

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	4
คำถามการศึกษา	5
ขอบเขตของการศึกษา	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่น	7
ความฉลาดทางอารมณ์	25
ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กับความฉลาดทางอารมณ์	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
กรอบแนวคิดการศึกษา	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา	
รูปแบบการศึกษา	39
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	39
การสุ่มตัวอย่าง	40
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	41
การหาคุณภาพเครื่องมือ	43
การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง	44

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright by Chiang Mai University
All rights reserved

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	44
การวิเคราะห์ข้อมูล	45
การแปลความหมายของข้อมูล	45
บทที่ 4 ผลการศึกษา	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับสถานภาพ สังคม ครอบครัวและความเป็นอยู่	47
ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	51
ส่วนที่ 3 ความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	62
ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กับความฉลาดทางอารมณ์	64
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการศึกษา	67
อภิปรายผลการศึกษา	69
การนำผลการศึกษาไปใช้	73
ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป	74
ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบาย	74
เอกสารอ้างอิง	75
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	82
ภาคผนวก ข	85
ภาคผนวก ค	89
ภาคผนวก ง	93
ภาคผนวก จ	95
ประวัติผู้เขียน	97

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright © by Chiang Mai University
 All rights reserved

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1. จำนวนนักเรียนและจำนวนกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามโรงเรียน	40
2. จำนวนนักเรียนแต่ละโรงเรียนในแต่ละชั้นเรียน	40
3. จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนแต่ละโรงเรียนในแต่ละชั้นเรียน	41
4. เกณฑ์ปกติของคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) รวม ดี เก่ง สุข ของกลุ่มตัวอย่างอายุ 12 – 17 ปี	42
5. เกณฑ์ปกติของคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) รวม ดี เก่ง สุข ของกลุ่มตัวอย่างอายุ 18 – 25 ปี	43
6. จำนวนและร้อยละของข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง	48
7. จำนวนและร้อยละของบิดามารดาของนักเรียนมัธยม ในด้านอาชีพ รายได้/เดือน ระดับการศึกษา	50
8. แสดงจำนวนและร้อยละวิธีการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง และระยะเวลาในการอบรมสั่งสอน ดูแล เอาใจใส่	51
9. จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมจำแนกตาม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	51
10. จำนวนและร้อยละข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	52
11. จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกม คอมพิวเตอร์ออนไลน์มานาน แหล่งศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ บุคคลที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ด้วย ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์/สัปดาห์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พฤติกรรมขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เมื่อมีผู้ปกครองมาเรียกจากกลุ่มตัวอย่าง	55

12.	จำนวนและร้อยละของความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ชั่วโมง/วัน, วัน/สัปดาห์ และ ชั่วโมง/สัปดาห์	58
13.	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	59
14.	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แล้วมีอาการแสดง	60
15.	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มักแสดงพฤติกรรม	61
16.	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่ได้้นำการคิด การวางแผนที่เล่นในเกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	62
17.	ระดับความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด	63
18.	ตารางแสดงจำนวนและร้อยละระดับความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	64
19.	ความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์	65
20.	ค่าความสัมพันธ์ระหว่างประเภทเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์	66