

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ และหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ โดยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 70 คน ซึ่งมาจากการคำนวณหา กลุ่มตัวอย่างตามแนวคิดของ Yamane เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถาม ประกอบด้วย (1) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (2) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (3) แบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข โดยผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 56.66 มีอายุเฉลี่ย 11 – 12 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 36.66 ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา คิดเป็นร้อยละ 86.66

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้ การเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า หลังการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านไป 400 นาที กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความฉลาดทางอารมณ์ลดลง 8 ด้าน จากทั้งหมด 9 ด้าน ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ มี 3 พฤติกรรม เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ (1) ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ ($r=-.404^{**}$) (2) ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ ($r=-.327^{*}$) (3) เวลาโดยเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อครั้ง ($r=-.327^{*}$) โดยมีลักษณะของความสัมพันธ์เป็นไปในทิศทางลบ (แปรผกผัน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05

The purposes of this research were to compare and search for a relation between playing online game and emotional quotient. The research is an experimental research. The representative sample used in this research is 70 of Primary School Student in Bangkok. The sample group was chosen according to Yamane's concept. The questionnaires are used as tool in collecting the information composed of, 1) General information of the representative sample. 2) Online games playing behavior. 3) Emotional Quotient measurement from Department of Mental Health, Ministry of Public Health. The results indicate that Majority of the representative samples are male, amounts of 34 which are 56.66%, the average ages of 11 – 12 year-old studying in Grade 6 (elementary education.) 36.66%. Living with parents 86.66%.

The results of this research could sum up as follow. To compare the Emotional Quotient finds that, passing 400 minutes of playing online games, the majority of representative sample have decreased 8 out of 9 fields of their Emotional Quotient. The relation between online games playing behavior and the Emotional Quotient finds that relation between online games playing behavior and the Emotional Quotient has 3 behaviors. To be arranged in order from much to little is, 1) The period of playing online games per week ($r=-.404^{**}$). 2) Online games experienced. ($r=-.327^{*}$) 3) The time average on playing online games per one time. ($r=-.327^{*}$) By having negative relation (turned around) of statistic record significance in .01 and .05 level.