

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ผู้เขียน นางสาวนฤมล ตนะทิพย์

ปริญญา สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ อาจารย์ ดร. นवलออ ธวินชัย

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ รวมถึงหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (ระยะเวลาที่เล่น และประเภทของเกมที่เล่น) กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดน่าน จำนวน 379 คน ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 2) สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของสเปียร์แมน สำหรับการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่เล่นกับความฉลาดทางอารมณ์ 3) สถิติความสัมพันธ์อีต้า (Eta) สำหรับการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของเกมกับความฉลาดทางอารมณ์

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 244 คน (ร้อยละ 64.4) และไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 135 คน (ร้อยละ 35.6) กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพศชายและเพศหญิงจำนวนใกล้เคียงกัน (ร้อยละ 50.8 และ ร้อยละ 49.2 ตามลำดับ) ส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่า 6 เดือน (ร้อยละ 60.2) โดยรู้จักการ

เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จากเพื่อน จะเล่นเกมในช่วงวันวันเสาร์ – อาทิตย์ โดยเล่นที่บ้านตนเอง แต่อย่างไรก็ตาม ส่วนใหญ่เสียเงินในการเล่นเกมนาน 128 คน (ร้อยละ 52.5) ประเภทของเกมที่เล่นมากที่สุด คือ เกมแอ็คชั่น ระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์เฉลี่ยวันละ 3.6 ชั่วโมง และเฉลี่ยสัปดาห์ละ 3.6 วัน แบ่งกลุ่มระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ติดเกม (ร้อยละ 93.4) คือ มีพฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์น้อยกว่า 3 ชั่วโมง/วัน นอกจากนี้ ขณะนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมีอาการปวดหลัง จำนวน 107 คน (ร้อยละ 43.9) รองลงมามีอาการตาแห้ง เคืองตา สายตาสีมดมองไม่ชัด จำนวน 91 คน (ร้อยละ 37.3) มีอาการปวดคอ จำนวน 87 คน (ร้อยละ 35.7) และปวดศีรษะ 58 คน (ร้อยละ 23.8) ส่วนความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า คนที่เล่นเกมมีระดับความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 70.9) เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายด้าน พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 82.4) ส่วนความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง (ร้อยละ 48.8) และด้านสุข (ร้อยละ 68.4) อยู่ในเกณฑ์ปกติ สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า ระยะเวลาที่เล่นเกมมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ในด้านดีเท่านั้น ($r_s = 0.149, P < 0.05$) ในขณะที่ความฉลาดทางอารมณ์ด้านรวม มีความสัมพันธ์กับเกมทุกประเภทในระดับปานกลาง ($\eta = 0.400 - 0.573$)

ผลการศึกษานี้ จะเป็นแนวทางในการวางแผนควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนต่อไป

Independent Study Title	The Relationship Between Online Game Behavior and Emotional Quotients of High School Students in Mueang District, Nan Province
Author	Miss Narumon Tanatip
Degree	Master of Public Health
Independent Study Advisor	Lect. Dr. Nuanlaor Thawinchai

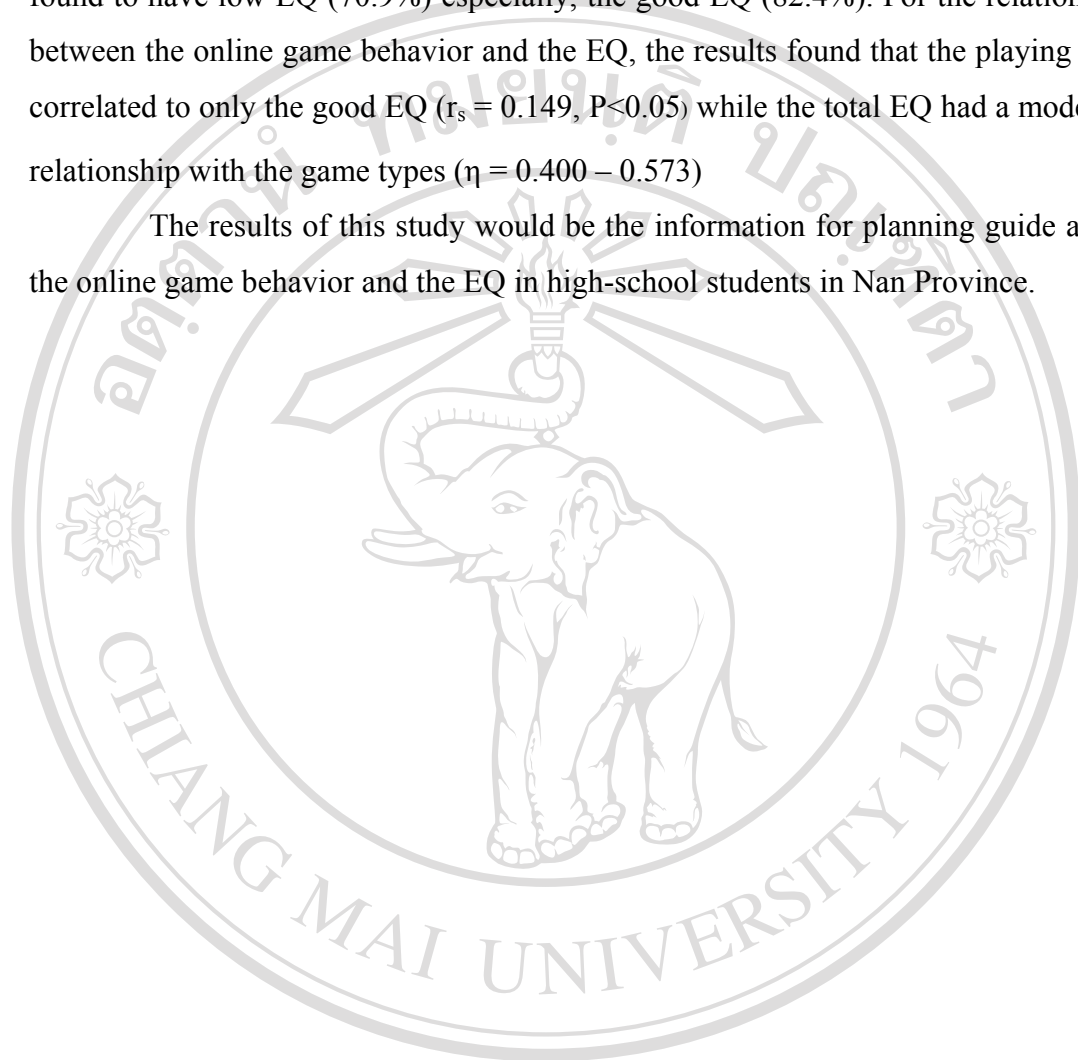
ABSTRACT

The purposes of this study were to survey an online game behavior and emotional quotients (EQ) of the high school students and to correlate the online game behavior (playing time and online game types) to the EQ of the high school students. 379 high-school students in Mueang District, Nan Province returned all questionnaires. Descriptive statistics were used to analyze the online game behavior and EQ, Spearman rho coefficient were used to analyze the relationship between the playing time and the EQ, and Eta coefficient were used to analyze the relationship between the online game types and the EQ.

The results found that there were 244 high-school students who played an online game (64.4%) and 135 high-school students who did not played an online game (35.6%). Girls (49.2%) played the game as same as boys (50.8%). Most students started to play the game more than 6 months (60.2%) and knew how to play from their friend. Although most students played game on the weekend at their own house, 128 students (52.5%) reported that they paid for playing game. Action game was the most access game. The students played 3.6 hours per day and 3.6 days per week. Most students did not addict to game because they played less than 3 hours per

day (93.4 %) During playing game, the students reported back pain (43.9%), dried eyes (37.3%), neck pain (35.7%) and headache (23.8%). In addition, the students found to have low EQ (70.9%) especially, the good EQ (82.4%). For the relationship between the online game behavior and the EQ, the results found that the playing time correlated to only the good EQ ($r_s = 0.149$, $P < 0.05$) while the total EQ had a moderate relationship with the game types ($\eta = 0.400 - 0.573$)

The results of this study would be the information for planning guide about the online game behavior and the EQ in high-school students in Nan Province.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved