

ระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่นอายุ 18 -24 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์โดย
ใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร

นางสาวพรรณกนก รักศรีอักษร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์

คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

SOCIAL SKILLS OF YOUTH AGED 18-24 YEARS WHO PLAY ONLINE GAME
AT INTERNET CAFÉ IN BANGKOK METROPOLIS

Miss Pankanok Raksriaksorn

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement
for the Degree of Master of Science Program in Mental Health

Department of Psychiatry

Faculty of Medicine

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

พรรณกนก รักศรีอักษร : ระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่นอายุ 18-24ปี ที่เล่นเกมส์ออนไลน์โดยใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร. (SOCIAL SKILLS OF YOUTH AGED 18-24 YEARS WHO PLAY ONLINE GAME AT INTERNET CAFÉ IN BANGKOK METROPOLIS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผ.ศ. นพ.ณัฏฐร พิทยรัตน์เสถียร , 113 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง เพื่อศึกษาระดับทักษะทางสังคม โดยการเปรียบเทียบทักษะทางสังคมโดยรวมและแยกเป็นแต่ละด้านจากเกมส์ 2 ประเภท (Casual Game และ Massive Multiplayer Online Role-Playing) และระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ รวมไปถึงการหาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ ของวัยรุ่นอายุ 18-24 ปีที่เล่นเกมส์ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 471 คน โดยแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบวัดทักษะทางสังคม แบบทดสอบพฤติกรรมเกมการคิดเกมส์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ร้อยละ, Kruskal-Wallis Test และ Spearman's Rho correlation

ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นร้อยละ 1.3 มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับต่ำมาก ร้อยละ 18.3 อยู่ในระดับต่ำ ร้อยละ 32.5 อยู่ในระดับปานกลาง ร้อยละ 29.5 อยู่ในระดับสูง และร้อยละ 18.5 อยู่ในระดับสูงมาก ประเภทของเกมส์ไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคม ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์และทักษะทางสังคม มีความสัมพันธ์กันเชิงลบที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ต่างกันมีผลต่างกันต่อทักษะสังคมในแต่ละด้าน ทักษะทางสังคมและพฤติกรรมเกมการคิดเกมส์มีความสัมพันธ์ เชิงลบ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 พฤติกรรมเกมการคิดเกมส์ส่งผลต่างกันในทักษะทางสังคมแต่ละด้าน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นที่เล่นเกมส์ออนไลน์ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในตั้งแต่ระดับปานกลางเป็นต้นไป (80.5%) และระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ประโยชน์ที่ได้จากการศึกษานี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของวัยรุ่นที่กำลังเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ต่อไป

ภาควิชา.....จิตเวชศาสตร์.....ลายมือชื่อนิสิต.....
 สาขาวิชา.....สุขภาพจิต.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
 ปีการศึกษา.....2554.....

5374647030 : MAJOR MENTAL HEALTH

KEYWORDS : SOCIAL SKILLS / ONLINE GAMES

PANKANOK RAKSRIAKSORN : SOCIAL SKILLS OF YOUTH AGED 18-24 YEARS WHO PLAY ONLINE GAME AT INTERNET CAFÉ IN BANGKOK METROPOLIS. ADVISOR : ASST. PROF. NUTTORN PITYARATSTIAN MD., 113pp.

The purpose of this cross-sectional descriptive study was to examine the social skills level, the relationship between social skills, type of games and time spent playing games and study, to comparison of social skills on each side with different time use and different type of games (Casual Game and Massive Multiplayer Online Role-Playing (MMORPG)) of adolescents aged 18 -24 who play online game at internet café in Bangkok metropolis. Data were collected from 471 persons of youth who play online games at Internet café in Bangkok metropolis. Participants were to complete three questionnaires; 1) the personal information, 2) a measure of social skills. 3) test the behavior of the game addiction. The statistics used to analyze the mean, percentage, Kruskal-Wallis Test and Spearman's Rho correlation by using SPSS program.

The study found that 1.3% of youth with social skills is a very low, 18.3% were low, 32.5% were a middle level, 29.5% were high and 18.5% were very high level. The type of game are not related to social skills, time used and social skills have negative correlation at $p = 0.01$, social skills and game addiction have negative correlation at $p = 0.01$. Time to play game and game addiction have different results for social skills on each side. The study shows that youth who play most of the social skills level were middle or later (80.5%) and time used playing games is associated with social skills significantly. The benefits derived from this study can be used as guidelines to help youth develop social skills.

Department : Psychiatry Student's Signature.....

Field of Study : Mental Health Advisor's Signature.....

Academic Year: 2011.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ ด้วยความกรุณาและความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์นายแพทย์ ฉัตร พิทยรัตน์เสถียร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งกรุณาสละเวลา ถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำวิจัย คำแนะนำตรวจทาน แนวทางแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ทุกขั้นตอน เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ที่สุด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์แพทย์หญิงศิริลักษณ์ สุภปีดิพร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้เกียรติมาเป็นคณะกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ทั้งยังช่วยชี้แนะ ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลที่มีประโยชน์ มีคุณค่าที่มีอาจประเมินได้ อันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้วิทยานิพนธ์เต็มเปี่ยมไปด้วยคุณภาพ

ขอกราบขอบพระคุณท่าน รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้เกียรติมาเป็นคณะกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ทั้งยังเป็นผู้แปลและพัฒนาแบบ สอบถาม Problem Video Game Playing (PVP) ให้เป็นภาษาไทย โดยอนุญาติให้ผู้วิจัยสามารถใช้แบบวัดดังกล่าวได้โดยมิต้องเสียค่าใช้จ่าย ทั้งยังช่วยชี้แนะ ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลที่มีประโยชน์แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณสำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์แบบวัดทักษะทางสังคม ซึ่งทำให้การวิจัยสามารถดำเนินการต่อไปได้ วิจัยนี้จนกระทั่งประสบผลสำเร็จ สามารถตอบคำถามการวิจัยได้อย่างเต็มภาคภูมิ ส่งผลให้ผลวิจัยมีความถูกต้องสมบูรณ์ เป็นพื้นฐานของงานวิจัยอันทรงคุณค่าต่อไป

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ เจ้าของกิจการร้านอินเทอร์เน็ตรวมไปถึงบุคลากรในร้านทุกๆ ท่านที่ อนุญาติให้เข้าไปการดำเนินการวิจัยและอำนวยความสะดวกในการไปเก็บข้อมูลให้แก่ผู้วิจัย งานวิจัยนี้จะสำเร็จลงไม่ได้หากไม่มี น้องๆ กลุ่มวัยรุ่น ที่เข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ต โดยช่วยยินดีสละเวลา ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย.....	1
คำถามการวิจัย.....	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
ความรู้เกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับวัยรุ่นทักษะทางสังคม	
ความหมายของวัยรุ่น.....	9
ความหมายของทักษะทางสังคม.....	10
ความสำคัญของทักษะทางสังคม.....	12
องค์ประกอบของทักษะทางสังคม.....	14
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม.....	16
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและเกมส์ออนไลน์	
ความหมายของอินเทอร์เน็ต.....	20
ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย.....	21
ความหมายของเกมส์ออนไลน์.....	23

	หน้า
ข้อเสนอแนะ.....	81
รายการอ้างอิง.....	82
ภาคผนวก.....	87
ภาคผนวก ก ใบจริยธรรม.....	88
ภาคผนวก ข จดหมายขออนุญาตใช้เครื่องมือ.....	90
ภาคผนวก ค เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย.....	94
ภาคผนวก ง เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย.....	101
ภาคผนวก จ แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย.....	104
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	113

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล.....	41
2	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลการใช้อินเทอร์เน็ต.....	45
3	แสดงข้อมูลร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามข้อมูลการใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์.....	47
4	แสดงข้อมูลร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามพฤติกรรมการเล่นเกม.....	49
5	แสดงระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของวัยรุ่นอายุ 18 – 24 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร.....	50
6	แสดงคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมรายด้านของวัยรุ่นอายุ 18 – 24 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร.....	51
7	แสดงระดับทักษะทางสังคมรายด้านของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร.....	52
8	แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่างทักษะทางสังคมและประเภทของเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	54
9	แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่างคะแนนทักษะทางสังคมและระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	55
10	แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่างคะแนนทักษะทางสังคมและพฤติกรรมการคิดเกมต์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	56
11	แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่างระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนต์และพฤติกรรมการคิดเกมต์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	57
12	แสดงระดับทักษะทางสังคมกับพฤติกรรมการคิดเกมต์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	58
13	แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมการคิดเกมต์.....	59
14	แสดงจำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการคิดเกมต์.....	60
15	แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมรายด้านจำแนกตามพฤติกรรมการคิดเกมต์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	61
16	แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมกับพฤติกรรมการคิดเกมต์โดยใช้ Mann - Whitney Test ของกลุ่มตัวอย่าง.....	62

ตารางที่	หน้า
17	แสดงจำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์ที่ไม่เกิน 4 ชั่วโมงต่อวัน 64
18	แสดงจำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์มากกว่า 4 ชั่วโมงแต่ไม่ถึง 8 ชั่วโมงต่อวัน..... 65
19	แสดงจำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์มากกว่า 8 ชั่วโมง..... 66
20	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมรายด้าน จำแนกตามเวลาที่ใช้ในการ เล่นเกมส์ออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง..... 67
21	แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส์ที่ แตกต่างกันโดยใช้ Kruskal-Wallis Test ของกลุ่มตัวอย่าง..... 70
22	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะทางสังคมโดยรวมและรายด้านจำแนกตาม สถานภาพสมรสของบิดา – มารดาที่แตกต่างกันของกลุ่มตัวอย่าง..... 71
23	แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากสถานภาพสมรสของบิดา มารดา ที่แตกต่างกันโดยใช้ Kruskal-Wallis Test ของกลุ่มตัวอย่าง 74

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างยิ่ง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตมากขึ้น ทั้งในด้านการทำงานและความบันเทิง จากข้อมูลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ เรื่อง การมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในปี พ.ศ. 2553 พบว่า สัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดที่ร้อยละ 50 เป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มอายุ 15-24 ปี⁽¹⁾ อาจกล่าวได้ว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่ซึ่งปัจจุบันกำลังอยู่ในวัยเรียนในมีแนวโน้มจะใช้เวลาอยู่บนจอคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมออนไลน์หรืออยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่จะออกไปทำกิจกรรมอย่างอื่น เป็นที่น่าสนใจว่าการใช้เวลาไปกับเกมออนไลน์จะมีความสัมพันธ์หรือผลกระทบต่อความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเหล่านักเรียนกลุ่มนี้หรือไม่ เพราะความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารกับผู้อื่นด้วยภาษาและท่าทางที่เหมาะสมล้วนแล้วแต่เป็นทักษะทางสังคม⁽²⁾ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในชีวิตของมนุษย์ในการ ไปสู่สัมพันธภาพอันดีระหว่างบุคคล รวมไปถึงสามารถลดความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้น⁽³⁾ หากผู้ใด ที่ทักษะทาง สังคม ย่อมจะเกิดความลำบากในการใช้ ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ โดยง่ายและอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านจิตใจหรือภาวะทางจิตและนำมาสู่ ปัญหาทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นตามมา

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการศึกษาระดับทักษะทางสังคมของกลุ่มนิสิตนักศึกษาซึ่งมีอายุตั้งแต่ 18-24 ปีที่ตัดสินใจมาใช้ เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่จะไปทำกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งจะเน้นศึกษาในกลุ่มนิสิต นักศึกษา ที่เล่นเกมประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกมนออนไลน์ชนิดอื่น เนื่องจากเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นเกมนออนไลน์ที่มีผู้เล่นจำนวนมากเข้าไปร่วมเล่นในเกมส์ พร้อมๆกัน โดยผู้เล่นทุกคนที่เข้าไปร่วมเล่นจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันระหว่างตนกับบุคคลอื่นๆที่กำลังเล่นเกมส์นี้ในเวลาเดียวกันเพื่อสื่อสารและช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้บรรลุจุดมุ่งหมายหรือบรรลุวัตถุประสงค์ตามเงื่อนไขของเกมส์ที่วางเอาไว้⁽⁴⁾ จึงเปรียบเสมือนผู้เล่นเกมส์กำลังอยู่ในสังคมอีกสังคมหนึ่ง และการอยู่ร่วมในสังคมไม่ว่าที่ใดก็ตามก็ต้องมีและใช้ทักษะทางสังคมเพราะ ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยทำให้บุคคลอยู่ร่วมกันและทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น⁽⁵⁾ จึงอาจกล่าวได้ว่าเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นเกมส์ที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมโดยตรง เพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนผู้วิจัยเลือกศึกษาทั้งในกลุ่ม นิสิต

นักกีฬาที่เล่นเกมออนไลน์ต่างประเภทกัน เพื่อนำมาเปรียบเทียบว่าทักษะทางสังคมของแต่ละกลุ่มจะเป็นไปในทิศทางใดและมีความแตกต่างกันหรือไม่

อีกประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจและต้องการหาคำตอบจากการวิจัยในครั้งนี้คือระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์จะมีความสัมพันธ์หรือ ส่งผลกระทบต่อระดับทักษะทางสังคมหรือความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์จริงรอบตัว ในด้านใด นอกจากนี้งานวิจัยในครั้งนี้อยู่เป็นแนวทางในการส่งเสริมให้นิสิต นักศึกษามีพัฒนาการที่ดีในการปรับตัวให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดีและสร้างสังคมที่สงบสุขต่อไป

คำถามของการวิจัย (Research Questions)

1. ระดับทักษะทางสังคมของ นิสิต นักศึกษา ที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร
2. ระดับทักษะทางสังคมของนิสิต นักศึกษา ที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร มีแตกต่างจากระดับทักษะทางสังคม ของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ประเภทอื่นๆหรือไม่
3. ระดับทักษะทางสังคมของ นิสิต นักศึกษา ที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน้อยอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objectives)

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะทางสังคมของ นิสิต นักศึกษา ที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคม จากประเภทของเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันของนิสิต นักศึกษาที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์กับระดับทักษะทางสังคมของนิสิตนักศึกษานักศึกษาที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นหา ระดับทักษะทางสังคม การแปลผลการศึกษานี้ผู้อยู่ในบริบทของนิสิต นักศึกษา ที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร เท่านั้น

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

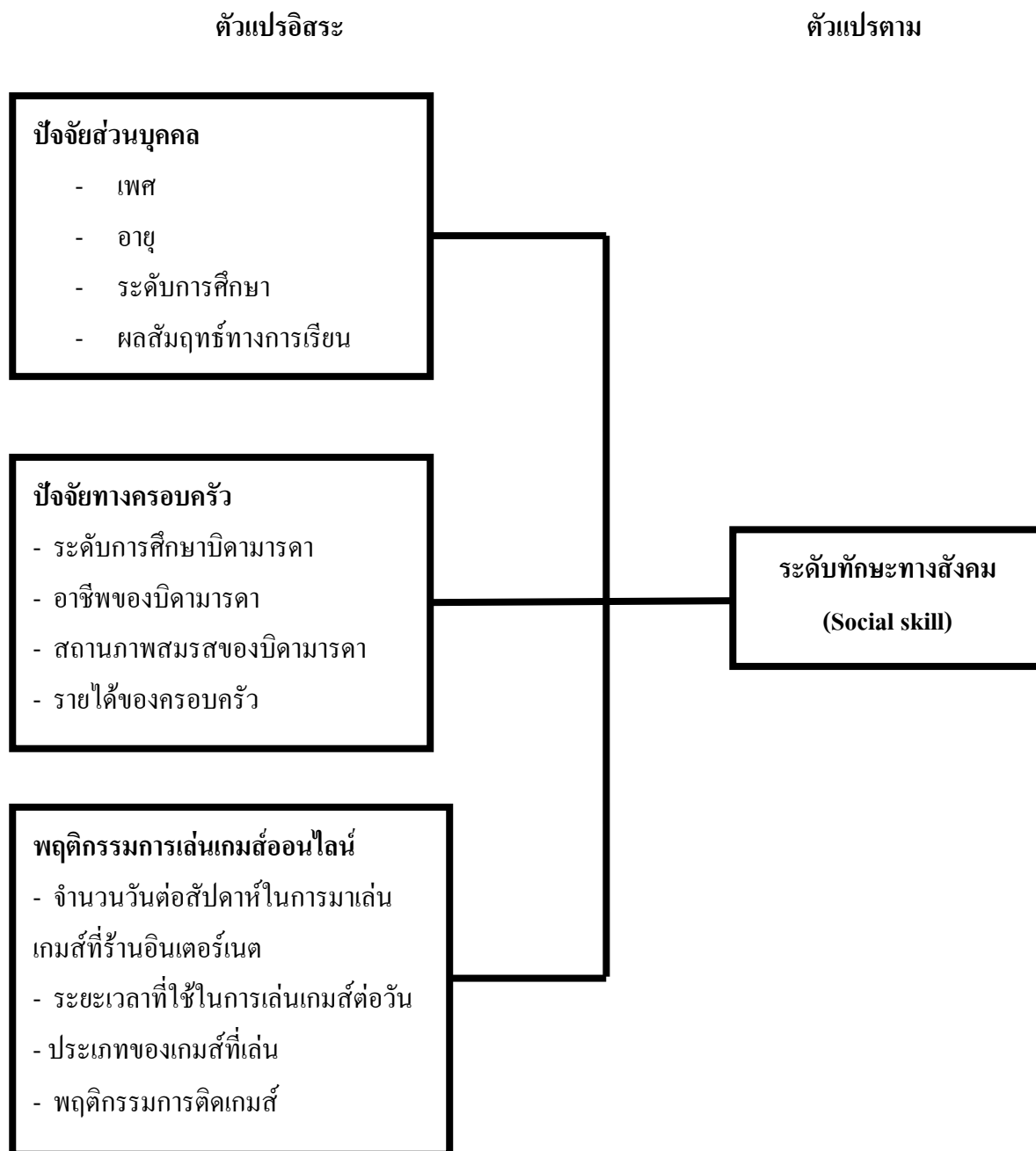
ปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ระดับการศึกษา อาชีพและสถานภาพสมรสของบิดามารดา รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว

พฤติกรรมในการเล่นเกมส์ออนไลน์ ได้แก่ จำนวนวันต่อสัปดาห์ในการมาเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ต่อวัน ประเภทของเกมส์ที่เล่น พฤติกรรมการติดเกมส์

ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

ระดับทักษะทางสังคม

กรอบแนวคิดในการวิจัย(Conceptual Framework)



ข้อตกลงเบื้องต้น

นิสิต นักศึกษา (Student) เด็กวัยรุ่นที่มีอายุ 18-24 ปี

ทักษะทางสังคม (Social Skills) หมายถึง ความสามารถส่วนบุคคลในการสื่อสาร และมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทั้งทางกายภาพและทางภาษาพูด รวมไปถึงความสามารถในการรับรู้ สื่อสาร และแสดงออกทางสังคมระหว่างตนกับบุคคลอื่นได้อย่างเหมาะสม

เกมส์ออนไลน์ (Online game) หมายถึง เกมส์หรือโปรแกรมที่จะต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ 2 ประเภทคือ

1. เกมส์ออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) ลักษณะของเกมส์ ประเภทนี้คือ ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาตัวหนึ่งและสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนั้นผจญภัย ไปตามเนื้อเรื่องของตัวเกมส์ สามารถอัพเลเวลของตัวละครรวมถึงหาซื้อไอเทมต่างๆ มาเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของเราได้ เกมส์ประเภทนี้สามารถเล่นได้เรื่อยๆ ไม่มีวันจบ เพราะผู้พัฒนาเกมส์จะทำการอัพเดท เนื้อหาและรายละเอียด ที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องใหม่ๆ ออกมาอยู่ตลอดเวลาซึ่งเกมส์ออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้มีรายชื่อต่อไปนี้

- AIKA
- Arcana
- Atlantica
- Cabal
- Chinese Hero Online
- Dragon Nest
- Emil Chronicle Online
- Eden Online
- Hero Of New World
- Llineage2
- Luna online
- Pocket Ninja
- RAN Online
- Ragnarok
- Rohan Online
- Seal Online
- TS Online

- Twelvesky
- Yulgang

2. เกมสื่อบนไลน์ประเภท Casual Game ลักษณะของเกมสื่ประเภทนี้คือ ส่วนมากมักจะ เป็นเกมที่เล่นเป็นตา ตัวละครจะไม่มีการพัฒนาความสามารถหรือเก็บข้อมูล เกี่ยวกับความสามารถ ตัวละครเพื่อใช้ในการเล่นครั้ง ึ่งต่อไป สามารถเล่นจบภายในเวลาอันสั้น เกมประเภทนี้จะมี หลากหลายแนวเช่น เป็นการ์ดเกม, เป็นเกมแนวกีฬา, เป็นเกม Shooting

ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet Café) หมายถึง ร้านที่ให้บริการเครื่อง คอมพิวเตอร์เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต โดยผู้ประกอบการจะต้องผ่านการจดทะเบียนพาณิชย์ตามพระ ราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์

เขตกรุงเทพมหานคร (Bangkok Metropolis) หมายถึง เขตพื้นที่การปกครอง ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งแบ่งพื้นที่ตามการบริหารงานเป็น 6 กลุ่ม ซึ่งเริ่มใช้มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 โดยมีเหตุผลของการแบ่งพื้นที่ เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการบริหารงาน การดูแล พื้นที่และบริการประชาชนได้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ได้แก่⁽⁶⁾

1. กลุ่มรัตนโกสินทร์ (วังหลวงเดิม) ประกอบด้วย 9 สำนักงานเขต คือ บางซื่อ ดุสิต พญาไท ราชเทวี ปทุมวัน พระนคร ป้อมปราบศัตรูพ่าย สัมพันธวงศ์ และบางรัก
2. กลุ่มบูรพา ประกอบด้วย 9 สำนักงานเขต คือ ดอนเมือง หลักสี่ สายไหม บางเขน จตุจักร ลาดพร้าว บึงกุ่ม บางกะปิ และวังทองหลาง
3. กลุ่มศรีนครินทร์ ประกอบด้วย 8 สำนักงานเขต คือ สะพานสูง มีนบุรี คลองสามวา หนองจอก ลาดกระบัง ประเวศ สวนหลวง และคันนายาว
4. กลุ่มเจ้าพระยา ประกอบด้วย 9 สำนักงานเขต คือ ดินแดง ห้วย ขวาง วัฒนา คลองเตย บางนา พระโขนง สาทร บางคอแหลม และยานนาวา
5. กลุ่มกรุงธนใต้ ประกอบด้วย 8 สำนักงานเขต คือ บางขุนเทียน บางบอน จอมทอง ราษฎร์บูรณะ ทุ่งครุ ธนบุรี คลองสาน และบางแค
6. กลุ่มกรุงธนเหนือ ประกอบด้วย 7 สำนักงานเขต คือ บางพลัด ตลิ่งชัน บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ ภาษีเจริญ หนองแขม และทวีวัฒนา

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้ ทำการศึกษาเฉพาะกลุ่มนิสิต นักศึกษาใช้บริการเล่นเกมส์ออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น ผลการศึกษาจึงไม่ได้ครอบคลุมไปถึงกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมส์ออนไลน์ในสถานที่พักอาศัยของตนเอง และไม่ครอบคลุมไปถึงกลุ่มนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมส์ออนไลน์ในสถานที่อื่นๆนอกเหนือจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตกรุงเทพมหานคร

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ทักษะทางสังคม หมายถึงความสามารถส่วนบุคคลในการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทั้งทางกายภาพและทางภาษาพูด รวมไปถึงความสามารถในการรับรู้ สื่อสาร และแสดงออกทางสังคมระหว่างตนกับบุคคลอื่นได้อย่างเหมาะสม บุคคลที่มีทักษะทางสังคมสูงจะประกอบด้วยทักษะ 6 ด้าน ได้แก่

1. การแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional Expressivity) หมายถึงความสามารถในการสื่อสารกับบุคคลอื่นโดยไม่ใช้ภาษาพูด โดยสามารถแสดงพฤติกรรม มทที่สามารถสื่ออารมณ์ของตนเองออกมาได้อย่างเหมาะสม

2. ความไว ในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น (Emotional Sensitivity) หมายถึงความสามารถในการรับรู้และเข้าใจตลอดจนตีความหมายพฤติกรรมหรือการแสดงออกทางอารมณ์ของบุคคลอื่นได้โดยอีกฝ่ายไม่ต้องใช้ถ้อยคำในการสื่อความหมาย

3. การควบคุมอารมณ์ของตนเอง (Emotional Control) หมายถึง ความสามารถในการอดกลั้น และปรับอารมณ์ตัวเอง รวมไปถึงการซ่อนหรือปิดบังความรู้สึกไว้ภายใน โดยสามารถควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ของตนได้เหมาะสมกับสถานการณ์

4. การแสดงออกทางสังคม (Social Expressivity) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกโดยใช้คำพูดหรือความสามารถในการเข้าร่วมการสนทนากับผู้อื่นได้อย่างราบรื่นเหมาะสมตามสถานการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่นั้นๆ

5. ความไวในการรับรู้ทางสังคม (Social Sensitivity) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำพูดของบุคคลอื่นที่สื่อสารด้วย รวมไปถึงการเข้าใจสถานการณ์และรับรู้ได้ถึงกฎเกณฑ์ต่างๆที่เป็นมาตรฐานของสังคมที่ตนดำรงอยู่

6. การควบคุมทางสังคม (Social Control) หมายถึง ความสามารถในการแสดงบทบาททางสังคมให้เป็นไปตามหน้าที่ตามที่ตนได้รับ โดยสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆได้ดี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และบุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ในการช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางสังคมของกลุ่มนิสิต นักศึกษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
2. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และบุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ให้เข้าใจลักษณะกลุ่มนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น รวมถึงนำไปประยุกต์ต่อเพื่อเป็น แนวทางแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์
3. เพื่อประโยชน์สำหรับการศึกษาวิจัยในเรื่องของทักษะทางสังคมของกลุ่มนิสิต นักศึกษากลุ่มอื่นๆต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับ ทักษะทางสังคม และศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์กับระดับทักษะทางสังคม ของ นิสิต นักศึกษาที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎีจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. ความรู้เกี่ยวกับทักษะทางสังคม

- 1.1 ความหมายของทักษะทางสังคม
- 1.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม
- 1.3 องค์ประกอบของทักษะทางสังคม
- 1.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

2. ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์

- 2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและประวัติความเป็นมา
- 2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์
- 2.3 ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความรู้เกี่ยวกับทักษะทางสังคม

1.1 ความหมายของทักษะทางสังคม (Social Skills)

ไกรสร ชันทจร (2553) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น โดยอาศัยความสามารถที่จะสื่อสาร ความกล้าที่จะสบตา เวลาพูดคุย กล้าเริ่มสนทนาก่อน การรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง สามารถที่จะทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้ดี รับรู้อารมณ์ของบุคคลอื่นได้และแสดงบทบาทที่ถูกต้องถูกกาลเทศะเมื่ออยู่ในสังคม⁽⁷⁾

ดาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง (2546) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น โดยอาศัยการสื่อสารด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ทางภาษาพูดและทางภาษาท่าทาง บุคคลจะต้องสามารถแสดงบทบาทของตนเอง รู้จักวิธีปฏิบัติต่อผู้อื่น สามารถควบคุมอารมณ์และแสดงพฤติกรรมออกมาได้อย่างเหมาะสม⁽²⁾

นายนาวิน เข้มทอง (2550) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การแสดงออกถึงความต้องการของตนเอง รวมถึง

การร่วมงานกับผู้อื่นซึ่งสามารถควบคุมการปฏิบัติตัวให้อยู่ในสังคมและปรับ ตัวตามสถานการณ์ หรือสภาพแวดล้อมและทำให้ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข⁽³⁾

ปีทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถของ บุคคลที่จะอยู่ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน ในลักษณะของกลุ่มหรือในสังคมได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ด้วยการรู้จักบทบาทของผู้นำ และบทบาทของสมาชิกที่มีประสิทธิภาพของกลุ่มหรือสังคม ทักษะ ทางสังคมได้จากการเรียนรู้และสามารถฝึกฝนจากประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญได้ ถ้าปฏิบัติต่อกันอย่างถูกต้อง⁽⁵⁾

ปิยฉัตร ไทยสมบุญ (2551) ให้ความหมายของทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการ อยู่ ในสังคมได้อย่างมีความสุข รู้จักรับผิดชอบ รู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่น ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม⁽⁸⁾

วรพจน์ สมานมิตร (2546) ให้ความหมายของทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถของ บุคคลในการที่จะหาทางขจัด หรือหลีกเลี่ยงจากเหตุการณ์ที่เป็นปัญหา อุปสรรค ความขัดแย้ง หรือ ความท้าทายที่เกิดขึ้นกับชีวิตได้อย่างถูกต้องเหมาะสม⁽⁹⁾

ศรีกัลยา พึ่งแสงสี (2549) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการอยู่ ในสังคมได้อย่างมีความสุข ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคมและเป็นสมาชิกที่ทำประโยชน์ แก่สังคมนั้น⁽¹⁰⁾

สมยศ มหัทธโนบท (2546) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถของ บุคคลที่จะอยู่ร่วมกันในลักษณะของกลุ่มหรือในสังคม สามารถปรับตัวได้ดีทั้งกับเพื่อนหรือคน แปลกหน้าได้อย่างรวดเร็ว รู้จักแสวงหาความรู้ใหม่ๆด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยการรู้จัก บทบาทของผู้นำและบทบาทของสมาชิกที่มีประสิทธิภาพของกลุ่มหรือสังคม ทักษะทางสังคมได้ จากการเรียนรู้และความสามารถฝึกฝนจากประสบการณ์ต่างๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญได้ถ้า ปฏิบัติต่อกันอย่างถูกต้อง ซึ่งความสามารถเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อสังคม เป็นประโยชน์ต่อ ตนเองและบุคคลอื่นๆด้วย⁽¹¹⁾

อัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล (2552) ให้ความหมายของทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการ อยู่ ในสังคมได้อย่างมีความสุข รู้จักรับผิดชอบ รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รู้จักปฏิบัติต่อ ผู้อื่น ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม⁽¹²⁾

อุษณีย์ โพธิสุข (2535) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการสร้าง สัมพันธภาพและอยู่ด้วยกันกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุขโดยสามารถที่จะ รับรู้เข้าใจอารมณ์และ

ความรู้สึกของผู้อื่นรวมไป และสามารถควบคุมอารมณ์พฤติกรรมของตนให้แสดงออกของตนได้อย่างเหมาะสมต่อสภาพการต่างๆได้⁽¹³⁾

Ronald E. Riggio and Rebecca J. Reichard (2008) ให้ความหมายทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถแสดงออกในการปฏิสัมพันธ์ในสังคม ความสามารถในการ รับรู้และเข้าใจ สถานการณ์ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป มีความสามารถรับรู้บทบาท บรรทัดฐาน กฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมในขณะนั้น รวมไปถึงมีทักษะในการแก้ปัญหาคือความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะในการปฏิบัติตนไปตามบทบาทหน้าที่ของสังคมนั้นๆ⁽¹⁴⁾

Westwood (1977) ให้ความหมายทักษะทางสังคม หมายถึง ส่วนประกอบของพฤติกรรม สำหรับบุคคล ซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยในการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ทางบวกกับผู้อื่น และผดุงรักษาซึ่ง ความสัมพันธ์นั้นไว้ได้⁽²⁾

สรุปได้ว่าทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถส่วนบุคคลในการสื่อสารและมี ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทั้งทางกายภาพและทางภาษาพูด รวมไปถึงความสามารถในการ เข้าใจ รับรู้สถานการณ์ทางสังคมรอบตัวในขณะนั้น โดยสามารถ แสดงออกทางสังคมระหว่างตนกับ บุคคลอื่น ปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมตามสังคมและสามารถแก้ปัญหาคือความขัดแย้งระหว่างบุคคล ในสถานการณ์ต่างๆให้ผ่านไปได้

1.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม

ไกรสร ชันทจร (2553) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทาง สังคมและการแสดงออกที่อย่างเหมาะสมเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง เพื่อการอยู่ในสังคมและกับบุคคล อื่นได้อย่างมีความสุข การขาดทักษะทางสังคมทำให้มีผลด้านลบต่างๆ เช่น มีปัญหาเกี่ยวกับการอยู่กับ บุคคลอื่น ปัญหาด้านการเรียน เกิดการขัดแย้งกับบุคคลอื่นได้ง่าย⁽⁷⁾

คาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง (2546) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ ซึ่งช่วยให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมี ความสุข การขาดทักษะสังคมอาจก่อให้เกิดผลลบต่างๆได้ เช่น ไม่สามารถปรับตัวได้ มีปัญหาใน การเรียนรู้ ก่อให้เกิดความขัดแย้งและปัญหาในการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้⁽²⁾

นายนาวิน เข้มทอง (2550) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะ ทางสังคมจะทำให้บุคคลสามารถอยู่ร่วมกันและทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถ ปรับตัวเพื่อแสดงหาความรู้ใหม่ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้บุคคลแสดงบทบาทและทำ หน้าที่ของตนเองได้อย่างเหมาะสม และสามารถทำให้ชีวิตดำเนินไปอย่างมีความสุข⁽⁸⁾

ปีทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพัฒนาบุคคล และสังคมต่อบุคคลได้แก่ การที่ทำให้บุคคลอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันอย่างราบรื่นตลอดจนนำไปแสวงหาความรู้ใหม่ต่อสังคม ได้แก่ การที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้และพัฒนาให้เจริญงอกงามยิ่งขึ้น⁽⁵⁾

ปิยฉัตร ไทยสมบุญ (2551) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาตัวบุคคลและสังคมให้บุคคลอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข⁽⁸⁾

วรพจน์ สมนามิตร (2546) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์แต่ละคน ซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม มีความสามารถในการขจัดปัญหา และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข⁽⁹⁾

ศรีกัลยา พึ่งแสงสี (2549) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นและมีความสำคัญต่อมนุษย์ ในการดำรงชีวิตและการทำงานร่วมกัน ตั้งแต่สังคมเล็กๆ ในครอบครัวขยายออกไปเป็นสังคมในห้องเรียน สังคมโรงเรียน สังคมในอาชีพการงาน จนถึงสังคมชุมชน ประเทศและโลก ทุกกลุ่มสังคมต้องมีการติดต่อสัมพันธ์พึ่งพาอาศัยกัน ซึ่งต้องอาศัยทักษะทางสังคม⁽¹⁰⁾

สมยศ มหัทธโนบทล (2546) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพัฒนาบุคคลและสังคม การพัฒนาบุคคลได้แก่ การทำให้บุคคลอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น ตลอดจนนำไปใช้แสวงหาความรู้ใหม่ด้วย การพัฒนาต่อสังคมได้แก่ การที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้และพัฒนาให้เจริญงอกงามยิ่งขึ้น⁽¹¹⁾

อัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล (2552) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาเด็กทั้งปกติและที่มีความต้องการพิเศษ มีผลต่อเด็กในทุกๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจ สังคม การเรียน ปรับตัว สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษต้องกระทำตั้งแต่เริ่มแรกเพราะทักษะทางสังคมจะช่วยให้เด็กมีพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดี สามารถพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม⁽¹²⁾

อุษณีย์ โพธิสุข (2535) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมเป็นทักษะสำคัญที่ทำให้คนประสบความสำเร็จในชีวิตในอนาคตได้ ทักษะทางสังคมจึงเป็นคุณลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของมนุษย์⁽¹³⁾

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาตัวบุคคลให้ประสบความสำเร็จในชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นสุขในสังคมโดยไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล

1.3 องค์ประกอบของทักษะทางสังคม

Ronald E. Riggio and Rebecca J. Reichard (2008) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบทางสังคมไว้ดังนี้ ทักษะทางสังคมเป็นความสามารถในการสื่อสาร รับรู้และแสดงออกตามบทบาททางสังคม โดยจะแบ่งออกเป็น 6 ด้านคือ

1. การแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional Expressivity) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารกับบุคคลอื่นโดยไม่ใช้ภาษาพูด โดยสามารถสื่ออารมณ์ของตนเองออกมาให้รับรู้ได้
2. ความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น (Emotional Sensitivity) หมายถึง ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจการแสดงออกทางอารมณ์ของบุคคลอื่นได้โดยอีกฝ่ายไม่ต้องใช้ถ้อยคำในการสื่อความหมาย
3. การควบคุมอารมณ์ของตนเอง (Emotional Control) หมายถึง ความสามารถในการอดกลั้นและควบคุมอารมณ์ตัวเอง การซ่อนหรือปิดบังความรู้สึกไว้ภายใน โดยสามารถควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ของตน
4. การแสดงออกทางสังคม (Social Expressivity) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกโดยใช้คำพูดหรือความสามารถในการเข้าร่วมการสนทนากับผู้อื่นในสังคม
5. ความไวในการรับรู้ทางสังคม (Social Sensitivity) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำ พุดของบุคคลอื่นที่สื่อสารด้วย การเข้าใจสถานการณ์และรับรู้ได้ถึงกฎเกณฑ์ต่างๆที่เป็นมาตรฐานของสังคม
6. การควบคุมทางสังคม (Social Control) หมายถึง ความสามารถในการนำเสนอตนเองและแสดงบทบาททางสังคม⁽¹⁴⁾

ชยากร นรินทร์หงษ์ทอง (2553) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบทางสังคมไว้ดังนี้ องค์ประกอบของทักษะทางสังคมแบ่งออกเป็น 7 ทักษะ ได้แก่

1. ทักษะความรับผิดชอบ หมายถึง ความสามารถในการยอมรับผลทั้งที่ดีและไม่ดีในสิ่งที่ตนได้ทำลงไปหรือที่อยู่ในความดูแลของตน เช่น การดูจากการส่งงานที่ได้รับมอบหมาย การยอมรับผิดในสิ่งที่ตนกระทำ
2. ทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตาม หมายถึง ความสามารถปรับตัวในกลุ่มทั้งเป็นการนำและการปฏิบัติตาม เพื่อคนในกลุ่ม ทำงานสำเร็จตามเป้าหมายร่วมกันได้ เช่น การทำงานต่างๆได้สำเร็จและไม่มีปัญหาขัดแย้งเกิดขึ้น⁽¹⁵⁾

3. ทักษะการมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้อื่น หมายถึง ความสามารถในการทำงานที่มีการยอมรับ สิทธิ ความคิดเห็นของผู้อื่น และการศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับกฎกติกาของกลุ่ม เพื่อให้งานสำเร็จ

4. ทักษะการแก้ปัญหาในกลุ่ม หมายถึง ความสามารถทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงานของกลุ่มหมดไป โดยพิจารณาสาเหตุของปัญหา ผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้น และหาทางเลือกได้อย่างเหมาะสม

5. ทักษะการช่วยเหลือผู้อื่น หมายถึง การดูแลเอาใจใส่ มีน้ำใจ และการสละเวลา แรงความสามารถของตน เพื่อทำให้งานของผู้อื่นสัมฤทธิ์ผล เช่น การช่วยครูถือของ การช่วยเพื่อนทำงาน

6. ทักษะการวางแผน หมายถึง ความสามารถในการกำหนดแผนหรือกิจกรรมต่างๆ ที่ดำเนินการต่อไป

7. ทักษะการเข้าใจบทบาทและหน้าที่ของตนเอง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง หน้าที่ และบทบาทที่ตนควรปฏิบัติในเวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เช่น ในห้องเรียน นักเรียนมีหน้าที่ในการเรียนหนังสือและเข้าร่วมกิจกรรมที่ครูจัดให้

องค์การอนามัยโลก (WHO) (1993) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบทางสังคมไว้ดังนี้
องค์ประกอบของทักษะพิสัยหรือทักษะทางสังคม (ทักษะด้านการกระทำ) มี 6 ด้าน ได้แก่

1. ทักษะการตัดสินใจ (Decision making) เป็นความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างมีระบบ

2. ทักษะการแก้ปัญหา (Problem solving) เป็นความสามารถในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตได้อย่างมีระบบ ไม่เกิดความเครียดทางกายและจิตใจ จนอาจลุกลามเป็นปัญหาใหญ่โตเกินแก้ไข

3. ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective communication) เป็นความสามารถในการใช้คำพูดและท่าทางเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนได้อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรม และสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การแสดงความต้องการ การแสดงความชื่นชม การขอ ร้อง การเจรจาต่อรอง การดักเตือน การช่วยเหลือ การปฏิเสธ ฯลฯ

4. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal relationship) เป็นความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันและกัน และสามารถรักษาสัมพันธภาพไว้ได้ยืนยาว

5. ทักษะการจัดการกับอารมณ์ (Coping with emotion) เป็นความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รู้ว่าอารมณ์มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมอย่างไร รู้วิธีการจัดการกับ อารมณ์โกรธ และความเศร้าโศก ที่ส่งผลทางลบต่อร่างกาย และจิตใจได้อย่างเหมาะสม

6. ทักษะการจัดการกับความเครียด (Coping with stress) เป็นความสามารถในการรับรู้ ถึงสาเหตุของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลายความเครียด และแนวทางในการควบคุมระดับความเครียด เพื่อให้เกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสมและไม่เกิดปัญหาด้านสุขภาพ⁽¹⁶⁾

1.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

มีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องหรือใช้อธิบายถึงทักษะทางสังคมดังนี้

ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanistic theory) แนวคิดนี้เชื่อว่า พฤติกรรม ที่แสดงออกหรือ บุคลิกภาพของบุคคลเป็นผลมาจากการที่บุคคลรับรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวเขาอย่างไร ไม่ว่าจะรับรู้ นั้นจะเป็นไปตามข้อเท็จจริงหรือไม่ คาร์ล โรเจอร์ ได้เสนอแนวคิด ทฤษฎีตัวตน (Self theory) ซึ่งเชื่อว่า บุคลิกภาพของบุคคลจะเป็นเช่นไร เกิดจากตัวตน 3 ลักษณะของบุคคลได้แก่

1. ความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self Concept)
2. ตัวตนตามที่เป็นจริง (Real self)
3. ตัวตนในอุดมคติ (Ideal Self)

ซึ่งตัวตน 3 ลักษณะนี้ ถ้าค่อนข้างตรงกันมาก บุคคลจะมีบุคลิกภาพที่มั่นคง แต่หากมีความ แตกต่างหรือขัดแย้งกันสูง บุคคลจะมีความสับสนและอ่อนแอทางด้านบุคลิกภาพ⁽¹⁾ ทำให้ พฤติกรรมที่แสดงออกมาอยู่ในลักษณะด้านลบหรือไม่ดีเท่าที่ควร⁽¹⁷⁾

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic theory) แนวคิดนี้เชื่อว่าพัฒนาการของมนุษย์มี ขั้นตอนพัฒนา ไม่มีการข้ามขั้น ทุกขั้นตอนมีความสำคัญและมีผลกระทบต่อพัฒนาการลำดับขั้น ต่อไป หากพัฒนาการบางลักษณะไม่เกิดขึ้นในระยะที่ควรพัฒนาจะส่งผลในแง่ลบต่อพัฒนาการ และบุคลิกภาพในช่วงวัยนั้นและในขั้นตอนถัดๆไป

ทฤษฎีพัฒนาการบุคลิกภาพตามแนวคิดของซิกมันด์ ฟรอยด์ “Psychosexual developmental stage” กล่าวว่า คนจะแสวงหาความสุขความพอใจจากส่วนต่างๆของ ร่างกาย ที่ แตกต่างไปตามวัย พัฒนาไปเป็นขั้นตอนตามลำดับ เริ่มต้นจากแรกเกิดสิ้นสุดในวัยรุ่น แต่หาก ไม่เป็นไปตามขั้นตอนดังกล่าวก็จะเกิดสภาวะ “ติดข้องอยู่” (Fixation) ผู้ที่ติดข้องอยู่ในวัยขั้นใดก็ ยังแสวงหาความพอใจในขั้นที่ติดข้อง แม้ว่าจะผ่านวัยนั้นมา แล้วก็ตาม ซึ่งสภาวะที่ “ติดข้องอยู่” มี ผลต่อพัฒนาการในแง่ลบ ซึ่งฟรอยด์ได้อธิบายขั้นตอนการพัฒนาการแยกเป็น 5 ขั้นดังนี้

1. ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะปาก (Oral Stage) ช่วงนี้อายุโดยประมาณตั้งแต่คลอด จนถึง 18 เดือน ทารกมีความสุขในชีวิตโดยทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยปาก เช่น การดูด เลี้ยว กัด

เล่นด้วยเสียง ผู้ที่มีพัฒนาการขั้นนี้ไม่สมบูรณ์ใช้ช่วงวัยนี้เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ก็ยังคงชอบแสวงหาความสุขด้วยปากอยู่อีก เช่น ชอบกินจุบจิบ ชอบเคี้ยวหมากฝรั่ง ชอบสูบบุหรี่ ฯลฯ

2. ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะทวารหนัก(Anal Stage) ช่วงนี้อายุโดยประมาณตั้งแต่ 18 เดือนถึง 3ปี เป็นช่วงที่ทารกหาความสุขโดยทำกิจกรรมที่ใช้ทวารหนัก หากช่วงเวลานี้มีพัฒนาการไม่สมบูรณ์ ทารกนั้นจะโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพเป็นคนเจ้าระเบียบ จู้จี้พิถีพิถัน รักความสะอาดอย่างมาก

3. ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะปฐมภูมิ (Phallic Stage) ช่วงนี้อยู่อายุโดยประมาณ ตั้งแต่ 3ถึง 6ปี เด็กมีความพึงพอใจทำกิจกรรมที่เนื่องด้วยอวัยวะเพศ เช่น อวัยวะเพศของตนเอง การเล่นอวัยวะเพศมีผลต่อพัฒนาการด้านอื่น ๆ ได้แก่ การสำนึกรู้ถึงเพศของตนเองอย่างลึกซึ้งว่าตนเป็นหญิงหรือชาย ต่อไปก็เลียนแบบบทบาททางเพศ คือเด็กเลียนแบบผู้ใหญ่เพศเดียวกับตนซึ่งตนรู้สึกรัก โกลัซิดสนิทสนม ถ้าตัวแบบนั้นเป็นพ่อแม่ของตนจะเป็นยุคเด็กชาย “ติดแม่” และ “เอาอย่างพ่อ” เป็นพิเศษในเพศกลับกัน เด็กหญิง “ติดพ่อ”และ “เอาอย่างแม่” เป็นพิเศษเช่นเดียวกัน ช่วงเวลานี้ฟรอยด์เชื่อว่าเป็นช่วงเวลาวิกฤต (Critical Period) สำหรับเลียนแบบบทบาททางเพศให้คล้อยตามเพศของตนเอง เด็กที่ละเลยการเลียนแบบให้ถูกแนวในระยนี้จะโตเป็นผู้ใหญ่ที่นิยมบทบาททางเพศตรงข้ามกับเพศทางกายจริงของตน ฟรอยด์ยังเชื่อว่าการรู้จักผูกรั้งกับเพศตรงข้ามมีต้นกำเนิดในช่วงเวลานี้ พร้อมกับเริ่มแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self identity)

4. ขั้นแสวงหาความสุขจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว (Latency Stage) ช่วงนี้อยู่ระหว่างอายุประมาณ 6 ถึง 11 ปี ซึ่งเป็นระยะเวลาพักพัฒนาทักษะใหม่ ๆ พัฒนาการส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็นไปอย่างเชื่องช้าเมื่อเทียบกับช่วงเวลาที่ผ่านมา ระยะเวลาที่เด็กเริ่มพัฒนาชีวิตสังคมนอกครอบครัว ดังนั้นจึงแสวงหาความพึงพอใจจากการติดต่อกับผู้คนรอบตัวและเพื่อนร่วมวัยเพื่อนสนิทเป็นคนเพศเดียวกันมากกว่าคนต่างเพศ ทั้งนี้เป็นการสืบเนื่องจากการเลียนแบบและเรียนบทบาททางเพศต่อจากขั้นที่ 3 ที่กล่าวมา

5. ขั้นแสวงหาความสุขจากแรงกระตุ้นของทฤษฎีทางเพศ (Genital Stage) เด็กอายุประมาณ 12 ถึง 20 ปี อย่างเข้าสู่วัยรุ่นและเริ่มเป็นผู้ใหญ่ ลักษณะทฤษฎีทางเพศบรรลุวุฒิภาวะสมบูรณ์ทำงานได้เต็มที่ (เช่น เด็กหญิงมีประจำเดือน เด็กชายถึงวัยผลิตน้ำอสุจิ) เด็กทั้งสองเพศมีความพอใจคบหาสมาคมรักใคร่ผูกพันกับเพื่อนต่างเพศ ขณะเดียวกันก็พยายามประพฤติตนให้สมบทบาททางเพศโดยเลียนแบบคนเพศเดียวกันที่ตนนิยม ระยะเวลาที่เห็นแจ่มแจ้งว่าเด็กคนใดแสดงบทบาททางเพศผิดปกติ ได้แก่ ผู้นิยมแสดงบทบาททางเพศตรงข้ามเพศจริงของตนและไม่มีความสนใจต่อบุคคลต่างเพศ⁽¹⁷⁾

ทฤษฎีพัฒนาการของบุคลิกภาพตามแนวความคิดของ Erikson กล่าวว่า เห็นว่าบุคลิกภาพของบุคคลเป็นผลเนื่องมาจาก กวณภาวะบวกกับการเรียนรู้ในการปรับตัวเข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยบุคลิกภาพของบุคคลจะเป็นอย่างไรขึ้นกับพัฒนาการตามขั้นตอน 8 ขั้น ดังนี้

1. วัยทารก Trust VS Mistrust ระยะแรกเกิด ถึง 12 เดือน เป็นพัฒนาการเกี่ยวกับความรู้สึกไว้วางใจและไม่ไว้วางใจ ระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจะต้องมีอารมณ์ที่เป็นสุข มีความพอใจกับสิ่งที่ตนได้รับและไว้วางใจกับผู้เลี้ยงดู หากเด็กได้รับการตอบสนองดังกล่าวจะกระตุ้นให้เด็กสามารถพัฒนาขึ้นไปในขั้นต่อไป เมื่อโตขึ้นเด็กจะมองสิ่งแวดล้อมในแง่ดี ไว้วางใจผู้อื่น ตรงกันข้ามหากเด็กไม่ได้รับการตอบสนองหรือมีความสัมพันธ์กับผู้เลี้ยงดูที่ไม่ดี เมื่อโตขึ้น เด็กจะกลายเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย ไม่ไว้วางใจใคร เข้ากับผู้อื่นได้ยาก

2. วัยหัดเดิน Autonomy VS Shame & Doubt ระยะ 2 ถึง 3 ปี เด็กสามารถใช้คำพูดบอกแทนการกระทำ สามารถบอกความต้องการของตนเองได้ ระยะนี้เป็นระยะสำคัญมากในการสร้างบุคลิกภาพพื้นฐาน เพราะเป็นระยะที่เด็กรู้จักคิดถึงเหตุและผลที่ตามมา เป็นการพัฒนาการด้านความเป็นอิสระเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ผู้เลี้ยงดูควรให้อิสระแก่เด็กได้ช่วยตัวเองบ้างในบางเรื่อง หากทำสำเร็จเด็กจะดีใจและพอใจเมื่อได้รับความชื่นชม ก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นใจในตัวเอง แต่ถ้าถูกบังคับให้อยู่ในกฎเกณฑ์มากเกินไป เด็กก็จะโกรธ คับข้องใจ กลัวพ่อแม่ไม่รัก ก่อให้เกิดความรู้สึกท้อแท้ ไม่มั่นใจในตนเอง

3. วัยก่อนเรียน Initiative VS Guilt ระยะ 3-5 ปี เด็กจะเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสังคมรอบตัว เด็กจะมีความคิดริเริ่ม ความปรารถนาและเริ่มความรับผิดชอบได้บ้างในตนเอง หากพ่อแม่จัดการกับลูกมากเกินไป เด็กจะกลัว ไม่กล้าทำและรู้สึกผิด ในทางตรงข้ามหากพ่อแม่สนับสนุนโดยไร้ขอบเขต เด็กจะเป็นคนที่เอาใจ ไม่เห็นใจผู้อื่น มีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวต่อไปได้

4. วัยเรียน Industry VS Inferiority ระยะ 7-11 ปี เป็นวัยที่เด็กใช้พลังงานในการเรียน การเล่น ในทางสร้างสรรค์ รวมถึงมีการพัฒนาในอารมณ์ สังคม การคบเพื่อน เป็นเวลาที่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกตนมีความสามารถอย่างมั่นคง หากพ่อแม่เลี้ยงเด็กให้สามารถช่วยเหลือตนเองได้มากขึ้น สามารถทำงานอิสระตามลำพังได้ สามารถเรียนรู้และทำตามกฎกติกาที่วางไว้ เด็กจะรู้ว่าตนมีความสามารถทำได้ จะทำให้เด็กมีความขยันขันแข็ง มีความอุตสาหะพยายามในการทำสิ่งต่างๆจนสำเร็จ แต่หากพ่อแม่เลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยตามใจจนเกินไปจนเด็กไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เด็กจะไม่มีความรู้สึกพอใจ เมื่อพบปัญหาหรืออุปสรรคเด็กจะท้อถอย ไม่อดทน ขอมแพ่ตั้งแต่ต้นหรือทิ้งภาระงานไปกลางคัน

5. วัยรุ่น Identity VS Confusion ระยะ 11-20 ปี วัยนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลง ทั้งทางร่างกายและทางจิตใจอย่างชัดเจน เป็นวัยที่มีความสนใจในตนเอง ต้องการเป็นอิสระ มีความคิดเป็นนามธรรมอย่างค่อยเป็นค่อยไป เข้าใจตามความเป็นจริงได้มากขึ้น มีความเป็นตนเองและมีเอกลักษณ์ที่มั่นคง ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถที่จะสร้างความผูกพันกับคนอื่นได้ หากไม่มีความ

เป็นตนเอง สับสน ไม่แน่นอน จะทำให้เป็นคนที่ไม่มีความมุ่งมั่น ไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ มีปัญหาสุขภาพจิต

6. วัยผู้ใหญ่ตอนต้น Intimacy VS Isolation ระยะ 20-40 ปี เป็นวัยที่เริ่มชีวิตคู่ สร้างความใกล้ชิดและคุ้นเคย พบหาสมาคมกับบุคคลอื่น เป็นกลุ่มเป็นพวกทั้งด้านการทำงานและชีวิตส่วนตัว เป็นวัยที่เริ่มมีการสร้างครอบครัว ถ้าบุคคลใดมีปัญหาการคบผู้อื่นจะแยกตัวตามลำพัง ไม่สามารถสร้างมิตรภาพได้ ทำให้อาจมีความระแวงไม่วางใจผู้อื่น ก่อศัตรู หรือถึงกับทำลายมิตรภาพ คบคนไม่ซื่อ

7. วัยกลางคน Generativity VS Stagnation ระยะ 41-64 ปี เป็นวัยที่สร้างตน สร้างครอบครัวเต็มที่ มีความเจริญก้าวหน้าในชีวิต สร้างสมประสบการณ์ความชำนาญในทักษะต่างๆที่ตนทำอยู่ให้สะสมพอกพูนมีความสามารถเพิ่มขึ้นเรื่อยๆและประสบความสำเร็จในชีวิต หากผู้ใดปล่อยผ่านเวลาไปโดยไร้ประโยชน์ ไม่พัฒนาและสร้างสรรค์ตนเองจะกลายเป็นผู้ด้อยคุณภาพไปเรื่อยๆในเวลาที่ผ่านไป จะทำให้ประสบความสำเร็จล้มเหลวไปสู่ปัญหาในระยะถัดไป

8. วัยสูงอายุ Integrity VS Deapair ระยะ 65 ปีขึ้นไป หากวัยที่ผ่านมามีความภาคภูมิใจในชีวิตที่ผ่านมา เข้าใจและยอมรับความเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่เสื่อมตามวัย แต่จิตใจมั่นคงและมีความสุขต่อความเจริญของลูกหลาน และพร้อมจะทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อไปตามประสบการณ์และความสามารถที่ตนยังมีอยู่ แต่หากตรงกันข้าม โดยมีการติดขัดในแต่ละช่วงของชีวิตหรือไม่พัฒนามาตามขั้นต่างๆเมื่อมาถึงวัยนี้จะนำไปสู่ความวิตกกังวล หมดหวัง ความเศร้า รู้สึกตนเองด้อยคุณค่าและอยู่อย่างไร้สุข⁽¹⁸⁾

ทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดและการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Piaget ซึ่งกล่าวไว้ว่า เป็นการปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และเป็นการรวบรวมความคิดและการกระทำต่างๆ โดยความสามารถทางความคิดและการกระทำที่ปรับให้เข้ากับโลกจะต้องผ่านไปตามขั้นตอนของการพัฒนาการ ซึ่งมี 5 ขั้นต่อไปนี้

1. Sensorimotor operation ระยะแรกเกิด - 2ปี เป็นระยะที่เด็กเติบโตรวดเร็ว มีพัฒนาการที่ก้าวหน้ามากมาย ตั้งแต่เด็กยังไม่สามารถทำอะไรได้จนสามารถช่วยเหลือตนเองได้บางอย่าง เมื่อพัฒนามาถึงขั้นปลายของขั้นนี้ (ประมาณ 18 เดือน) เด็กจะสามารถแก้ปัญหาบางอย่างโดยการแสดงออก และการเล่นที่มีความหมายได้

2. Preconceptual Thought ระยะ 2-4 ปี เด็กจะรู้จักการแยกแยะสิ่งของและรับรู้ของคล้ายๆกันได้ รู้จักการเล่นสมมุติโดยนำเอาวัตถุหรือสิ่งของมาเป็นสัญลักษณ์ในการเล่น เด็กจะมีความรู้สึกอยู่กับตนเอง ยังไม่สามารถเข้าใจและแยกแยะความคิดของผู้อื่นได้ ยังไม่สามารถแยกแยะความจริงและจินตนาการได้ ทหรือแยกได้ไม่ชัดเจน⁽⁶⁾

3. Intuitive thought ระยะ 4-7 ปี เด็กวัยนี้เริ่มเริ่มมีเหตุผลได้บ้าง การตัดสินใจของเด็กจะขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะที่เด็กรับรู้ การเล่นเกมของเด็กจะเป็น จริ่งเป็นจิ้งจิ้งเมื่ออายุ 6-7 ปี เด็กจะเริ่มรู้จักและสามารถปรับความต้องการและรับฟังผู้อื่นได้

4. Concrete operation ระยะ 7-11 ปี ในระยะนี้เด็กจะเริ่มเข้าใจการจัดหมู่ เป็นกลุ่ม เป็นพวกเดียวกัน เข้าใจการเรียงลำดับ เข้าใจความหมายและเหตุผลตามสังคมมากขึ้น

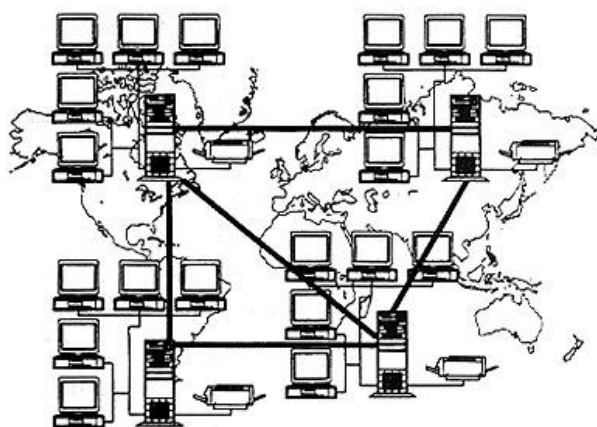
5. Formal operation ระยะ 11 ปีขึ้นไป ในระยะนี้เด็กจะเริ่มใช้กฎเกณฑ์ทางการพูดและคิดหาเหตุผลด้วยความคิดของตนเองโดยไม่ต้องอ้างความเป็นจริงอื่นๆได้ สามารถหาข้อสรุปและความคิดรวบยอดและคิดเป็นนามธรรมได้⁽¹⁸⁾

2. ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและเกมส์ออนไลน์

2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและประวัติความเป็นมา

ความหมายของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ เครือข่ายของคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมเครือข่าย ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงด้วยโปรโตคอลเดียวกันคือ TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารระหว่างกันได้ นับว่าเป็นเครือข่ายที่กว้างขวางที่สุดในปัจจุบัน เนื่องจากมีผู้นิยมใช้ โปรโตคอลอินเทอร์เน็ตจากทั่วโลกมากที่สุด อินเทอร์เน็ตจึงมีรูปแบบคล้ายกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระบบ WAN แต่มีโครงสร้างการทำงานที่แตกต่างมากพอสมควร เนื่องจากระบบ WAN เป็นเครือข่ายที่ถูกสร้างโดยองค์กรๆ เดียวหรือกลุ่มองค์กร เพื่อวัตถุประสงค์ด้านใดด้านหนึ่ง และมีผู้ดูแลระบบที่รับผิดชอบแน่นอน แต่อินเทอร์เน็ตจะเป็นการเชื่อมโยงกันระหว่างคอมพิวเตอร์นับล้านๆ เครื่องแบบไม่ถาวรขึ้นอยู่กับเวลานั้นๆ ว่าใครต้องการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตบ้าง ใครจะติดต่อสื่อสารกับใครก็ได้ จึงทำให้ระบบอินเทอร์เน็ตไม่มีผู้ใดรับผิดชอบหรือดูแลทั้งระบบ⁽¹⁹⁾



รูปภาพแสดงการเชื่อมต่อของอินเทอร์เน็ต

ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

ปี พ.ศ. 2529 อาจารย์กาญจนา กาญจนสุด จากสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ร่วมกับ อาจารย์โทโมโนริ คิมูระ จากสถาบันเดียวกัน ร่วมสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยอาศัย

- โมเด็ม NEC ความเร็ว 2400 Baud
- เครื่องคอมพิวเตอร์พีซี NEC
- สายโทรศัพท์ทองแดง

โดยเครือข่ายที่ได้ วิ่งด้วยความเร็ว 1200 - 2400 Baud และมีเสียงดังมาก จากนั้นได้ปรับเปลี่ยนไปใช้บริการไทยแพค ของการสื่อสารแห่งประเทศไทย ซึ่งใช้เทคโนโลยี X.25 ผ่านการหมุนโทรศัพท์ไปยังศูนย์บริการของการสื่อสารแห่งประเทศไทย ทำการรับส่งอีเมลล์กับมหาวิทยาลัยโตเกียว และมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น โดยใช้โปรแกรม UUCP ตลอดจนส่งอีเมลล์ไปยังบริษัท UUNET ที่เวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา และนำมาใช้กับงานของอาจารย์ และงานสอนนักศึกษาในเวลาต่อไป

ปี พ.ศ. 2531 ได้มีความร่วมมือระหว่างรัฐบาลออสเตรเลีย ภายใต้โครงการ

The International Development Plan (IDP) ได้ให้ความช่วยเหลือกับ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย พัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไทยขึ้นมา โดยให้มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย มีหน้าที่เป็นศูนย์กลางของประเทศไทยในการเชื่อมโยงไปที่เครื่องแม่ข่ายของมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ซึ่งตั้งชื่อโครงการนี้ว่า TCSNet - Thai Computer Science Network โดยมีการติดต่อผ่านเครือข่ายวันละ 2 ครั้ง จ่ายค่าใช้จ่ายปีละ 4 หมื่นบาทและใช้ซอฟต์แวร์ SUNIII ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการ UNIX ประเภทหนึ่ง ที่แพร่หลายในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของออสเตรเลีย (Australian Computer Science Network - ACSNet) ซอฟต์แวร์ SUNIII เป็นโปรแกรม UNIX ที่สามารถรับส่งข้อมูลไปกลับได้เลยในการติดต่อครั้งเดียว ประกอบด้วยเครือข่ายการส่งข้อมูลระบบ Multiple Hops ทำให้แตกต่างจาก UUCP ตรงที่ผู้ใช้ไม่ต้องใส่คำสั่ง และบอกที่อยู่ของจุดหมายปลายทางผ่านระบบทางไกล เพราะเครือข่าย SUNIII สามารถหาที่อยู่ของปลายทาง และส่งข้อมูลได้เอง โปรแกรมนี้ทำงานได้ดีทั้งกับสายเช่าแบบถาวร (Dedicated Line) สายโทรศัพท์ธรรมดาที่ติดต่อแบบ Dial-up และสายที่ใช้ X.25 นอกจากนี้สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย ยังเป็นศูนย์เชื่อม (Gateway) ระหว่างประเทศไทย กับ UUNET อันส่งผลให้นักวิชาไทยทั่วไป สามารถใช้บริการ รวดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ได้อย่างกว้างขวาง

ปี พ.ศ. 2534 อาจารย์ทวีศักดิ์ กอนันตกุล อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้จัดตั้งศูนย์อีเมลล์แห่งใหม่ โดยใช้โปรแกรม MHSNet และใช้โมเด็ม 14.4 Kbps (ซึ่งเร็วที่สุดในประเทศไทยในขณะนั้น) และทำหน้าที่แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเครื่อง Munnari ของออสเตรเลีย กับมหาวิทยาลัยต่างๆ ในประเทศผ่านโปรแกรม UUCP เครือข่ายแห่งใหม่นี้ ประกอบด้วยมหาวิทยาลัยต่างๆ ใน TCSNet และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ตลอดจนศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) และใช้ชื่อโครงการว่า "โครงการเชื่อมเครือข่ายไทยสารเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่างประเทศ"

ปี พ.ศ. 2535 เนคเทคได้พัฒนาเครือข่ายอีกเครือข่ายขึ้นมา โดยใช้ X.25 ร่วมกับ MHSNet และใช้โปรโตคอล TCP/IP เกิดเป็นเครือข่ายไทยสาร "Thai Social/Scientific Academic and Research Network - ThaiSarn" ในปลายปี 2535 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เช่าซื้อสายครึ่งวงจร 9.6 Kbps จากการสื่อสารแห่งประเทศไทยเพื่อเชื่อมกับ UUNET สหรัฐอเมริกา ทำให้จุฬาฯ เป็นศูนย์กลางแห่งใหม่สำหรับเครือข่ายภายใต้ชื่อ ThaiNet อันประกอบด้วย AIT, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และให้สมาชิกไทยสารใช้สายเชื่อมนี้ได้โดยผ่านทางเนคเทคอีกด้วย ภายใต้ระเบียบการใช้อินเทอร์เน็ต (Appropriate Use Policy - AUP) ของ The National Science Foundation (NSF)

ปี 2537 เนคเทค ได้เช่าซื้อสายเชื่อมสายที่สอง ที่มีขนาด 64 Kbps ต่ไปยังบริษัท UUNet ทำให้มีผู้ใช้เพิ่มมากขึ้น จาก 200 คนในปี 2535 เป็น 5,000 คนในเดือนพฤษภาคม 2537 และ 23,000 คนในเดือนมิถุนายน ของปี 2537 AIT ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมภายในประเทศระหว่าง ThaiNet กับ ThaiSarn ผ่านสายเช่า 64 Kbps ของเครือข่ายไทยสาร

ปี พ.ศ. 2538 รัฐบาลไทย เปิดบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ โดยมีบริษัทอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย จำกัด อันเป็นบริษัทถือหุ้นระหว่างการสื่อสารแห่งประเทศไทย องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย และสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) โดยใช้สายเช่าครึ่งวงจรขนาด 512 Kbps ไปยัง UUNet โดยถือว่าเป็นบริษัทผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตรายแรกของประเทศไทย และได้เพิ่มจำนวนจนเป็น 18 บริษัทในปัจจุบัน⁽²⁰⁾

2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่อง Server โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ในการเล่น เกมออนไลน์ผู้เล่นต้องเสียค่า Air Time ในการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้⁰

ประเภทของเกมออนไลน์ เกมออนไลน์มีการจัดจำแนกประเภทไว้หลายแบบดังนี้ ศูนย์เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) (2546) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมออนไลน์ได้ดังนี้

แบ่งเกมออนไลน์แบ่งออกได้เป็น 7 ประเภทตามลักษณะและวิธีการเล่น ได้แก่

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติเกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman, Pacman เป็นต้น

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์ โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่าง เช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War simulation) โดยจะมีฉากจำลองที่เสมือนจริง

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรรถุทางทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่ เพื่อแก้ปัญหา หาวิธีเอาชนะ เช่น Front mission(TBS) เป็นต้น

5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติ หรือ เลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทโดยบทบาทหนึ่งในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบได้หลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final fantasy, Dragon quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลังเมื่อเกมสายต่างๆเริ่มอึดตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่างๆ เข้าด้วยกัน⁽²¹⁾

Lindsay Grace (2010) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. Action คือ เกมที่นำเสนอการต่อสู้ โดยให้ผู้เล่นเป็นผู้ต่อสู้
2. Adventure คือ เกมที่นำเสนอเนื้อเรื่องการผจญภัยและการแก้ปัญหา โดยให้ผู้เล่นเป็นตัวละครที่กำหนดไว้แล้วดำเนินการผจญภัยไปตามเนื้อเรื่อง
3. Puzzle คือ เกมที่นำเสนอปริศนาต่างๆ โดยให้ผู้เล่นเป็นผู้แก้ปริศนา
4. Role Playing คือ เกมที่นำเสนอเนื้อเรื่อง โดยผู้เล่นสามารถเลือกการดำเนินของตัวละครและสถานการณ์ได้ด้วยตนเอง
5. Simulation คือ เกมที่นำเสนอการจำลองสถานการณ์จริง โดยให้ผู้เล่นเสมือนอยู่ในสถานการณ์นั้นๆ
6. Strategy คือ เกมที่นำเสนอการกลยุทธ์และการวางแผน โดยให้ผู้เล่นเป็นผู้วางแผนและดำเนินกลยุทธ์ต่างๆเพื่อเอาชนะอีกฝ่าย⁽²²⁾

อรรถวรรณ ประพฤติดี (2552) ได้กล่าวเกี่ยวกับออนไลน์ว่า สำหรับในประเทศไทย ถ้าพูดถึงคำว่าเกมออนไลน์ จะหมายถึงเกมที่ต้องเล่นผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตทั้งหมด ประเภทของเกมออนไลน์ในประเทศไทยแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆคือ

1. MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) คือ เกม MMO แบบเกมเล่นตามบทละครที่ ผู้เล่นต้องทำการต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ซื่อขายของและรวบรวมข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ เก็บค่าประสบการณ์และเลือกอาชีพ ลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้คือ โลกที่กว้างใหญ่ให้ผู้เล่นสำรวจ

2. Casual คือเกม MMO แบบเกมผ่อนคลาย เช่น เกมแข่งรถ, เกมการ์ด, รวมไปถึงเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ส่วนมากมักจะใช้ระบบลือบปี (ผู้เล่นคนหนึ่งสร้างห้อง ผู้เล่นที่เหลือเข้ามาร่วมเล่น) บางเกมมีการเก็บเงินและค่าประสบการณ์ ทั้งนี้ทั้งนั้นรวมไปถึงเกมชุมชน (ไม่มีการต่อสู้ มีแต่การพูดคุย) , เกมดนตรี, การ์ดเกม⁽²³⁾

2.3 ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์

การใช้อินเทอร์เน็ตหรือเล่นเกมออนไลน์ที่มากเกินไปจนเกิดความพอดีย่อมเกิดผลกระทบหรือปัญหาตามมาในหลายๆด้าน ดังนี้

ด้านสุขภาพกาย หากใช้คอมพิวเตอร์นานๆ อาจมีอาการ ปวดกระดูกข้อมือ ปวดกล้ามเนื้อที่คอ หลัง ไหล่ ปวดตา แสบตา ตามัว ปวดหัว อ่อนเพลีย เป็นต้น

ด้านสุขภาพจิต ทำให้เกิดโรคจิตอินเทอร์เน็ต โรคติดเกมส์ เกิดผลกระทบทางจิต หรือทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่ดีบางอย่าง

Griffiths, M. D. (1998) ได้กล่าวถึงอาการของโรคจิตอินเทอร์เน็ตไว้ 6 อาการดังนี้

1. การใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามารบกวนชีวิต ครอบงำความรู้สึกและพฤติกรรม
2. การปรับเปลี่ยนอารมณ์เปลี่ยนแปลงไปเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต
3. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นเพื่อตอบสนองทางอารมณ์
4. หากหยุดการใช้งานจะรู้สึกไม่พอใจหรือมีผลกระทบทางกาย
5. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความขัดแย้งกับคนใกล้ชิดหรือคนที่พบในชีวิตประจำวัน
6. มีแนวโน้มที่จะกลับไปใช้ใหม่หลังจากได้เลิกหรือควบคุมพฤติกรรมไปแล้ว 1 ปี⁽²⁴⁾

KS. YOUNG (2011) ได้กล่าวว่า แนวคิดของการวินิจฉัยจะเกี่ยวกับความความถี่ของการใช้งานที่ผิดปกติ ซึ่งประกอบด้วยอย่างน้อย 3 ลักษณะคือ การเล่นเกมมากเกินไปการหมกมุ่นทางเพศและการส่งจดหมายหรือข้อความ โดยทั้ง 3 ลักษณะที่กล่าวมามี 4 องค์ประกอบร่วมกันต่อไปนี้

1. การใช้งานที่มากเกินไป มักเกี่ยวข้องกับการใช้ที่ละเลยเวลาและละเลยความต้องการพื้นฐานของร่างกาย
2. การถอนหรือการไม่ได้ใช้ มักรู้สึกโกรธ ไม่พอใจ หรือเศร้าใจเมื่อไม่สามารถใช้งาน

3. ความอดทนน้อยลง ต้องการอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ดีขึ้น ต้องการซอฟต์แวร์ที่มากขึ้น หรือต้องการชั่วโมงการใช้งานมากขึ้น
4. เกิดผลกระทบทางด้านลบ ได้แก่ เกิดความขัดแย้ง การโกหก ความสำเร็จต่างๆด้อยลง การแยกตัวจากสังคม เกิดความเหนื่อยล้าอ่อนเพลีย⁽²⁵⁾

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน (2548) ได้อธิบายการติดเกมไว้ใน

Game Addiction: The Crisis and Solution โดยการติดเกมมีสาเหตุมาจากหลายปัจจัยดังนี้
ปัจจัยทางชีวภาพ

การหลั่ง dopamine ใน brain reward circuit ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นเกมนิวเคลียส accumbens ในระยะแรกแต่การหลั่ง dopamine ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อาจทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ในระยะต่อมาเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จึงมีความคิดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยจิตเภท คิดที่หมกมุ่นกับการเสพยาเสพติด และผู้ป่วยติดยาที่หมกมุ่นกับการพนัน จนละเลยกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่สามารถควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม คือ ความเครียด และสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม

ปัจจัยด้านจิตสังคม

เด็กและวัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยประสบความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน เกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ที่ได้รับการนิยมนักในปัจจุบัน คือ Massively-Multiplayer Role-Playing Online Game (MMRPOG) ยังสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจด้านสังคม เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การยอมรับ เป็นต้น พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการเรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอารมณ์ซึมเศร้า เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดในด้านต่างๆ

ครอบครัว ครอบครัวของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่เด็ก อาจเกิดเนื่องจากขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลา หรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมของลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มเพื่อนและสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นมาก เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นวีดีโอเกมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เด็กและวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่งเกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย⁽²⁶⁾

ด้านเศรษฐกิจ ก่อให้การความสูญเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง เช่น การเสียค่าใช้จ่ายอันไม่จำเป็นไปกับ ค่าใช้จ่ายจ่ายในการเล่นเกมส์หรืออินเทอร์เน็ต ทางอ้อม เช่น ผู้ปกครองที่ต้องหยุดงานเพื่อดูแลบุตรหลานหรือเสียค่าใช้จ่ายในการรักษาอาการติดเกมส์และอาการที่แทรกซ้อนหรือพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่มาจากการเล่นเกมส์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มีงานวิจัยที่ศึกษา เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ ดังนี้

ไกรสร ชันทจร⁽⁷⁾ ได้ศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กและเยาวชนชายที่กระทำความผิดในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน จ. อุบลราชธานี จำนวน 300 คนพบว่า

1. กลุ่มตัวอย่างมีระดับทักษะทางสังคม อยู่ในระดับปานกลาง
2. กลุ่มตัวอย่าง ที่มีระยะเวลาในการฝึกอบรมแตกต่างกัน มีทักษะทางสังคมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. กลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีการอบรมเลี้ยงดูแตกต่างกัน มีทักษะทางสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. หลังเข้าร่วม โปรแกรมพัฒนาทักษะทางสังคมแล้วกลุ่มตัวอย่างทักษะทางสังคมสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชยากร นรินทร์หงษ์ทอง⁽¹⁵⁾ ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบของทักษะทางสังคมและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมจากนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 98 คนพบว่า

1. นักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบปกติมีทักษะทางสังคมสูงขึ้น
2. นักเรียนในกลุ่มทดลองพฤติกรรมก้าวร้าวน้อยกว่านักเรียนในควบคุม

นาวิณ เข้มทอง⁽³⁾ ทำการศึกษาในบุคลากรที่ปฏิบัติงานในสำนักงานตรวจบัญชีกลางไหม จำนวน 159 คน พบว่าบุคลากรมีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง และทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือหากมีทักษะทางสังคมที่สูงก็จะมีความพึงพอใจในการปฏิบัติงานมากขึ้นด้วย

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์⁽⁵⁾ ได้ศึกษาผลการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนทักษะทาง สังคมในด้านการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่มที่แตกต่างกัน นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านการมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็น

ผู้นำ การช่วยเหลือผู้อื่น สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีสังคมมิติสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ภาศิญา อ่อนดี⁽²⁷⁾ ได้ศึกษาทักษะทางสังคมกับการปฏิบัติงานและมนุษย์สัมพันธ์ของพยาบาลประจำการ โรงพยาบาลศิริราชพบว่า พยาบาลที่มีทักษะทางสังคมสูงจะมี มนุษย์สัมพันธ์ และศักยภาพการปฏิบัติงานที่สูงกว่าพยาบาลที่มีทักษะทางสังคมต่ำ

รุ่งฤดี นิลละอ⁽²⁸⁾ ได้ศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยบางประการที่ส่งผลต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคมจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 จำนวน 669 คน พบว่า

1. สัมพันธภาพกับเพื่อน และอิทธิพลของสื่อ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมต่อต้านสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและสภาพแวดล้อมทางโรงเรียนมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมต่อต้านสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. สัมพันธภาพกับเพื่อนมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคมผ่านการควบคุมตนเอง สภาพแวดล้อมทางครอบครัว สภาพแวดล้อมทางโรงเรียน มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคมผ่านทางทักษะทางสังคมและการควบคุมตนเอง ทักษะทางสังคมไม่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคม

วรพจน์ สมานมิตร⁽⁹⁾ ได้ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนชาย จากนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2545 จำนวน 376 คน พบว่า

1. นักเรียนชายที่มีระดับชั้นเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันมีพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชายที่มีสภาพครอบครัวและลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกันมีพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดไม่แตกต่างกัน
3. ทักษะทางสังคม 2 ด้าน ได้แก่ ทักษะการสอนตนเอง และทักษะเพื่อการได้มาซึ่งแรงสนับสนุนทางสังคม สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนชายได้ร้อยละ 32.8

สุรศักดิ์ สุมารัตน์⁽²⁹⁾ ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนในโรงเรียนเอกชนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ปีการศึกษา 2539 จำนวน 650 คน พบว่า

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยตามลำดับคือ กลุ่มสร้างเสริมลักษณะวินัย กลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพ กลุ่มทักษะภาษาไทย กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต และกลุ่มทักษะคณิตศาสตร์

2. ทักษะทางสังคมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์ในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่มีทักษะทางสังคมในระดับสูง ปานกลางและต่ำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำแนกตามกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ และโดยส่วนรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

หรรษา แก้วพูลปรณ์⁽³⁰⁾ ได้ศึกษาผลการควบคุมความโกรธและทักษะสังคมพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการฝึกควบคุมความโกรธและทักษะทางสังคมมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว น้อยกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการเข้าฝึกลักษณะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

Benjamin D. Martin⁽³¹⁾ ทำการศึกษาโอกาสการเรียนรู้ทักษะทางสังคมจากเกมออนไลน์ชนิด MMORPG จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นจำนวน 489 คนที่เล่นเกมออนไลน์ชนิด MMORPG พบว่า ทักษะทางสังคมสามารถเรียนรู้ ปฏิบัติ และฝึกฝน จากการเล่นเกมออนไลน์ชนิด MMORPG ได้ โดยสภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์ชนิด MMORPG ช่วยเปิดโอกาสให้วัยรุ่นสามารถเรียนรู้และปฏิบัติทักษะทางสังคม

Ching-I Teng⁽³²⁾ ได้ทำการศึกษาบุคลิกภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์และการเติมเต็มความต้องการในชีวิตจริงจากวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 114 คนพบว่า บุคลิกภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความต้องการในชีวิตจริง

Chiu SI และคณะ⁽³³⁾ ได้ทำการศึกษาภาวะการติดเกมส์ในเด็กและวัยรุ่นในประเทศไทยได้พบว่า การติดเกมส์สัมพันธ์กับระดับพฤติกรรมต่อต้านสังคม ทักษะการเข้าสังคม และความสำเร็จทางการเรียน พบว่ากลุ่มที่มีพฤติกรรมติดเกมส์จะยังมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมสูงกว่ากลุ่มอื่นเพศกับการติดเกมส์จะแปลผลสัมพันธ์กับผลสำเร็จทางการเรียน การทำหน้าที่ของครอบครัวและความรู้สึกเบื่อหน่ายสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับระดับทักษะทางสังคม

Chris Segrin และ Melissa Taylor⁽³⁴⁾ ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและความพึงพอใจทางด้านจิตใจจากผู้ใหญ่ 703 คนพบว่า ทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสุขความพึงพอใจทางด้านจิตใจ โดยทักษะทางสังคมสามารถเป็นตัวชี้วัดความพึงพอใจทางด้านจิตใจได้

Eun Joo Kim และคณะ⁽³⁵⁾ ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะการติดเกมส์ออนไลน์กับความสามารถในการควบคุมตนเอง ความก้าวร้าว และบุคลิกภาพที่หลงตัวเองจากผู้เล่นเกม MMORPG จำนวน 1,471 คน พบว่า ความสามารถในการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์เชิงลบกับภาวะการติดเกมส์ออนไลน์ ในขณะที่ความก้าวร้าวและบุคลิกภาพที่หลงตัวเองกลับมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับภาวะการติดเกมส์ออนไลน์

Huffaker D. และคณะ⁽³⁶⁾ ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของผู้เชี่ยวชาญในการเล่นเกมส์ออนไลน์ชนิด MMORPG จำนวน 1,457 คน พบว่า การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่าง

ผู้เล่นช่วยให้ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ประสบความสำเร็จและสามารถผ่านเงื่อนไขต่างๆภายในเกมส์ได้ จะเห็นได้ว่าผู้ที่เชี่ยวชาญและประสบความสำเร็จในเกมส์ มีการติดต่อสื่อสารที่ดีกว่าผู้เล่นระดับทั่วไป

Jane Barnett and Mark Coulson⁽³⁷⁾ ได้ทำการทบทวนตรวจสอบมุมมองทางจิตวิทยากับเกมออนไลน์ชนิด MMORPG พบว่า เกมออนไลน์ชนิด MMORPG สามารถใช้ในการทดสอบพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ได้ ด้วยเหตุผล 5 ประการคือ

1. เกมออนไลน์ชนิดนี้ เปรียบเสมือนโลกจริงที่จะต้องอยู่ในสังคมและมีทักษะทางสังคม ทั้งด้านมิตรภาพ การทำงานร่วมกันเป็นทีมและความก้าวหน้าภายในเกมส์
2. การเลือกที่จะเล่นหรือสวมบทบาทตัวละครต่างๆในเกมส์สามารถช่วยในการตรวจสอบการรับรู้ภาพลักษณ์ของตนเองทั้งภายในและนอกเกมส์ได้
3. แรงจูงใจทางสังคมตามธรรมชาติของเกมออนไลน์ชนิดนี้เป็นสาเหตุหลัก ของสังคมออนไลน์ ที่เปรียบเสมือนการอยู่ในโลกแห่งความจริง
4. แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ของผู้เล่นในความหมายที่ต่างกันสามารถนำไปใช้ในการศึกษาลักษณะเฉพาะของตัวบุคคลที่แตกต่างกันได้
5. เกมออนไลน์ชนิดนี้เหมาะสำหรับการพัฒนาและตรวจสอบเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการรักษาและการเรียนรู้

Jeroen S. Lemmens และคณะ⁽³⁸⁾ ได้ศึกษาสาเหตุทางจิตสังคมและภาวะการติดเกมส์ในวัยรุ่นที่เล่นเกมส์จำนวน 543 คน พบว่า ความสามารถทางสังคม การเห็นคุณค่าในตนเอง และความเหงา เป็นปัจจัยที่สามารถใช้ในการทำนายภาวะการติดเกมส์ต่อมาในอีก 6 เดือนให้หลัง

Jun Won Kim และคณะ⁽³⁹⁾ ที่ทำการศึกษาลักษณะของผู้เล่นเกมส์ออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ และการเลือกชนิดของเกมส์ในการเล่นจากนักเรียนจำนวน 656 คนที่เล่นเกมส์ออนไลน์ 4 ชนิดคือ เกมส์ออนไลน์ชนิด RPG, FPS, RTS, และเกมส์ประเภทกีฬาพบว่า ชนิดของเกมส์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการใช้เวลาในการเล่นเกมส์และพฤติกรรมการติดเกมส์ โดยเกมส์ออนไลน์ชนิด RPG มีปัจจัยที่ทำให้ติดเกมส์ง่ายกว่าเกมส์ชนิดอื่นๆ นอกจากนี้ยังพบว่าการเล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนที่ลดลงอีกด้วย

Lo Sk. Wang และคณะ⁽⁴⁰⁾ ได้ทำการศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความกังวลต่อสังคมในกลุ่มผู้เล่นเกมส์ออนไลน์ โดยทำการศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยที่เล่นเกมส์ออนไลน์จำนวน 174 คนพบว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะแยลงและความวิตกกังวลจะเพิ่มขึ้นเมื่อใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์เพิ่มขึ้น

Ming Liu และ Wei Peng⁽⁴¹⁾ ได้ศึกษากระบวนการคิดและการทำนายผลทางจิตวิทยาในผู้เล่นเกมออนไลน์ชนิด MMORPG จำนวน 288 คนพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ชนิด MMORPG มีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับความสามารถในการควบคุมทักษะทางสังคม ผู้ที่มีการควบคุมทักษะทางสังคมไม่ดีมีแนวโน้มที่จะแสวงหาการพึ่งพาทางด้านจิตใจจาก MMORPG มากกว่า

Nicolas Ducheneaut and Robert J. Moore⁽⁴²⁾ ศึกษาการเรียนรู้ทักษะทางสังคมในเกมออนไลน์ชนิด MMORPG พบว่าเกมออนไลน์ชนิด MMORPG เปิดโอกาสให้เรียนรู้ทักษะทางสังคมจากการทำกิจกรรมต่างๆในเกมส์ กล่าวคือ การหากลุ่มเข้าร่วม การจัดการทำงานภายในกลุ่ม การประสานงานและให้ความร่วมมือในกลุ่ม เพื่อร่วมกันทำกิจกรรมให้ขึ้นไปตามเงื่อนไขของเกมส์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม 3 ด้านคือ ด้านการบริหารจัดการตนเอง ด้านการร่วมมือหรือประสานงานกับบุคคลอื่นและด้านการหยุดการเข้าร่วมสังคม

Scott Caplan และคณะ⁽⁴³⁾ ได้ศึกษาปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตและปัญหาทางด้านจิตใจจากผู้เล่นเกมออนไลน์ชนิด MMORPG จำนวนมากกว่า 4,000 คน พบว่า เกมออนไลน์ชนิด MMO เป็นตัวแปรที่ห้าที่ทำให้สามารถทำนายระดับปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้

Zaheer Hussain and Mark D. Griffiths⁽⁴⁴⁾ ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เชิงคุณภาพเกี่ยวกับทัศนคติ ความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ จากผู้เล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด 71 พบว่า ผู้เล่นเกมส์ได้เล่นเกมออนไลน์ชนิด MMORPG เพื่อบรรเทาความรู้สึกที่ไม่ดีของตน ทั้งยังพบว่าการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบเชิงลบต่อการใช้ชีวิตประจำวันบางอย่างด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย(Research Design)

เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-Sectional Descriptive Study)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมาย (Target Population)

นิสิต นักศึกษา ที่มีอายุ 18-24 ปี ที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อเล่นเกมส์ออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร

ประชากรตัวอย่าง (Sample Population)

ประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ คือนิสิต นักศึกษาที่มีอายุ 18-24 ปี ปีที่
ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมส์ออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 เขต ซึ่งมี
จำนวนทั้งสิ้น 52,736 คน⁽⁸⁾ ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือกเข้า

เกณฑ์การคัดเลือกเข้า (Inclusion Criteria)

1. เป็นวัยรุ่นที่มี อายุ 18-24 ปี ที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขต
กรุงเทพมหานคร
2. เป็นผู้ที่เล่นเกมส์ออนไลน์
3. สามารถสื่อสารและอ่านภาษาไทยเพื่อทำแบบสอบถามได้
4. มีความยินดีและให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

เกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria)

1. ไม่เล่นเกมส์ออนไลน์
2. ไม่สามารถอ่านภาษาไทยเพื่อทำแบบสอบถามได้

กลุ่มตัวอย่าง (Sample)

นิสิต นักศึกษาที่มีอายุ 18-24 ปี ที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อเล่นเกมส์ออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่เดือนมกราคม 2555 – มีนาคม 2555

ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (Sample size)

คำนวณสูตรของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

$$\text{สูตร } n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ n = ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
 N = จำนวนประชากรทั้งหมด
 e = ระดับความเชื่อมั่น 95% ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.05

$$\text{แทนค่า } n = \frac{52,736}{1 + 52,736(0.05)^2} = 396.98$$

ดังนั้นต้องใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 397 คน

การสุ่มตัวอย่าง (Sampling technique)

กลุ่มตัวอย่างได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากการแบ่งเขตการบริหารงานกรุงเทพมหานคร 6 กลุ่ม ต่อมาจึงคำนวณกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการในตามสัดส่วนของขนาดประชากรตัวอย่างในแต่ละกลุ่มเขต จากนั้นใช้วิธีการสุ่มโดยการจับฉลาก เพื่อสุ่มตัวอย่างเขตจากกลุ่มเขตการบริหารงานกลุ่มละ 2 เขต โดยจำนวนตัวอย่างในแต่ละเขตจะคิดตามสัดส่วนขนาดของประชากรที่อาศัยในเขตที่สุ่มได้นั้นๆ และท้ายที่สุดทำการสุ่มตัวอย่างร้านอินเทอร์เน็ตตามทะเบียนพาณิชย์ในแต่ละเขต เขตละ 5 ร้าน แล้วใช้เด็กวัยรุ่นที่มาใช้บริการในร้านมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ดังแผนภาพต่อไปนี้

กลุ่มเขตในกทม.ทั้งหมด 50 เขต

(N= 52,736 คน)

n = 397 คน



รัตนโกสินทร์	บูรพา	ศรีนครินทร์	เจ้าพระยา	กรุงธนใต้	กรุงธนเหนือ
11.59%	23.57%	18.12%	15.44%	17.92%	13.36%
46 คน	94 คน	72 คน	61 คน	71 คน	53 คน

รายชื่อเขตที่ได้จากการสุ่ม มีดังต่อไปนี้

1. กลุ่มรัตนโกสินทร์ ได้แก่ เขตราชเทวี จำนวน 39 คน
เขตปทุมวัน จำนวน 29 คน
2. กลุ่มบูรพา ได้แก่ เขตบางเขน จำนวน 58 คน
เขตบางกะปิ จำนวน 47 คน
3. กลุ่มศรีนครินทร์ ได้แก่ เขตหนองจอก จำนวน 39 คน
เขตลาดกระบัง จำนวน 41 คน
4. กลุ่มเจ้าพระยา ได้แก่ เขตดินแดง จำนวน 39 คน
เขตบางนา จำนวน 30 คน
5. กลุ่มกรุงธนใต้ ได้แก่ เขตราชบุรีบูรณะ จำนวน 33 คน
เขตธนบุรี จำนวน 47 คน
6. กลุ่มกรุงธนเหนือ ได้แก่ เขตหนองแขม จำนวน 30 คน
เขตภาษีเจริญ จำนวน 29 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล สร้างโดยผู้วิจัย มีคำถามทั้งหมด 20 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ยล่าสุด (GPX) ระดับการศึกษาของบิดามารดา สถานภาพสมรสของบิดามารดา รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ชื่อเกมส์ที่เล่น และระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์

ส่วนที่ 2 วัดทักษะทางสังคมฉบับข้อความสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งจัดทำโดย คาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง⁽²⁾ ผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่อขออนุญาตใช้แบบวัดดังกล่าว ไปยังบัณฑิตวิทยาลัยของมหาลัษศรีนครินทรวิโรฒซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับนี้จัดทำขึ้นในปี พ.ศ. 2546 โดยผู้จัดทำได้ตรวจตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ ซึ่งค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่ได้อยู่ระหว่าง 0.627 ถึง 0.811 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับมีค่าอยู่ที่ 0.8779 ทักษะทางสังคมออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ การแสดงออกทางอารมณ์ ความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ การแสดงออกทางสังคม ความไวในการรับรู้ทางสังคม การควบคุมทางสังคม ซึ่งมีข้อคำถามทั้งหมด 66 ข้อ โดยแบ่งเป็น

การแสดงออกทางอารมณ์	9	ข้อ
ความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น	9	ข้อ
การควบคุมอารมณ์	12	ข้อ
การแสดงออกทางสังคม	12	ข้อ
ความไวในการรับรู้ทางสังคม	12	ข้อ
การควบคุมทางสังคม	12	ข้อ

แบบประเมินมีลักษณะให้เลือกตอบคือ จริง จริงบางครั้ง และไม่จริง

เกณฑ์การให้คะแนน โดยข้อความทางบวกมี การให้คะแนนดังนี้

- จริง ให้ 2 คะแนน
- จริงเป็นบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- ไม่จริง ให้ 0 คะแนน

กรณีที่เป็นข้อความทางลบเกณฑ์การให้คะแนนจะเป็นไปในทางทิศตรงกันข้าม ข้อความทางลบได้แก่ ข้อ 3, 6, 7, 9, 23, 24, 27, 29, 30, 33, 36, 41, 42, 48, 58, 62 และ 66

การแปลความหมายของคะแนน จะมี 2 วิธี ดังนี้

1. แปลความหมายโดยเทียบกันเกณฑ์ปกติ ซึ่งผู้วิจัยใช้ในการแปลความหมายระดับทักษะทางสังคม โดยรวมโดยนำคะแนนดิบมาเทียบตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน 101-132	แปลว่า มีทักษะทางสังคมสูงมาก
คะแนน 87-100	แปลว่า มีทักษะทางสังคมสูง
คะแนน 72-86	แปลว่า มีทักษะทางสังคมปานกลาง
คะแนน 59-71	แปลว่า มีทักษะทางสังคมต่ำ
ค่าคะแนน 32-58	แปลว่า มีทักษะทางสังคมต่ำมาก

2. แปลความหมาย จะใช้เกณฑ์ค่ากลาง (Mid point) ซึ่งผู้วิจัยใช้ในการแปลความหมายระดับทักษะทางสังคม ของคะแนนในแต่ละด้าน โดยนำคะแนนที่รวมทักษะทางสังคมในแต่ละด้านมาหารด้วยจำนวนข้อของด้านนั้น เพื่อปรับเป็นคะแนนที่มีช่วงระหว่าง 0-2 โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนดังนี้

คะแนน 1.50 - 2.00	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับสูง
คะแนน 0.50 - 1.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง
คะแนน 0.00 - 0.49	หมายถึง มีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ

ส่วนที่ 3 แบบทดสอบ Problem Video Game Playing (PVP) ฉบับภาษาไทย ซึ่งแปลและพัฒนาแบบทดสอบโดยผศ .นพ.ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและคณะ ⁽⁴⁵⁾ จากการแปลแบบทดสอบ Problem Video Game Playing (PVP) ให้เป็นภาษาไทยแล้วดัดแปลงคำถามบางส่วนจากเกณฑ์วินิจฉัย Pathological gambling และ Substance dependence ตาม DSM-IV มีค่า Cronbach's alpha เท่ากับ 0.70 ประกอบด้วยคำถามจำนวน 9 ข้อ แบบทดสอบมีลักษณะให้เลือกตอบคือ จริง และไม่จริง เกณฑ์การให้คะแนน คือ ใช่ ให้ 1 คะแนน และไม่ใช่ ให้ 0 คะแนน

การแปลความหมายของคะแนน โดยจะแบ่งคะแนนออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่

คะแนน 0 – 4 คะแนน	หมายถึง ไม่มีพฤติกรรมติดเกม
คะแนน 5 – 9 คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมติดเกม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อขอหนังสือจากภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อขออนุญาตเจ้าของแบบสอบถามในการนำแบบสอบถามมาใช้
2. ติดต่อหาสถานที่ที่เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล
3. จัดเตรียมแบบสอบถามและนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลตามสัดส่วนที่กำหนดไว้ในแต่ละพื้นที่ ซึ่งในการเก็บข้อมูลจะเก็บตัวอย่างจำนวนมากกว่า 10% ที่คำนวณได้เพื่อป้องกันความผิดพลาดของผู้เข้าร่วมวิจัยที่ให้ข้อมูลไม่ครบหรือขาดหาย
4. ลงพื้นที่ไปร้านอินเทอร์เน็ตตามเขตที่ได้สุ่มได้ เข้าไปเดินสำรวจภายในร้านแล้วตรวจสอบว่าบุคคลใดบ้างที่กำลังเล่นเกมออนไลน์ หากเล่นก็จะถือว่าเป็นเป้าหมายที่จะเก็บข้อมูล
5. เมื่อพบเป้าหมายแล้วจะเข้าไปอธิบายให้ทราบถึงข้อมูลต่างๆให้ผู้นั้นรับรู้และสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมการทำแบบสอบถาม หากผู้นั้นยินยอมผู้วิจัยจะให้ผู้เข้าร่วมวิจัย ลงมือทำแบบสอบถามซึ่งใช้เวลาทั้งสิ้น 30-45 นาที
6. เก็บแบบสอบถามกลับคืน คัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามฉบับที่สมบูรณ์ และตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้เพื่อทำการวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) for Windows Version 18 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติดังนี้

1. ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง
2. ใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ได้แก่
 - Spearman's Rho correlation
 - เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับประเภทของเกมออนไลน์
 - เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์
 - เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับพฤติกรรมการติดเกมส์
 - Mann-Whitney Test
 - เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมในแต่ละด้านกับพฤติกรรมการติดเกมส์

- Kruskal-Wallis Test

เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมจากผู้ที่มีสถานภาพสมรสของบิดามารดาที่แตกต่างกัน

เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมจากรายได้เฉลี่ยของครอบครัวที่แตกต่างกัน

เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมในแต่ละด้านจากระยะเวลาในการเล่นเกมส์ที่แตกต่างกัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ระดับ ทักษะทางสังคม ของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการเปรียบเทียบทักษะทางสังคมโดยรวมและแยกเป็นแต่ละด้านจากชนิดของเกมสที่เล่นและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ รวมไปถึงการหาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ โดยนำข้อมูลจากแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบ วัดทักษะทางสังคม แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมส์

ผลการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 7 ตอน ตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูล เพศ อายุ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ยล่าสุด(GPX) ระดับการศึกษาของบิดามารดา สถานภาพสมรสของบิดามารดา รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ประเภทของเกมสที่เล่นและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาระดับทักษะทางสังคมของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่าง ทักษะทางสังคม ประเภทของเกมสออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์และกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมจากพฤติกรรมการเล่นเกมส์

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมจากระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมสที่แตกต่างกัน

ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากผู้ที่มีสถานภาพสมรสของบิดามารดาที่แตกต่างกัน

ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากรายได้เฉลี่ยของครอบครัวที่แตกต่างกัน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลการเล่นเกมส์ออนไลน์

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคลของนิสิต

**นักศึกษาที่เล่นเกมส์ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
จากจำนวนทั้งหมด 471 คน**

	ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
เพศ			
	ชาย	436	92.6
	หญิง	35	7.4
สถานภาพการศึกษา			
	ไม่ได้ศึกษา/ศึกษาจบแล้ว	49	10.4
	กำลังศึกษาอยู่	422	89.6
ระดับการศึกษาของผู้ที่ไม่ได้ศึกษา/ศึกษาจบแล้ว			
	ประถมศึกษา	6	1.3
	มัธยมศึกษาตอนต้น	22	4.7
	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น	6	1.3
	อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	2	0.4
	ปริญญาตรี	13	2.8
ระดับการศึกษาของผู้กำลังศึกษาอยู่			
	มัธยมศึกษาตอนต้น	24	5.1
	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น	25	5.3
	อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	10	2.1
	ปริญญาตรี	362	76.9
	ปริญญาโท	1	0.2
เกรดเฉลี่ยของผู้กำลังศึกษาอยู่			
	ตั้งแต่ 0 - 1.99	19	4.5
	ตั้งแต่ 2 - 2.99	283	67.1
	ตั้งแต่ 3 - 4	92	21.8
	รวม	394	93.4

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล
จากจำนวนทั้งหมด 471 คน (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
สถานภาพของผู้ปกครอง		
แต่งงาน/อยู่ด้วยกัน	332	70.5
แต่งงาน/แยกกันอยู่	45	9.6
หย่าร้าง	61	13
หม้าย	33	7
ระดับการศึกษาของบิดา		
ประถมศึกษา	105	22.3
มัธยมศึกษาตอนต้น	50	10.6
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น	73	15.5
อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	45	9.6
ปริญญาตรี	115	24.4
สูงกว่าระดับปริญญาตรี	52	11
อื่นๆ	31	6.6
อาชีพหลักของบิดา		
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	16	3.4
พนักงานเอกชน	52	11
ธุรกิจส่วนตัว	200	42.5
ข้าราชการ	70	14.9
เกษียณ/พ่อบ้าน/ว่างงาน	25	5.3
อื่นๆ	108	22.9
ระดับการศึกษาของมารดา		
ประถมศึกษา	124	26.3
มัธยมศึกษาตอนต้น	57	12.1
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น	71	15.1
อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	38	8.1
ปริญญาตรี	126	26.8
สูงกว่าปริญญาตรี	33	7

อื่นๆ	22	4.7
-------	----	-----

**ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล
จากจำนวนทั้งหมด 471 คน (ต่อ)**

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
อาชีพหลักของมารดา		
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	14	3
พนักงานเอกชน	52	11
ธุรกิจส่วนตัว	166	35.2
ข้าราชการ	51	10.8
เกษียณ/พ่อบ้าน/ว่างงาน	89	18.9
อื่นๆ	99	21
รายได้ของครอบครัวต่อเดือน (บาท)		
น้อยกว่า 20,000 บาท	210	44.6
20,000 - 40,000 บาท	94	20
40,001 - 60,000 บาท	71	15.1
60,001 - 80,000 บาท	40	8.5
80,001 - 100,000 บาท	32	6.8
100,000 บาทขึ้นไป	24	5.1
(Mode =20,000 บาท, Min = 2,000 บาท , Max = 1,000,000 บาท)		
เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือที่พักอาศัย		
มี	411	87.3
ไม่มี	60	12.7
การใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านหรือที่พักอาศัย		
มี	379	80.5
ไม่มี	92	19.5
แหล่งการใช้บริการอินเทอร์เน็ต		
บ้าน	379	80.5
ร้านอินเทอร์เน็ต	471	100
สถานศึกษา	167	35.5
ที่ทำงาน	43	9.1
อื่นๆ	32	6.8

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล (ต่อ)
จากจำนวนทั้งหมด 471 คน

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต		
หาข้อมูล	61	13
รับ – ส่งอีเมลล์	9	1.9
เล่นเกมส์	290	61.6
ท่องเว็บไซต์	103	21.9
อื่นๆ	8	1.7
ความถี่ในการใช้บริการร้านเน็ตต่อสัปดาห์		
น้อยกว่า 2 ครั้ง	117	24.8
2 - 3 ครั้ง	161	34.2
4 - 5 ครั้ง	90	19.1
5 ครั้งขึ้นไป	103	21.9
ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ต (ชั่วโมง)		
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	105	22.3
ตั้งแต่ 2 แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	213	45.2
ตั้งแต่ 4 แต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	88	18.7
ตั้งแต่ 6 แต่ไม่เกิน 8 ชั่วโมง	25	5.3
ตั้งแต่ 8 แต่ไม่เกิน 10 ชั่วโมง	22	4.7
ตั้งแต่ 10 ชั่วโมงขึ้นไป	18	3.8
(Mean = 4.27 ชม., Min = 1ชม., Max = 24 ชม.)		
เวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่โดยประมาณต่อสัปดาห์(วัน)		
ประมาณ 1 วันต่อสัปดาห์	29	6.2
ประมาณ 2 วันต่อสัปดาห์	63	13.4
ประมาณ 3 วันต่อสัปดาห์	90	19.1
ประมาณ 4 วันต่อสัปดาห์	75	15.9
ประมาณ 5 วันต่อสัปดาห์	71	15.1
ประมาณ 5 วันต่อสัปดาห์	25	5.3
ทุกวัน	118	25.1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล (ต่อ)

จากจำนวนทั้งหมด 471 คน

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่ต่อวัน (ชั่วโมง)		
น้อยกว่า 4 ชั่วโมง	297	63.1
ตั้งแต่ 4 แต่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง	117	24.8
ตั้งแต่ 8 แต่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง	37	7.9
ตั้งแต่ 12 แต่น้อยกว่า 16 ชั่วโมง	10	2.1
ตั้งแต่ 16 แต่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง	9	1.9
ตั้งแต่ 20 ชั่วโมงขึ้นไป	1	0.2
(Mean = 4.64 ชม., Min = 0.5 ชม., Max = 24 ชม.)		
ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด		
เกมส์ประเภท MMORPG	249	52.9
เกมส์ประเภท Casual Game	222	47.1

จากตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 471 คน พบว่า

กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย 436 คน (ร้อยละ 92.6) เป็นหญิง 35 คน (ร้อยละ 7.4) ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ จำนวน 422 คน (ร้อยละ 89.6) ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ใน ระดับปริญญาตรี 362 คน คิดเป็นร้อยละ 76.9 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จากกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ทั้งหมด มีเพียง 394 รายเท่านั้นที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลการศึกษาหรือเกรดเฉลี่ย โดยเกรดเฉลี่ยส่วนใหญ่จะอยู่ที่ระดับ 2.0-2.99 คิดเป็นร้อยละ 67.1 จากข้อมูลที่เก็บได้

สถานภาพของบิดามารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสถานภาพแต่งงานหรืออยู่ร่วมกัน จำนวน 332 คน (ร้อยละ 70.5) รองลงมาคือสถานภาพหย่าร้างจำนวน 61 คน (ร้อยละ 13) สถานภาพแต่งงานโดยแยกกันอยู่จำนวน 45 คน (ร้อยละ 9.6) และสถานภาพหม้ายจำนวน 33 คน (ร้อยละ 7)

ระดับการศึกษาบิดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี มีจำนวน 115 คน (ร้อยละ 24.4) รองลงมาคือระดับประถมศึกษา มีจำนวน 105 คน (ร้อยละ 22.3) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น (ปวช.) มีจำนวน 73 คน (ร้อยละ 15.5)

ส่วนใหญ่อาชีพหลักของบิดาของกลุ่มตัวอย่างจะประกอบอาชีพทำธุรกิจส่วนตัว จำนวน 200 คน (ร้อยละ42.5) ประกอบอาชีพอื่นๆนอกเหนือจากที่แสดงไว้ในตารางจำนวน 108 คน (ร้อยละ22.9) และประกอบอาชีพรับราชการ 70 คน (ร้อยละ14.9)

ระดับการศึกษามารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี มีจำนวน 126 คน (ร้อยละ 26.8) รองลงมาเป็นระดับประถมศึกษา มีจำนวน 124 คน (ร้อยละ 26.3) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น (ปวช.) มีจำนวน 71 คน (ร้อยละ 15.1) ส่วนใหญ่อาชีพหลักของมารดาของกลุ่มตัวอย่างจะประกอบอาชีพทำธุรกิจส่วนตัว จำนวน 166 คน (ร้อยละ 35.2) ประกอบอาชีพอื่นๆนอกเหนือจากที่แสดงไว้ในตารางจำนวน 99 คน (ร้อยละ 21) เป็นแม่บ้านหรือเกษียณหรือว่างงาน 89 คน (ร้อยละ 18.9)

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัวกลุ่มตัวอย่าง จากการสำรวจพบว่ามีเพียง 385 คน เท่านั้นที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว ซึ่ง ส่วนใหญ่จะมีรายได้น้อยกว่า 20,000 บาท จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 44.6 รองลงมาก็คือมีรายได้ตั้งแต่ 20,000-40,000 บาท จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และมีรายได้ตั้งแต่ 40,000-60,000 บาท จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 15.1 โดยรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่น้อยที่สุดคือ 2,000 บาทและรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่มากที่สุดคือ 1,000,000 บาท

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือที่พักอาศัย 411 คน (ร้อยละ 87.3) มีเพียง 60 คน (ร้อยละ 12.7) เท่านั้นที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยกลุ่มตัวอย่างสามารถใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านหรือที่พักอาศัยได้ 379 คน (ร้อยละ 80.5) และไม่สามารถใช้ได้ 92 คน (ร้อยละ 19.5)

สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างสามารถใช้ อินเทอร์เน็ตได้นอกจากร้านอินเทอร์เน็ตและสถานที่พักอาศัยแล้วดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว กลุ่มตัวอย่างยังสามารถใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานศึกษา จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 35.5 จากทั้งหมด และใช้จากที่ทำงาน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 9.1 นอกจากนั้นที่เหลือคือ 32 คน (ร้อยละ 6.8) สามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตได้นอกเหนือจากสถานที่ที่กล่าวมา

วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เพื่อเล่นเกมส์ 290 คน (ร้อยละ 61.6) รองลงมาก็คือใช้เพื่อท่องเว็บไซต์ 103 คน (ร้อยละ 21.9) และใช้เพื่อหาข้อมูล 61 คน (ร้อยละ 13)

ความถี่ในการเข้ามาใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้บริการ 2-3 ครั้งต่อ 1 สัปดาห์ 161 คน (ร้อยละ 34.2) ใช้บริการน้อยกว่าสองครั้ง 117 คน (ร้อยละ 24.8) ใช้บริการ 5 ครั้งขึ้นไป 103 คน (ร้อยละ 21.9) และใช้บริการ 4-5 ครั้ง 90 คน (ร้อยละ 19.1)

ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เล่นตั้งแต่ 2 ชั่วโมงขึ้นไป แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง จำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 45.2 น้อยกว่า 2 ชั่วโมง 105 คน คิดเป็นร้อยละ

22.3 และตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไปแต่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 18.7 เฉลี่ยระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคิดเป็น 4.27 ชั่วโมง โดยระยะเวลาที่ใช้น้อยที่สุดคือ 1 ชั่วโมง และระยะเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 24 ชั่วโมง

เวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่คิดเป็นวันโดย ประมาณ ต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่จะเล่นทุกวัน จำนวน 118 คน(ร้อยละ25.1) 3วันต่อสัปดาห์ 90 คน (ร้อยละ 19.1) 4วันต่อสัปดาห์ 75 คน (ร้อยละ15.9) และ 5วันต่อสัปดาห์ 71 คน (ร้อยละ15.1)

เวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ จากทุกสถานที่เฉลี่ยต่อวันคิดเป็นชั่วโมง ส่วนใหญ่เล่นน้อยกว่า 4 ชั่วโมง 297 คน (ร้อยละ63.1) ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไปแต่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง 117 คน (ร้อยละ 24.8) และตั้งแต่ 8 ชั่วโมงแต่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง 37 คน (ร้อยละ7.9) โดยระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่ต่อวันที่น้อยที่สุดคือ 30 นาที และมากที่สุดคือ 24 ชั่วโมง

ประเภทของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่น การศึกษาในครั้งนี้จะแบ่งเกมออนไลน์ ออกเป็นเพียงแค่ 2 ประเภทคือ ชนิด Massive Multiplayer Online Role-playing Games (MMORGP) และประเภท Casual Game โดยกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมประเภท MMORGP 249 คน คิดเป็นร้อยละ 52.9 และเล่นเกมประเภท Casual Game 222 คน คิดเป็นร้อยละ 47.1

ตอนที่ 2 ข้อมูลระดับทักษะทางสังคมของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้าน
อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 2 ระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้าน
อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 471 คน

ระดับทักษะทางสังคม		จำนวน	ร้อยละ
มีทักษะทางสังคมต่ำมาก	(32 – 58 คะแนน)	6	1.3
มีทักษะทางสังคมต่ำ	(59 – 71 คะแนน)	86	18.3
มีทักษะทางสังคมปานกลาง	(72 – 86 คะแนน)	153	32.5
มีทักษะทางสังคมสูง	(87 – 100 คะแนน)	139	29.5
มีทักษะทางสังคมสูงมาก	(101 – 132 คะแนน)	87	18.5

Mean = 86.43 คะแนน, SD = 14.53 คะแนน, Min = 53 คะแนน, Max = 125 คะแนน

จากตารางที่ 2 จำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับ ทักษะทางสังคม พบว่าระดับทักษะทางสังคมจากการศึกษาครั้งนี้เฉลี่ยอยู่ที่ 86.43 คะแนน จากคะแนนเต็ม 132 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 14.53)

เมื่อพิจารณาระดับ ทักษะทางสังคมของนิสิตนักศึกษาที่ เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าส่วนใหญ่หรือนิสิต นักศึกษามีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 32.5) รองลงมาคือมีทักษะทางสังคมระดับสูง (ร้อยละ 29.5) มีทักษะทางสังคมระดับสูงมาก (ร้อยละ 18.5) มีทักษะทางสังคมระดับต่ำ (ร้อยละ 18.3) และมีทักษะทางสังคมระดับต่ำมาก (ร้อยละ 1.3) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ข้อมูลระดับทักษะทางสังคมของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้าน
อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 3 คะแนนทักษะทางสังคมรายด้านของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการ
จากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 471 คน

ทักษะทางสังคม	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D	Min	Max
การแสดงออกทางอารมณ์	18	11.32	2.60	2	18
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	18	12.90	2.78	5	18
การควบคุมอารมณ์	24	15.79	3.83	4	24
การแสดงออกทางสังคม	24	15.92	3.92	4	24
ความไวในการรับรู้สังคม	24	17.00	3.34	9	24
การควบคุมทางสังคม	24	13.49	4.02	3	24

จากตารางที่ 3 คะแนนเต็ม ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนที่มากที่สุด และ
คะแนนที่น้อยที่สุดของกลุ่มตัวอย่างพบว่า

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางอารมณ์เฉลี่ยอยู่ที่ 11.32 คะแนน โดย
คะแนนที่น้อยที่สุดคือ 2 คะแนนและคะแนนที่มากที่สุดคือ 18 คะแนน

ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นเฉลี่ยอยู่ที่ 12.90 คะแนน โดยคะแนนที่น้อยที่สุด
คือ 5 คะแนนและคะแนนที่มากที่สุดคือ 18 คะแนน

ด้านการควบคุมอารมณ์เฉลี่ยอยู่ที่ 15.79 คะแนน โดยคะแนนที่น้อยที่สุดคือ 4 คะแนน
และคะแนนที่มากที่สุดคือ 24 คะแนน

ด้านการแสดงออกทางสังคมเฉลี่ยอยู่ที่ 15.92 คะแนน โดยคะแนนที่น้อยที่สุดคือ 4
คะแนนและคะแนนที่มากที่สุดคือ 24 คะแนน

ด้านความไวในการรับรู้สังคมเฉลี่ยอยู่ที่ 17 คะแนน โดยคะแนนที่น้อยที่สุดคือ 9 คะแนน
และคะแนนที่มากที่สุดคือ 24 คะแนน

ด้านการควบคุมทางสังคมเฉลี่ยอยู่ที่ 13.49 คะแนน โดยคะแนนที่น้อยที่สุดคือ 3 คะแนน
และคะแนนที่มากที่สุดคือ 24 คะแนน

ตอนที่ 2 ข้อมูลระดับทักษะทางสังคมของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้าน
อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4 ระดับทักษะทางสังคมรายด้านของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้าน
อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 471 คน

ทักษะทางสังคม		จำนวน	ร้อยละ
การแสดงออกทางอารมณ์			
มีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ	(0.00 – 0.49 คะแนน)	3	0.6
มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง	(0.50 – 1.49 คะแนน)	372	79
มีทักษะทางสังคมในระดับสูง	(1.50 – 2.00 คะแนน)	96	20.4
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น			
มีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ	(0.00 – 0.49 คะแนน)	-	-
มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง	(0.50 – 1.49 คะแนน)	275	58.4
มีทักษะทางสังคมในระดับสูง	(1.50 – 2.00 คะแนน)	196	41.6
การควบคุมอารมณ์			
มีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ	(0.00 – 0.49 คะแนน)	1	0.2
มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง	(0.50 – 1.49 คะแนน)	310	65.8
มีทักษะทางสังคมในระดับสูง	(1.50 – 2.00 คะแนน)	160	34
การแสดงออกทางสังคม			
มีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ	(0.00 – 0.49 คะแนน)	3	0.6
มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง	(0.50 – 1.49 คะแนน)	302	64.1
มีทักษะทางสังคมในระดับสูง	(1.50 – 2.00 คะแนน)	166	35.2
ความไวในการรับรู้สังคม			
มีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ	(0.00 – 0.49 คะแนน)	-	-
มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง	(0.50 – 1.49 คะแนน)	253	53.7
มีทักษะทางสังคมในระดับสูง	(1.50 – 2.00 คะแนน)	218	46.3
การควบคุมทางสังคม			
มีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ	(0.00 – 0.49 คะแนน)	7	1.5
มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง	(0.50 – 1.49 คะแนน)	393	83.4
มีทักษะทางสังคมในระดับสูง	(1.50 – 2.00 คะแนน)	71	15.1

จากตารางที่ 4 จำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับ ทักษะทางสังคมรายด้าน พบว่า

ส่วนใหญ่บัณฑิต นักศึกษามีทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางอารมณ์อยู่ในระดับปานกลาง 372 คน (ร้อยละ79.6) ระดับสูง 96 คน (ร้อยละ20.4) และระดับต่ำ 3 คน (ร้อยละ0.6)

ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น จะพบระดับทักษะทางสังคม เพียงแค่ 2 ระดับคือระดับปานกลาง 275 คน (ร้อยละ58.4) และระดับสูง 196 คน (ร้อยละ41.6)

ด้านการควบคุมอารมณ์ ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง 310 คน (ร้อยละ65.8) รองลงมาคือระดับสูง 160 คน (ร้อยละ34) และระดับต่ำ 1 คน (ร้อยละ0.2)

ด้านการแสดงออกทางสังคม ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง 302 คน (ร้อยละ64.1) รองลงมาคือระดับสูง 166 คน (ร้อยละ35.2) และระดับต่ำ 3 คน (ร้อยละ0.6)

ด้านความไวในการรับรู้สังคม จะพบระดับทักษะทางสังคมเพียงแค่ 2 ระดับคือระดับปานกลาง 253 คน (ร้อยละ53.7) และระดับสูง 218 คน (ร้อยละ46.3)

ด้านการควบคุมทางสังคม ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง 393 คน (ร้อยละ83.4) รองลงมาคือระดับสูง 71 คน (ร้อยละ15.1) และระดับต่ำ 7 คน (ร้อยละ1.5)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับ ประเภทของเกมออนไลน์
เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์และกับพฤติกรรมการติดเกมส์ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมส์
ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่างทักษะทางสังคมและและ
ประเภทของเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ความสัมพันธ์	ทักษะทางสังคม	ประเภทของเกม
ทักษะทางสังคม	1.000	0.060
ประเภทของเกม	0.060	1.000

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ประเภทของเกมออนไลน์ที่ต่างประเภทกันไม่มี
ความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับ ประเภทของเกมออนไลน์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์และกับพฤติกรรมการติดเกมส์ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมส์ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 6 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่าง คะแนนทักษะทางสังคม และ ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส์ออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ความสัมพันธ์	คะแนนทักษะทางสังคม	เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์
ทักษะทางสังคม	1.000	- 0.154**
เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์	- 0.154**	1.000

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์ที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์เชิงลบกับทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญยิ่งทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = - 0.154$) กล่าวคือหากใช้เวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์ที่มากขึ้น คะแนนทักษะทางสังคมจะลดลง หรืออาจกล่าวได้ว่าหากคะแนนทักษะทางสังคมลดลงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ก็จะมากขึ้นนั่นเอง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับ ประเภทของเกมออนไลน์
 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์และกับพฤติกรรมการติดเกมส์ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมส์
 ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
 ตารางที่ 7 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่าง คะแนนทักษะทางสังคมและ
 และพฤติกรรมการติดเกมส์ของกลุ่มตัวอย่าง

ความสัมพันธ์	ทักษะทางสังคม	พฤติกรรมการติดเกมส์
ทักษะทางสังคม	1.000	- 0.189**
พฤติกรรมการติดเกมส์	- 0.189**	1.000

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการติดเกมส์มีความสัมพันธ์เชิงลบกับทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญยิ่งทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = - 0.189$) กล่าวคือมีพฤติกรรมการติดเกมส์คะแนนทักษะทางสังคมจะลดลง หรืออาจกล่าวได้ว่าหากหากไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์คะแนนทักษะทางสังคมจะเพิ่มขึ้นนั่นเอง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับ ประเภทของเกมออนไลน์
 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์และกับพฤติกรรมการติดเกมส์ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมส์
 ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
 ตารางที่ 8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่าง ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์
 และพฤติกรรมการติดเกมส์ของกลุ่มตัวอย่าง

ความสัมพันธ์	ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส์	พฤติกรรมการติดเกมส์
ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส์	1.000	0.117**
พฤติกรรมการติดเกมส์	0.117**	1.000

** . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการติดเกมส์มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ใช้
 เล่นเกมส์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($r = 0.117$) กล่าวคือเมื่อมีพฤติกรรมการติดเกมส์
 ก็จะใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมส์เพิ่มขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าหากไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์ก็จะ
 ใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมส์ที่น้อยลง

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมจากพฤติกรรมการติคเกมส์ของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมส์ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
ตารางที่ 9 แสดงระดับทักษะทางสังคมกับพฤติกรรมการติคเกมส์ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 471 คน

ระดับทักษะทางสังคม	พฤติกรรมการเล่นเกมส์			
	ติคเกมส์		ไม่ติคเกมส์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ทักษะทางสังคมต่ำมาก	4	0.8	2	0.4
ทักษะทางสังคมต่ำ	57	12.1	29	6.2
ทักษะทางสังคมปานกลาง	96	20.4	57	12.1
ทักษะทางสังคมสูง	114	24.2	25	5.3
ทักษะทางสังคมสูงมาก	72	15.3	15	3.2
รวม	343	72.8	128	27.2

จากตารางที่ 9 จำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับ ทักษะทางสังคมและ พฤติกรรมการติคเกมส์พบว่า

กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการติคเกมส์ 343 คน คิดเป็นร้อยละ 72.8 และไม่มีพฤติกรรมการติคเกมส์ 128 คน คิดเป็นร้อยละ 27.2

กลุ่มตัวอย่างที่ติคเกมส์ ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับสูง 114 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 รองลงมาคือมีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง 96 คน คิดเป็นร้อยละ 20.4 ของทั้งหมด มีทักษะสังคมสูงมาก 72 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 มีทักษะทางสังคมต่ำ 57 คน คิดเป็นร้อยละ 12.1 และมีทักษะทางสังคมต่ำมาก 4 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ติคเกมส์ ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง 57 คน คิดเป็นร้อยละ 12.1 รองลงมาคือมีทักษะทางสังคมในระดับต่ำ 29 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 ของทั้งหมด มีทักษะสังคมสูง 25 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3 มีทักษะทางสังคมสูงมาก 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2 และมีทักษะทางสังคมต่ำมาก 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.4 ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมจากพฤติกรรมการติดเกมส์ของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมส์ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมกับพฤติกรรมการติดเกมส์ของกลุ่มโดยใช้ Mann - Whitney Test ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 471 คน

ทักษะทางสังคม	Mann - Whitney U					
	พฤติกรรมการติดเกมส์		\bar{X}	S.D	Z	P-Value
	มี	ไม่มี				
ทักษะทางสังคมโดยรวม	343	128	86.43	14.53	- 4.099	0.000**
การแสดงออกทางอารมณ์	343	128	11.32	2.596	-0.602	0.547
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	343	128	12.9	2.782	-2.886	0.004**
การควบคุมอารมณ์	343	128	15.79	3.835	-4.639	0.000**
การแสดงออกทางสังคม	343	128	15.92	3.921	-1.359	0.174
ความไวในการรับรู้ทางสังคม	343	128	17	3.342	-3.682	0.000**
การควบคุมทางสังคม	343	128	13.49	4.017	-3.443	0.001**

**p<0.01

จากตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบคะแนน ทักษะทางสังคม โดยรวมและ รายด้านกับ พฤติกรรมการ ติดเกมส์ของกลุ่มโดยใช้ Mann - Whitney Test กลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับ ทักษะทางสังคมและพฤติกรรมการติดเกมส์พบว่า

คะแนนทักษะทางสังคม โดยรวมของทั้ง 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่มีพฤติกรรมการติดเกมส์และ กลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญยิ่งทางสถิติที่ระดับ 0.01

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางอารมณ์ของทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มี พฤติกรรม การติดเกมส์และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่นของทั้ง 2 กลุ่มคือกลุ่มที่มี พฤติกรรมการติดเกมส์และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ยิ่งทางสถิติ ที่ระดับ 0.01

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมอารมณ์ของทั้ง 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีพฤติกรรมการ ติดเกมส์และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญยิ่งทางสถิติ ที่ระดับ 0.01

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางสังคมของทั้ง 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีพฤติกรรมการ ติดเกมส์และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้าน ความไวในการ รับรู้ทางสังคมของทั้ง 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่มี พฤติกรรมการติดเกมส์และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญยิ่ง ทางสถิติ ที่ระดับ 0.01

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมทางสังคมของทั้ง 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่มีพฤติกรรมการ ติดเกมส์และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญยิ่งทางสถิติ ที่ระดับ 0.01

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมจากระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมที่ต่างกันของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 11 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมที่ต่างกัน โดยใช้ Kruskal-Wallis Test ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 471 คน

ทักษะทางสังคม	Kruskal-Wallis Test				
	\bar{X}	S.D	X ²	df	P-Value
ทักษะทางสังคมโดยรวม	86.43	14.53	16.16	5	0.006**
การแสดงออกทางอารมณ์	11.32	2.60	4.78	5	0.444
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	12.90	2.78	14.09	5	0.015**
การควบคุมอารมณ์	15.79	3.84	14.92	5	0.011**
การแสดงออกทางสังคม	15.92	3.92	10.03	5	0.074
ความไวในการรับรู้ทางสังคม	17.00	3.34	13.11	5	0.022**
การควบคุมทางสังคม	13.49	4.02	9.46	5	0.092

**p<0.05

จากตารางที่ 11 ผลการเปรียบเทียบคะแนน ทักษะทางสังคม โดยรวมและ รายด้าน จากระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน โดยใช้ Kruskal-Wallis Test พบว่า

คะแนนทักษะทางสังคมโดยรวมในทุกระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ มีความแตกต่างกันในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางอารมณ์ ในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมอารมณ์ ในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางสังคม ในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านความไวในการรับรู้ทางสังคม ในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมทางสังคม ในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากผู้ที่มีสถานภาพสมรสของบิดา มารดาที่แตกต่างกันของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมส่ออนไลน์โดยใช้บริการจากร้าน อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากสถานภาพสมรสของบิดา มารดาที่ แตกต่างกันโดยใช้ Kruskal-Wallis Test ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 471 คน

ทักษะทางสังคม	Kruskal-Wallis Test				
	\bar{X}	S.D	X ²	df	P-Value
ทักษะทางสังคมโดยรวม	86.43	14.53	8.32	3	0.040**
การแสดงออกทางอารมณ์	11.32	2.60	2.33	3	0.507
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	12.90	2.78	5.22	3	0.157
การควบคุมอารมณ์	15.79	3.84	10.14	3	0.017**
การแสดงออกทางสังคม	15.92	3.92	2.71	3	0.438
ความไวในการรับรู้ทางสังคม	17.00	3.34	4.50	3	0.212
การควบคุมทางสังคม	13.49	4.02	9.62	3	0.022**

**p<0.05

จากตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพ การสมรสของบิดา มารดาแตกต่างกันโดยใช้ Kruskal-Wallis Test พบว่า

คะแนนทักษะทางสังคมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างจากทุกสถานภาพการสมรสของบิดา มารดา มีความแตกต่างกันในสถานภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละ สถานภาพการสมรสของบิดา มารดา ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ในแต่ละสถานภาพการ สมรสของบิดา มารดา ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่าง มีความแตกต่างกันในแต่ ละสถานภาพการสมรสของบิดา มารดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางสังคมของกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละสถานภาพ การสมรสของบิดา มารดา ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านความไวในการรับรู้ทางสังคมของกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละ สถานภาพการสมรสของบิดา มารดา ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมทางสังคม ในแต่ละระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น เกมส่ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากรายได้เฉลี่ยของครอบครัวที่
แตกต่างกันของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมสออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตใน
เขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมจากรายได้เฉลี่ยของครอบครัวที่
แตกต่างกันโดยใช้ Kruskal-Wallis Test ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 471 คน

ทักษะทางสังคม	Kruskal-Wallis Test				
	\bar{X}	S.D	X ²	df	P-Value
ทักษะทางสังคมโดยรวม	86.43	14.53	21.16	5	0.001**
การแสดงออกทางอารมณ์	11.32	2.60	11.99	5	0.035*
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	12.90	2.78	19.20	5	0.002**
การควบคุมอารมณ์	15.79	3.84	20.55	5	0.001**
การแสดงออกทางสังคม	15.92	3.92	9.70	5	0.084
ความไวในการรับรู้ทางสังคม	17.00	3.34	6.74	5	0.241
การควบคุมทางสังคม	13.49	4.02	13.63	5	0.018*

* p<0.05, ** p<0.01

จากตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้
เฉลี่ยของครอบครัวแตกต่างกัน โดยใช้ Kruskal-Wallis Test พบว่า

คะแนนทักษะทางสังคมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างจากทุกช่วงรายได้ มีความแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละช่วง
รายได้เฉลี่ยของครอบครัว มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คะแนนทักษะทางสังคมด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ในแต่ละช่วงรายได้เฉลี่ย
ของครอบครัว มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละช่วงรายได้เฉลี่ย
ของครอบครัว มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการแสดงออกทางสังคมของกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละช่วงรายได้
เฉลี่ยของครอบครัว ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านความไวในการรับรู้ทางสังคมของกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละช่วง
รายได้เฉลี่ยของครอบครัว ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คะแนนทักษะทางสังคมด้านการควบคุมทางสังคม ในแต่ละช่วงรายได้เฉลี่ยของครอบครัว
มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง ระดับทักษะทางสังคม ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นการศึกษาเชิงพรรณนา ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-Sectional Descriptive Study) ดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือน มกราคม พ.ศ. 2555 ถึง กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2555 จำนวน 471 คน จากนิสิต นักศึกษา ทุกสายที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์คัดเลือกเข้า โดยรวบรวมข้อมูลจากการตอบ แบบสอบถามทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ 1) แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล 2) แบบวัดทักษะทางสังคม 3) แบบทดสอบ Problem Video Game Playing (PVP) ฉบับภาษาไทย

สรุปผลการวิจัย

1. ระดับทักษะทางสังคม ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้

บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 471 คน พบว่า คะแนนทักษะทางสังคม ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครจากการศึกษารั้งนี้ เฉลี่ยอยู่ที่ 86.43 คะแนน จากคะแนนเต็ม 132 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 14.53) เมื่อพิจารณาจากระดับทักษะทางสังคม นิสิต นักศึกษาส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 32.5 รองลงมาคือมีทักษะทางสังคมในระดับสูงร้อยละ 29.5 มีทักษะทางสังคมสูงมากร้อยละ 18.5 มีทักษะทางสังคมต่ำร้อยละ 18.3 และมีทักษะทางสังคมต่ำมากเพียงร้อยละ 1.3 แต่หากพิจารณาทักษะทางสังคมจากคะแนนรายด้านจะพบว่า ระดับทักษะทางสังคมทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ด้านการแสดงออกทางอารมณ์ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านการแสดงออกทางสังคม ด้านความไวในการรับรู้ทางสังคม ด้านการควบคุมทางสังคม ของนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่จะอยู่ในระดับปานกลางโดย รองลงมาคือ ระดับสูงและระดับต่ำ ตามลำดับ โดย ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่นและด้านความไวในการรับรู้ทางสังคม จะไม่พบมีพบนิสิต นักศึกษาที่มีทักษะทางสังคมทั้ง 2 ด้านนี้อยู่ในระดับต่ำแต่อย่างใด

2. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้

บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 471 คน พบว่า นิสิต นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์ ร้อยละ 72.8 และมีพฤติกรรมการติดเกมส์ร้อยละ 27.2 หากพิจารณาระดับทักษะทางสังคมของผู้ที่ติดเกมส์จะพบว่า ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง (ร้อยละ 44.5) รองลงมาคือมีทักษะทางสังคมระดับต่ำ

3. ความสัมพันธ์ระหว่าง ทักษะทางสังคมและประเภทของเกมออนไลน์ที่พบว่า ประเภทของเกมออนไลน์ที่ต่างประเภทกันไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. ความสัมพันธ์ระหว่าง ทักษะทางสังคมและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมพบว่า ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน มีความสัมพันธ์เชิงลบกับทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = -0.154$) กล่าวคือหากใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มากขึ้น คะแนนทักษะทางสังคมจะลดลง หรืออาจกล่าวได้ว่าหากคะแนนทักษะทางสังคมมากขึ้น ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนก็จะลดลง หากพิจารณาทักษะทางสังคมจากคะแนนรายด้านจะพบว่า ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ทักษะทางสังคมใน 3 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านความไวในการรับรู้สังคม

5. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและพฤติกรรมการเล่นเกมพบว่า พฤติกรรมการติดเกมมีความสัมพันธ์เชิงลบกับทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 ($r = -0.189$) กล่าวคือหากมีพฤติกรรมการติดเกม คะแนนทักษะทางสังคมจะลดลง หรืออาจกล่าวได้ว่าหากหากไม่มีพฤติกรรมการติดเกมคะแนนทักษะทางสังคมจะเพิ่มขึ้น หากพิจารณาทักษะทางสังคมจากคะแนนรายด้านจะพบว่า พฤติกรรมการติดเกม จะส่งผลต่อทักษะทางสังคมลดลงใน 4 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านความไวในการรับรู้สังคมและด้านการควบคุมทางสังคม

6. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนพบว่าพฤติกรรมการติดเกมมีความสัมพันธ์กับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($r = 0.117$) กล่าวคือเมื่อมีพฤติกรรมการติดเกม ก็จะใช้เวลาในการเล่นเกมนเพิ่มขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าหากไม่มีพฤติกรรมการติดเกมก็จะใช้เวลาในการเล่นเกมนที่น้อยลง

7. ระดับทักษะสังคมของกลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีสถานภาพการสมรสของบิดามารดาแตกต่างกัน พบว่าสถานภาพที่แตกต่างกันส่งผลต่อคะแนนทักษะทางสังคมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่าง หากพิจารณาทักษะทางสังคมจากคะแนนรายด้านจะพบว่า สถานภาพการสมรสของบิดามารดาส่งผลต่อทักษะทางสังคม 2 ด้านคือ ด้านการควบคุมอารมณ์และด้านการควบคุมทางสังคม

8. ระดับทักษะสังคมของกลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัวแตกต่างกัน พบว่ารายได้ที่แตกต่างกันส่งผลต่อคะแนนทักษะทางสังคมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่าง หากพิจารณาทักษะทางสังคมจากคะแนนรายด้านจะพบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัวที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อทักษะทางสังคม 4 ด้านคือ ด้านการแสดงออกทางอารมณ์ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์และด้านการควบคุมทางสังคม

9. ข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูล การใช้อินเทอร์เน็ต ข้อมูลการเล่นเกมส์ออนไลน์ของ นิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 471 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 92.6 โดยกำลังศึกษาอยู่คิดเป็นร้อยละ 89.6 มีเพียงร้อยละ 10.4 เท่านั้นที่ไม่ได้ศึกษาอยู่หรือศึกษาจบแล้ว โดยระดับการศึกษาของบิดาและมารดา ของ มีระดับการศึกษาที่ระดับชั้นปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 24.4 และ 26.8 ตามลำดับ รองลงมาคือมีระดับการศึกษาอยู่ที่ระดับชั้นป ระถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 22.3 ในบิดาและ 26.3 ในมารดา ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำธุรกิจส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 42.5 ในบิดาและร้อยละ 35.2 ในมารดา ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรสและอยู่ด้วยกันคิดเป็นร้อยละ 70.5 มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวอยู่ในช่วงไม่เกิน 20,000 บาทต่อเดือนคิดเป็นร้อยละ 44.6

ข้อมูลการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า ส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้าน (ร้อยละ 87.3) ส่วนใหญ่ที่บ้านสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตได้ (ร้อยละ 80.5) วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 61.6 ความถี่การใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เข้ามาใช้บริการสัปดาห์ละ 3-4 ครั้งคิดเป็นร้อยละ 34.2 เข้ามาใช้บริการตั้งแต่ 5 ครั้งขึ้นไปหรือเกือบทุกวันคิดเป็นร้อยละ 21.9 ส่วนใหญ่เข้ามาใช้บริการครั้งละ 2-4 ชั่วโมง (ร้อยละ 45.2)

ข้อมูลการเล่นเกมส์ออนไลน์พบว่า ส่วนใหญ่นิสิต นักศึกษา ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่ต่อวันส่วนใหญ่ใช้เวลาไม่เกิน 4 ชั่วโมงคิดเป็นร้อยละ 63.1 ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นเป็นเกมส์ออนไลน์ชนิด MMORGP ร้อยละ 52.9 ประเภท Casual Game ร้อยละ 47.1

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ พบประเด็นที่น่าสนใจ นำมาอภิปรายผลวิจัยดังนี้

1. ผลการศึกษาระดับทักษะทางสังคม ของนิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับข้อความ พบว่า นิสิต นักศึกษา ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในระดับที่น่าพอใจคือมีทักษะทางสังคมตั้งแต่ระดับปานกลางเป็นต้นไป (80.5%) อาจเป็นเพราะ การเล่นเกมออนไลน์ชนิด MMORPG มีส่วนช่วยในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมให้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษา ดังนี้

การศึกษาของ Benjamin D. Martin⁽³⁰⁾ และ Nicolas Ducheneaut and Robert J. Moore⁽⁴¹⁾ ที่กล่าวว่าเกมออนไลน์ชนิด MMORPG สามารถเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ทักษะทางสังคม

การศึกษาของ Huffaker D. และคณะ⁽³⁵⁾ ที่กล่าวว่าผู้ที่เชี่ยวชาญและประสบความสำเร็จในเกมออนไลน์มีการติดต่อสื่อสารที่ดีกว่าผู้เล่นระดับทั่วไป

2. ผลการศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่าง ทักษะทางสังคมและประเภทของเกมออนไลน์ที่ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งขัดแย้งกับการศึกษาที่กล่าวไว้ในข้อ 1 ที่กล่าวว่าเกมออนไลน์ชนิด MMORPG มีส่วนช่วยในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมให้ดีขึ้น ดังนั้นชนิดของเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันควรจะความสัมพันธ์กับระดับทักษะทางสังคม อาจเป็นเพราะในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งชนิดของเกมออนไลน์ออกเป็น 2 ประเภทเท่านั้น คือ ประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) และประเภท Casual Game จึงทำอาจจะได้เกณฑ์ในการคัดเข้าออกของบางเกมที่ไม่มีตรงกับนิยามประเภทเกมส์ในการศึกษาที่ผ่านมา ดังนั้นผลที่ได้ขัดแย้งกับผลการศึกษาที่กล่าวไปข้างต้น

3. ผลการศึกษาคือความสัมพันธ์ระหว่าง ทักษะทางสังคมและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม มีความสัมพันธ์ กันเชิงลบ กล่าวคือหากระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์มากขึ้น คะแนนทักษะทางสังคมจะมีแนวโน้มที่ลดลง อาจเป็นไปได้ 2 ประการคือ

ประการแรก ผู้ที่มีทักษะทางสังคมไม่ดีมีแนวโน้มที่จะหาที่พึ่งพาทางด้านจิตใจจากเกมส์ออนไลน์ซึ่งสอดคล้องการศึกษาของ Ching-I Teng⁽³¹⁾, Chris Segrin & Melissa Taylor⁽³³⁾, Ming Liu & Wei Peng⁽⁴⁰⁾ และ Zaheer Hussain & Mark D. Griffiths⁽⁴³⁾

ประการที่สอง ผู้เล่นเกมออนไลน์มีข้อจำกัดในการรับรู้สีหน้า กิริยาท่าทาง หรือน้ำเสียงที่แสดงออก ณ เวลานั้น เนื่องจากสื่อสารกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในเกมออนไลน์ไม่สามารถเห็นหน้าหรือได้ยินเสียงที่แท้จริงผ่านทางเกมส์ การเล่นเกมออนไลน์ที่ใช้เวลามากเกินความ

พอดีหรือการมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ส่งผลให้ทักษะทางสังคม ลดลง ทำให้เสียโอกาสในการฝึกฝนหรือพัฒนาทักษะทางสังคมซึ่งจะกล่าวในหัวข้อต่อไป

4. ความสัมพันธ์ระหว่าง ทักษะทางสังคมและพฤติกรรมการเล่นเกมส มี ความสัมพันธ์เชิงลบ กล่าวคือหากมีพฤติกรรมการติดเกมส ค่ะแนนทักษะทางสังคมจะลดลง ซึ่ง สอดคล้องกับผลการ ศึกษาของ Chiu SI and other⁽³²⁾ และ Lo Sk. Wang and other⁽³⁹⁾ ที่ว่า พฤติกรรมการติดเกมสที่เป็นปัญหา รบกวนการใช้ชีวิตประจำวัน จึงส่งผลให้ทักษะทางสังคมลดลง

จากหลักฐานและงานวิจัยที่เคยมีการศึกษาเกี่ยวกับทักษะทางสังคมและระยะเวลาในการ เล่นเกมออนไลน์มีผ่านมา ล้วนแต่สนับสนุนผลการศึกษาในครั้งนี้ที่กล่าวว่าระดับทักษะทาง สังคมมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ กล่าวคือระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส ออนไลน์มีความสัมพันธ์ในด้านตรงข้ามกับทักษะทางสังคม โดยหาระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น เกมสมากขึ้นแนวโน้มที่ระดับทักษะทางสังคมลดลงจะตามมา อาจกล่าวได้ว่าระยะเวลาที่ใช้ใน การเล่นเกมสเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อระดับทักษะทางสังคม และยังเป็นปัจจัยหลักที่จะสามารถทำ ให้ทราบถึงพฤติกรรมการติดเกมสได้อีกด้วย ส่วนอะไรจะเป็นเหตุและผล ในการเพิ่ม ขึ้นหรือ ลดลงของระดับ ทักษะทางสังคมนั้นยังจะต้องมีการศึกษาเพิ่มเติม เพราะการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ ทราบแค่ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนสเป็นเพียงปัจจัยหนึ่งที่จะบ่งชี้ถึงระดับทักษะทางสังคม แต่ยังไม่ทราบแน่ชัดว่า ระยะเวลาที่มากขึ้นทำให้ระดับทักษะทางสังคมลดลง หรือการที่มีระดับ ทักษะทางสังคมในระดับที่ต่ำอยู่แล้วจึงใช้เวลาในการเล่นเกมนสที่มากขึ้น

งานวิจัยในครั้งนี้นอกจากจะทำให้สามารถรับรู้ถึงระดับทักษะทางสังคมของนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมสออนไลน์โดยใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตแล้วยังช่วยทำให้เข้าใจ ลักษณะของ นิสิต นักศึกษาเหล่านั้นมากขึ้นด้วย ซึ่งจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในแง่ของการแนะนำในการ ปฏิบัติตนเองในการพัฒนาทักษะทางสังคมของตน หรืออาจสามารถนำไปประยุกต์ต่อเพื่อเป็น แนวทางในการปรับพฤติกรรมการเล่นเกมสของตนได้อีกด้วย

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ทำการศึกษาเฉพาะกลุ่มนิสิต นักศึกษาใช้บริการเล่นเกมสออนไลน์ที่ร้าน อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น ผลการศึกษาจึงไม่ได้ครอบคลุมไปถึงกลุ่มเด็ก วัยรุ่นที่เล่นเกมสออนไลน์ในสถานที่พักอาศัยของตนเอง และ ไม่ครอบคลุมไปถึง กลุ่มนิสิต

นักศึกษา ที่เล่นเกมออนไลน์ในสถาน ที่อื่นๆนอกเหนือจาก ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเขต กรุงเทพมหานคร

2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงพรรณนา ที่สามารถบอก ความสัมพันธ์ ระหว่างระดับทักษะทางสังคมและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ แต่ไม่สามารถบอกปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง กับ ทักษะทางสังคม นอกเหนือจากการศึกษาในครั้งนี้ ได้ รวมไม่สามารถบอกถึง สาเหตุที่มาของการมีทักษะสังคมในระดับที่ไม่ดี

การนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. เพื่อให้เกิดความตระหนักใน ระดับทักษะทางสังคม ของนิสิต นักศึกษาที่ เล่นเกมออนไลน์ ทราบความสัมพันธ์ระหว่าง ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์และระดับทักษะ ทางสังคม ทราบถึง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับระดับทักษะทางสังคม ในการนำไปใช้เรียนรู้ ฝึกฝน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมให้ดีขึ้น

2. เพื่อใช้ในการวางแผนในการส่งเสริมสุขภาพ ด้วยการ สร้างค่านิยมให้ ตระหนักถึงความสำคัญและ ส่งเสริม ทักษะทางสังคม อันจะเป็นประโยชน์ช่วยให้สังคมอยู่ ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

3. เพื่อเป็นฐานข้อมูล ในการศึกษาค้นคว้า ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะทาง สังคมและพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive Study) เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ เกี่ยวข้อง ได้แก่ แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว จะได้เครื่องมือที่เป็นมาตรฐานในการศึกษา ต่อไป

2. การศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Study) โดยการศึกษาในเชิงลึกถึง สาเหตุและปัจจัยอื่นๆที่มีผลต่อทักษะทางสังคม ซึ่งน่าจะศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นภาวะ ทาง สุขภาพจิต เพื่อทำความเข้าใจเพิ่มเติมต่อจากการศึกษาครั้งนี้

3. การศึกษาเชิงวิเคราะห์ (Analytic Study) โดยศึกษาความสัมพันธ์ ทักษะทางสังคมและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ น่าจะศึกษาปัจจัยที่เป็นสาเหตุ ที่มาของการมีทักษะทางสังคมในระดับที่ต่างกัน

4. การศึกษาเชิงทดลอง (Experimental Study) โดยจัดเป็นโปรแกรมการฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางสังคมและนำไปเปรียบเทียบกับภาวะทางสุขภาพจิตอื่นๆ เช่น การฝึกทักษะทางสังคม ระหว่างสองกลุ่ม นักเรียน เพื่อดูความแตกต่างระหว่างความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าหรือลดความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนว่าแตกต่างกันหรือไม่ในด้านใด

5. ในส่วน พฤติกรรมการติดเกมส์อาจ ดูประเด็นอื่นเพิ่มเติม ได้แก่ สาเหตุของการติดเกมส์ ภาวะทางสุขภาพจิตที่เหนียวนำไปเกิดพฤติกรรมการติดเกมส์

6. ควรดำเนินการศึกษาทักษะทางสังคมในทุกกลุ่มเพิ่มเติม โดยเน้นเฉพาะกลุ่มนิสิต นักศึกษาที่เล่นเกมส์ออนไลน์เท่านั้น แต่ควรขยายผลการศึกษาไปยังกลุ่มอื่นด้วย

รายการอ้างอิง

- (1) สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. สรุปผลสำรวจการมี
การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนประจำปี พ.ศ.2552. กรุงเทพฯ,
2553.
- (2) คาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง. การสร้างแบบวัดทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวัดผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546.
- (3) นาวิณ เข้มทอง. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของ
บุคลากรในสำนักงานตรวจบัญชีกลาโหม. สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขา
จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ ภาควิชามนุษย์ศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2550.
- (4) Lukas Blinka and David Smahel. Addiction to Online Role-Playing Games. New Jersey :
John Wiley & Sons, 2011.
- (5) ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. ผลการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทาง
สังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- (6) ศูนย์ข้อมูลกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯปัจจุบัน [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา:
<http://203.155.220.118/info/NowBMA/frame.asp> [12 มกราคม 2554]
- (7) วราภรณ์ ตระกูลสฤษดิ์. จิตวิทยาการปรับตัว. กรุงเทพฯ : ส่งเสริมวิชาการ, 2543.
- (8) World Health Organization. A Review and annotated bibliography of the health of young
people in developing countries. Geneva, 1995.
- (9) ศรีเรือน แก้วกังวาน. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
2549.
- (10) Jeffrey Jensen Arnett. Arnett, Handbook of Youth and Young adulthood. London and New
York : Routledge, 2009.
- (11) ไกรสร ชันทจร. ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กและเยาวชนชายผู้กระทำ
ความผิดในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน จังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญา
โทมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2553.

- (12) ปิยฉัตร ไทยสมบุรณ์. การศึกษาทักษะทางสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก โดยวิธีการอ่านจิตใจที่ใช้การสอนด้วยภาพวาดลายเส้นและภาพถ่าย. สารนิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.
- (13) วรพจน์ สมานมิตร. ทักษะทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จังหวัดเพชรบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยา ชุมชน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546.
- (14) ศรีกัลยา พึ่งแสงสี. การศึกษาพฤติกรรมของครูในการส่งเสริมทักษะทางสังคมให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- (15) สมยศ มหัทธโนบทล. การพัฒนาแบบทดสอบวัดการปฏิบัติทักษะทางสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาการวัดผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2546.
- (16) อัจจิมา ศิริพิบูลย์ผล. ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยออทิสติกที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2552.
- (17) อุษณีย์ โปธิสุข. สร้างเด็กให้เป็นอัจฉริยะ เล่มที่ 5. E.Q. ปัญหาหนักของมนุษยชาติ. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสตรี-สฤณีวงศ์, 2545.
- (18) Ronald E. Riggio and Rebecca J. Reichard. The emotional and social intelligences of effective leadership An emotional and social skill approach. Journal of Managerial Psychology 23 :169-185.
- (19) ชยากร นรินทร์หงษ์ทอง. ผลของการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีต่อทักษะทางสังคมและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.
- (20) World Health Organization. Life skill Education in schools. Geneva, 1993.
- (21) ศรีเรือน แก้วกัจจาวล. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.
- (22) วัฒนเพ็ญ บุญประกอบ. ตำราจิตเวชเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : ปิยอนต์ เอ็นเทอร์ไพรซ์, 2545.
- (23) วิทยา เรื่องพรวิสุทธิ. เรียนรู้อินทราเน็ต ระบบเครือข่ายองค์กรยุคใหม่. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2542.

- (24) สิริพันธ์ ปาลศรี, สตีเจน จี ฮิวเตอร์และซิด้า เวนเซล. ประวัติอินเทอร์เน็ตไทย. United States of America : University of Oregon Books, 1999.
- (25) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2546. กรุงเทพฯ ; 2547.
- (26) Lindsay Grace. Understanding Game Type and Game Genre. [Online]. Available from : <http://www.gamefiction.com/articlesandadvice/> [2012,Jan 14]
- (27) อรวรรณ ประพฤติดี. พัฒนาการของเกมส. ใน เอกสารประกอบการสอนวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์, หน้า 27-28. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร 2552.
- (28) Park, B.H .How to Market in Korea Small Country Large Market for PC Games. [Online]. 2001. Available from : http://www.state.gov/www/background_notes/southkorea_0006_bgn.html [2012,May 18]
- (29) Griffiths, M. D. Internet addiction: does it really exist?. Psychology and the Internet 1998 : 61-75.
- (30) Young, KS. Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients. Internet Addiction, pp.18-34. New Jersey : John Wiley & Sons, 2011.
- (31) ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและพนม เกตุมาน. Game Addiction: The Crisis and Solution. ใน สุวรรณ เรื่องกาญจนเศรษฐ์ และ พัฒน์ มหาโชคเลิศวัฒนา, รัฐทันปัญหาวัยรุ่นยุคใหม่. กรุงเทพฯ : บียอนด์ เอ็นเทอร์ไพรซ์, 2549.
- (32) ภาศิญา อ่อนดี. ทักษะทางสังคมกับการปฏิบัติงานและมนุษยสัมพันธ์ของพยาบาลประจำการโรงพยาบาลศิริราช. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2539.
- (33) รุ่งฤดี นิลละออ. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.
- (34) สุรศักดิ์ สุมารัตน์. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนในโรงเรียนเอกชนในเขตอำเภอ เมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2540.
- (35) ھرรษา แก้วพูลปรกรณ์. ผลการฝึกควบคุมความโกรธและทักษะสังคมที่มีต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

- (36) Martin, B.D. A qualitative study of social skill learning opportunities in massively multiplayer online role-playing games. ProQuest LLC 2009.
- (37) Teng, C.I. Online Game Player Personality and Real-life Need Fulfillment. International Journal of Cyber Society and Education 2 (December 2009) : 39-50.
- (38) Chiu, S.I., Lee, J.Z. and Huang, D.H. Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. CyberPsychology & Behavior 7 (October 2004) : 571-581.
- (39) Segrin, C and Taylor, M. Positive interpersonal relationships mediate the association between social skills and psychological well-being. Personality and Individual Differences 43 (2007) : 637-646.
- (40) Kim, E.J., Namkoong, K., Ku, T. and Kim, S.J. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European Psychiatry 23 (2008) : 212-218.
- (41) Huffaker, D., Jing Wang, Treem, J., Ahmad, M.A., Fullerton, L., Williams, D et al. The Social Behaviors of Experts in Massive Multiplayer Online Role-playing Games. Computational Science and Engineering 4 (2009) : 326-331.
- (42) Barnett, J. and Coulson, M. Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games. American Psychological Association 14 (2010) : 167-179.
- (43) Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. and Peter, J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. Computers in Human Behavior 27 (2011) : 144-152.
- (44) Kim, J.W., Han, D.H., Doo Byung, P., Kyung, J.M., Churl N., Su Kyung W. et al. The Relationships between Online Game Player Biogenetic Traits, Playing Time and the Genre of the Game Being Played. European Psychiatry 23 (2008) : 212-218.
- (45) Wang, C.C., Shao-Kang, L. and Wenchang F. Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. CyberPsychology & Behavior 8 (2005) : 15-20.
- (46) Liu, M. and Peng, W. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). Computers in Human Behavior 25 (2009) :1306-1311.

- (47) Ducheneaut, N. and Moore, R.J. More than just 'XP': learning social skills in massively multiplayer online games. Interactive Technology & Smart Education 2 (2005) : 89–100.
- (48) Caplan, S., Williams, D. and Yee, N. Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human Behavior 25 (2009) : 1312–1319.
- (49) Hussain, Z. and Griffiths, M.D. The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis. Cyber Psychology & Behavior 12 (2009) : 747-753.
- (50) ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, ชัชวาลย์ ศิลปกิจ และสุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. การพัฒนาแบบสอบถาม problem video game playing (PVP) ฉบับภาษาไทย. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 4 (2549) : 315-329.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ใบจริยธรรม



COA No. 686/2011
IRB No. 385/54

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน

คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1873 ถ.พระราม 4 เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทร. 0-2256-4455 ต่อ 14, 15

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดำเนินการให้การรับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นมาตรฐานสากลได้แก่ Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ชื่อโครงการ : ระดับทักษะทางสังคมของนิสิต นักศึกษา ที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

เลขที่โครงการวิจัย : -

ผู้วิจัยหลัก : นางสาวพรรณกนก รักศรีอักษร

สังกัดหน่วยงาน : ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิธีทบทวน : คณะกรรมการเต็มชุด

รายงานความก้าวหน้า : รายงานความก้าวหน้าอย่างน้อย 1 ครั้ง/ปี หรือส่งรายงานฉบับสมบูรณ์หากดำเนินโครงการเสร็จสิ้นก่อน 1 ปี

เอกสารรับรอง :

1. โครงการวิจัย Version 2.0 Dated 14/Oct/11
2. โครงการวิจัยฉบับย่อ Version 1.0 Dated 18 Aug 2011
3. เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย Version 2.0 Dated 14/Oct/11
4. เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย Version 2.0 Dated 14/Oct/11
5. แบบสอบถาม Version 2.0 Dated 14/Oct/11

ลงนาม *Dr. S. Lurboon*
(ศาสตราจารย์กิตติคุณแพทย์หญิงธาดา สีบทลีนวงศ์)
ประธาน
คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน

ลงนาม *Dr. N.*
(แพทย์หญิงกัญญลักษณ์ วิเทศสนธิ)
กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการปฏิบัติหน้าที่แทนเลขานุการ
คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน

วันที่รับรอง : 25 ตุลาคม 2554

วันหมดอายุ : 24 ตุลาคม 2555

ทั้งนี้ การรับรองนี้มีเงื่อนไขดังที่ระบุไว้ด้านหลังทุกข้อ (ดูด้านหลังของเอกสารรับรองโครงการวิจัย)

ภาคผนวก ข

จดหมายขออนุญาตใช้เครื่องมือ

ที่ ศธ 0519.12/5๖44



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

ภาควิชาจิตเวชศาสตร์
คณะแพทยศาสตร์
เลขที่รับ น 03 ๖4 / ๖4
วันที่ 19 ๓๑ ๕4

// ตุลาคม 2554

เรื่อง อนุญาตให้ใช้เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน หัวหน้าภาควิชาจิตเวชศาสตร์

อ้างถึง หนังสือที่ จว.พิเศษ 489/2554 ลงวันที่ 30 สิงหาคม 2554

ตามหนังสือที่อ้างถึง นางสาวพรรณกนก รักศรีอักษร เป็นนิสิตหลักสูตร วท.ม.สาขา
สุขภาพจิต ปีที่ 2 ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ ขออนุญาตใช้เครื่องมือในการทำวิจัยใช้แบบวัด
ทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งจัดทำโดย ดาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง ในปี
พ.ศ. 2546 บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาแล้วไม่ขัดข้องยินดีให้ นางสาวพรรณกนก รักศรีอักษร ใช้
เครื่องมือทำวิจัยดังกล่าวได้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร 02 - 2584119, 02 - 664-1000 ต่อ 5644, 5646

โทรสาร 02 - 2584119

เรียน ผู้ประสานงานนศศึกษา
ขอเรียน นิสิตแล้ว. อทางยวิงวิกรม

๓/๓
19 ๓๑ ๕4

RE: ติดต่อเรื่องขอรายละเอียดแบบสอบถามค่ะ

From: **Sirichai Hongsanguansri** (sirichai_hong@yahoo.com)
 Sent: Tuesday, August 30, 2011 11:36:11 AM
 To: Pankanok Raksriksorn (maei_always@hotmail.com)

ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล ครับ
 ศิริไชย

--- On **Wed, 7/27/11**, Pankanok Raksriksorn <maei_always@hotmail.com> wrote:

From: Pankanok Raksriksorn <maei_always@hotmail.com>
 Subject: RE: ติดต่อเรื่องขอรายละเอียดแบบสอบถามค่ะ
 To: sirichai_hong@yahoo.com
 Date: Wednesday, July 27, 2011, 12:42 AM

ขอบคุณสำหรับแบบสอบถามค่ะที่แนบมากับเมลมากค่ะ
 อ.คะรภกานถามอีกเรื่องนึงค่ะหนุดต้องทำเรื่องติดต่อเป็น
 จดหมายอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับการขออนุญาตใช้
 แบบสอบถามขอ.อ.ไปที่หน่วยงานหรือภาควิชาไหนคะ

ขอบคุณค่ะ
 พรรณณก รักษ์ศรีอักษร

Date: Tue, 26 Jul 2011 17:48:12 -0700
 From: sirichai_hong@yahoo.com
 Subject: Re: ติดต่อเรื่องขอรายละเอียดแบบสอบถามค่ะ
 To: maei_always@hotmail.com

ชื่อแบบสอบถาม problem viedo game playing (PVP)
 ตามไฟล์ที่แนบมา ถัดอม ไข ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไปถือว่าติดเกม
 ศิริไชย

--- On **Mon, 7/25/11**, Pankanok Raksriksorn <maei_always@hotmail.com> wrote:

From: Pankanok Raksriksorn <maei_always@hotmail.com>
 Subject: ติดต่อเรื่องขอรายละเอียดแบบสอบถามค่ะ
 To: sirichai_hong@yahoo.com
 Date: Monday, July 25, 2011, 7:59 AM

สวัสดีค่ะ อ.ศิริไชย หนูเป็นนิสิตป.โทสาขาสุขภาพจิตค่ะ
 ตอนนี้กำลังจะทำวิจัยเรื่องระดับทักษะทางสังคมของ
 นิสิตนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์บริการร้านอินเทอร์เน็ต
 ในเขตกรุงเทพมหานครค่ะ หนูอยากจะรบกวนขออนุญาตใช้
 แบบสอบถามปัญหาจากการเล่นเกมส์ของอ.ไปใช้ในงานวิจัยค่ะ

ขอบคุณค่ะ
 พรรณณก รักษ์ศรีอักษร

Re: รบกวนถามเรื่องการขออนุญาตใช้แบบสอบถามค่ะ

From: **Sirichai Hongsanguansri** (sirichai_hong@yahoo.com)

Sent: Friday, November 11, 2011 9:45:35 AM

To: Pankanok Raksriaksorn (maei_always@hotmail.com)

ได้ทำหนังสืออนุญาตไปแล้ว เข้าใจว่าตอนนี้ไปรษณีย์ยังส่งไม่ถึง ผมได้ให้เลขาค้นให้แล้ว และจะแฟกซ์ไปให้ครับ
ศิริไชย

--- On **Thu, 11/10/11**, Pankanok Raksriaksorn <maei_always@hotmail.com> wrote:

From: Pankanok Raksriaksorn <maei_always@hotmail.com>

Subject: รบกวนถามเรื่องการขออนุญาตใช้แบบสอบถามค่ะ

To: sirichai_hong@yahoo.com

Date: Thursday, November 10, 2011, 8:46 AM

อ.คะตอนนี้หนูติดปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการจริยธรรม
ของที่คณะอะคะ เนื่องจากทางคณะกรรมการระบุว่า
จะต้องมีหนังสือแสดงความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์
หรือเจ้าของแบบสอบถามค่ะ ทางคณะกรรมการ
จึงจะพิจารณาให้ผ่านได้


หนูได้ส่งจดหมายขออนุญาตใช้แบบสอบถามอย่างเป็นทางการ
ไปโดยระบุชื่ออ.ไปประมาณเดือนต้นตุลาคะ
แต่ยังไม่มีจดหมายตอบกลับมา
หนูเลยชักไม่มั่นใจว่าหนูทำถูกต้องตามขั้นตอนไหม
รบกวนอ.ช่วยแนะนำหน่อยคะ

ขอบคุณมากคะ

น.ส.พรรณเกนก รักศรีอักษร
นิสิตป.โทสาขาสุขภาพจิต
คณะแพทยศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย

 <p>คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย (Information sheet for research participant)</p>
--	---

รวมไปถึงสามารถลดความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้นได้อีกด้วย หากผู้ใดที่ไม่มีความสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคม ย่อมจะเกิดความลำบากในการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้โดยง่าย และอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านจิตใจหรือภาวะทางจิตและนำมาสู่ปัญหาทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นตามมา

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

จำนวนผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย คือ 397 คน ซึ่งใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์หลักจากการศึกษาในครั้งนี้คือ

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะทางสังคมของนิสิต นักศึกษาที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมของนิสิต นักศึกษา ที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละประเภทที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์กับระดับทักษะทางสังคม ของนิสิต นัก ศึกษา ที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร

วิธีการที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

หลังจากท่านให้ความยินยอมที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น โดยมีแบบสอบถามทั้งหมด 3 ส่วน จำนวนทั้งสิ้น 95 ข้อ ดังนี้


แบบสอบถามประกอบด้วยข้อมูล 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไป จำนวน 20 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามทักษะทางสังคม จำนวน 66 ข้อ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมความคิดเกมส์ จำนวน 9 ข้อ

แบบสอบถามทั้งหมดผู้เข้าร่วมวิจัยเป็นผู้กรอกและประเมินด้วยตนเอง โดยตลอดระยะเวลาที่เข้าร่วมวิจัยอยู่ในโครงการวิจัย คือใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามประมาณ 30-45 นาที และมาพบผู้วิจัยหรือผู้ร่วมทำวิจัยทั้งสิ้น 1 ครั้ง

 <p>คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย (Information sheet for research participant)</p>
--	---

ความรับผิดชอบของอาสาสมัครผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้ทำวิจัยใครขอความร่วมมือจากท่าน โดยจะขอให้ท่านปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้ทำวิจัย อย่างเคร่งครัด และสอบถามข้อสงสัยต่างๆ ในการตอบแบบสอบถามได้ระหว่างที่ท่านเข้าร่วมในโครงการวิจัยให้ผู้ทำวิจัยได้รับทราบ

ความเสี่ยงที่อาจได้รับ

ท่านอาจมีความเสี่ยงที่เกิดจากการตอบแบบสอบถาม เช่น เสียเวลา ได้รับความไม่สะดวกหรือความไม่สบายใจในการตอบคำถามบางคำถามที่อาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของผู้เข้าร่วมวิจัยได้ ดังนั้น กรุณาแจ้งผู้ทำวิจัยในกรณีที่พบอาการดังกล่าวข้างต้น หรืออาการอื่นๆ ที่พบร่วมด้วยระหว่างที่อยู่ในโครงการวิจัย


ความเสี่ยงที่ไม่ทราบแน่นอน

ท่านอาจเกิดอาการข้างเคียง หรือความไม่สบาย นอกเหนือจากที่ได้แสดงในเอกสารฉบับนี้ ซึ่งอาการข้างเคียงเหล่านี้เป็นอาการ ที่ไม่เคยพบมาก่อน เพื่อความปลอดภัยของท่าน ควรแจ้งผู้วิจัยทราบทันทีเมื่อเกิดความผิดปกติใดๆ เกิดขึ้น

หากท่านมีข้อสงสัยใดๆ เกี่ยวกับความเสี่ยงที่อาจได้รับจากการเข้าร่วมในโครงการวิจัย ท่านสามารถสอบถามจากผู้ทำวิจัยได้ตลอดเวลา

ประโยชน์ที่อาจได้รับ

ท่านจะไม่ได้รับประโยชน์ใดๆ จากการเข้าร่วมในการวิจัยครั้งนี้ แต่ผลการศึกษาที่ได้จะนำมาเป็นแนวทางสำหรับประชาชน บุคลากรด้านสาธารณสุขและการศึกษาในการช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางสังคมของกลุ่มนิสิต นักศึกษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

 <p>คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย (Information sheet for research participant)</p>
--	---

ข้อปฏิบัติของท่านขณะที่ร่วมในโครงการวิจัย

ขอให้ท่านปฏิบัติดังนี้

- ขอให้ท่านตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง
- ขอให้ท่านแจ้งให้ผู้ทำวิจัยทราบความผิดปกติที่เกิดขึ้นระหว่างที่ท่านร่วมในโครงการวิจัย

อันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการเข้าร่วมในโครงการวิจัยและความรับผิดชอบของผู้ทำวิจัย/ผู้สนับสนุนการวิจัย

ในกรณีที่ท่านได้รับอันตรายใด ๆ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับโครงการวิจัย ท่านสามารถติดต่อกับผู้ทำวิจัยคือ นางสาว พรรณกนก รักศรีอักษร โทร 085-939-8995 ได้ตลอด 24 ชั่วโมง

ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมการวิจัย

ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้

ค่าตอบแทนสำหรับผู้ร่วมการวิจัย


โครงการวิจัยนี้จะมีเงินค่าชดเชยค่าบริการ การใช้อินเทอร์เน็ตในขณะที่ตอบแบบสอบถามให้ผู้เข้าร่วมวิจัย รายละ 1 ชั่วโมงตามอัตราค่าบริการของร้านดังกล่าว

การเข้าร่วมและการสิ้นสุดการเข้าร่วมโครงการวิจัย

การเข้าร่วมในโครงการวิจัยครั้งนี้เป็นไปโดยความสมัครใจ หากท่านไม่สมัครใจจะเข้าร่วมการศึกษาแล้ว ท่านสามารถถอนตัวได้ตลอดเวลา การขอถอนตัวออกจากโครงการวิจัยจะไม่มีผลเสียและไม่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านทุกด้านแต่อย่างใด

ผู้ทำวิจัยอาจถอนท่านออกจากการเข้าร่วมการวิจัย เพื่อเหตุผลด้านความปลอดภัยของท่าน หรือเมื่อผู้สนับสนุนการวิจัยยุติการดำเนินงานวิจัย หรือ ในกรณีดังต่อไปนี้

- ท่านไม่สามารถปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้ทำวิจัย
- เกิดอาการข้างเคียงหรือความผิดปกติจากการตอบแบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษา

 <p>คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย (Information sheet for research participant)</p>
--	---

การปกป้องรักษาข้อมูลความลับของอาสาสมัคร

ข้อมูลที่สามารถนำไปสู่การเปิดเผยตัวท่าน จะได้รับการปกปิดและจะไม่เปิดเผยแก่สาธารณชน ในกรณีที่ผลการวิจัยได้รับการตีพิมพ์ ชื่อและที่อยู่ของท่านจะต้องได้รับการปกปิดอยู่เสมอ โดยจะใช้เฉพาะรหัสประจำโครงการวิจัยของท่าน


หากท่านขอยกเลิกการให้คำยินยอมหลังจากท่านได้เข้าร่วมโครงการแล้ว ข้อมูลส่วนตัวของท่านจะไม่ ถูกบันทึกเพิ่มเติม อย่างไรก็ตามข้อมูลอื่นๆของท่านอาจถูกนำมาใช้เพื่อประเมินผลการวิจัย และท่านไม่สามารถกลับมาเข้าร่วมในโครงการนี้ได้อีก ทั้งนี้เนื่องจากข้อมูลของท่านที่จำเป็นสำหรับการใช้เพื่อการวิจัยไม่ได้ถูกบันทึก

หากท่านต้องการยกเลิกการใช้สิทธิ์ดังกล่าว ท่านสามารถแจ้ง หรือเขียนบันทึกขอยกเลิกการให้คำยินยอม โดยส่งไปที่ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถนนพระราม 4 เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

สิทธิของผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย

ในฐานะที่ท่านเป็นผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย ท่านจะมีสิทธิ์ดังต่อไปนี้

1. ท่านจะได้รับทราบถึงลักษณะและวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้
2. ท่านจะได้รับการอธิบายเกี่ยวกับระเบียบวิธีการของการวิจัยทางการแพทย์ คำแนะนำเกี่ยวกับแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้
3. ท่านจะได้รับการอธิบายถึงความเสี่ยงและความไม่สบายที่จะได้รับจากการวิจัย
4. ท่านจะได้รับการอธิบายถึงประโยชน์ที่ท่านอาจจะได้รับจากการวิจัย
5. ท่านจะมีโอกาสได้ซักถามเกี่ยวกับงานวิจัยหรือขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
6. ท่านจะได้รับทราบว่า การยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ท่านสามารถขอถอนตัวจากโครงการเมื่อไรก็ได้ โดยผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัยสามารถขอถอนตัวจากโครงการ โดยไม่ได้รับผลกระทบใด ๆ ทั้งสิ้น
7. ท่านจะได้รับสำเนาเอกสารใบยินยอมที่มีทั้งลายเซ็นและวันที่
8. ท่านจะได้โอกาสในการตัดสินใจว่าจะเข้าร่วมในโครงการวิจัยหรือไม่ก็ได้ โดยปราศจากการใช้อิทธิพลบังคับข่มขู่ หรือการหลอกลวง

 <p>คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย (Information sheet for research participant)</p>
--	---


หากท่านมีข้อสงสัย หรือคำถามใดๆเกี่ยวกับสิทธิของท่านในเรื่องการเข้าร่วมโครงการวิจัย ท่านสามารถสอบถามผู้วิจัยได้ตลอด 24 ชั่วโมง ที่เบอร์ 085-939-8995 หรือผู้วิจัยไม่ปฏิบัติตามที่เขียนไว้ในเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในการวิจัย ท่านสามารถร้องเรียนได้ที่ฝ่ายวิจัย คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตึกอำนวยการ ชั้น 3 หรือที่หมายเลขโทรศัพท์ 0-2256-4455 หรือ 0-2256-4493 ต่อ 13 หรือ 14 ในเวลาราชการ

ขอขอบคุณในความร่วมมือของท่านมา ณ ที่นี้

.....

ภาคผนวก ง

เอกสารสำหรับแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการการวิจัย

	<p>คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย</p>
---	--	---

**การวิจัยเรื่อง ระดับทักษะทางสังคมของนิสิต นักศึกษา ที่เล่นเกมสออนไลน์โดยใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ต
ในเขตกรุงเทพมหานคร**

วันที่ให้คำยินยอม วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว.....

ที่อยู่ ได้อ่าน
รายละเอียดจากเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วม โครงการวิจัยที่แนบมาฉบับวันที่ และข้าพเจ้ายินยอม
เข้าร่วมโครงการวิจัยโดยสมัครใจ


ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยที่ข้าพเจ้าได้ลงนาม และวันที่พร้อมด้วย
เอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ทั้งนี้ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบาย
จากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ระยะเวลาของการทำวิจัย วิธีการวิจัย อันตรายหรืออาการที่อาจเกิดขึ้นจากการวิจัย
รวมทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัย และแนวทางการรักษาโดยวิธีอื่นอย่างละเอียด ข้าพเจ้ามีเวลาและโอกาสเพียงพอ
ในการซักถามข้อสงสัยจนมีความเข้าใจอย่างดีแล้ว โดยผู้วิจัยได้ตอบคำถามต่างๆ ด้วยความเต็มใจไม่ปิดบังซ่อนเร้นจน
ข้าพเจ้าพอใจ

วิธีการวิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแบบสอบถาม โดยข้าพเจ้ามีสิทธิในการปฏิเสธที่จะให้ความร่วมมือ
ในการวิจัยเมื่อใดก็ได้ ข้อมูลที่ได้จะนำไปวิเคราะห์ในภาพรวม ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลแต่ละบุคคลไว้เป็นความลับ และจะ
เปิดเผยได้ในรูปสรุปผลรวมของการวิจัย

ข้าพเจ้ารับทราบจากผู้วิจัยว่าหากเกิดอันตรายใดๆ จากการวิจัยดังกล่าว ผู้เข้าร่วมวิจัยจะได้รับการรักษาพยาบาล
โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

ข้าพเจ้ามีสิทธิที่จะบอกเลิกเข้าร่วมในโครงการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผล และการบอกเลิกการ
เข้าร่วมการวิจัยนี้ จะไม่มีผลต่อการรักษาโรคหรือสิทธิอื่นๆ ที่ข้าพเจ้าจะพึงได้รับต่อไป

ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลของข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะเมื่อได้รับความยินยอมจากข้า พเจ้า
เท่านั้น บุคคลอื่นในนามของบริษัทผู้สนับสนุนการวิจัย คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน อาจได้รับอนุญาต
ให้เข้ามาตรวจและประมวลข้อมูลของผู้เข้าร่วมวิจัย ทั้งนี้ต้องกระทำไปเพื่อวัตถุประสงค์ เพื่อความถูกต้องของข้อมูล
เท่านั้น โดยการตกลงที่จะเข้าร่วมการศึกษานี้ ข้าพเจ้าจะให้คำยินยอมที่จะให้มีการตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วม
วิจัยได้

	คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย
---	--	--

ผู้วิจัยรับรองว่า จะไม่มีการเก็บข้อมูลใดๆของผู้เข้าร่วมวิจัยเพิ่มเติม หลังจากที่ข้าพเจ้าขอยกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยและต้องการให้ทำลายเอกสารและ/ หรือ ตัวอย่างที่ใช้ตรวจสอบทั้งหมดที่สามารถสืบค้นตัวข้าพเจ้าได้

ข้าพเจ้าเข้าใจว่า ข้าพเจ้ามีสิทธิที่จะตรวจสอบหรือแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของ ข้าพเจ้า และสามารถยกเลิกการให้สิทธิในการใช้ข้อมูลส่วนตัวของข้าพเจ้าได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้วิจัยรับทราบ

ข้าพเจ้าได้ตระหนักว่า ข้อมูลในการวิจัยที่ไม่มีการเปิดเผยชื่อ จะผ่านกระบวนการต่างๆ เช่น การเก็บข้อมูล การบันทึกข้อมูลในแบบบันทึกและในคอมพิวเตอร์ การตรวจสอบ การวิเคราะห์ และการรายงานข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ รวมทั้งการใช้ข้อมูลทางการแพทย์ในอนาคตหรือการวิจัยทางด้านเภสัชภัณฑ์ เท่านั้น

ข้าพเจ้า ได้อ่านข้อความดังกล่าวข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ แล้ว ยินดีเข้าร่วมในการวิจัยด้วยความเต็มใจ จึงได้ลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมนี้

..... ลงนามผู้ยินยอม
(.....) ชื่อผู้ยินยอมตัวบรรจง
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ข้าพเจ้าได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการวิจัย รวมทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยอย่างละเอียด ให้ผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัยตามนามข้างต้นได้ทราบและมีความเข้าใจดีแล้ว พร้อมลงนามลงในเอกสารแสดงความยินยอมด้วยความเต็มใจ

..... ลงนามผู้ทำวิจัย
(.....) ชื่อผู้ทำวิจัย ตัวบรรจง
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

..... ลงนามพยาน
(.....) ชื่อพยาน ตัวบรรจง
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก จ
แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล มีข้อคำถามทั้งหมด 18 ข้อ เมื่อท่านอ่านข้อความแล้วโปรดเลือกที่เครื่องหมาย ลงใน เพียงคำตอบเดียว และเติมคำตอบลงในช่องว่าง (____) ให้สมบูรณ์ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ
 - ¹ ชาย
 - ² หญิง

2. อายุ _____ ปี _____ เดือน

3. ระดับการศึกษาในปัจจุบัน (หากไม่ได้กำลังศึกษาอยู่กรุณาข้ามไปข้อ 5)
 - ¹ ระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ _____
 - ² ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น (ปวช.) ปีที่ _____
 - ³ อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีที่ _____
 - ⁴ ปริญญาตรี/มหาวิทยาลัย ปีที่ _____
 - ⁵ ปริญญาโท ปีที่ _____

4. เกรดเฉลี่ย (GPX) ครั้งล่าสุด _____ (ทศนิยม 2 ตำแหน่ง)

5. วุฒิการศึกษาสูงสุดที่ท่านได้รับ (หากกำลังศึกษาอยู่กรุณาข้ามไปข้อ 6)
 - ¹ ประถมศึกษา
 - ² มัธยมศึกษาตอนต้น
 - ³ มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น (ปวช.)
 - ⁴ อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
 - ⁵ ปริญญาตรี

6. ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา

- ¹ ประถมศึกษา
- ² มัธยมศึกษาตอนต้น
- ³ มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น (ปวช.)
- ⁴ อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
- ⁵ปริญญาตรี
- ⁶ สูงกว่าปริญญาตรี
- ⁷ อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

7. ระดับการศึกษาสูงสุดของมารดา

- ¹ ประถมศึกษา
- ² มัธยมศึกษาตอนต้น
- ³ มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นต้น (ปวช.)
- ⁴ อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
- ⁵ปริญญาตรี
- ⁶ สูงกว่าปริญญาตรี
- ⁷ อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

8. อาชีพหลักของบิดา

- ¹ พนักงานรัฐวิสาหกิจ (โปรดระบุ) _____
- ² พนักงานเอกชน (โปรดระบุ) _____
- ³ ธุรกิจส่วนตัว (โปรดระบุ) _____
- ⁴ ข้าราชการ (โปรดระบุ) _____
- ⁵ เกษียณ / พ่อบ้าน /ว่างงาน
- ⁶ อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

9. อาชีพหลักของมารดา

- ¹ พนักงานรัฐวิสาหกิจ (โปรดระบุ) _____
- ² พนักงานเอกชน (โปรดระบุ) _____
- ³ ธุรกิจส่วนตัว (โปรดระบุ) _____
- ⁴ ข้าราชการ (โปรดระบุ) _____
- ⁵ เกษียณ / แม่บ้าน /ว่างงาน
- ⁶ อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

10. สถานภาพสมรสของบิดามารดา

- ¹ แต่งงาน/อยู่ด้วยกัน
- ² แต่งงาน/แยกกันอยู่
- ³ หย่า
- ⁴ หม้าย

11. รายได้รวมของครอบครัวโดยเฉลี่ย _____ บาท/เดือน

12. ท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือที่พักอาศัยในปัจจุบันได้หรือไม่

- ¹ มี
- ² ไม่มี

13. มีท่านสามารถใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านหรือที่พักอาศัยในปัจจุบันได้หรือไม่

- ¹ ได้
- ² ไม่ได้

14. ปกติท่านใช้บริการอินเทอร์เน็ตจากแหล่งใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ¹ บ้าน
- ² ร้านอินเทอร์เน็ต
- ³ โรงเรียน
- ⁴ ที่ทำงาน
- ⁵ อื่นๆ _____

15. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจุดประสงค์ใดบ่อยที่สุด (เลือกเพียง 1 ข้อ)
- ¹ หาข้อมูล
 - ² รับ – ส่งอีเมลล์
 - ³ เล่นเกมส์
 - ⁴ ท่องเว็บไซต์
 - ⁵ อื่นๆ _____
16. ความถี่ที่ท่านมาใช้บริการเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน คือ
จำนวน _____ ครั้งต่อ 1 สัปดาห์
17. ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่ร้านเฉลี่ยครั้งละ _____ ชั่วโมง
18. ในระยะเวลา 1 เดือนที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ท่านเล่นเกมออนไลน์ จากทุกสถานที่โดยเฉลี่ยวันละ _____ ชั่วโมง
19. ในระยะเวลา 1 เดือนที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ท่านเล่นเกมออนไลน์ จากทุกสถานที่โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ _____ วัน
20. เกมที่ท่านเล่นบ่อยที่สุดคือ _____

ข้อ	ข้อความ	จริง	จริงบางครั้ง	ไม่จริง
14	ข้าพเจ้าพยายามทำความเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น โดยยึดหลัก "เอาใจเขามาใส่ใจเรา"			
15	ข้าพเจ้าสามารถระงับอารมณ์ได้หากมีใครมาทำให้ไม่พอใจ			
16	ข้าพเจ้าสามารถเข้าไปทำความรู้จักกับผู้อื่นได้ง่าย			
17	เมื่อถูกผู้อาวุโสกว่าตักเตือนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าสามารถเข้าใจและจะเปลี่ยนพฤติกรรมทันที			
18	ข้าพเจ้าปรับตัวได้เมื่ออยู่ในสถานการณ์ต่างๆ			
19	หากข้าพเจ้ามีความเศร้าโศก คนรอบข้างจะรู้ได้ทันทีโดยสังเกตจาก น้ำเสียงของข้าพเจ้า			
20	ข้าพเจ้าสามารถ "เข้าถึง" ความรู้สึกของผู้อื่นได้ง่าย			
21	ไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าควบคุมอารมณ์ของตนเองได้เสมอ			
22	ข้าพเจ้าสามารถพูดและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างคล่องแคล่ว			
23	ข้าพเจ้ามักพูดคุยกับเพื่อนเสียงดังโดยไม่ได้สังเกตว่าจะรบกวนใครหรือไม่			
24	ข้าพเจ้ารู้สึกขาดความมั่นใจ หากต้องไปปรากฏกายต่อหน้าคนจำนวนมาก			
25	ข้าพเจ้าสามารถแสดงออกได้ตรงกับความรู้สึกของตนเอง			
26	ข้าพเจ้ามีความไวต่อการรับรู้และตอบสนองความรู้สึกของบุคคลอื่นได้ดี			
27	เมื่อถูกแซวหรือวิจารณ์ ข้าพเจ้าจะรู้สึกหงุดหงิดและควบคุมอารมณ์ไม่ได้			
28	ข้าพเจ้าสามารถร่วมอภิปรายในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ			
29	ข้าพเจ้ามักจะเข้าไป "ขัดจังหวะ" การสนทนาของบุคคลอื่น			
30	ขณะพูดคุยกับผู้อาวุโสกว่า ข้าพเจ้าไม่รู้ว่าจะพูดคุยหรือวางตัวอย่างไร			
31	ข้าพเจ้าสามารถทำให้คนรอบตัวรับรู้ได้ว่าข้าพเจ้ากำลังมีอารมณ์เช่นไร			
32	ข้าพเจ้ารู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่กำลังมีความทุกข์			
33	หากมีใครมาทำให้ไม่พอใจ ข้าพเจ้าจะตอบโต้ทันที			
34	ข้าพเจ้าสามารถพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้			

ข้อ	ข้อความ	จริง	จริงบางครั้ง	ไม่จริง
35	แม้จะเป็นเรื่องที่ไม่อยู่ความสนใจ ข้าพเจ้าก็จะรับฟังคู่สนทนา พูดจนจบ			
36	เมื่อรู้ว่ามิสชาติของผู้อื่นจ้องมองอยู่ ข้าพเจ้าจะตื่นเต้นจนพูด ไม่ออก			
37	ข้าพเจ้ารู้สึกอย่างไรก็จะแสดงออกเช่นนั้น			
38	ไม่ว่าข้าพเจ้าจะทำอะไร ความรู้สึกของคนรอบข้างเป็นสิ่งที่ ข้าพเจ้าคำนึงถึงเป็นอันดับแรก			
39	ข้าพเจ้าสามารถสะกดกลิ่นอารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้เมื่อ ทะเลาะกับเพื่อน			
40	ข้าพเจ้าสามารถเจรจาเพื่อแก้ปัญหาความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนฝูงได้			
41	ขณะที่เพื่อนออกมารายงานหน้าชั้น ข้าพเจ้ามักจะเอางานอื่น ขึ้นมาทำ			
42	ข้าพเจ้าไม่ค่อยกล้าคุยกับคนที่มิสสถานะทางสังคมแตกต่างจาก ข้าพเจ้ามากๆ			
43	ข้าพเจ้าสามารถปรับเปลี่ยนบรรยากาศที่เคร่งเครียดให้สนุกสนาน และผ่อนคลายได้			
44	ข้าพเจ้าสามารถรับรู้ความรู้สึกของคนใกล้ชิดได้ โดยสังเกตจาก แววตาและน้ำเสียงของเขา			
45	หากต้องเจอกับเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น ข้าพเจ้าก็ควบคุมอารมณ์ได้			
46	ข้าพเจ้าเป็นคนที่มิสมนุษย์สัมพันธ์ดี			
47	ถ้าพบว่าเพื่อนกำลังมีธุระส่วนตัว ข้าพเจ้าจะไม่เข้าไปรบกวน เขาในเวลาขณะนั้น			
48	เวลาตอบคำถามของอาจารย์ ข้าพเจ้าจะพูดด้วยเสียงที่เบาเพราะ รู้สึกขาดความมั่นใจ			
49	ข้าพเจ้าเป็นผู้สร้างสีสันและความรื่นเริงในหมู่เพื่อนฝูง			
50	ข้าพเจ้าเป็นที่ปรึกษาที่ดีให้แก่เพื่อนที่มีความทุกข์			
51	เมื่อเริ่มจะรู้สึกหงุดหงิด ข้าพเจ้าจะรีบปรับอารมณ์และทำตัวให้ เป็นปกติได้			
52	ข้าพเจ้าสามารถพูดสื่อสารได้ชัดเจนและตรงไปตรงมา			
53	ข้าพเจ้าตั้งใจฟังคู่สนทนา			
54	ข้าพเจ้าสามารถวางตัวได้เหมาะสมกับคนทุกระดับ			

ข้อ	ข้อความ	จริง	จริงบางครั้ง	ไม่จริง
55	ข้าพเจ้ามีวิธีที่จะจัดการกับอารมณ์ที่พลุ่งพล่านของตนเองได้ดี			
56	ข้าพเจ้าทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี			
57	ข้าพเจ้าสามารถรับรู้ได้ถูกต้องว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ			
58	เวลาเข้าสังคม ข้าพเจ้ารู้สึกเงินจนทำอะไรไม่ถูก			
59	แม้จะรู้สึกโกรธสักเพียงใด ข้าพเจ้าก็ไม่แสดงให้ผู้อื่นเห็น			
60	ข้าพเจ้าไม่ลังเลที่จะเป็นฝ่ายเข้าไปพูดคุยกับคนอื่นก่อน			
61	ข้าพเจ้ารู้สึกละอายใจถ้าทำในสิ่งที่คนอื่นบอกว่าไม่เหมาะสม			
62	ข้าพเจ้ารู้สึกไม่มั่นใจในการพูดหรือแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น			
63	ข้าพเจ้ากำกับอารมณ์ของตนเองได้ดี			
64	เป็นการง่ายสำหรับข้าพเจ้าที่จะสร้างมิตรใหม่			
65	ข้าพเจ้าเข้าใจและเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตนให้เหมาะสมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น			
66	หากต้องออกไปรายงานหน้าชั้นแล้วถูกแซวหรือวิจารณ์ ข้าพเจ้าจะสูญเสียความมั่นใจจนพูดต่อไม่ได้			

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ	น.ส.พรรณกนก	นามสกุล รักศรีอักษร
วันเดือนปีเกิด	21 มกราคม 2528	จังหวัด กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2551	สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์ ภาควิชา พฤษศาสตร์ สาขาพันธุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
พ.ศ. 2555	ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขา สุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	