

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน
2. ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน
3. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ระยะเวลาที่เล่น, ประเภทของเกม que เล่น) กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ผลการศึกษานำเสนอเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง
- ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
- ส่วนที่ 3 ความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
- ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับสถานภาพ สังคม ครอบครัวและความเป็นอยู่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดน่านจำนวน 379 คน เป็นเพศหญิง จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 58.3 และเป็นเพศชายจำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 41.7 แบ่งเกณฑ์ตามช่วงอายุพบว่าส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นตอนต้นมีอายุ 12 – 15 ปี จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 59.1 รองลงมาวัยรุ่นตอนกลางอายุ 16 – 17 ปี จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 34.3 และเป็นวัยรุ่นตอนปลาย อายุ 18 – 25 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 ผลการเรียนเฉลี่ยส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 3.51 ถึง 4.00 คิดเป็นร้อยละ 29.6 ส่วนใหญ่เป็นบุตรคนที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 53.0 และส่วนใหญ่มิมีพี่น้อง 2 คน คิดเป็นร้อยละ 62.8 รายได้ของนักเรียนส่วนใหญ่มีรายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาทต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 72.0 และสถานภาพครอบครัวส่วนใหญ่มีบิดา

มารดาอยู่ด้วยกัน จำนวน 294 คน คิดเป็นร้อยละ 77.6 ปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับ
บิดาและมารดา คิดเป็นร้อยละ 63.6 ดังรายละเอียดในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง (N=379)

| คุณลักษณะทางประชากร | จำนวน | ร้อยละ |
|---------------------|-------|--------|
| เพศ | | |
| เพศชาย | 158 | 41.7 |
| เพศหญิง | 221 | 58.3 |
| อายุ | | |
| 12 – 15 ปี | 224 | 59.1 |
| 16 – 17 ปี | 130 | 34.3 |
| 18 – 25 ปี | 25 | 6.6 |
| เกรดเฉลี่ย | | |
| ต่ำกว่า 2.00 | 15 | 4.0 |
| 2.01 – 2.50 | 50 | 13.2 |
| 2.51 – 3.00 | 94 | 24.8 |
| 3.01 – 3.50 | 108 | 28.5 |
| 3.51 – 4.00 | 112 | 29.5 |
| บุตรคนที่ | | |
| คนที่ 1 | 201 | 53.0 |
| คนที่ 2 | 152 | 40.1 |
| คนที่ 3 | 16 | 4.2 |
| คนที่ 4 | 3 | 0.8 |
| คนที่ 5 ขึ้นไป | 7 | 1.9 |
| จำนวนพี่น้อง | | |
| 1 คน | 80 | 21.1 |
| 2 คน | 238 | 62.8 |
| 3 คน | 41 | 10.8 |
| 4 คน | 9 | 2.4 |
| 5 คนขึ้นไป | 11 | 2.9 |

ตารางที่ 6 (ต่อ)

| คุณลักษณะทางประชากร (ต่อ) | จำนวน | ร้อยละ |
|---|-------|--------|
| รายได้ของนักเรียน/สัปดาห์ | | |
| น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาท | 273 | 72.0 |
| 251 – 500 บาท | 81 | 21.4 |
| 501 – 750 บาท | 21 | 5.5 |
| มากกว่า 750 บาท | 4 | 1.1 |
| สถานภาพของครอบครัว | | |
| อยู่ด้วยกัน | 294 | 77.6 |
| หย่าร้าง | 43 | 11.3 |
| แยกกันอยู่ | 14 | 3.7 |
| ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเสียชีวิต | 28 | 7.4 |
| บุคคลที่นักเรียนพักอาศัยอยู่ด้วย | | |
| บิดาและ มารดา | 241 | 63.6 |
| บิดา | 11 | 2.9 |
| มารดา | 51 | 13.5 |
| ญาติ | 45 | 11.9 |
| หอพัก | 29 | 7.6 |
| อื่นๆ(วัด) | 2 | 0.5 |

ข้อมูลทั่วไปของบิดามารดากลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับอาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่บิดามีอาชีพรับจ้าง 154 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 มารดาประกอบอาชีพรับจ้าง 159 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 เท่ากัน รองลงมามีบิดามีอาชีพรับราชการ คิดเป็นร้อยละ 24.5 ในขณะที่มารดามีอาชีพค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 19.4 รายได้ของบิดามารดาต่อเดือน ส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท โดยบิดาคิดเป็นร้อยละ 36.5 และมารดาคิดเป็นร้อยละ 48.8 และระดับการศึกษาของบิดามารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ระดับประถมศึกษา คิดเป็นบิดาร้อยละ 36.5 และมารดาร้อยละ 42.6 รองลงมาได้แก่ ปริญญาตรี บิดาร้อยละ 21.2 มารดาร้อยละ 18.3 ดังรายละเอียดในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของบิดามารดาของนักเรียนมัธยม ในด้านอาชีพ รายได้/เดือน ระดับการศึกษา (บิดา N=359 คน มารดา N=371 คน)

| คุณลักษณะทางประชากร | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ |
|---------------------------|-------|--------|-------------|--------------|
| อาชีพ | | | <u>บิดา</u> | <u>มารดา</u> |
| ข้าราชการ | 88 | 24.5 | 61 | 16.4 |
| พนักงานรัฐวิสาหกิจ | 13 | 3.6 | 7 | 1.9 |
| ค้าขาย | 38 | 10.6 | 72 | 19.4 |
| ธุรกิจส่วนตัว | 29 | 8.1 | 28 | 7.5 |
| รับจ้าง | 154 | 42.9 | 159 | 42.9 |
| อื่นๆ | 37 | 10.3 | 44 | 11.9 |
| รายได้ /เดือน | | | <u>บิดา</u> | <u>มารดา</u> |
| ต่ำกว่า 5,000 บาท | 131 | 36.5 | 181 | 48.8 |
| 5,001 – 7,000 บาท | 61 | 17 | 59 | 15.9 |
| 7,001 – 9,000 บาท | 24 | 6.7 | 34 | 9.2 |
| 9,001 -10,000 บาท | 30 | 8.3 | 13 | 3.5 |
| 10,001 เป็นต้นไป | 113 | 31.5 | 84 | 22.6 |
| ระดับการศึกษา | | | <u>บิดา</u> | <u>มารดา</u> |
| ประถมศึกษา | 131 | 36.5 | 158 | 42.6 |
| มัธยมศึกษาตอนต้น | 35 | 9.7 | 31 | 8.4 |
| มัธยมศึกษาตอนปลาย | 71 | 19.8 | 63 | 16.9 |
| อนุปริญญา | 28 | 7.8 | 24 | 6.5 |
| ปริญญาตรี | 76 | 21.2 | 68 | 18.3 |
| ปริญญาโท | 12 | 3.3 | 13 | 3.5 |
| ปริญญาเอก | 0 | 0 | 0 | 0 |
| อื่นๆ(ไม่ได้เรียนหนังสือ) | 6 | 1.7 | 14 | 3.8 |

*หมายเหตุ บิดาเสียชีวิต 20 คน มารดาเสียชีวิต 8 คน

วิธีการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง และระยะเวลาในการอบรมสั่งสอน คุณแม่ เอาใจใส่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล (ร้อยละ 64.4) รองลงมาใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด (ร้อยละ 28.5) และ

ระยะเวลาในการอบรมตั้งสอน ดูแล เอาใจใส่ ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีเวลาในการอบรมตั้งสอน ดูแลเอาใจนักเรียนมาก (5-7 วัน/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 50.4 รองลงมามีเวลาในการอบรมตั้งสอน ดูแลเอาใจปานกลาง (3-4 วัน/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 33.2 ดังรายละเอียดในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละวิธีการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง และระยะเวลาในการอบรมตั้งสอน ดูแล เอาใจใส่

| คุณลักษณะทางประชากร | จำนวนคน | ร้อยละ |
|---|---------|--------|
| วิธีการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง | | |
| การเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล | 244 | 64.4 |
| การเลี้ยงดูแบบควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด | 108 | 28.5 |
| การเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ | 1 | 0.3 |
| การเลี้ยงดูแบบตามสบายให้อิสระทุกอย่าง | 19 | 5.0 |
| การเลี้ยงดูที่ใช้อำนาจในการลงโทษอย่างรุนแรง | 7 | 1.8 |
| ระยะเวลาในการอบรมตั้งสอน ดูแล เอาใจใส่ | | |
| น้อย (1-2 วัน/สัปดาห์) | 62 | 16.4 |
| ปานกลาง (3-4 วัน/สัปดาห์) | 126 | 33.2 |
| มาก (5-7 วัน/สัปดาห์) | 191 | 50.4 |

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 64.4 และไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 135 คนคิดเป็นร้อยละ 35.6

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมจำแนกตามการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

| การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | จำนวน | ร้อยละ |
|------------------------------|-------|--------|
| ไม่ได้เล่น | 135 | 35.6 |
| เล่น | 244 | 64.4 |
| รวม | 379 | 100 |

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 244 คน พบว่า เป็นเพศชาย (ร้อยละ 50.8) และเพศหญิง (ร้อยละ 49.2) ซึ่งมีจำนวนใกล้เคียงกัน ผลการเรียนรู้เฉลี่ยส่วนใหญ่ใกล้เคียงกัน ระหว่าง ดีมาก 3.51 – 4.00 (ร้อยละ 30.7) ดี 3.01 – 3.50 (ร้อยละ 26.7) และปานกลาง 2.51 -3.00 (ร้อยละ 23.8) ตามลำดับ รายได้ของนักเรียนส่วนใหญ่มีรายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาทต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 68.0 วิธีการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและให้เหตุผล (ร้อยละ 63.9) และผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีเวลาในการอบรมสั่งสอน ดูแลเอาใจนักเรียนมาก (5-7 วัน/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 50.4 ดังรายละเอียดในตารางที่ 10

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

| การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | จำนวน | ร้อยละ |
|----------------------------------|-------|--------|
| เพศ | | |
| เพศชาย | 124 | 50.8 |
| เพศหญิง | 120 | 49.2 |
| เกรดเฉลี่ย | | |
| ต่ำกว่า 2.00 | 11 | 4.5 |
| 2.01 – 2.50 | 35 | 14.3 |
| 2.51 – 3.00 | 58 | 23.8 |
| 3.01 – 3.50 | 65 | 26.7 |
| 3.51 – 4.00 | 75 | 30.7 |
| รายได้ของนักเรียน/สัปดาห์ | | |
| น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาท | 166 | 68.0 |
| 251 – 500 บาท | 60 | 24.6 |
| 501 – 750 บาท | 16 | 6.6 |
| มากกว่า 750 บาท | 2 | 0.8 |

ตารางที่ 10 (ต่อ)

| การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (ต่อ) | จำนวน | ร้อยละ |
|---|-------|--------|
| วิธีการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง | | |
| การเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและให้เหตุผล | 156 | 63.9 |
| การเลี้ยงดูแบบควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด | 63 | 26.2 |
| การเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ | 1 | 0.4 |
| การเลี้ยงดูแบบตามสบายให้อิสระทุกอย่าง | 16 | 6.6 |
| การเลี้ยงดูที่ใช้อำนาจในการลงโทษอย่างรุนแรง | 7 | 2.9 |
| ระยะเวลาในการอบรมสั่งสอน ดูแล เอาใจใส่ | | |
| น้อย (1-2 วัน/สัปดาห์) | 38 | 15.6 |
| ปานกลาง (3-4 วัน/สัปดาห์) | 83 | 34.0 |
| มาก (5-7 วัน/สัปดาห์) | 123 | 50.4 |

จากผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ดังนี้

ระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มานาน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่า 6 เดือน ถึงมากกว่า 5 ปีขึ้นไป มีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 60.2 และน้อยกว่า 6 เดือน จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 39.8

แหล่งศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จากเพื่อน จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 54.9 รองลงมาได้แก่ พี่น้อง จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 และศึกษาด้วยตนเอง จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 17.2 หนังสือ / วารสารแนะนำเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 8.6 ตามลำดับ

วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงวันวันเสาร์ – อาทิตย์ จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาเล่นเกมในวันธรรมดา หลังเลิกเรียนจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 17.2 และเล่นเกมในช่วงวันหยุดภาคเรียนจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 ตามลำดับ

ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นเวลาไม่แน่นอน จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 56.1 รองลงมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงเวลา 16.00 – 20.00 น. จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 และเล่นในช่วงเวลา 12.00 – 16.00 น. จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 11.1 ตามลำดับ

สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่บ้านตนเอง จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 49.6 รองลงมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ร้านบริการอินเทอร์เน็ต จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 40.6 และเล่นที่บ้านเพื่อนจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 5.7 และโรงเรียน จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.1 ตามลำดับ

บุคคลที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ด้วย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์คนเดียว จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 44.3 รองลงมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับเพื่อน จำนวน 87 คน คิดเป็นจำนวนร้อยละ 35.7 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพี่/น้อง จำนวน 49 คน คิดเป็นจำนวนร้อยละ 20.1 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างไม่มีใครเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับผู้ปกครอง

ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ต่อสัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เสียเงิน ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 116 คนคิดเป็นร้อยละ 47.5 รองลงมาเสียเงินน้อยกว่า 50 บาท/สัปดาห์จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 36.9 และเสียเงิน 50 – 100 บาทต่อสัปดาห์จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4 ตามลำดับ หากเปรียบเทียบค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เสียเงินในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 128 คน คิดเป็นร้อยละ 52.5 และไม่เสียเงินในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 116 คนคิดเป็นร้อยละ 47.5

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมแอ็คชั่น จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 30.3 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมแสดงบทบาท (Role – Playing Game) คิดเป็นร้อยละ 16.8 เกมผจญภัย (Adventure) และเกมปริศนา (Puzzle หรือ Logic Game) จำนวน 38 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 15.6 ตามลำดับ

พฤติกรรมขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เมื่อมีผู้ปกครองมาเรียก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะหยุดเล่นเกมทันที จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 77.5 รองลงมาจะแสดงพฤติกรรมไม่สนใจเมื่อผู้ปกครองมาเรียก จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.4 และแสดงพฤติกรรมอะอะไว้วายไม่พอใจ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.1 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างตอบอื่นๆ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2 โดยตอบว่าผู้ปกครองไม่เคยเรียกขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ดังรายละเอียดในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มานาน แหล่งศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ บุคคลที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ด้วย ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์/สัปดาห์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พฤติกรรมขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เมื่อมีผู้ปกครองมาเรียกจากกลุ่มตัวอย่าง (N=244)

| การเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| ระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มานาน | | |
| น้อยกว่า 6 เดือน | 97 | 39.8 |
| 6 เดือน – 12 เดือน | 19 | 7.8 |
| 1 – 2 ปี | 42 | 17.2 |
| 2 – 3 ปี | 21 | 8.6 |
| 3 – 4 ปี | 15 | 6.1 |
| 4 – 5 ปี | 18 | 7.4 |
| 5 ปีขึ้นไป | 32 | 13.1 |
| แหล่งศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | | |
| หนังสือ / วารสารแนะนำเกมคอมพิวเตอร์ | 21 | 8.6 |
| เพื่อน | 134 | 54.9 |
| พี่น้อง | 47 | 19.3 |
| ศึกษด้วยตนเอง | 42 | 17.2 |
| วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | | |
| วันธรรมดาหลังเลิกเรียน | 42 | 17.2 |
| วันเสาร์ – อาทิตย์ | 119 | 48.8 |
| วันหยุดพิเศษ/ วันนักขัตฤกษ์ | 18 | 7.4 |
| วันปิดภาคเรียน | 35 | 14.3 |
| ทุกวัน | 17 | 7.0 |
| อื่นๆ (ไม่แน่นอน) | 13 | 5.3 |

ตารางที่ 11 (ต่อ)

| การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (ต่อ) | จำนวน | ร้อยละ |
|---|-------|--------|
| ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | | |
| 8.00 – 12.00 น. | 22 | 9.0 |
| 12.00 – 16.00 น. | 27 | 11.1 |
| 16.00 – 20.00 น. | 41 | 16.8 |
| 20.00 – 24.00 น. | 16 | 6.6 |
| หลัง 24.00 น. เป็นต้นไป | 1 | 0.4 |
| ไม่แน่นอน | 137 | 56.1 |
| สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | | |
| บ้านตนเอง | 121 | 49.6 |
| ร้านที่เปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป | 99 | 40.6 |
| บ้านเพื่อน | 14 | 5.7 |
| โรงเรียน | 10 | 4.1 |
| บุคคลที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ด้วย | | |
| คนเดียว | 108 | 44.3 |
| เพื่อน | 87 | 35.7 |
| พี่/น้อง | 49 | 20.0 |
| ผู้ปกครอง | 0 | 0 |
| ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์/สัปดาห์ | | |
| ไม่เสียเงิน | 116 | 47.5 |
| น้อยกว่า 50 บาท | 90 | 36.9 |
| 50 – 100 บาท | 23 | 9.4 |
| 101 – 200 บาท | 9 | 3.7 |
| มากกว่า 200 บาท | 6 | 2.5 |

ตารางที่ 11 (ต่อ)

| การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (ต่อ) | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | | |
| เกมแอ็คชั่น | 74 | 30.3 |
| เกมผจญภัย (Adventure) | 38 | 15.6 |
| เกมปริศนา (Puzzle หรือ Logic Game) | 38 | 15.6 |
| เกมกีฬา (Sport) | 21 | 8.6 |
| เกม Strategy | 20 | 8.2 |
| เกม Turn – Base | 12 | 4.9 |
| เกมแสดงบทบาท (Role – Playing Game) | 41 | 16.8 |
| พฤติกรรมขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เมื่อมีผู้ปกครองมาเรียก | | |
| ไม่สนใจ | 40 | 16.4 |
| หยุดเล่น | 189 | 77.5 |
| เอะอะโวยวาย ไม่พอใจ | 10 | 4.1 |
| อื่นๆ (ผู้ปกครองไม่เคยสนใจเรียก) | 5 | 2.0 |

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 244 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 1.0 – 3.0 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 52.5) ใกล้เคียงกับระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 47.5) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 1 – 2 วัน/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 44.7 และได้ทำการแบ่งกลุ่มระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยใช้ชั่วโมง/วัน X วัน/สัปดาห์ แล้วหาค่าจำนวนเฉลี่ยชั่วโมง/วันโดยเฉลี่ย โดยได้แบ่งเป็น 2 ช่วง คือ 0-3 ชั่วโมง/วัน หมายถึงไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และมากกว่า 3 ชั่วโมง/วันหมายถึงติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0-3 ชั่วโมง/วัน คิดเป็นร้อยละ 93.4 และติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์หรือเล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน คิดเป็นร้อยละ 6.6 (พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุเทปโทรทัศน์ พ.ศ.2530, 20 พฤษภาคม 2551) ดังรายละเอียดในตารางที่ 12

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ชั่วโมง/วัน, วัน/สัปดาห์ และ ชั่วโมง/สัปดาห์

| ความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| จำนวนชั่วโมง/วัน | | |
| 1-3 ชั่วโมง/วัน | 128 | 52.5 |
| มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน | 116 | 47.5 |
| จำนวนวัน/สัปดาห์ | | |
| 1 – 2 วัน | 109 | 44.7 |
| 3 – 4 วัน | 54 | 22.1 |
| 5 – 6 วัน | 49 | 20.1 |
| ทุกวัน | 32 | 13.1 |
| เฉลี่ยจำนวนชั่วโมง/วัน | | |
| น้อย (0-3 ชั่วโมง/วัน) | 228 | 93.4 |
| มาก(มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน) | 16 | 6.6 |

เหตุผลที่สำคัญที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 244 คนเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์โดยเหตุผลที่สำคัญเป็นอันดับที่ 1 ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ไว้คือ เล่นเพื่อคลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 31.97 รองลงมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อความสนุกสนาน/เพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ 31.56 เหนงา คิดเป็นร้อยละ 17.62 และเบื่อบ้างแล้วอยากทำอะไรที่อยู่นอกบ้าน เช่น เบื่อบ้าน เบื่อครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 9.43 ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเหตุผลความต้องการของวัยรุ่นในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ดังรายละเอียดในตารางที่ 13

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

| เหตุผล | อันดับที่1 จำนวน (ร้อยละ) |
|--|------------------------------|
| เล่นเพื่อคลายเครียด | 78 (31.97) |
| สนุกสนาน/เพลิดเพลิน | 70 (28.69) |
| เหงา | 46 (18.85) |
| เบื่อบ้างเวลาว่างที่อยู่ว่างๆ เช่น เบื่อบ้าน เบื่อครอบครัว | 23 (9.43) |
| เพื่อเงินรางวัล | 7 (2.87) |
| ฆ่าเวลาช่วงสั้นๆ ประมาณ 30 นาที | 5 (2.05) |
| อยากพิสูจน์ความสามารถของตนเอง/พัฒนาความสามารถตนเองให้ถึงขีดสุด | 5 (2.05) |
| อยากทำในสิ่งที่บนโลกแห่งความจริงไม่กล้าทำ | 4 (1.64) |
| ตามกระแสนิยม | 4 (1.64) |
| อยากมีเพื่อนที่ทำอะไรเหมือนกัน/หาเพื่อนใหม่ | 1 (0.41) |
| ไม่ระบุ | 1 (0.41) |
| รวม | 244 (100) |

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 244 คน พบว่า ขณะนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มีอาการปวดหลัง จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 43.9 รองลงมามีอาการตาแห้ง เคืองตา สายตาล้ามองไม่ชัด จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 และมีอาการปวดคอ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 35.7 ตามลำดับ ดังรายละเอียดในตารางที่ 14

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แล้วมีอาการดังต่อไปนี้

| อาการ | มี | | ไม่มี | |
|---------------------------------|-------|--------|-------|--------|
| | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ |
| ปวดหลัง | 107 | 43.9 | 137 | 56.1 |
| ปวดคอ | 87 | 35.7 | 157 | 64.3 |
| ปวดศีรษะ | 58 | 23.8 | 186 | 76.2 |
| ตาแห้ง เคืองตา สายตาส้มองไม่ชัด | 91 | 37.3 | 153 | 62.7 |
| อื่นๆ(ปวดท้องและอ่อนเพลีย) | 5 | 2.0 | 239 | 98.0 |

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 244 คน พบว่า เมื่อเกิดอาการกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมด้านบวกคือ ดูทีวีน้อย หรือไม่ดูทีวีเลยจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 สำหรับพฤติกรรมด้านลบที่เกิดขึ้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ดื่มหรือรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา 99 คน คิดเป็นร้อยละ 40.6 รองลงมาขาดการออกกำลังกาย/เล่นกีฬาจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 38.5 อ่านหนังสือน้อย หรือไม่อ่านหนังสือเลยจำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 33.2 ไม่ทำการบ้านหรือลี้มทำงานที่อาจารย์สั่ง 70 คนคิดเป็นร้อยละ 28.7 พักผ่อนนอนหลับน้อยกว่า 8 ชั่วโมงต่อวันจำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 และขาดเรียนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.61 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ขาดเรียนมี 1 คนที่ขาดเรียน 1 วัน คิดเป็นร้อยละ 0.4 มี 2 คนขาดเรียน 2 วัน คิดเป็นร้อยละ 0.8 และมี 1 คนที่ขาดเรียน 4 วันคิดเป็นร้อยละ 0.4 ดังรายละเอียดในตารางที่ 15

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
มักแสดงพฤติกรรม

| พฤติกรรมที่แสดง | จำนวนคน(ร้อยละ) | |
|--|-----------------|-----------|
| | มี | ไม่มี |
| ด้านบวก | | |
| คู่มือสั้นๆ หรือไม่คู่มือเลย | 116(47.5) | 128(52.5) |
| ด้านลบ | | |
| ลืมหรือรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา | 99(40.6) | 145(59.4) |
| อ่านหนังสือสั้นๆ หรือไม่อ่านหนังสือเลย | 81(33.2) | 163(66.8) |
| ไม่ทำการบ้านหรือลืมทำงานที่อาจารย์สั่ง | 70(28.7) | 174(71.3) |
| พักผ่อนนอนหลับน้อยกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน | 67(27.5) | 177(72.5) |
| ขาดการออกกำลังกาย/เล่นกีฬา | 94(38.5) | 150(61.5) |
| ขาดเรียน | 4(1.61) | 240(63.3) |
| | 1วัน=1คน(0.4) | |
| | 2วัน=2คน(0.8) | |
| | 4วัน=1 คน(0.4) | |

จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 244 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้นำการคิด การวางแผน ที่เล่นในเกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 โดยปรับใช้ในเรื่องการคบเพื่อนมากที่สุด จำนวน 99 คนคิดเป็นร้อยละ 59.6 รองลงมาปรับใช้ในเรื่องการกีฬา จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 57.2 ปรับใช้ในเรื่องการเรียน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 53.0 และปรับใช้ในด้านอื่นๆเช่น ฝึกทักษะการใช้กล้ามเนื้อมือ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 ตามลำดับ ดังรายละเอียดในตารางที่ 16

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่ได้นำการคิด การวางแผน ที่เล่นใน เกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

| ใช้ การคิด การวางแผน จำนวน(ร้อยละ) | | | | | | | | ไม่ใช้ จำนวน (ร้อยละ) |
|---------------------------------------|--------------------|-----------------|--------------------|-----------------|--------------------|-----------------|--------------------|-----------------------------|
| 166 (68.0) | | | | | | | | 78 (32.0) |
| การเรียนรู้ | | การคบเพื่อน | | กีฬา | | อื่นๆ | | |
| ใช้ (ร้อยละ) | ไม่ใช้ (ร้อยละ) | ใช้ (ร้อยละ) | ไม่ใช้ (ร้อยละ) | ใช้ (ร้อยละ) | ไม่ใช้ (ร้อยละ) | ใช้ (ร้อยละ) | ไม่ใช้ (ร้อยละ) | |
| 88 (53.0) | 78 (47.0) | 99 (59.6) | 67 (40.4) | 95 (57.2) | 71 (42.8) | 4 (2.4) | 162 (97.6) | |

ส่วนที่ 3 ความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ระดับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ คิดเป็นร้อยละ 68.6 รองลงมาอยู่ในเกณฑ์ปกติ คิดเป็นร้อยละ 30.1 และสูงกว่าเกณฑ์ปกติ คิดเป็นร้อยละ 1.3 เมื่อพิจารณาความฉลาดทางด้านอารมณ์รายด้าน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีด้านเก่ง กับด้านสุขอยู่ในเกณฑ์ปกติ โดยด้านเก่ง คิดเป็นร้อยละ 50.3 ด้านสุขคิดเป็นร้อยละ 67.3 และด้านดีต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ คิดเป็นร้อยละ 80.2

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์รายด้านย่อยซึ่งมีทั้งหมด 9 ด้านย่อย คือควบคุมตนเอง เห็นใจผู้อื่น รับผิดชอบ มีแรงจูงใจ ตัดสินใจและแก้ปัญหา สัมพันธภาพ ภูมิใจตนเอง พอใจชีวิต สุขสงบทางใจ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีด้านย่อย 6 ด้านอยู่ในเกณฑ์ปกติ และมีด้านย่อย 3 ด้านต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ คือ เห็นใจผู้อื่นคิดเป็นร้อยละ 80.5 รับผิดชอบต่อคิดเป็นร้อยละ 73.1 สุขสงบทางใจ คิดเป็นร้อยละ 49.3 ดังรายละเอียดในตารางที่ 17

ตารางที่ 17 ระดับความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (N=379)

| ความฉลาดทางอารมณ์ | ต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ | | เกณฑ์ปกติ | | สูงกว่าเกณฑ์ปกติ | |
|-----------------------|------------------|--------|-----------|--------|------------------|--------|
| | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ |
| ด้านรวม | 260 | 68.6 | 114 | 30.1 | 5 | 1.3 |
| ด้านดี | 304 | 80.2 | 72 | 19.0 | 3 | 0.8 |
| • ควบคุมตนเอง | 164 | 43.3 | 174 | 45.9 | 41 | 10.8 |
| • เห็นใจผู้อื่น | 305 | 80.5 | 71 | 18.7 | 3 | 0.8 |
| • รับผิดชอบ | 277 | 73.1 | 102 | 26.9 | 0 | 0 |
| ด้านเก่ง | 168 | 45.2 | 178 | 50.3 | 17 | 4.5 |
| • มีแรงจูงใจ | 161 | 42.5 | 213 | 56.2 | 5 | 1.3 |
| • ตัดสินใจและแก้ปัญหา | 145 | 38.3 | 212 | 55.9 | 22 | 5.8 |
| • สัมพันธภาพ | 75 | 19.8 | 277 | 73.1 | 27 | 7.1 |
| ด้านสุข | 119 | 31.4 | 255 | 67.3 | 5 | 1.3 |
| • ภูมิใจตนเอง | 168 | 44.3 | 196 | 51.7 | 15 | 4.0 |
| • พอใจชีวิต | 116 | 30.6 | 256 | 68.3 | 4 | 1.1 |
| • สุขสงบทางใจ | 187 | 49.3 | 179 | 47.2 | 13 | 3.4 |

จากการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 244 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ คิดเป็นร้อยละ 70.9

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์รายด้านพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ คิดเป็นร้อยละ 82.4 และความฉลาดทางด้านอารมณ์ด้านเก่งและด้านสุขอยู่ในเกณฑ์ปกติ โดยมีความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่งคิดเป็นร้อยละ 48.8 ด้านสุขคิดเป็นร้อยละ 68.4 ตามลำดับ ดังรายละเอียดในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 ตารางแสดงจำนวนและร้อยละระดับความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (N=244 คน)

| ความฉลาดทางอารมณ์ | คนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ | | |
|-----------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------|
| | ต่ำ | เกณฑ์ปกติ | สูง |
| | จำนวน (ร้อยละ) | จำนวน (ร้อยละ) | จำนวน (ร้อยละ) |
| ด้านรวม | 173(70.9) | 69(28.3) | 2(0.8) |
| ด้านดี | 201(82.4) | 42(17.2) | 1(0.4) |
| • ควบคุมตนเอง | 111(45.5) | 109(44.7) | 24(9.8) |
| • เห็นใจผู้อื่น | 197(80.7) | 45(18.4) | 2(0.8) |
| • รับผิดชอบ | 175(71.7) | 69(28.3) | 0(0) |
| ด้านเก่ง | 114(46.7) | 119(48.8) | 11(4.5) |
| • มีแรงจูงใจ | 110(45.1) | 132(54.1) | 2(0.8) |
| • ตัดสินใจและแก้ปัญหา | 99(40.6) | 129(52.9) | 16(6.6) |
| • สัมพันธภาพ | 47(19.3) | 182(74.6) | 16(6.1) |
| ด้านสุข | 75(30.7) | 167(68.4) | 2(0.8) |
| • ภูมิใจตนเอง | 109(44.7) | 125(51.2) | 10(4.1) |
| • พอใจชีวิต | 76(31.1) | 167(68.4) | 1(0.4) |
| • สุขสงบทางใจ | 118(48.4) | 119(48.8) | 7(2.9) |

ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์

กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 244 คน พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง ด้านสุข และด้านรวม แต่พบความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ดังรายละเอียดในตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทาง
อารมณ์ (N =244 คน)

| ความฉลาดทางอารมณ์ | ระยะเวลาการเล่นเกมนิวเตอร์ออนไลน์ | |
|-------------------|-----------------------------------|--------|
| | r_s | Sig |
| ด้านดี | 0.149 | 0.020* |
| ด้านเก่ง | 0.049 | 0.443 |
| ด้านสุข | 0.008 | 0.903 |
| ด้านรวม | 0.087 | 0.175 |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($P < 0.05$)

จากการศึกษาพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ด้านต่างๆ มีความสัมพันธ์กับประเภทของ
เกมนิวเตอร์ออนไลน์ ดังนี้

ความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี มีความสัมพันธ์กับเกมทุกประเภทในระดับต่ำ

ความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง มีความสัมพันธ์กับเกมแอ็คชั่น, เกมTurn – Base, เกม
แสดงบทบาท (Role – Playing Game) ในระดับปานกลาง เกมประเภทอื่นนอกจากนี้ความสัมพันธ์
ในระดับต่ำ

ความฉลาดทางอารมณ์ด้านสุข มีความสัมพันธ์กับเกมแอ็คชั่น, เกมTurn – Baseในระดับ
ปานกลาง เกมประเภทอื่นนอกจากนี้ความสัมพันธ์ในระดับต่ำ

ความฉลาดทางอารมณ์ด้านรวม มีความสัมพันธ์กับเกมทุกประเภทในระดับปานกลาง ดัง
รายละเอียดในตารางที่ 20

ตารางที่ 20 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างประเภทเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์
(N =244 คน)

| ประเภทเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ | ระดับความฉลาดทางอารมณ์ | | | |
|---------------------------------------|------------------------|----------|---------|---------|
| | ด้านดี | ด้านเก่ง | ด้านสุข | ด้านรวม |
| เกมแอ็คชั่น | 0.374 | 0.415 | 0.459 | 0.560 |
| เกมผจญภัย (Adventure) | 0.311 | 0.375 | 0.379 | 0.573 |
| เกมปริศนา (Puzzle หรือ Logic Game) | 0.334 | 0.360 | 0.388 | 0.452 |
| เกมกีฬา (Sport) | 0.392 | 0.380 | 0.375 | 0.561 |
| เกมStrategy | 0.366 | 0.315 | 0.303 | 0.498 |
| เกมTurn – Base | 0.266 | 0.409 | 0.435 | 0.494 |
| เกมแสดงบทบาท (Role – Playing Game) | 0.323 | 0.400 | 0.326 | 0.479 |

$\eta = 0.00 - 0.39$ มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ
 $\eta = 0.40 - 0.69$ มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง
 $\eta = 0.70 - 1.00$ มีความสัมพันธ์ในระดับสูง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved