



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ส่วนที่ 1 เกี่ยวกับสถานภาพ สังคม ครอบครัวและความเป็นอยู่

คำชี้แจง กรุณาเติมข้อความลงในช่องว่างและใส่เครื่องหมายลงในช่อง (/) หน้าข้อความที่ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

1. ปัจจุบันเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปี.....
2. เพศ () 1. ชาย () 2. หญิง
3. อายุปี
4. เกรดเฉลี่ยสะสมเมื่อเทอมที่ผ่านมา
() 1. ต่ำกว่า 2.00 () 2. 2.01 – 2.50
() 3. 2.51 – 3.00 () 4. 3.01 – 3.50
() 5. 3.51 – 4.00
5. นักเรียนเป็นบุตรคนที่
() ลูกคนเดียว
() คนที่.....จากจำนวนพี่น้อง.....คน
6. รายได้ของนักเรียนต่อสัปดาห์
() 1. น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาท () 2. 251 – 500 บาท
() 3. 501 – 750 บาท () 4. มากกว่า 750 บาท
7. สถานภาพบิดามารดาของท่าน
() 1. อยู่ด้วยกัน () 2. หย่าร้าง
() 3. แยกกันอยู่ () 4. ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเสียชีวิต
() 5. อื่นๆ โปรดระบุ.....

8. ปัจจุบันท่านพักอาศัยอยู่กับใคร

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| () 1. บิดาและ มารดา | () 2. บิดา |
| () 3. มารดา | () 4. ญาติ |
| () 5. หอพัก | () 6. อื่นๆ โปรดระบุ..... |

9. บิดาของท่านประกอบอาชีพ

- | | |
|------------------|----------------------------|
| () 1. ข้าราชการ | () 2. พนักงานรัฐวิสาหกิจ |
| () 3. ค้าขาย | () 4. ธุรกิจส่วนตัว |
| () 5. รับจ้าง | () 6. อื่นๆ โปรดระบุ..... |

10. มารดาของท่านประกอบอาชีพ

- | | |
|------------------|----------------------------|
| () 1. ข้าราชการ | () 2. พนักงานรัฐวิสาหกิจ |
| () 3. ค้าขาย | () 4. ธุรกิจส่วนตัว |
| () 5. รับจ้าง | () 6. อื่นๆ โปรดระบุ..... |

11. รายได้ของบิดา/เดือน

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| () 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท | () 2. 5,001 – 7,000 บาท |
| () 3. 7,001 – 9,000 บาท | () 4. 9,001 -10,000 บาท |
| () 5. 10,001 เป็นต้นไป | |

12. รายได้ของมารดา/เดือน

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| () 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท | () 2. 5,001 – 7,000 บาท |
| () 3. 7,001 – 9,000 บาท | () 4. 9,001 -10,000 บาท |
| () 5. 10,001 เป็นต้นไป | |

13. ระดับการศึกษาของบิดา

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| () 1. ประถมศึกษา | () 2. มัธยมศึกษาตอนต้น |
| () 3. มัธยมศึกษาตอนปลาย | () 4. อนุปริญญา |
| () 5.ปริญญาตรี | () 6. ปริญญาโท |
| () 7. ปริญญาเอก | |
| () 8. อื่นๆ โปรดระบุ..... | |

14. ระดับการศึกษาของมารดา

- () 1. ประถมศึกษา () 2. มัธยมศึกษาตอนต้น
 () 3. มัธยมศึกษาตอนปลาย () 4. อนุปริญญา
 () 5. ปริญญาตรี () 6. ปริญญาโท
 () 7. ปริญญาเอก
 () 8. อื่นๆ โปรดระบุ.....

15. ผู้ปกครองของท่านมีวิธีการอบรมเลี้ยงดูท่านอย่างไร

- () 1. การเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล
 () 2. การเลี้ยงดูแบบควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด
 () 3. การเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่
 () 4. การเลี้ยงดูแบบตามสบายให้อิสระทุกอย่าง
 () 5. การเลี้ยงดูที่ใช้อำนาจในการลงโทษอย่างรุนแรง
 () 6. อื่นๆ โปรดระบุ.....

16. ผู้ปกครองของท่านมีเวลาในการอบรมสั่งสอน ดูแล เอาใจใส่

- () 1. น้อย (1-2 วัน/สัปดาห์)
 () 2. ปานกลาง (3-4 วัน/สัปดาห์)
 () 3. มาก (5-7 วัน/สัปดาห์)
 () 4. อื่นๆ โปรดระบุ.....

ภาคผนวก ข

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย (/) ลงในช่องที่ท่านต้องการตอบหรือเติมข้อความที่ตรงตามความเป็นจริงของท่าน

1. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มานานเท่าไร

- () 1. ไม่เคย (ข้ามไปตอบแบบสอบถามส่วนที่ 3)
() 2. น้อยกว่า 6 เดือน () 3. 6 เดือน – 12 เดือน
() 4. 1 – 2 ปี () 5. 2 – 3 ปี
() 6. 3 – 4 ปี () 7. 4 – 5 ปี
() 8. 5 ปีขึ้นไป

2. ท่านรู้จักการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จากที่ไหน

- () 1. หนังสือ / วารสารแนะนำเกมคอมพิวเตอร์ () 2. เพื่อน
() 3. พี่น้อง
() 4. ศึกษาด้วยตนเอง (นอกเหนือจากหนังสือ/ วารสารแนะนำเกมคอมพิวเตอร์)
() 5. อื่นๆ โปรดระบุ.....

3. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงวันใดเป็นส่วนใหญ่

- () 1. วันธรรมดาหลังเลิกเรียน () 2. วันเสาร์ – อาทิตย์
() 3. วันหยุดพิเศษ/ วันนักขัตฤกษ์ () 4. วันปิดภาคเรียน
() 5. ทุกวัน () 6. อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ใดเป็นส่วนใหญ่

- () 1. บ้านตนเอง
() 2. ร้านที่เปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป
() 3. บ้านเพื่อน
() 4. อื่นๆ โปรดระบุ.....

5. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับใครบ่อยที่สุด

- () 1. คนเดียว () 2. เพื่อน
 () 3. พี่/น้อง () 4. ผู้ปกครอง
 () 5. อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. ส่วนใหญ่ที่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์วันละ _____ ชั่วโมง

7. ส่วนใหญ่ที่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์สัปดาห์ละ _____ วัน

8. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เวลาใดเป็นส่วนใหญ่

- () 1. 8.00 – 12.00 น. () 2. 12.00 – 16.00 น.
 () 3. 16.00 – 20.00 น. () 4. 20.00 – 24.00 น.
 () 5. หลัง 24.00 น. เป็นต้นไป () 6. ไม่แน่นอน

9. ท่านใช้ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์สัปดาห์ละเท่าไร

- () 1. ไม่เสียเงิน () 2. น้อยกว่า 50 บาท
 () 3. 50 – 100 บาท () 4. 101 – 200 บาท
 () 5. มากกว่า 200 บาท () 6. อื่นๆ โปรดระบุ.....

10. เหตุผลสำคัญที่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (ใส่หมายเลขหน้าข้อความโดยเรียงลำดับตามความสำคัญ 1 – 5)

- เหนง
 ----- เบื่อสิ่งแวดล้อมรอบข้างที่อยู่รอบตัว เช่น เบื่อบ้าน เบื่อครอบครัว
 ----- สนุกสนาน/เพลิดเพลิน
 ----- อยากมีเพื่อนที่ทำอะไรเหมือนกัน/หาเพื่อนใหม่
 ----- อยากพิสูจน์ความสามารถของตนเอง/พัฒนาความสามารถตนเองให้ถึงขีดสุด
 ----- อยากทำในสิ่งที่บนโลกแห่งความจริงไม่กล้าทำ
 ----- เล่นเพื่อคลายเครียด
 ----- ตามกระแสนิยม
 ----- ฆ่าเวลาช่วงสั้นๆ ประมาณ 30 นาที
 ----- เพื่อเงินรางวัล
 ----- อื่นๆ โปรดระบุ.....

11. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ท่านเล่นมากที่สุด

- () 1. เกมแอ็คชั่น คือ เกมที่มีเนื้อหามุ่งเน้นไปในเรื่องของการต่อสู้ ตัวอย่างเกมประเภทนี้คือ Half-Life, Quake และ Unreal เป็นต้น

- () 2. เกม Adventure เป็นเกม que ผู้เล่นต้องเล่นตามเนื้อเรื่องที่จะต้องเข้าไป ผจญภัยในสถานการณ์ต่างๆที่โปรแกรมกำหนด ตัวอย่างเกมประเภทนี้คือ Tomb Raider
- () 3. Puzzle หรือ Logic Game เป็นเกมที่ใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหาและปริศนาของเกม ตัวอย่างเกมคือ Tetris และเกมหมากรุก (Chess)
- () 4. Sport เป็นเกมที่ใช้กีฬาชนิดต่างๆเพื่อสร้างกฎเกณฑ์และรูปแบบในการเล่น ตัวอย่างเกมได้แก่ FIFA 2500 และ NHL 2400
- () 5. Strategy เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนเกม ต้องใช้การวางแผนในทุกขั้นตอนในการเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ตัวอย่างเกมคือ Sim city
- () 6. Turn – Base ผู้เล่นผลัดกันเล่นเกม โดยฝ่ายที่ไม่ได้รับสิทธิ์ในการเล่นจะต้องรอผู้เล่นอีกฝ่าย
- () 7. Role – Playing Game ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่เลือก โดยตัวละครต้องพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่อยู่ในเกม
- () 8. อื่นๆ โปรดระบุ.....
12. ขณะท่านนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ติดต่อกันนานๆ ท่านมีอาการดังต่อไปนี้ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
- () 1. ปวดหลัง () 2. ปวดคอ
 () 3. ปวดศีรษะ () 4. ตาแห้ง เคืองตา สายตาสีมองไม่ชัด
 () 5. อื่นๆ โปรดระบุ.....
13. ขณะท่านเล่นเกมออนไลน์เมื่อผู้ปกครองมาเรียกท่านแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างไรดังต่อไปนี้
- () 1. ไม่สนใจ () 2. หยุดเล่น
 () 3. เอะอะโวยวาย ไม่พอใจ () 4. อื่นๆ โปรดระบุ.....
14. เมื่อเพลิดเพลินกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ท่านมักจะทำดังต่อไปนี้
- () มี () ไม่มี 1. ลืมหรือรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา
 () มี () ไม่มี 2. พักผ่อนนอนหลับน้อยกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน
 () มี () ไม่มี 3. อ่านหนังสือน้อย หรือไม่อ่านหนังสือเลย
 () มี () ไม่มี 4. ไม่ทำการบ้านหรือลืมทำงานที่อาจารย์สั่ง
 () มี () ไม่มี 5. ขาดเรียน โปรดระบุจำนวนครั้ง _____ ต่อภาคเรียน
 () มี () ไม่มี 6. ดูทีวีน้อย หรือไม่ดูทีวีเลย
 () มี () ไม่มี 7. ขาดการออกกำลังกาย/เล่นกีฬา

15. ท่านได้นำการคิด การวางแผน ที่เล่นในเกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

() 1. ไม่ได้นำมาใช้ () 2. นำมาใช้ ดังต่อไปนี้ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

() 2.1 ในเรื่องการเรียนรู้

() 2.2 ในเรื่องการคบเพื่อน

() 2.3 ในเรื่องกีฬา

() 2.4 อื่นๆ โปรดระบุ.....



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

ภาคผนวก ก

ส่วนที่ 3 แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์

แบบประเมินนี้ เป็นประโยคที่มีข้อความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกที่แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ แม้ว่าบางประโยคอาจไม่ตรงกับที่ท่านเป็นอยู่ก็ตาม ขอให้ท่านเลือกคำตอบที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องหรือผิด ดีหรือไม่ดี โปรดตอบตามความเป็นจริงและตอบทุกข้อ เพื่อท่านจะได้รู้จักตนเองและวางแผนพัฒนาตนต่อไป

มีคำตอบ 4 คำตอบสำหรับข้อความแต่ละประโยคคือ ไม่จริง จริงบางครั้ง ก่อนข้างจริง จริงมาก โปรดใส่เครื่องหมาย / ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ข้อ ที่	ความรู้สึกของฉันทัน	ไม่ จริง	จริง บางครั้ง	ก่อน ข้างจริง	จริงมาก	คะแนน
1	เวลาโกรธหรือ ไม่สบายฉันรับรู้ได้ว่าเกิดอะไรขึ้นกับฉัน					
2	ฉันบอกไม่ได้ว่า อะไรทำให้ฉันรู้สึกโกรธ					
3	เมื่อถูกขัดใจฉันมักรู้สึกหงุดหงิดจนควบคุมอารมณ์ไม่ได้					
4	ฉันสามารถคอยเพื่อให้อภัยโทษเป้าหมายที่พอใจ					
5	ฉันมักมีปฏิกิริยาโต้ตอบรุนแรงต่อปัญหาเพียงเล็กน้อย					
6	เมื่อฉันถูกบังคับให้ทำในสิ่งที่ไม่ชอบฉันจะอธิบายเหตุผลจนผู้อื่นยอมรับได้					
รวม						
7	ฉันสังเกตได้เมื่อคนใกล้ฉันมีอารมณ์เปลี่ยนแปลง					
8	ฉันไม่สนใจกับความทุกข์ของผู้อื่นที่ฉันไม่รู้จัก					
9	ฉันไม่ยอมรับในสิ่งที่ผู้อื่นทำต่างจากที่ฉันคิด					
10	ฉันยอมรับได้ว่า ผู้อื่นก็อาจมีเหตุผลที่จะไม่พอใจการกระทำของฉัน					
11	ฉันรู้สึกว่า ผู้อื่นชอบเรียกร้องความสนใจมากเกินไป					
12	แม้จะต้องมีภาระที่จะต้องทำ ฉันก็ยังยินดีรับฟังความทุกข์ของผู้อื่นที่ต้องการความช่วยเหลือ					
รวม						

ข้อ ที่	ความรู้สึกของฉัน	ไม่จริง	จริง บางครั้ง	ค่อนข้างจริง	จริงมาก	คะแนน
13	เป็นเรื่องธรรมดาที่จะเอาเปรียบผู้อื่นเมื่อมีโอกาส					
14	ฉันเห็นคุณค่าในน้ำใจที่ผู้อื่นมีต่อฉัน					
15	เมื่อทำผิดฉันสามารถกล่าวคำขอโทษผู้อื่นได้					
16	ฉันยอมรับข้อผิดพลาดของผู้อื่น ได้ยาก					
17	ถึงแม้จะต้องเสียประโยชน์ส่วนตัวไปบ้าง ฉันก็ยินดีที่จะทำเพื่อส่วนรวม					
18	ฉันรู้สึกลำบากใจในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อผู้อื่น					
					รวม	
19	ฉันไม่รู้ว่ฉันเล่าเรื่องอะไร					
20	แม้จะเป็นงานยาก ฉันก็มั่นใจว่าสามารถทำงานได้					
21	เมื่อทำสิ่งใดไม่สำเร็จ ฉันรู้สึกหมดกำลังใจ					
22	ฉันรู้สึกมีคุณค่าเมื่อได้ทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเต็มความสามารถ					
23	เมื่อต้องเผชิญกับอุปสรรคและความผิดหวัง ฉันก็จะไม่ยอมแพ้					
24	เมื่อเริ่มทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด ฉันมักทำต่อไปไม่สำเร็จ					
					รวม	
25	ฉันพยายามหาสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาโดยไม่ คิดเอาเองตามชอบใจชอบ					
26	บ่อยครั้งที่ฉันไม่รู้ว่ทำอะไรทำให้ฉันไม่มีความสุข					
27	ฉันรู้สึกว่าการตัดสินใจแก้ปัญหาเป็นเรื่องยากสำหรับฉัน					
28	เมื่อต้องทำอะไรหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ฉันตัดสินใจได้ว่าจะทำอะไรก่อนหลัง					
29	ฉันลำบากใจเมื่อต้องอยู่กับคนแปลกหน้าหรือคนที่ไม่คุ้นเคย					
30	ฉันทนไม่ได้เมื่อต้องอยู่ในสังคมที่มีกฎระเบียบขัดกับ ความเคยชินของฉัน					
					รวม	

ข้อ ที่	ความรู้สึกของฉัน	ไม่จริง	จริง บางครั้ง	ค่อนข้างจริง	จริงมาก	คะแนน
31	ฉันทำความรู้จักผู้อื่นได้ง่าย					
32	ฉันมีเพื่อนสนิทหลายคนที่คบกันมานาน					
33	ฉันไม่กล้าบอกความต้องการของฉันให้ผู้อื่นรู้					
34	ฉันทำในสิ่งที่ต้องการโดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน					
35	เป็นการยากสำหรับฉันที่จะโต้แย้งกับผู้อื่น แม้จะมีเหตุผลเพียงพอ					
36	เมื่อไม่เห็นด้วยกับผู้อื่นฉันสามารถอธิบายเหตุผล ที่เขายอมรับได้					
37	ฉันรู้สึกดีเกี่ยวกับผู้อื่น					
38	ฉันทำหน้าที่ได้ดี ไม่ว่าจะอยู่ในบทบาทใด					
39	ฉันสามารถทำงานตามที่ได้รับมอบหมายได้ดีที่สุด					
40	ฉันไม่มั่นใจในการทำงานที่ยากลำบาก					
รวม						
41	แม้สถานการณ์จะเลวร้าย ฉันก็มีความหวังว่าจะดีขึ้น					
42	ทุกปัญหามักมีทางออกเสมอ					
43	เมื่อมีเรื่องที่ทำให้เครียด ฉันมักปรับเปลี่ยนให้เป็นเรื่องผ่อนคลายหรือสนุกสนานได้					
44	ฉันสนุกสนานทุกครั้งกับกิจกรรมในวันสุดสัปดาห์ และวันหยุดพักผ่อน					
45	ฉันรู้สึกไม่พอใจที่ผู้อื่นได้รับสิ่งดี ๆ มากกว่าฉัน					
46	ฉันพอใจกับสิ่งที่ฉันเป็นอยู่					
รวม						
47	ฉันไม่รู้ว่าจะหาอะไรทำ เมื่อรู้สึกเบื่อหน่าย					
48	เมื่อว่างเว้นจากภาระหน้าที่ ฉันจะทำสิ่งที่ฉันชอบ					
49	เมื่อรู้สึกไม่สบายใจ ฉันมีวิธีผ่อนคลายอารมณ์ได้					

ข้อ ที่	ความรู้สึกรู้สึกของฉัน	ไม่จริง	จริง บางครั้ง	ค่อนข้างจริง	จริงมาก	คะแนน
50	ฉันสามารถผ่อนคลายตนเองได้แม้จะเหน็ดเหนื่อย จากภาระหน้าที่					
51	ฉันไม่สามารถทำใจให้เป็นสุขได้ จนกว่าจะได้ ทุกสิ่งที่ต้องการ					
52	ฉันมักทุกข์ร้อนกับเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่เกิดขึ้น เสมอ					
					รวม	

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ง

วิธีการประเมินผลความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต

การให้คะแนน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ในการให้คะแนนดังต่อไปนี้
 กลุ่มที่ 1 ได้แก่ข้อ

1	4	6	7	10	12	14	15	17	20	22	23	25	28
31	32	34	36	38	39	41	42	43	44	46	48	49	50

แต่ละข้อให้คะแนนดังต่อไปนี้

ตอบไม่จริง	ให้	1	คะแนน
ตอบจริงบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ตอบค่อนข้างจริง	ให้	3	คะแนน
ตอบจริงมาก	ให้	4	คะแนน

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ข้อ

2	3	5	8	9	11	13	16	18	19	21	24
26	27	29	30	33	35	37	40	45	47	51	52

แต่ละข้อให้คะแนนดังต่อไปนี้

ตอบไม่จริง	ให้	1	คะแนน
ตอบจริงบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ตอบค่อนข้างจริง	ให้	3	คะแนน
ตอบจริงมาก	ให้	4	คะแนน

การรวมคะแนน

ด้าน	ด้านย่อย	การรวมคะแนน
ดี	1.1 ควบคุมตนเอง	รวมข้อ 1 ถึงข้อ 6
	1.2 เห็นใจผู้อื่น	รวมข้อ 7 ถึงข้อ 12
	1.3 รับผิดชอบ	รวมข้อ 13 ถึงข้อ 18
เก่ง	2.1 มีแรงจูงใจ	รวมข้อ 19 ถึงข้อ 24
	2.2 ตัดสินใจและแก้ปัญหา	รวมข้อ 25 ถึงข้อ 30
	2.3 สัมพันธภาพกับผู้อื่น	รวมข้อ 31 ถึงข้อ 36
สุข	3.1 ภูมิใจตนเอง	รวมข้อ 37 ถึงข้อ 40
	3.2 พอใจชีวิต	รวมข้อ 41 ถึงข้อ 46
	3.3 สุขสงบทางใจ	รวมข้อ 47 ถึงข้อ 52

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

ภาคผนวก จ

ข้อมูลสำหรับนักเรียนในการศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

การศึกษานี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์รวมถึงหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน ในขอบเขตเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ได้แก่ ประเภทเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เล่น วันและเวลาของการเล่นเกมต่อวันและต่อสัปดาห์ สถานที่เล่นเกมและชอบเล่นกับใคร ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม สาเหตุที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และประเด็นเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งมี 3 ด้านคือ ด้านดี ด้านเก่ง ด้านสุข ข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์ให้กับทางจังหวัดน่าน สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม และวางแผนการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ต่อไป

ในการศึกษานี้ผู้วิจัยจะขอความร่วมมือจากท่านในการกรอกแบบสอบถาม ซึ่งในขบวนการเก็บข้อมูลดังกล่าวไม่มีความเสี่ยงอันตรายใดๆ ในการรายงานข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามไม่ได้รายงานเป็นรายบุคคล รายงานเป็นภาพรวมเท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ท่านให้ทั้งหมดจะถือเป็นความลับและใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาเท่านั้น และท่านสามารถถอนตัวจากการวิจัยนี้ได้ตลอดเวลา

หากท่านมีปัญหาหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมใดๆ สามารถติดต่อนางสาวนฤมล ตนะทิพย์ นักศึกษาสาขารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โทร. 086-1861806

ด้วยความขอบคุณยิ่ง

ดร. นवलลออ ชวินชัย คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

(อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ สาขารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่)

นางสาวนฤมล ตนะทิพย์ (นักศึกษารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่)

ใบยินยอมการเข้าร่วมในการวิจัย (Informed consent)

เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทาง
อารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน”

ข้าพเจ้าได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัยเรื่องดังกล่าว ข้าพเจ้าเข้าใจดีว่าการเข้าร่วมในการวิจัยครั้งนี้
เป็นไปด้วยความสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถถอนตัวจากการวิจัยครั้งนี้ได้ทุกเวลา

ข้าพเจ้า ยินยอม เข้าร่วมในการวิจัยครั้งนี้

ข้าพเจ้า ไม่ยินยอม เข้าร่วมในการวิจัยครั้งนี้

ชื่อ-สกุลผู้เข้าร่วมการวิจัย

ลายเซ็นผู้เข้าร่วมการวิจัย.....

วัน/เดือน/ปี.....

คำแสดงความยินยอมเข้าร่วมวิจัยสำหรับผู้ปกครองของผู้เข้าร่วมวิจัยที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี

ข้าพเจ้า..... มีความเกี่ยวข้องเป็น ของ

ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัยดังกล่าว ข้าพเจ้าเข้าใจดีว่าการเข้าร่วมในการวิจัยครั้งนี้

เป็นไปด้วยความสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถให้บุตรหลานของข้าพเจ้าถอนตัวจากการวิจัยครั้งนี้ได้

ทุกเวลา

ข้าพเจ้า ยินยอม ให้บุตรหลานของข้าพเจ้าเข้าร่วมในการวิจัยครั้งนี้

ข้าพเจ้า ไม่ยินยอม ให้บุตรหลานของข้าพเจ้าเข้าร่วมในการวิจัยครั้งนี้

ลายเซ็นผู้ปกครอง.....

วัน/เดือน/ปี.....

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – สกุล	นางสาวนฤมล ตนะทิพย์
วัน เดือน ปี เกิด	16 พฤศจิกายน 2524
ประวัติการศึกษา	ปริญญาพยาบาลศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2546
ประวัติการทำงาน	พยาบาลประจำหอผู้ป่วยพิเศษ 5 งานการพยาบาลผู้ป่วยพิเศษ โรงพยาบาลมหาราชนครเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2547 – ปัจจุบัน

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved