

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และ ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ รวมถึง หาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (ระยะเวลาที่เล่น และ ประเภทของเกมที่เล่น) กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดน่าน จำนวน 379 คน ทำการเก็บรวบรวม ข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และความฉลาด ทางอารมณ์ของนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 2) สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ สเปียร์แมน สำหรับการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่เล่นกับความฉลาดทางอารมณ์ 3) สถิติความสัมพันธ์อีต้า (Eta) สำหรับการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของเกมกับความฉลาด ทางอารมณ์

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 244 คน (ร้อยละ 64.4) และไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 135 คน (ร้อยละ 35.6) กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกม คอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพศชายและเพศหญิงจำนวนใกล้เคียงกัน (ร้อยละ 50.8 และ ร้อยละ 49.2 ตามลำดับ) ส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่า 6 เดือน (ร้อยละ 60.2) โดยรู้จักการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จากเพื่อน จะเล่นเกมในช่วงวันวันเสาร์ – อาทิตย์ โดยเล่นที่บ้าน ตนเอง แต่อย่างไรก็ตาม ส่วนใหญ่เสียเงินในการเล่นเกมจำนวน 128 คน (ร้อยละ 52.5) ประเภทของ เกมที่เล่นมากที่สุด คือ เกมแอ็คชั่น ระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เฉลี่ยวันละ 3.6 ชั่วโมง และเฉลี่ยสัปดาห์ละ 3.6 วัน แบ่งกลุ่มระยะเวลา ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ติดเกม (ร้อยละ 93.4) คือ มีพฤติกรรมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์น้อยกว่า 3 ชั่วโมง/วัน นอกจากนี้ ขณะนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมี อาการปวดหลัง จำนวน 107 คน (ร้อยละ 43.9) รองลงมามีอาการตาแห้ง เคืองตา สายตาล้ามองไม่ ชัด จำนวน 91 คน (ร้อยละ 37.3) มีอาการปวดคอ จำนวน 87 คน (ร้อยละ 35.7) และปวดศีรษะ 58 คน (ร้อยละ 23.8) ส่วนความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า คนที่เล่นเกมมีระดับความฉลาดทางอารมณ์ โดยรวมต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 70.9) เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายด้าน พบว่า ความฉลาดทาง อารมณ์ด้านดีต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 82.4) ส่วนความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง (ร้อยละ 48.8) และด้านสุข (ร้อยละ 68.4) อยู่ในเกณฑ์ปกติ สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์และความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า ระยะเวลาที่เล่นเกมมีความสัมพันธ์กับความฉลาด ทางอารมณ์ในด้านดีเท่านั้น ($r_s = 0.149, P < 0.05$) ในขณะที่ความฉลาดทางอารมณ์ด้านรวม มี ความสัมพันธ์กับเกมทุกประเภทในระดับปานกลาง ($\eta = 0.400 - 0.573$)

ผลการศึกษานี้ จะเป็นแนวทางในการวางแผนควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ออนไลน์และส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนต่อไป

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

The results found that there were 244 high-school students who played an online game (64.4%) and 135 high-school students who did not played an online game (35.6%). Girls (49.2%) played the game as same as boys (50.8%). Most students started to play the game more than 6 months (60.2%) and knew how to play from their friend. Although most students played game on the weekend at their own house, 128 students (52.5%) reported that they paid for playing game. Action game was the most access game. The students played 3.6 hours per day and 3.6 days per week. Most students did not addict to game because they played less than 3 hours per day (93.4 %) During playing game, the students reported back pain (43.9%), dried eyes (37.3%), neck pain (35.7%) and headache (23.8%). In addition, the students found to have low EQ (70.9%) especially, the good EQ (82.4%). For the relationship between the online game behavior and the EQ, the results found that the playing time correlated to only the good EQ ($r_s = 0.149$, $P < 0.05$) while the total EQ had a moderate relationship with the game types ($\eta = 0.400 - 0.573$)

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