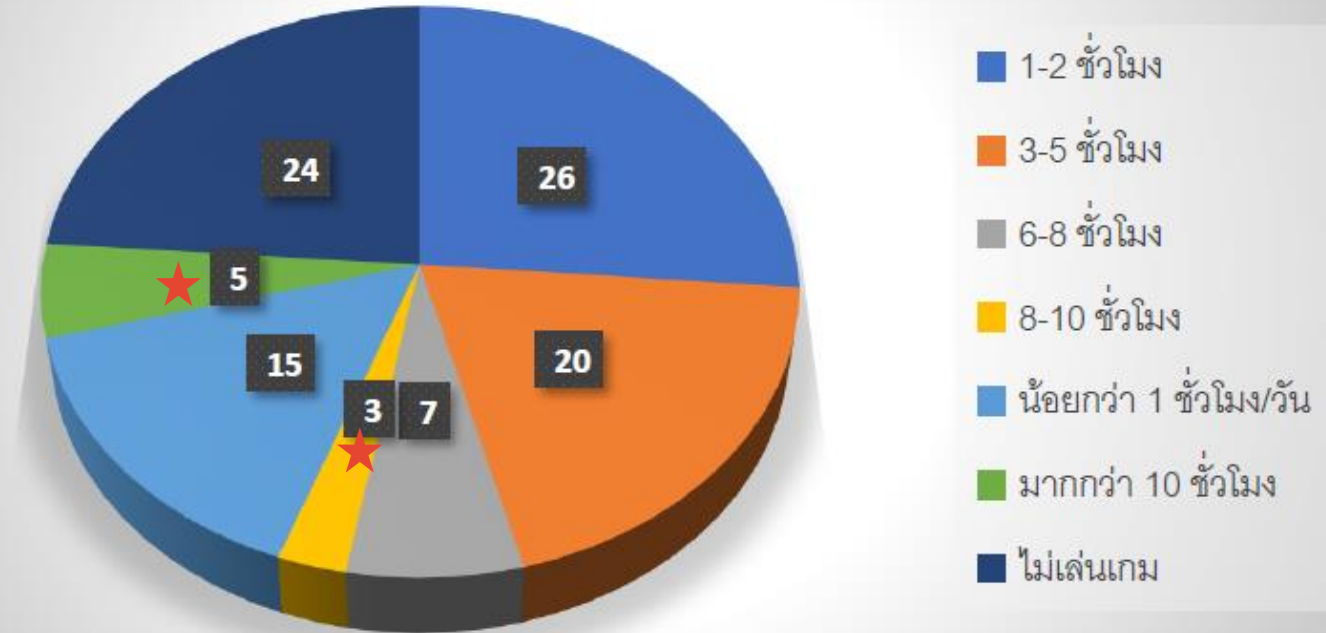
การสำรวจ

สถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์

ประจำปี 2563



จำนวนชั่วโมงเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน (ร้อยละ)





What is **Game Addiction**

WHO ICD-11 (2018): **Gaming Disorder**



Impaired control over gaming



Increasing priority given to gaming over other activities



Continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences

- **Duration = 12 months**
- **Significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning**
- **Includes both online and offline gaming behavior**



Hazardous Gaming

“a pattern of gaming, that increases the risk of harmful physical or mental health consequences to the individual or to others”

The increased risk may be from

- the frequency of gaming,
- the amount of time spent,
- neglect of other activities and priorities,
- risky behaviors associated with gaming,
- the adverse consequences of gaming,
- or combination of these.

★ No duration criteria

Gaming persists in spite of awareness of increased risk of harm to the individual or to others.



DSM-5: Proposed IGD Criteria

	Persistent & recurrent use, leading to significant impairment, 5 (or more) , 12-month period
1.	Preoccupation with playing (Internet gaming becomes the dominant activity in daily life)
2.	Withdrawal symptoms when not playing (irritability, anxiety, sadness)
3.	Tolerance
4.	Unsuccessful attempts to reduce or stop playing
5.	Loss of interests in previous hobbies and entertainment
6.	Continued excessive use of Internet games despite having problems
7.	Deceives or covers up playing
8.	Play to escape negative moods (helplessness, guilt, anxiety)
9.	Jeopardized or lost a significant relationship, job, educational or career opportunity because of Internet gaming



Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis

Matthew WR Stevens¹ , Diana Dorstyn¹ ,
Paul H Delfabbro¹ and Daniel L King² 

Australian & New Zealand Journal of Psychiatry
1–16
DOI: 10.1177/0004867420962851

© The Royal Australian and
New Zealand College of Psychiatrists 2020
Article reuse guidelines:
sagepub.com/journals-permissions
journals.sagepub.com/home/anp



- 53 studies, 17 countries, 226,247 participants
- Worldwide pooled prevalence = **3.05%**
- Male:Female = 2.5:1
- Comparable to OCD, substance related disorders
- Higher than pathological gambling

Asia: 5.08%



การติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียน ในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

วรุณา กลกิจโกวินท์ พบ.^{1*}

ชัยพร วิศิษฐ์พงศ์อารีย์ พบ.¹

พิสาสน์ เตชะเกษม พบ.¹

ชาญวิทย์ พรนภดล พบ.²

บุษบา ศุภวัฒน์ธนบดี วทม. (ชีวสถิติ)³

U.4-U.6 2,583 คน

Prevalence = 15.0%

Using Game Addiction Screening Test (GAST)




RESEARCH NOTE

Open Access



Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in rural community, Thailand: a cross-sectional study

Pawan Taechoyotin¹, Puttipun Tongrod¹, Tanawat Thaweerungruangkul¹, Nitchapat Towattananon¹, Pitch Teekapakvisit¹, Chanapon Aksornpusitpong¹, Wichapa Sathapornpunya¹, Nutchar Hempatawee², Ram Rangsin², Mathirut Mungthin³ and Phunlerd Piyaraj^{3*} 



5.4% (นักเรียน ม.1-ม.6 อายุ 12-18 ปี จำนวน 5,497 คน จาก จ.ฉะเชิงเทรา โดยใช้ IGD-20 Test)




RESEARCH NOTE

Open Access



Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in rural community, Thailand: a cross-sectional study

Pawan Taechoyotin¹, Puttipun Tongrod¹, Tanawat Thaweerungruangkul¹, Nitchapat Towattananon¹, Pitch Teekapakvisit¹, Chanapon Aksornpusitpong¹, Wichapa Sathapornpunya¹, Nutchar Hempatawee², Ram Rangsin², Mathirut Mungthin³ and Phunlerd Piyaraj^{3*} 

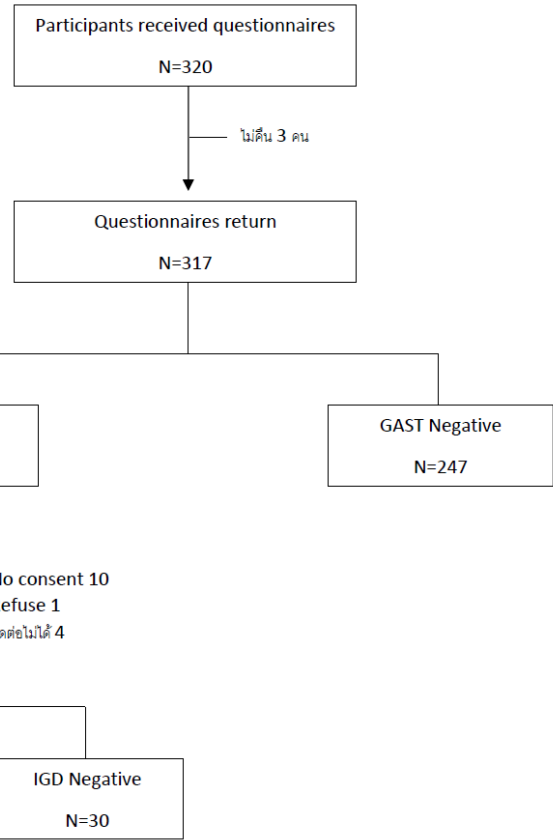
5.4% using Internet Gaming Disorder test (IGD-20 test)

ความชุก ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และการสูญเสียหน้าที่ของภาวะติดเกม ในเด็กและวัยรุ่นที่เป็นโรคสมาธิสั้น

วันรับ : 22 ตุลาคม 2563
วันแก้ไข : 18 มีนาคม 2564
วันตอบรับ : 25 มีนาคม 2564

ดุษเดือน ตั้งอารีอรุณ, พ.บ., ชาญวิทย์ พรนภดล, พ.บ.,
จิรัชมิตร ทอสิริ, พ.บ.

ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

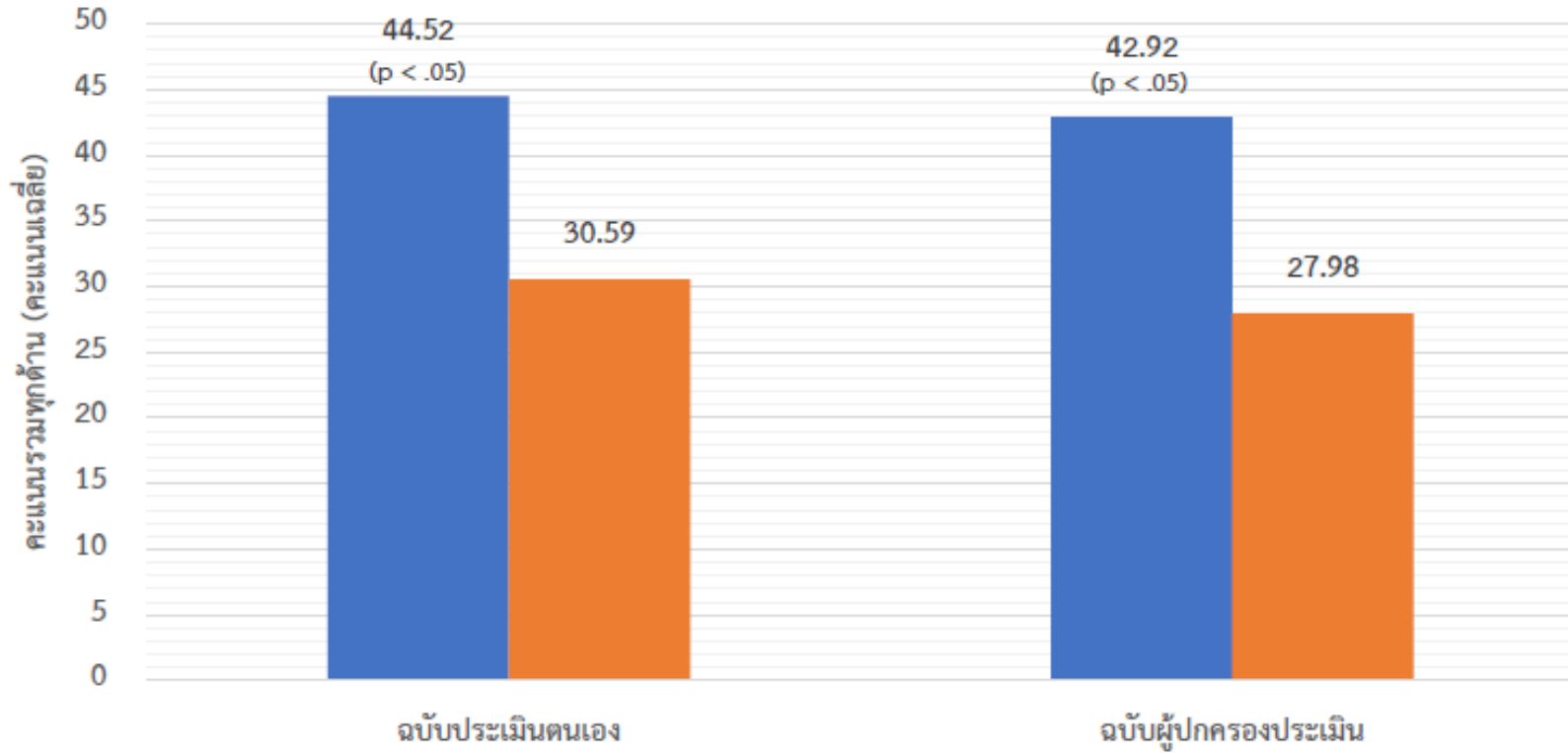


Screen with GAST →

22.08% →

Diagnostic Interview
Using DSM-5 →

8.3% →



แผนภาพที่ 2 คะแนนรวมทุกด้านจากแบบประเมินความบกพร่องทางหน้าที่ในเด็กและวัยรุ่นที่ป่วยเป็นโรคสมาธิสั้น (WFIIRS)



การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการเล่นเกมในเด็กและวัยรุ่น (ทุน วช.)

ปัจจัยป้องกัน	โอกาส ติดเกม น้อยลง	ปัจจัยส่งเสริม	โอกาสติด เกมเพิ่มขึ้น
ตัวเด็ก		ตัวเด็ก	
เอาใจใส่การเรียน	7 เท่า	เล่นเกมเพื่อคลายเครียด	6 เท่า
มีกิจกรรม หรืองานอดิเรกทำ	4 เท่า	เบื่อเรียน ไม่มีสมาธิในการเรียน	4 เท่า
รับผิดชอบต่อหน้าที่	3 เท่า	ไม่มีความสุขในชีวิต	3 เท่า
ครอบครัวและการเลี้ยงดู		ครอบครัวและการเลี้ยงดู	
มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน	3 เท่า	ใช้อารมณ์กับลูก	7 เท่า
ให้เวลาคุณภาพกับเด็ก	2 เท่า	มองเกมเป็นมิตรของครอบครัว	4 เท่า
สอนระเบียบวินัยและการแบ่งเวลา	2 เท่า	ไม่จำกัดเวลาในการเล่นเกม	2 เท่า
สภาพแวดล้อม		สภาพแวดล้อม	
คบเด็กเรียน/เด็กกิจกรรม	2 เท่า	มีเพื่อนสนิทติดเกม	3 เท่า



Risk Factors





Child-related Factors

**Mental Health
Problems**

Adolescent males

Low self-esteem



Social skills

**Problem-solving
skills**

Other addiction



Motivations for Gaming

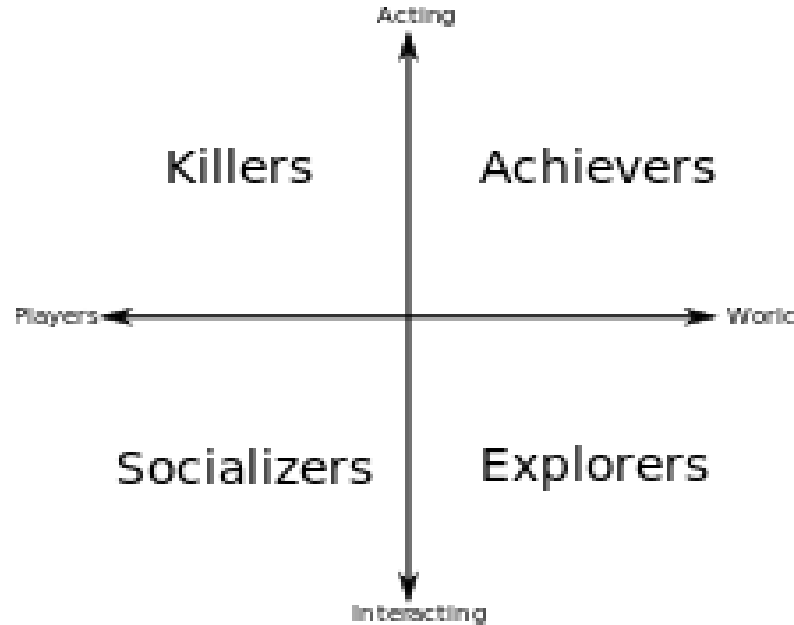
- Temporary escape: avoid pain and suffering in the real world
- Socialize: bullied, misunderstood, rejected, unaccepted from the real world
- Challenge: sense of purpose, missions, goals

achievement x opportunities = success

- Constant measurable growth: feedback loop,
able to see rewards for the efforts they put in

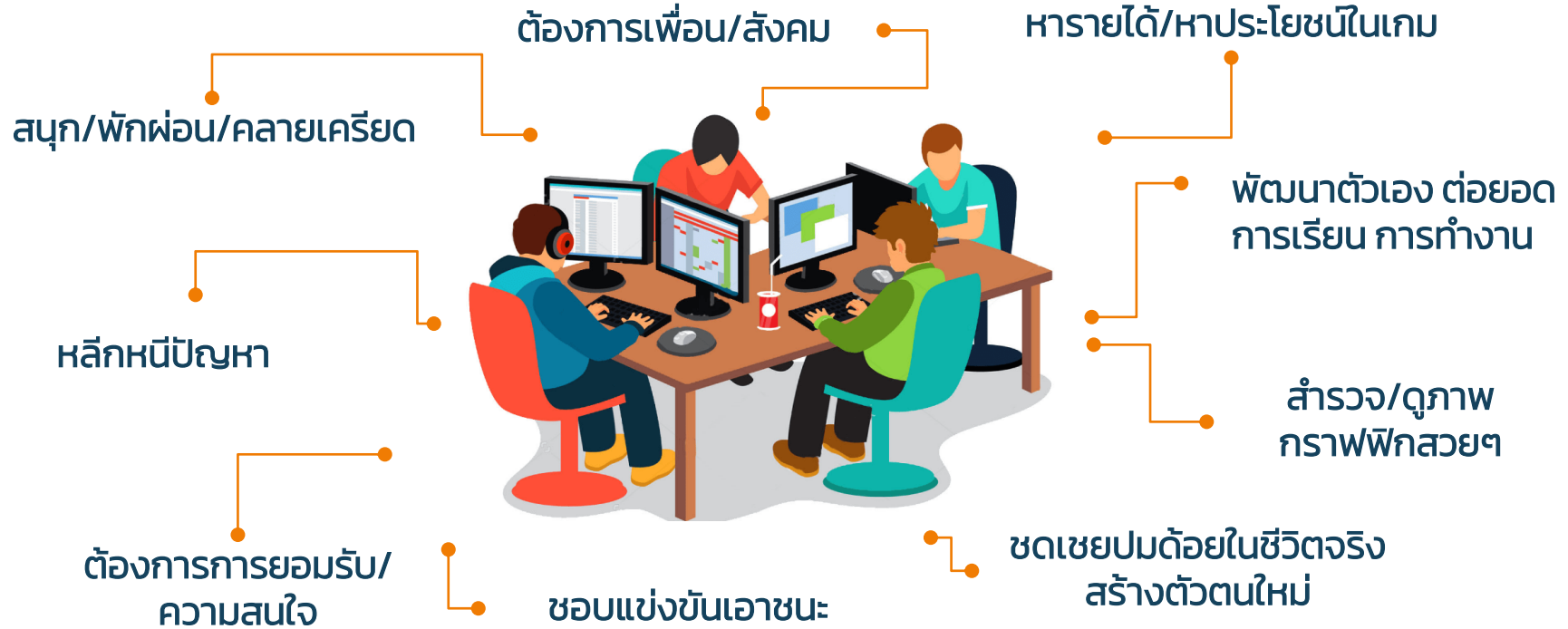


Bartle taxonomy of Player Types





แรงจูงใจของ Thai Gamers





แรงจูงใจของ Thai Gamers

<p>8. ความต้องการความสนใจ</p>	<p>- “อยากให้คนอื่นสนใจจึงสร้างเรื่องโกหกคนในเกม เช่น เกิดอุบัติเหตุ แล้วสวมรอยเป็นแม่ แต่จริง ๆ เป็นตัวเองที่เป็นคนทักไปหาเพื่อน แต่เพื่อน ๆ ไม่เชื่อ แต่ตอนหลังเพื่อนรู้ความจริง สุดท้ายก็โดนแบน อยากเล่นต่อ แต่แค่อยาก让别人สนใจตนเอง”</p>
<p>9. การชดเชยปมด้อยในชีวิตจริง</p>	<p>- “ในเกมเราอยากจะทำเก่งขึ้น เพราะในชีวิตจริงเราไม่ได้เก่ง แต่พอมาเล่นในเกมแล้วรู้สึกว่ามันเป็นพื้นที่ที่เราได้เป็นที่ 1</p>
<p>10. ความต้องการการยอมรับ</p>	<p>- “พอเล่นเกมแล้วเป็นคนใหม่อีกแบบ ได้แต่งตัว เอาเงินจากชีวิตจริงไปเติม ซื้อชุดสวย ๆ เพื่อดึงดูดคนในเกมให้มาสนใจ เพราะเติมไปเยอะมาก ชุดเยอะ ดึงดูด”</p> <p>- “เปลี่ยนตัวเองในเกมให้เพอร์เฟกมาก เพื่อให้ตัวเองดูดีในสายตาคนอื่นในเกม”</p> <p>- “เล่นจริงจัง เพื่อให้คนในทีมยอมรับ เพื่อให้ทีมชนะ ถ้าเราเล่นดีเพื่อนก็จะชม หลังจากที่เล่นเกมขึ้นก็จะมีคนแอดเพื่อมาชมหรือชวนให้ไปเล่นทีมเดียวกัน ทำให้ได้เพื่อนในเกมเยอะขึ้นด้วย”</p>



Family-related Factors

Child rearing

Discipline



Quality time

Relationship



Social-related Factors

Friends

Community



Awareness

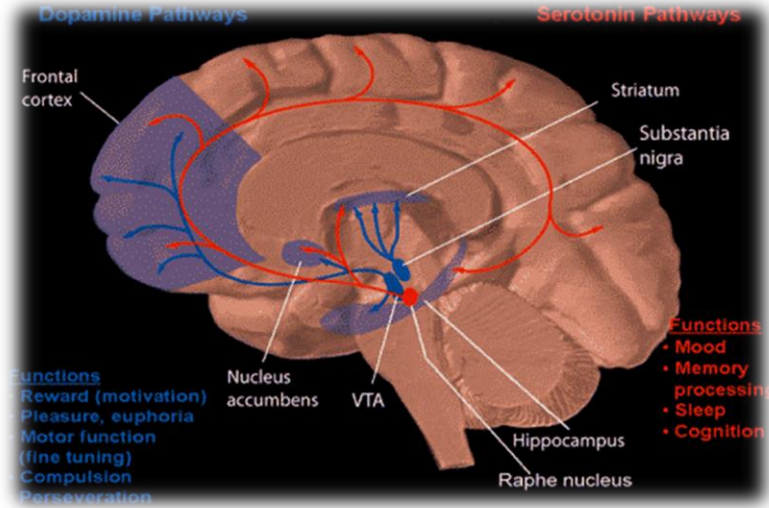
Activities

Access to game/internet



Technological-related Factors





An Update Overview on Brain Imaging Studies of Internet Gaming Disorder

Aviv M. Weinstein*

Department of Behavioral Science, Ariel University, Ariel, Israel



Brain Imaging Studies in IGD

- Consistent findings demonstrating the resemblance between the neural mechanisms underlying **substance use disorder** and **gaming disorder**
- Significant activation of brain regions that mediate reward (the bilateral medial frontal gyrus and the left cingulate gyrus)
- Changes to the brain's reward system and mechanisms of loss of control and inhibition
- Reduced brain's DAT density and lower dopamine D2 receptor occupancy

Neurobiological mechanisms underlying IGD

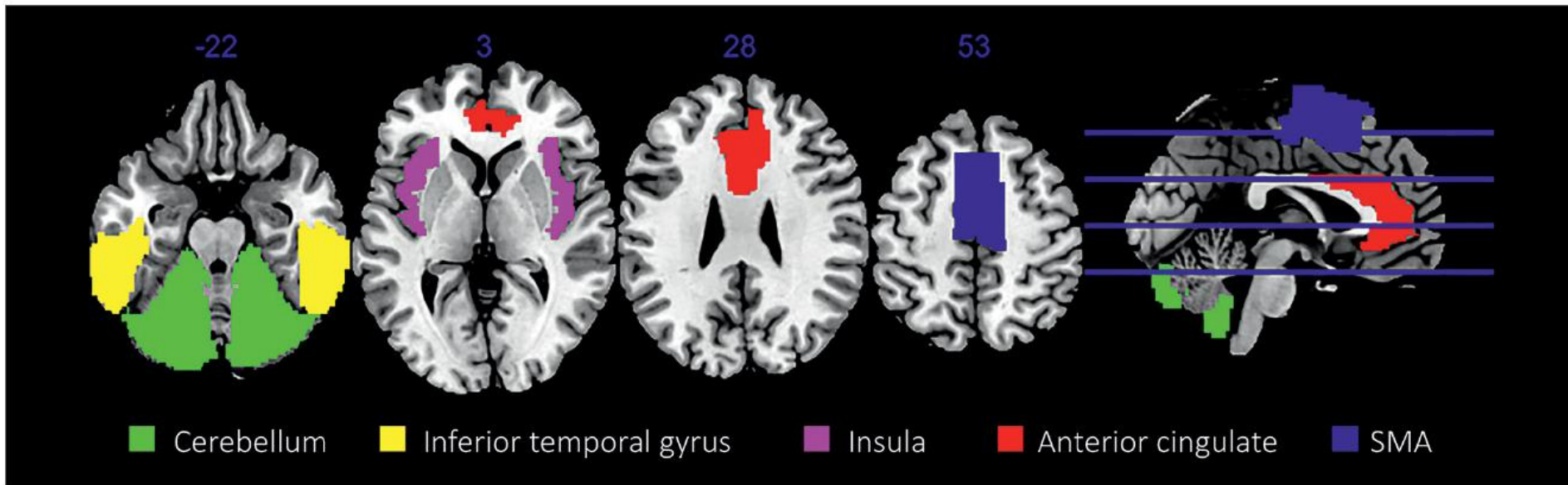


Figure 1. Regions that showed reduced gray-matter volume in internet gaming disorder (IGD) participants in more than two studies. SMA, supplementary motor area. Figure reproduced from ref 6: Weinstein A, Livny A, Weizman A. New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neurosci Biobehav Rev.* 2017;75:314-330. Copyright © Elsevier 2017

Neurobiological mechanisms underlying IGD

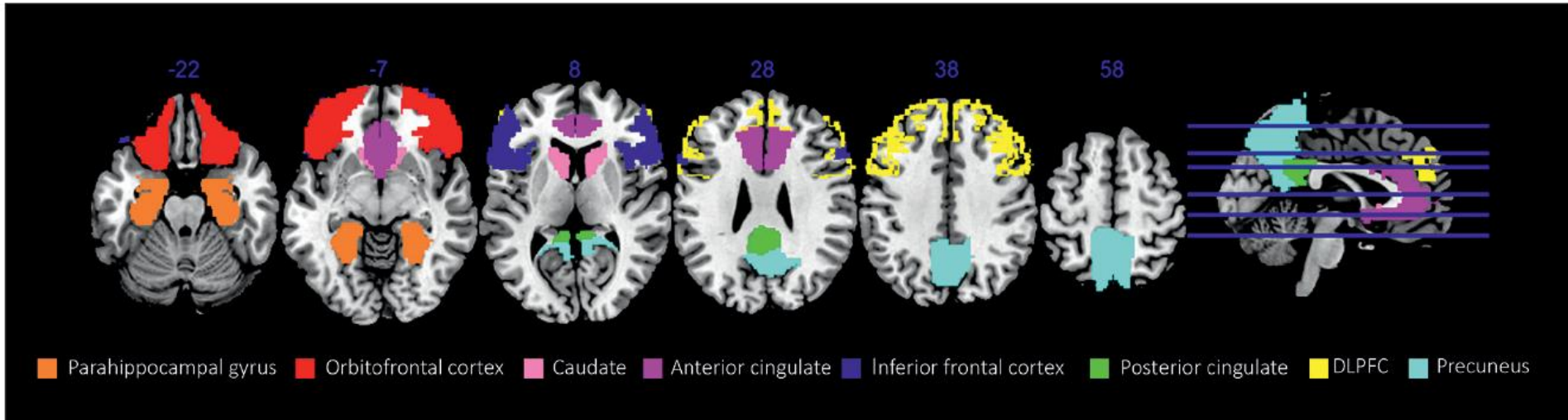


Figure 2. Regions that showed activation in response to internet and videogame cues in internet gaming disorder (IGD) participants in more than two studies. DLPFC, dorsolateral prefrontal cortex. Reproduced from ref 6: Weinstein A, Livny A, Weizman A. New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neurosci Biobehav Rev.* 2017;75:314-330. Copyright © Elsevier 2017

ORIGINAL ARTICLE

Impact of videogame play on the brain's microstructural properties: cross-sectional and longitudinal analyses

- การเล่นเกมนานๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสมองบริเวณ **left middle, inferior and orbital frontal cortex; left pallidum; left putamen; left hippocampus; left caudate ; right putamen; right insula; and thalamus, left hippocampus, left putamen, left insula and left Heschl gyrus**
- ซึ่งสัมพันธ์กับ **lower intelligence (decreased verbal intelligence)**



How to Prevent Game Addiction

Relationship

Child rearing

Discipline

Awareness



Activities

Quality time

Community

Access to game/internet

Principles of IGD Prevention



Increasing quality time family spent together



Maximization of the child's responsibility, self-discipline, and creative extracurricular activities



Minimization of the child's accessibility and time to play game



Mahidol University
Faculty of Medicine
Siriraj Hospital

Treatment of Gaming Disorder





Treatments: Pharmacological

- Methylphenidate^a in ADHD with IGD
- Bupropion^b (150-300 mg/d) in IGD with attention problems and impulsivity
- Escitalopram^b (10-20 mg/d)

^aHan, D. H., et al. (2009). "The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder." Compr Psychiatry **50**(3): 251-256.

^bSong, J., et al. (2016). "A comparative study of the effects of bupropion and escitalopram on Internet gaming disorder." Psychiatry Clin Neurosci. Aug 4 2016.



Treatments: Psychosocial

- Cognitive-behavioral therapy (CBT)
- Motivational Interviewing (MI)
- Parent Management Training (PMT)
- Therapeutic Residential Camp (TRC)
- Group therapy
- Family therapy
- Self-help group



Goals: establish controlled gaming, prevent recurrence, promote social functioning and social reintegration through psychosocial rehabilitation.



Intervention: Parent Management Training for Game Addiction (PMT-G)





Outline of PMT-G

- 1st week: Basic knowledge...“All about game addiction”
- 2nd week: Basic principles of behavior modification
- 3rd week: Strengthening Communication skills
 - (I message, reflect feeling)
- 4th week: Giving effective praises
- 5th week: Giving rewards
- 6th week: Effective punishment
- 7th week: How to spend quality time with children
- 8th week: Booster Session



Mahidol University
Faculty of Medicine
Siriraj Hospital

International Journal of Mental Health and Addiction
<https://doi.org/10.1007/s11469-018-9995-4>



CrossMark

A Comparative Study of Psychosocial Interventions for Internet Gaming Disorder Among Adolescents Aged 13–17 Years

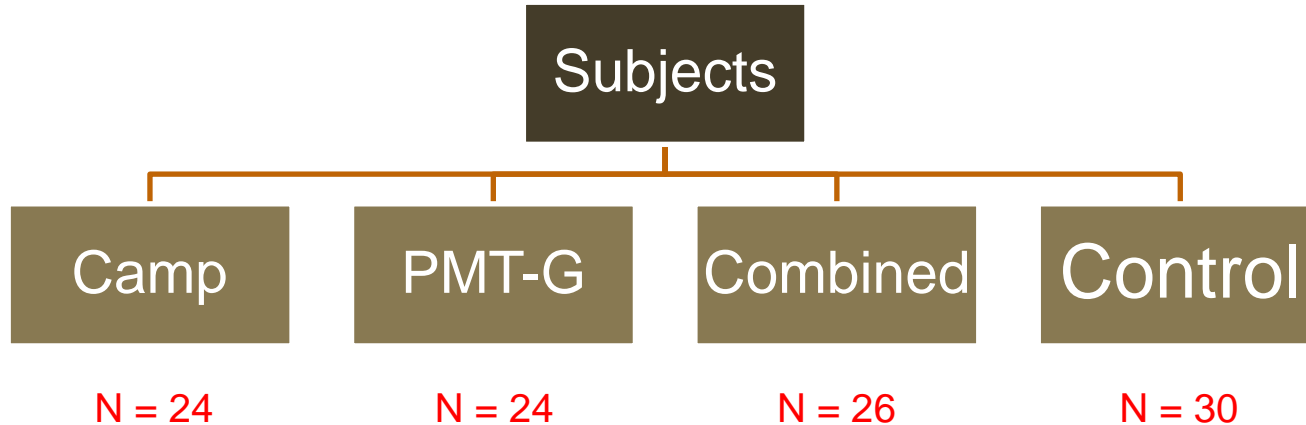
Chanvit Pornnoppadol¹ • Woraphat Ratta-apha¹ • Sirinda Chanpen¹ •
Supattra Wattananond¹ • Nootchanet Dumrongrungruang¹ • Kanthip Thongchoi¹ •
Suphaphorn Panchasilawut¹ • Benyapa Wongyuen² • Apakorn Chotivichit² •
Juntira Laothavorn³ • Asara Vasupanrajit¹

Published online: 11 October 2018

© Springer Science+Business Media, LLC, part of Springer Nature 2018

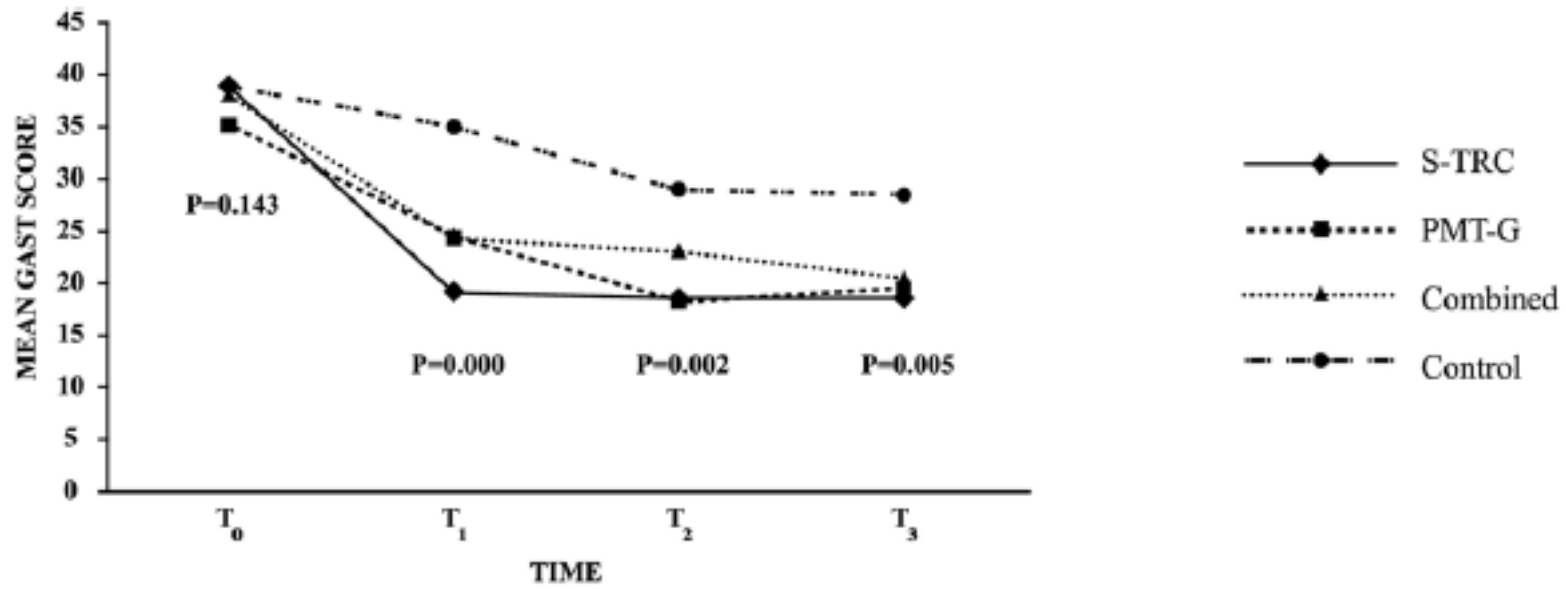


A Comparative Study of Psychosocial Interventions for Internet Gaming Disorder Among Adolescents Aged 13–17 Years





A Comparative Study of Psychosocial Interventions for Internet Gaming Disorder Among Adolescents Aged 13–17 Years





A Comparative Study of Psychosocial Interventions for Internet Gaming Disorder Among Adolescents Aged 13–17 Years

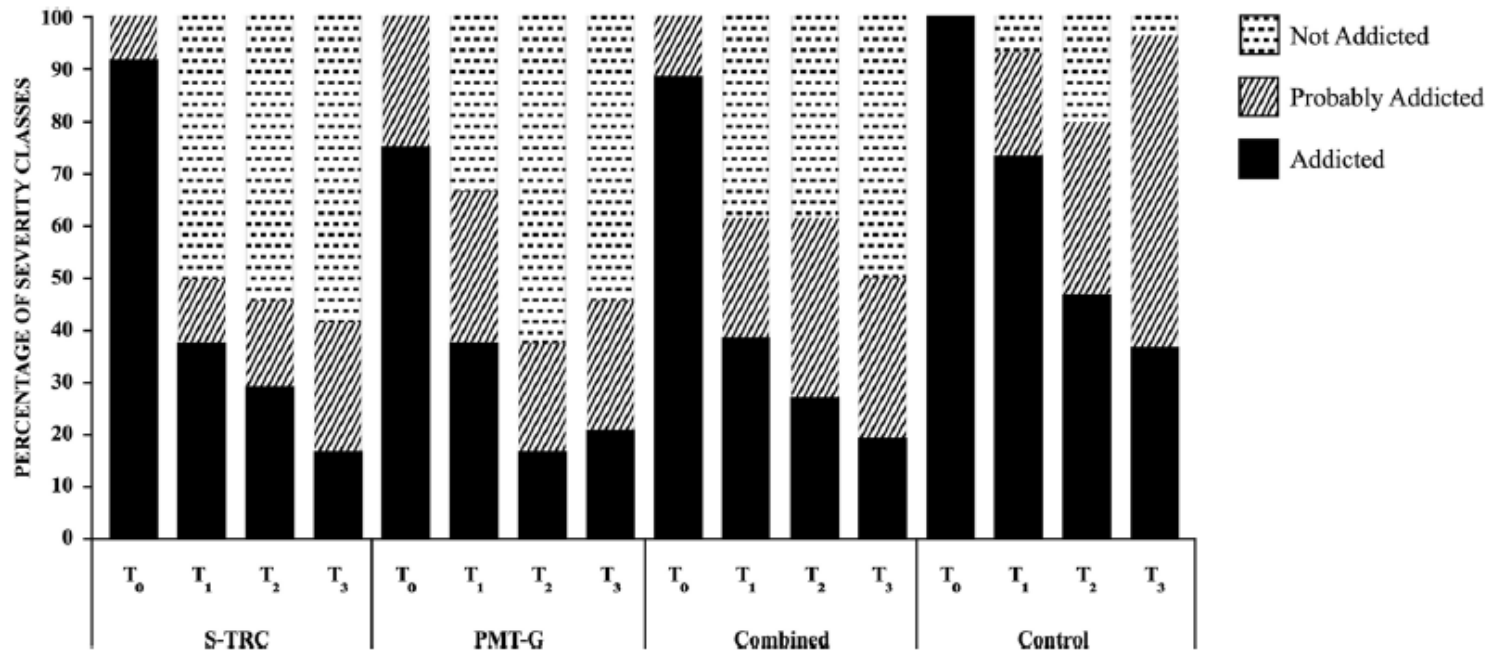


Fig. 3 Percentage of severity of IGD in each group at pre-intervention (T₀) and 1 month (T₁), 3 months (T₂), and 6 months (T₃) post-intervention. S-TRC, Siriraj Therapeutic Residential Camp; PMT-G, Parent Management Training for Game Addiction



Ongoing Studies





โครงการป้องกันเด็กติดเกมโดยอาศัยชุมชนเป็นฐาน

Community-based Treatment and Prevention Program for Game Addiction (COMBAT)

สนับสนุนทุนวิจัยโดย สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)



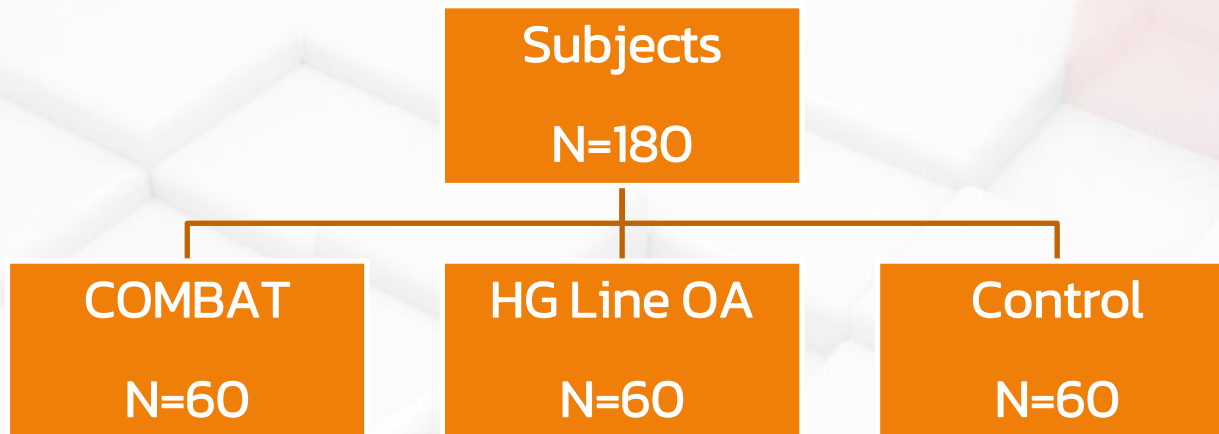
Subjects

กรุงเทพฯ

จังหวัดเชียงราย

จังหวัดอุดรธานี

จังหวัดสุราษฎร์ธานี





Interventions

Arm 1: กลุ่ม COMBAT ได้รับ intervention 1+2+3

- ได้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยพ่อแม่แกนนำอาสาจำนวน 16 ครั้ง
- ได้เข้ากลุ่ม Line Official Account
- Psychoeducation

Arm 2: กลุ่ม Line Official Account ได้รับ intervention 2+3

- ได้เข้ากลุ่ม Line Official Account
- Psychoeducation

Arm 3: กลุ่มควบคุม ได้รับ intervention 3 อย่างเดียว

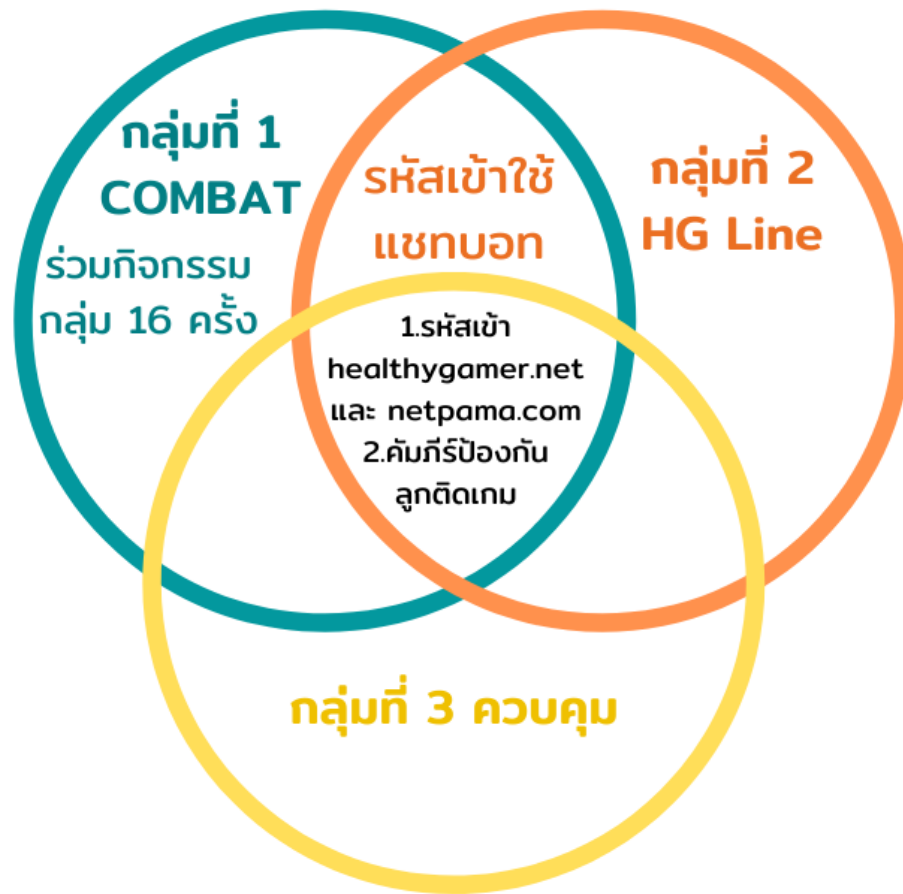
- Psychoeducation





Mahidol University

Faculty of Medicine
Siriraj Hospital





Mahidol University
Faculty of Medicine
Siriraj Hospital



How to

เรียนกับ 

www.netpama.com

สสส







Positive Parenting... Anywhere Anytime





ฟรี!

เรียนได้แล้ววันนี้

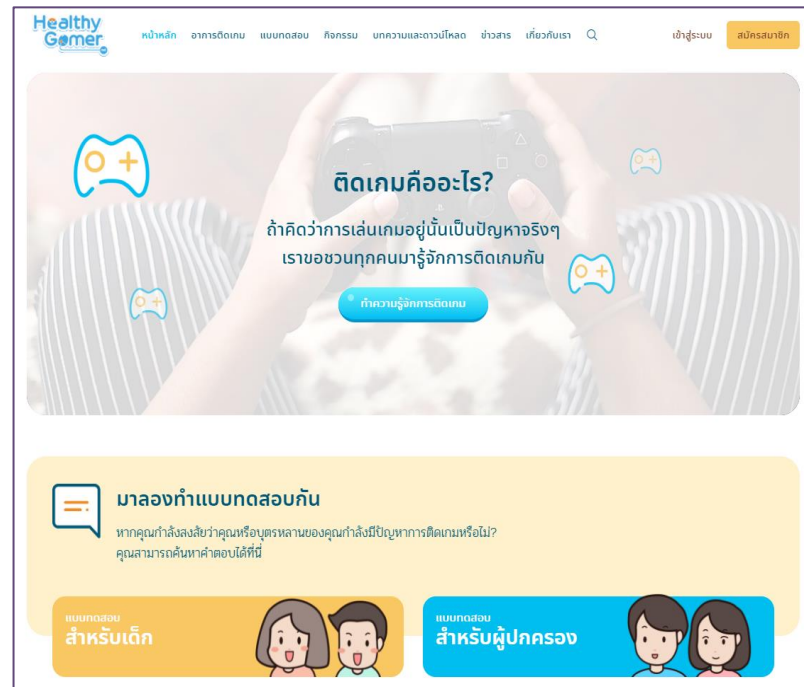
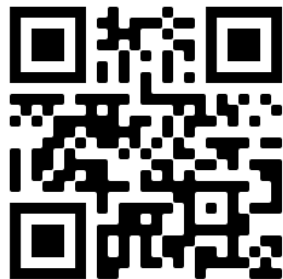
www.netpama.com



 Net PAMA: เน็ต ป้ามา
 contact@netpama.com
 02-419-4080

สแกนเลย!







Chatbot for Game Addiction (BOTGA)



รหัสเข้าใช้

AB999

ท.ว.วชชชช และและเวอนนุ ูเกเกเก ูเกเกเกเกเกเกเก
นิยมเล่น ทั้งชนิดและรูปแบบของเกม (rating)

Today

ปัญหาเด็กติดเกมแก้ได้ครับ 😊
เล่าให้ผมฟังหน่อยว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง?

สวัสดีครับ

ตึกตอกยินดีให้คำปรึกษาและรับฟังปัญหาของผู้ปกครองครับ 😊

ปัญหาเด็กติดเกมแก้ได้ ลองเล่าให้ผมฟังหน่อยว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างครับ

ปรึกษาปัญหาติดเกม

พูดคุยกับทีมจิตวิทยา

รู้ได้ใจว่าลูกติดเกม!!

คำถามที่พบบ่อย

คลับ.อินโฟกราฟฟิก

คุณครูมีหน้าที่ช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหา

1. นักเรียนมีปัญหาการเรียน

2. นักเรียนมีปัญหาพฤติกรรม

3. นักเรียนมีปัญหาสุขภาพ

4. นักเรียนมีปัญหาครอบครัว

5. นักเรียนมีปัญหาเพื่อน

6. นักเรียนมีปัญหาการเรียน

7. นักเรียนมีปัญหาสุขภาพ

8. นักเรียนมีปัญหาพฤติกรรม

9. นักเรียนมีปัญหาครอบครัว

10. นักเรียนมีปัญหาเพื่อน

11. นักเรียนมีปัญหาการเรียน

12. นักเรียนมีปัญหาสุขภาพ

13. นักเรียนมีปัญหาพฤติกรรม

14. นักเรียนมีปัญหาครอบครัว

15. นักเรียนมีปัญหาเพื่อน

ต้องเรียนออนไลน์

เด็กที่เรียนออนไลน์สามารถติดเกมได้ง่ายขึ้น เพราะสิ่งแวดล้อมตอนเรียนไม่มีคนคอยเฝ้าสังเกต และต้องเรียนกับสื่อออนไลน์ ทำให้เข้าไปเล่นเกมได้ง่ายครับ... แต่มีวิธีช่วยเหลือเด็กที่ต้องเรียนออนไลน์ดังนี้ครับ

วิธีดูแลลูกในการเรียนออนไลน์

การช่วยลูกเรียนออนไลน์ไม่ใช่เรื่องง่าย ซึ่งสำคัญคือการดูแลสภาพแวดล้อมที่ลูกเรียนออนไลน์ให้ดี เพื่อให้ลูกได้ใช้สื่อการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพและไม่ติดเกม

1. วิธีดูแล
 - ติดต่อครูอย่างสม่ำเสมอ ช่วยเช็คติดตามงานที่ได้รับมอบหมาย
 - จัดสถานที่เรียนให้เหมาะสม แสงสว่าง และไม่เสียงดังรบกวน
 - มีการสื่อสารระหว่างวันครู เด็กสังเกตว่าพ่อแม่ไม่สนใจเรียนก็เพิ่มได้
 - มีรางวัลและกติการะหว่างที่ทำงานกับลูกตามที่ได้วางไว้
2. การเตรียมของเล่น

ธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กแต่ละวัย สนับสนุนการเรียนรู้ต่อเนื่องแตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องมีการฝึกทักษะตาม

 - เด็กวัย 3-5 ปี มีสมาธิเรียนต่อเนื่องได้ 15-20 นาที
 - เด็กวัย 6-8 ปี มีสมาธิเรียนต่อเนื่องได้ 30 นาที
 - เด็กวัย 9-13 ปี มีสมาธิเรียนต่อเนื่องได้ 45 นาที
 - เด็กโตกว่า มีสมาธิเรียนต่อเนื่องได้ 1 ชั่วโมง

แบบวัด โรคติดเกมอินเทอร์เน็ต (ฉบับผู้ปกครอง)

เริ่ม

ติดเกม VS เล่นเกมทั่วไป

เด็กติดเกมควบคุมการเล่นไม่ได้ ให้ความสำคัญการเล่นมากกว่าอย่างอื่น แม้ว่าการเล่นเกมหนักก่อให้เกิดผลเสียมากมาย ในขณะที่เด็กเล่นเกมทั่วไป เล่นเกมในแบบที่ยังคงควบคุมตัวเอง และใช้ชีวิตได้ตามปกติ

ปรึกษาปัญหาติดเกม

พูดคุยกับทีมจิตวิทยา

รู้ได้ใจว่าลูกติดเกม!!

คำถามที่พบบ่อย

คลับ.อินโฟกราฟฟิก

อยากให้ตึกตอกช่วยแนะนำอะไรครับ บอกรมาได้เลยตึกตอกจะพยายามตอบให้นะครับ 😊

เล่นไม่เลิก

แบบทดสอบ

แบบทดสอบการติดเกม (ฉบับตนเอง)

เริ่ม

แบบทดสอบการติดเกม (ฉบับผู้ปกครอง)

เริ่ม

แบบทดสอบติตติสอนไลน์ (ฉบับตนเอง)

เริ่ม

แบบสอบถามการเสี่ยงดู (ฉบับผู้ปกครอง)

เริ่ม

แบบวัด โรคติดเกมอินเทอร์เน็ต (ฉบับตนเอง)

เริ่ม

แบบวัด โรคติดเกมอินเทอร์เน็ต (ฉบับผู้ปกครอง)

เริ่ม



Other Ongoing Studies

- การพัฒนาแบบประเมินโรคติดเกม-ฉบับย่อ (Internet Gaming Disorder Scale: IGDS9-SF)
- การพัฒนาแบบประเมินโรคติดเกม (Gaming Disorder Scale: GAME-S)
- การพัฒนาแบบวัดแรงจูงใจในการเล่นเกมน (Motivation for Gaming Scale-MoGS)
- การศึกษาประสิทธิผลของการเล่นเกมกระดานเพื่อลดปัญหาการติดเกมในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6
- National Survey and Qualitative study of Game Addiction (epidemiological study and policy research) สนับสนุนโดย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



Mahidol University
Faculty of Medicine
Siriraj Hospital

แล้วข้อดีของเกมมีบ้างมั๊ย





อาชีพในฝันของนักเล่นเกม





Thank You For Your Attention

“ให้เกมเป็นส่วนหนึ่งเล็กๆ ของชีวิต...อย่าปล่อยให้เกมกลืนกินชีวิตทั้งชีวิต”

“เราต้องเป็นคนเล่นเกม...อย่าเผลอปล่อยให้เกมเล่นเรา”



Healthy Gamer

net

เกมสมดุล...ชีวิตสมดุล