ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร

นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์
ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-53-1777-2

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PSYCHOSOCIAL AND SENSATION SEEKING FACTORS RELATED ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIOR OF LOWER SECONDARY STUDENTS IN BANGKOK

Miss Prakaitip Niyomrat

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Science in Mental Health

Department of Psychiatry

Faculty of Medicine

Chulalongkorn University

Academic Year 2004

ISBN 974-53—1777-2

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร
โดย	นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ
สาขาวิชา	สุขภาพจิต
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นายแพทย์เดชา ลลิตอนันต์พงศ์

คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะแพทยศาสตร์
(ศาสตราจารย์นายแพทย์ภิรมย์ กมลรัตนกุล)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์แพทย์หญิงอุมาพร ตรังคสมบัติ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นายแพทย์เดชา ลลิตอนันต์พงศ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์นายแพทย์ณัทธร พิทยรัตนเสถียร)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ : ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. PSYCHOSOCIAL AND SENSATION SEEKING FACTORS RELATED ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIOR OF LOWER SECONDARY STUDENTS IN BANGKOK) อ. ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์เดชา ลลิตอนันต์พงศ์, 128หน้า. ISBN 974-53-1777-2.

เกมออนไลน์เป็นที่นิยมในวัยรุ่น และเพราะปัจจัยใดที่ทำให้มีผู้เล่นจำนวนมากมาย ดังนั้นวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 768 คน จากโรงเรียนในกรุงเทพมหานคร 10 โรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2. แบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ 28 และ 3. แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สำหรับสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย, ร้อยละ, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, Chi square test , Unpaired t-test ,Pearson’s Product Moment และ One Way ANOVA

ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและ จำนวนเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ0.01 ปัจจัยด้านการเรียนในเทอมที่ผ่านมามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01 ซึ่งความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็นร้อยละ 43.7

4674742930 : MAJOR MENTAL HEALTH
KEY WORD: PSYCHOSOCIAL / SENSATION SEEKING / ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIOR

PRAKAITIP NIYOMRAT : PSYCHOSOCIAL AND SENSATION SEEKING FACTORS RELATED ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIOR OF LOWER SECONDARY STUDENTS IN BANGKOK. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. DECHA LALITANANPONG,MD, 111 pp. ISBN 974-53-1777-2.

As online game playing is a popular activity among adolescent. What are the factors that lead to wider playing.The purpose of this study were to describe the prevalence and correlated of psychosocial and sensation seeking factors and on-line game playing behavior.The sample consisted of 768 students from ten schools in Bangkok.Self-administered questionnaires consisting of three parts. Part one was use to assess personal data and on-line game playing behavior. Part two was screening mental health problem; (General Health Questionnaire, GHQ). Part three was the Sensation Seeking Scale (SSS). All data were analyzed to determine Percentage, mean, standard deviation, Chi Square, unpaired t-test, Pearson's Product Moment and One Way ANOVA.

The major findings were as followings : Psychosocial factors that related to on-line game playing behavior were history of substance use,family income and number of close friends.The findings were significant ($p<0.01$). Recent academic achievement was related to on-line game playing behavior($p<0.05$). Sensation seeking factor was also found significantly related to on-line game playing behavior ($p<0.01$). Prevalence of on-line game playing behavior of lower secondary students in Bangkok was 43.7%

Department of Psychiatry
Field of Medicine
Academic year 2004

Student's signature.....
Advisor's signature.....

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดีเพราะความช่วยเหลือและการสนับสนุนจากบุคคลหลายฝ่ายและหลายหน่วยงาน ในการนี้ผู้วิจัยจึงขอกล่าวขอบคุณเป็นอย่างสูง

สำคัญที่สุด คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นายแพทย์เดชา ลลิตอนันต์พงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งคอยให้คำแนะนำเป็นอย่างดีตั้งแต่เริ่มคิดหัวข้อวิจัยจนกระทั่งสำเร็จออกมาเป็นรูปเล่มได้ และต้องขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์แพทย์หญิงอุมาพร ตรังคสมบัติ และ อาจารย์นายแพทย์ณัทธร พิทยรัตน์เสถียร ที่ได้เสียสละเวลามาเป็นประธานกรรมการ และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนรวมทั้งเจ้าหน้าที่และคุณครูแนะแนวทุกโรงเรียน โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง โรงเรียนสีกัน โรงเรียนหอวัง โรงเรียนสารวิทยา โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม โรงรียนสุวรรณารามวิทยาคม โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการรัชดาฯ โรงเรียนจันทร์หุ่นบำเพ็ญ โรงเรียนแจงร้อนวิทยา โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ที่ให้ความร่วมมือช่วยเหลือในการเก็บข้อมูล และเสียสละเวลาชั่วโมงสอนอนุญาตให้เก็บข้อมูล รวมทั้งน้องๆ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่สละเวลาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามอย่างดี

ขอขอบพระคุณ อาจารย์นายแพทย์ชัยชนะ นิ่มนวล และคุณวสันต์ ปัญญาแสง ที่กรุณาให้คำปรึกษาเรื่องสถิติการวิจัยเป็นอย่างดีมาโดยตลอด และขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ ทั้งในและนอกเวลาที่คอยช่วยเหลือ เป็นกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์มาโดยตลอดตั้งแต่เริ่มสอบโครงร่างวิทยานิพนธ์จนกระทั่งสอบวิทยานิพนธ์

ท้ายสุดนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดาคุณอนุกาญจน์ นิยมรัฐและคุณแม่คุณน้ำทิพย์ นิยมรัฐที่ได้ให้ชีวิตผู้วิจัย รวมทั้งส่งเสียเลี้ยงดูให้ได้รับการศึกษา และมีความตั้งใจ อดทนพยายามในการศึกษาเล่าเรียนจนสามารถทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ และขอบคุณน้องชายคุณสรรเสริญ นิยมรัฐ คุณน้าอรทัย เรืองสุขศรี และหลานชายเด็กชายวโรตม์ เรืองสุขศรี ที่คอยช่วยเหลือ และบรรพบุรุษที่ได้ล่วงลับไปแล้วซึ่งเป็นที่รักและเคารพของผู้วิจัย ทั้งนี้ต้องขอขอบพระคุณคุณครูและคณาจารย์ ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาสน์วิชาให้แก่ข้าพเจ้า และเนื่องจากทุนในการทำวิจัยครั้งนี้ส่วนหนึ่งได้มาจากทุนอุดหนุนการวิจัยของบัณฑิตวิทยาลัย ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... จ
กิตติกรรมประกาศ..... ฉ
สารบัญ..... ช
สารบัญตาราง..... ฌ
สารบัญภาพ.....ฎ

บทที่

1. บทนำ..... 1
ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา..... 1
คำถามการวิจัย..... 4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 5
ขอบเขตของการวิจัย..... 5
ข้อตกลงเบื้องต้น..... 6
ข้อจำกัดของการวิจัย..... 6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... 6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย..... 7
กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 7

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 8
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรม..... 9
ความหมายของพฤติกรรม.....9
ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการอธิบายพฤติกรรมของบุคคล.....10
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....15
ความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....15
ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....17

หน้า

ความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับชีววิทยา.....29
ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่น.....31
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์.....34
ความหมายของเกมออนไลน์.....34
ประเภทของเกมออนไลน์.....36
ข้อดีข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์.....38
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....43

3. วิธีดำเนินการวิจัย.....51
รูปแบบการวิจัย.....51
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....51
ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย.....53
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....54
การรวบรวมข้อมูล.....56
การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้.....57

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....58

5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....96
สรุปผลการวิจัย.....98
อภิปรายผล.....99
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....107
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....108
รายการอ้างอิง.....109

ภาคผนวก.....119
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....128

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล.....59
2 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....63
3 แสดงภาวะสุขภาพจิต.....69
4 แสดงคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....70
5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของนักเรียนที่มีระดับชั้นเรียนต่างกัน.....71
6 การเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรวมทุกด้านเป็นรายคู่ในแต่ละระดับชั้นเรียน.....72
7 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....73
8 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาวะสุขภาพจิตและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....74
9 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนที่มีความบ่อยในการเล่นเกม ออนไลน์ต่างกัน.....77
10 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนที่เคยใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่างกัน.....78
11 แสดงคะแนนเฉลี่ยภาวะสุขภาพจิตของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด.....79
12 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาวะสุขภาพจิตที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....80
13 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....81
14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรายด้านที่สัมพันธ์ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด.....82
15 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุดของนักเรียนที่มีระดับ ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่ต่างกัน.....83
16 เปรียบเทียบผลต่างของระยะเวลาเฉลี่ยที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดเป็นรายคู่ในแต่ละกลุ่มความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....84

ตารางที่17 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเกรดเฉลี่ยใน 2 ภาคการศึกษาที่ผ่านมากับระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด.....85
18 แสดงคะแนนเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ยในเทอมที่ผ่านมาของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด.....86
19 แสดงคะแนนเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ยในเทอมก่อนหน้านั้นของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด.....87
20 แสดงความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....88
21 แสดงความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แยกตามเพศ.....89
22 แสดงภาวะสุขภาพจิตแยกตามเพศ.....90
23 แสดงระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจแยกตามเพศ.....91
24 แสดงคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรายด้าน.....92
25 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านต่างๆกับความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....93

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 แสดงการเกิดพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผลกรรม.....14
2.2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความเข้มของสิ่งเร้าประเภทต่างๆ.....20
2.3 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ระดับความรุนแรงของสิ่งเร้า
และปฏิกิริยาตอบสนอง.....21
2.4 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจกับระดับของการกระตุ้น.....27

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความแพร่หลายของการใช้อินเตอร์เน็ตในประเทศไทยมีมากขึ้น มีผู้ให้บริการอินเตอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งร้านอินเตอร์เน็ต เนื่องจากการเติบโตของการใช้อินเตอร์เน็ตมีผู้ใช้เพื่อการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งจากรายงานพบว่ามีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้น และการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงที่มีผู้นิยมเล่นเป็นจำนวนมาก**(1)** ซึ่งเกมออนไลน์ก็จะมีอยู่มากมายหลายประเภทโดยสามารถแบ่งเกมออนไลน์ได้ 3 แบบด้วยกันคือ**(2)** เกมที่ใช้เซิร์ฟเวอร์บนอินเตอร์เน็ตสำหรับเป็นลานประลองในการเล่นแบบหลายคนรวมกัน ,เกมที่เล่นได้จากบนโปรแกรมบราวเซอร์ และเกมที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online) ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ประเภทที่สนใจศึกษาในการวิจัยครั้งนี้

จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเตอร์เน็ตของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ สำนักงานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ได้รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเตอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2546 (Internet User Profile of Thailand 2003) ในช่วงเดือนกันยายน-ตุลาคม พบว่ากลุ่มผู้ใช้อินเตอร์เน็ตอายุต่ำกว่า 20 ปี จะใช้ประโยชน์ในกิจกรรมที่เน้นไปทางด้านความบันเทิงมากกว่าผู้ใช้ในกลุ่มอายุอื่นๆ โดยผู้ใช้อินเตอร์เน็ตทุกกลุ่มอายุรวมกันจะมีผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์ประมาณร้อยละ 56.7 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมบันเทิงบนอินเตอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ใช้อินเตอร์เน็ตมากพอสมควร ซึ่งเมื่อแยกผู้เล่นเกมตามกลุ่มอายุแล้ว กลุ่มเด็กและวัยรุ่น (อายุต่ำกว่า 20 ปี) มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่นๆ ในกลุ่มนี้ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 72.5 โดยกลุ่มอายุ 10-14 ปี จะเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดร้อยละ 76.5**(3)**

ปัญหาต่างๆที่สืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่เกิดจากเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีมานานแล้ว และปัญหาเหล่านี้ได้ทวีมากยิ่งขึ้นเมื่อสามารถเล่นร่วมกันกับผู้อื่นจากทั่วทุกมุมโลกผ่านทางเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ซึ่งปัญหาเยาวชนกับเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยได้รุนแรงมากขึ้นเมื่อสื่อต่างๆได้มีการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะเกมออนไลน์เกมหนึ่ง ซึ่งทั้งนี้แล้วนอกจากผลกระทบหรือปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์

ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้เล่นทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย เป็นแรงบันดาลใจและสิ่งกระตุ้นให้เยาวชนเกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดทักษะ เกิดความรู้สึกอยากเป็นผู้ออกแบบหรือนักพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์**(4)**

แม้ว่าเกมออนไลน์จะเป็นนวตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อสังคมมนุษย์มาตั้งแต่ได้มีการพัฒนาโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาในประชาคมโลก แต่สำหรับในประเทศไทยแล้วก็เพียงช่วงสองสามปีที่ผ่านมาเท่านั้นที่ได้มีการกล่าวถึงผลกระทบของเกมออนไลน์อย่างมาก ในประเด็นประโยชน์และโทษของการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน สำหรับแง่มุมทางสังคมเกมออนไลน์เป็นช่องทางที่ทำให้มนุษย์สร้างช่องทางใหม่ขึ้นมาระหว่างกัน และชุมชนที่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมหาศาลไม่อาจนับจำนวนได้**(5)** เกมออนไลน์เป็นสิ่งที่สร้างสังคมใหม่ ผู้ใช้กลุ่มใหญ่กลุ่มหนึ่งนั้นก็คือผู้ที่อยู่ในสถาบันการศึกษา ซึ่งก็ถือว่าเป็นช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ชอบการแสวงหาสิ่งที่แปลกใหม่ ทันสมัย เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนฝูง และชอบเลียนแบบ และวัยรุ่นในยุคปัจจุบันนี้เป็นเด็กยุคใหม่ซึ่งมีจำนวนไม่น้อยที่ใช้เวลาว่างนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับอินเตอร์เน็ต เพื่อเขียนตอบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เล่นเกมออนไลน์ หรือหาเพื่อนใหม่ตามห้องสนทนาที่มีอยู่ทั่วไป จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้อินเตอร์เน็ตได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและมีการใช้กันอย่างกว้างขวาง แต่ในขณะเดียวกันเด็กวัยรุ่นนั้นอาจจะเป็นผู้ที่ขาดประสบการณ์ต่อสิ่งต่างๆ อาจถูกชักจูงไปในทางไม่ดี หรือถูกล่อลวงได้ง่าย จึงเป็นกลุ่มที่น่าสนใจศึกษาเพราะ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลาง ซึ่งเป็นวัยต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ เป็นวัยเจริญเติบโตช่วงที่มีความสำคัญมากในชีวิต มีการพัฒนาเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในหลายด้านพร้อมกันทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคม อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่ส่งผลไปสู่การเป็นผู้ใหญ่

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมไทยมีส่วนต่อการบริโภคเกมออนไลน์อย่างมาก ซึ่งมีความแตกต่างกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ออนไลน์ เนื่องจากเกมออนไลน์ได้นำให้ผู้เล่นก้าวออกจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริงทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมกับผู้เล่นอีกคนหนึ่งหรืออีกหลายๆคนในอีกสถานที่หนึ่งโดยที่ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน โดยตัวตนของผู้เล่นอาจถูกกำหนดหรือสร้างให้ต่างจากความเป็นจริง ซึ่งพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นเป็นพฤติกรรมการเล่นที่เกิดขึ้นจริงๆ แต่การรับรู้ของผู้เล่นที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่เป็นจริง ดังนั้นสิ่งที่เกิดขึ้นนี้อาจจะส่งผลทางลบหรือทางบวกก็ได้ เมื่อพิจารณาในความสัมพันธ์ระหว่างเกมออนไลน์กับผู้เล่นก็จะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์เป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างผู้เล่นด้วยกันผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัยซึ่งเรียกว่าอินเตอร์เน็ต เป็นวิธีการนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน และเป็นเกมที่

ไม่มีตอนจบของเรื่อง ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมการติดเกมได้ และมีเด็กจำนวนไม่น้อยที่ติดเกมจนเสียการเรียน มีปัญหากับครอบครัว หรือถูกล่อลวงไปทางอินเตอร์เน็ต เพราะการสร้างกติกาให้ผู้เล่นเกมได้ชื่นชมกับชัยชนะของตัวเอง โดยการสะสมคะแนนหรือรางวัลในรูปแบบต่างๆ ทำให้การติดเกมมีความรุนแรงและจริงจังมากขึ้น แม้เนื้อหาของเกมจะไม่รุนแรงหรือลามกอนาจาร แต่ผู้เล่นเกมออนไลน์ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนจะตัดตนเองออกจากกิจกรรมอื่นๆในชีวิต และสำหรับผู้เล่นที่ไม่มีความรู้เท่าทันที่ได้มีโอกาสติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ก็อาจถูกล่อลวงไปทำร้ายร่างกาย ละเมิดทางเพศหรือทำอันตรายจนถึงแก่ชีวิตและทรัพย์สิน**(5)** จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมของเด็กเหล่านี้มักจะตระเวนเล่นเกมตามร้าน หรือตามห้างสรรพสินค้า โดยเด็กจะมีพฤติกรรมเริ่มต้นจากการใช้เงินเก่ง ขาดเรียนเป็นเวลานาน จากนั้นจะเริ่มโกหกว่าไปโรงเรียนแต่จริงๆ หนีโรงเรียน ขโมยเงิน หรือขโมยของไปขายเพื่อนำเงินไปใช้เล่นเกม เมื่อความผิดสะสมไว้มากแล้ว จึงจำเป็นต้องหนีออกจากบ้าน เพราะกลัวถูกทำโทษหากเด็กบางคนเริ่มคบเพื่อนที่โตกว่าอาจจะถูกชักชวนไปดมกาว ติดยาเสพติดได้ และจากข้อมูลของศูนย์ข้อมูลคนหายซึ่งเป็นองค์กรเอกชนหนึ่งพบว่ากลุ่มเด็กก็เป็นหนึ่งในนั้น และในบรรดาเด็กเหล่านั้นยังพบว่าตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2546 ถึงเดือนมกราคม 2547 มีเด็กหายที่มีสาเหตุจากติดเกมจำนวน 4 ราย ทั้งหมดเป็นเด็กผู้ชาย อายุไม่เกิน 13 ปี เป็นเด็กนักเรียนชั้น ม.ต้นซึ่งถือว่าเป็นวัยที่กำลังโตเป็นวัยรุ่น ดูแล้วเป็นตัวเลขที่น้อยแต่ที่ไม่ได้ถูกบันทึกไว้มีอีกจำนวนเท่าไรไม่มีใครทราบได้ สาเหตุอาจจะเป็นเพราะเมื่อไปพบกับสังคมของเพื่อนที่เล่นเกมจึงทำให้เข้าไปพัวพันกับเกมได้ง่าย และด้วยความที่พวกเขายังเด็กเกินกว่าที่จะรู้จักการแบ่งเวลาระหว่างการเรียนและเล่นเกม หรือเพราะว่าพวกเขาเกิดความหลงใหลในเกมเสียจนถอนตัวไม่ขึ้น**(6)**

สำหรับเนื้อหาของเกมที่อาจสร้างพฤติกรรมด้านลบต่อผู้เล่นนั้น ก็ได้มีนักวิชาการและสื่อมวลชนในทุกสังคมระบุว่าเป็นสาเหตุของการกระทำที่ผิดกฎหมายผิดศีลธรรมของผู้เล่นเกมต่อบุคคลอื่นในโลกของความเป็นจริง ซึ่งก็ไม่อาจจะระบุได้อย่างแน่ชัดว่าเนื้อหาของเกมเป็นสาเหตุโดยตรง ยังคงต้องพิจารณาจากปัจจัยอื่นๆด้วย ซึ่งมีปัจจัยหลายประการที่ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยม เช่น เรื่องของผลประโยชน์ทางธุรกิจ ที่ในปัจจุบันนี้มีบริษัทที่ให้บริการอินเตอร์เน็ตความเร็วสูงเปิดให้บริการแข่งขันกันมาก รวมทั้งร้านอินเตอร์เน็ตที่มีจำนวนมากขึ้น ทำให้สะดวกต่อการเล่น และค่าใช้จ่ายต่อครั้งไม่แพงมากนัก**(7)**

ส่วนเหตุผลที่เยาวชนและวัยรุ่นนิยมเล่นเกมออนไลน์คงจะมีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้อง นอกเหนือจากเนื้อหาของเกมที่มีทั้งความสนุกและความสวยงามของตัวละครเป็นสิ่งแรกที่ดึงดูดสายตา ประกอบกับความตื่นเต้นด้วยเสียงประกอบตลอดเวลา ผู้เล่นสามารถจะเลือกเป็นตัวละครใดก็ได้ตามปรารถนา เมื่อเข้าสู่โปรแกรม หน้าจอทั้งหน้าเต็มไปด้วยการดำเนินชีวิตตัวละคร ตามแต่ผู้เล่นจะเลือก ไม่ว่าจะเป็นนักดาบ โจร นักบวช หรือนักเวทย์ ผ่านการต่อสู้ ผาดโผน ทำให้โลกของการเล่นเกมออนไลน์เหมือนสังคมจำลองสังคมหนึ่งขึ้นมา ทำให้การเล่นเกมคล้ายกับการใช้ชีวิตจริง ทั้งนี้ยังได้เพื่อนจากการเล่นเกม เป็นสังคมของผู้เล่น โดยเฉพาะเกมออนไลน์ สามารถเข้าสู่โปรแกรมเล่นเชื่อมโยงกันได้ ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็ตาม ไม่ว่าจะพิมพ์อะไรให้ตัวละครที่ผู้เล่นเลือกพูดก็ได้ เหมือนเป็นตัวแทนของผู้เล่น สามารถเล่นได้ทั้งวันโดยไม่รู้สึกเบื่อ และยังมีการสะสมคะแนน สามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของกัน และปัจจัยในเรื่องสถานที่ตั้งของร้านอินเตอร์เน็ตที่ส่วนใหญ่อยู่ระหว่างทางไปโรงเรียน ทำให้ก่อนถึงโรงเรียนเด็กๆสามารถแวะเข้าไปเล่นก่อนพอติดก็ไม่อยากเข้าโรงเรียน โดยมารู้ตัวอีกทีก็เมื่ออาจารย์เตือนว่าจะหมดสิทธิสอบเพราะขาดโรงเรียนบ่อย ซึ่งอีกประการหนึ่งที่ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมก็คือ กลยุทธ์การแข่งขันและบริการที่แต่ละร้านเกมหรือร้านอินเตอร์เน็ตพยายามจัดให้เพื่อเป็นการดึงดูดลูกค้า เช่น จากการสัมภาษณ์เด็กคนหนึ่งเล่าว่า ได้เงินไปโรงเรียนวันละ 50 บาท จะเสียค่าเกมประมาณ 30 บาท หรือบางวัน 40 บาท อาศัยว่า ร้านไหนที่เล่นเป็นประจำจนสนิทสนม และเป็นร้านที่มีข้าวแจกฟรีคนละหนึ่งกล่อง จึงไม่ต้องออกไปไหนเลย และสิ่งที่สำคัญที่สุดที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์นั้นก็คือตัวของผู้เล่นเองโดยในปัจจัยทางด้านจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของตัวผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ยังไม่มีการศึกษาในปัจจัยเรื่องนี้ในประเทศไทย ส่วนใหญ่จะศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยดังกล่าวว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครอย่างไร

คำถามของการวิจัย

1) ปัจจัยใดที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร
2) ความชุกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร
2) เพื่อศึกษาหาความชุกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในกรุงเทพมหานคร จำนวน 768 คน

2 ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- เพศ
- อายุ
- ระดับการศึกษา
- เกรดเฉลี่ย
- รายได้ส่วนตัว
- รายได้ครอบครัว
- ประวัติการใช้สารเสพติด
- จำนวนสมาชิกในครอบครัว
- จำนวนเพื่อนสนิท
- ภาวะสุขภาพจิต
- ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อตกลงเบื้องต้น

คำตอบที่ได้จากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบสอบถามข้อมูลภาวะสุขภาพ และแบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ถือเป็นความรู้สึกที่แท้จริงและเชื่อถือได้ตรงตามสภาพความเป็นจริงของข้อมูล

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากการศึกษาวิจัยทำในระยะเวลาจำกัดและเป็นการศึกษาเฉพาะในกรุงเทพมหานครเท่านั้นจึงไม่สามารถเป็นตัวแทนของประชากรทั้งประเทศได้

คำจำกัดความที่ใช้

1. ปัจจัยทางจิตสังคม หมายถึง ภาวะทางสุขภาพจิตที่ได้จากแบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ28 ผลการเรียน ประวัติการใช้สารเสพติด ฐานะทางเศรษฐกิจ จำนวนสมาชิกในครอบครัว จำนวนเพื่อนสนิท

2. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ หมายถึง ลักษณะความต้องการความแตกต่างประสบการณ์ ความรู้สึกที่น่าตื่นเต้น และการแสดงออกในกิจกรรมที่ทำให้เกิดความเสี่ยงต่อตัวเองและสังคม ได้จากคะแนนของแบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation Seeking Scale) Form IV โดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับต่ำ หมายถึง ผู้ที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่ำกว่าเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 25 ลงมา ($P < 25$)

2.2 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลาง หมายถึง ผู้ที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 25 ถึง 75 ($P \geq 25$ ถึง $P \leq 75$)

2.3 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับสูง หมายถึง ผู้ที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป ($P > 75$)

3. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา ระยะเวลาที่ใช้เล่น ความบ่อยครั้ง/ความถี่ สถานที่ที่เล่น ประเภทเกมที่เล่น และค่าใช้จ่ายที่ใช้สำหรับการเล่น โดยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการเล่นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในชั่วโมงคอมพิวเตอร์

4. เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเตอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

5. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ที่มีช่วงอายุ 12-15 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิงในโรงเรียนตามสังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1 ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร

2 ผลการศึกษาครั้งนี้จะใช้เป็นข้อมูลในการวางแนวทางในการแก้ไขปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนให้มีความเหมาะสมต่อไป

3 ใช้ประโยชน์เป็นข้อมูลในการวิจัยต่อไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

แนวคิดและทฤษฎี ในการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระสำคัญและนำเสนอตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรม
    - 1.1 ความหมายของพฤติกรรม
    - 1.2 ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
    - 2.1 ความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
    - 2.2 ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
    - 2.3 ความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับชีววิทยา
    - 2.4 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่น
3. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์
    - 3.1 ความหมายของเกมออนไลน์
    - 3.2 ประเภทของเกมออนไลน์
    - 3.3 ข้อดีและข้อเสียของเกมออนไลน์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

1. แนวคิดและทฤษฎี เกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรม

1.1ความหมายของพฤติกรรม

ประภาเพ็ญ สุวรรณ**(8)** กล่าวว่าพฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมที่มนุษย์กระทำ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตเห็นได้หรือไม่ได้ เช่น การทำงานของหัวใจ การทำงานของกล้ามเนื้อ การเดิน การพูด ความคิด ความรู้สึก ความสนใจ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต**(9)** ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า พฤติกรรม คือ สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออก ตอบสนอง หรือโต้ตอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สถานการณ์หนึ่งสถานการณ์ใดที่สามารถสังเกตเห็นได้ ได้ยินได้ อีกทั้งวัดได้ตรงกัน ด้วยเครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัย ไม่ว่าการแสดงออกหรือการตอบสนองนั้นจะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกายก็ตาม

พฤติกรรม (BEHAVIOR) หมายถึงอาการ กิริยา ท่าทาง การกระทำ หรือ กิจกรรมทุกอย่างของสิ่งมีชีวิต ซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรง หรือใช้เครื่องมือวัดได้ แบ่งเป็น 2 ประเภท**(10)**

1. พฤติกรรมภายนอก (OVERT BEHAVIOR) พฤติกรรมที่สามารถมองเห็นหรือสังเกตเห็นได้จากภายนอก ได้แก่

1.1 พฤติกรรมโมลาร์ (MOLAR BEHAVIOR) : พฤติกรรมหน่วยใหญ่ที่สังเกตเห็นด้วย ตาเปล่าโดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมือ เช่น การเดิน การนั่ง

1.2 พฤติกรรมโมเลกูลาร์ (MOLECULAR BEHAVIOR) พฤติกรรมหน่วยย่อยที่ต้องสังเกตโดยตรงผ่านเครื่องมือ จะสังเกตด้วยตาเปล่าไม่เห็น เช่น การเต้นของชีพจร ความดันเลือด

2. พฤติกรรมภายใน (COVERT BEHAVIOR) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล ไม่แสดงออกมาให้บุคคลภายนอกสังเกตเห็นโดยตรง ต้องสังเกตทางอ้อม เช่น ความตั้งใจ ความเครียด

โดยพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจาก

1. แรงขับ
2. ความคิด

3. การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม

4. การเลียนแบบ

1.2 ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล (Attribution Theories)

1.2.1 ทฤษฎี Heider's Naïve

Heider **(11)** อธิบายว่าสาเหตุของพฤติกรรมเกิดจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

1. สาเหตุจากภายในบุคคล (Disposition) ซึ่งรวมถึงความต้องการ ความปรารถนา อารมณ์ ความสามารถ ความตั้งใจ และความพยายาม Disposition สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบหลัก คือ

1.1 ความสามารถ (Abilities) สิ่งที่อยู่ภายในตัวบุคคล และผลักดันให้เกิดผลงานหรือ ประสิทธิภาพในการทำงาน

1.2 แรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น ความตั้งใจ (Intention) ได้แก่ การวางแผนที่จะทำพฤติกรรมด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง และความพยายามที่ใช้ในการทำพฤติกรรม(Exertion)

2. สถานการณ์ (Situational Distribution) ซึ่งรวมถึงความยากของงานและโชค

เมื่อตัดสินพฤติกรรมของคนอื่น บุคคลมักอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่ามาจากสาเหตุภายในบุคคล แทนที่จะเป็นสาเหตุภายนอก ทั้งที่สาเหตุของพฤติกรรมอาจเกิดจากสถานการณ์ หรือมีทั้งสาเหตุจากภายในและภายนอกก็ได้ อคติที่เกิดจากการอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากสาเหตุภายในแทนที่จะเป็นสาเหตุภายนอก เรียกว่า Fundamental Attribution Error

สาเหตุของการอธิบายพฤติกรรมว่าเกิดจากสาเหตุภายในบุคคล อาจเป็นเพราะบุคคลพยายามเปลี่ยนแปลงและควบคุมสิ่งแวดล้อม ดังนั้นบุคคลจึงคิดว่าบุคคลอื่นๆควรทำพฤติกรรมในทำนองเดียวกัน แต่ในทางปฏิบัติต้องเข้าใจว่า แม้บุคคลพยายามควบคุมสิ่งแวดล้อมก็ไม่ได้หมายความว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่จะเกิดจากสาเหตุภายในตัวบุคคล แต่ความจริงแล้วอาจเกิดจากสาเหตุภายนอกก็ได้

1.2.2 ทฤษฎี The Jones and Davis Correspondence

Jone & Davis **(12)** เสนอว่า คนเราหาสาเหตุของพฤติกรรมโดยเปรียบเทียบกับพฤติกรรมอื่นๆของบุคคลเดียวกัน กล่าวคือ เราสังเกตพฤติกรรมของเขาแล้วคาดการณ์ว่าสาเหตุของพฤติกรรมมาจากสาเหตุใด โดยเปรียบเทียบพฤติกรรมนั้นกับพฤติกรรมอื่นๆที่เกิดขึ้นในอดีต

ปทัสถานทางสังคม (norm) มีผลต่อการหาสาเหตุของพฤติกรรม เมื่อบุคคลทำพฤติกรรมที่เป็นไปตามปทัสถานทางสังคม เราจะตีความว่าสาเหตุของพฤติกรรมเกิดจากสถานการณ์มากกว่าเกิดจากลักษณะของบุคคล ในทางตรงข้าม ถ้าบุคคลทำพฤติกรรมที่ต่างจากปทัสถานของกลุ่ม เรามักอธิบายว่าสาเหตุของพฤติกรรมมาจาภายในตัวบุคคล

1.2.3 ทฤษฎี Kelly’s Theory

Kelly**(13)** อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมของตนเองและของผู้อื่น โดยอธิบายว่าคนเราต้องการควบคุมสิ่งแวดล้อม ในการเพิ่มอำนาจการควบคุมสิ่งแวดล้อม บุคคลจะต้องรวบรวมข้อมูลและตัดสินว่า อะไรเป็นสาเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลง นั่นคือ ในการอธิบายสาเหตุของพฤติกรรม บุคคลจะพยายามรวบรวมข้อมูลและระบุว่า เหตุการณ์ต่างๆสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร

สาเหตุของพฤติกรรมตามแนวคิดของ Kelly เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุหลายอย่าง แต่เมื่ออธิบายสาเหตุของพฤติกรรม เราจะอธิบายโดยเลือกใช้สิ่งที่เหมาะสมที่สุดกับสิ่งที่สังเกต ไม่ว่าพฤติกรรมที่สังเกตจะเป็นพฤติกรรมของเราเอง หรือพฤติกรรมของคนอื่น โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการอธิบายว่าพฤติกรรมเกิดจากสาเหตุใด

1.2.4 ทฤษฎีแรงขับ (Woodworth's drive Theory)

Woodworth **(14)** กล่าวว่า แรงขับต่างกันจะผลักดันให้เกิดพฤติกรรมแสวงหาสิ่งตอบสนองความต้องการต่างกัน ซึ่งพฤติกรรมทุกชนิดยกเว้นปฏิกิริยาสะท้อน จะถูกกระตุ้นด้วยแรงขับทั้งสิ้น แรงขับจึงมีความสำคัญต่อการเกิดพฤติกรรม คือเมื่อมีความต้องการ ก็จะเกิดแรงขับซึ่งส่งผลให้เกิดพฤติกรรม ทั้งนี้แรงขับเกิดขึ้นได้จากสิ่งจูงใจ (Incentive) ด้วย

พฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีแรงขับ โดยมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. พลังแรง (Intensity) แรงขับแต่ละชนิดมีพลังแรงไม่เท่ากัน บางชนิดมีระดับต่ำ เช่น ความฝัน บางแรงขับมีพลังแรงระดับสูง เช่น ความโกรธ หรือ ความกลัว แรงขับที่มีพลังแรงระดับสูงมักจะมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ เช่น เมื่อใดที่แรงขับทางความหิวมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเมื่อนั้นจะมีอาการโมโหหิวเกิดขึ้น

2. ทิศทาง (Direction) แรงขับจะมีทิศทางให้กับการกระทำพฤติกรรมว่าจะเข้าหาหรือหลีกหนี แรงขับจะกระตุ้นให้สิ่งมีชีวิตเข้าหาสิ่งที่ตอบสนองความต้องการ

3. ความยืนหยัด (Persistence) แรงขับจะเป็นตัวที่ยืนหยัดให้สิ่งมีชีวิตกระทำพฤติกรรมแสวงหาสิ่งที่ตอบสนองความต้องการให้ได้ สิ่งมีชีวิตจะกระทำพฤติกรรมนั้นต่อไปจนกว่าจะได้รับในสิ่งที่ตอบสนองความต้องการ

1.2.5 ทฤษฎี Intrinsic Motivation

Deci**(15)** อธิบายว่า คนเรามีความต้องการควบคุมสิ่งแวดล้อม และต้องการรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม Intrinsic Motivation เป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรมที่ทำให้คนเกิดความรู้สึกว่าตนเป็นผู้มีความสามารถ เป็นผู้ควบคุมสิ่งแวดล้อมและกำหนดเป้าหมายการกระทำ แรงจูงใจภายในเกิดจากการคาดหวังเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอนาคตและพลังงานผลักดันพฤติกรรมเกิดจากความตระหนักว่า วัตถุประสงค์สามารถบรรลุได้ และตระหนักถึงความพึงพอใจถ้าสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้นจึงทำพฤติกรรมเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ โดย Deci แบ่ง rewards ออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. Extrinsic rewards เป็นวัตถุ หรือสถานการณ์ภายนอกที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ

2. Intrinsic rewards เป็นความรู้สึกว่ามีความสามารถเมื่อทำงานสำเร็จ รู้สึกเชื่อมั่นและรู้สึกว่าสามารถควบคุมชีวิตของตนเองได้

3. Affective rewards เป็นอารมณ์ทางบวกเมื่อสามารถทำงานได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

1.2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้

Skinner **(16)** เสนอแนวความคิดว่าพฤติกรรมของมนุษย์ทุกอย่างทำให้เกิดผลกรรม โดยอธิบายว่าการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับผลกรรม คือ เมื่อสิ่งมีชีวิตได้แสดงพฤติกรรมใดแล้วได้รับผลของการกระทำใดแล้วได้ผลที่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นย่อมเกิดขึ้นบ่อย แต่ถ้าพฤติกรรมใดที่ทำแล้วได้ผลที่ไม่พึงพอใจพฤติกรรมนั้นก็จะลดลงหรือหายไป นอกจากนี้ยังได้เสนอว่า การให้ตัวเสริมแรงจะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมกล่าวคือ การให้ตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข เป็นตัวเสริมแรงที่มีคุณสมบัติเสริมแรง โดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น อาหาร น้ำ เป็นต้น และการให้ตัวเสริมแรงที่ต้องวางเงื่อนไข เป็นตัวเสริมแรงซึ่งเดิมไม่มีคุณสมบัติเสริมแรง แต่กลายเป็นตัวเสริมแรง เพราะไปมีความสัมพันธ์กับตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข เช่น เงิน คำติชม คะแนน

Skinner มองว่าสาเหตุของพฤติกรรมอยู่ที่กระบวนการภายนอกมากกว่า โดยเชื่อว่าสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมดีหรือเลวต่อสังคมก็ตาม โดยชี้ให้เห็นว่ามีพฤติกรรมที่เรียนรู้อยู่ 2 ประเภท คือ

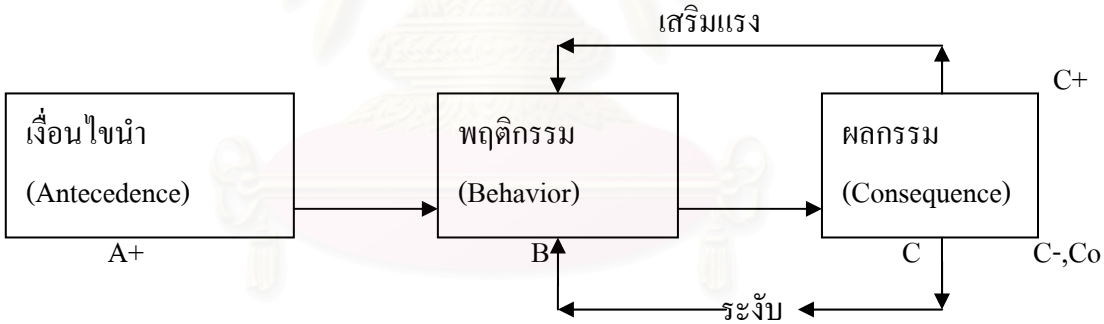
1. พฤติกรรมตอบสนอง (Respondent Behavior)ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สิ่งเร้าทำให้เกิดขึ้นมาโดยอาศัยปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมการเรียนรู้จึงมีลักษณะเหมือนปฏิกิริยาตอบสนอง เช่น ตกใจ กระพริบตา กังวลกลัว ฯลฯ

2. พฤติกรรมวิบาก (Operant Behavior) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพราะผลกรรม เป็นพฤติกรรมที่สิ่งมีชีวิตกระทำเอง และจะทำอีกหรือไม่ขึ้นอยู่กับผลของการกระทำพฤติกรรมดังที่กล่าวข้างต้น

Skinner กล่าวว่าสิ่งที่มีความสำคัญในการเรียนรู้อีกสิ่งหนึ่ง คือ สิ่งเร้าที่มากระตุ้นทำให้เกิดพฤติกรรม มนุษย์จึงมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรม โดยสิ่งแวดล้อมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1 เงื่อนไขนำ (Antecedence or Activators) คือ สิ่งเร้าต่างๆรอบตัวผู้กระทำพฤติกรรมซึ่งเป็นตัวเหนี่ยวนำหรือชักจูงให้เกิดพฤติกรรม เช่น คน ทางเดิน ไฟแดง ป้ายประกาศ และอื่นๆ

2 เงื่อนไขผลกรรม (Consequences) คือ ผลตอบสนองการกระทำ(สิ่งเสริมแรง) ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากมีการกระทำผ่านไปแล้ว ผลกรรมมี 3 ประเภท คือ รางวัล(C+) ความเพิกเฉย (Co) และการลงโทษ (C-)



ภาพที่ 2.1 แสดงการเกิดพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผลกรรม

มนุษย์จะเรียนรู้ได้ว่าเมื่อมีเงื่อนไขนำA ถ้าทำพฤติกรรม B จะได้รับผลตอบแทน C ดังภาพที่ 2.1 มนุษย์สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นแตกต่างกัน เมื่อมีพฤติกรรมหนึ่งต่อสิ่งเร้าหนึ่งจะได้รับผลกรรมเช่นไร ถ้าได้รับผลกรรมทางบวก(C+) จะมีพฤติกรรมนั้นอีกเมื่อเห็นสิ่งเร้าอันนี้ แต่ถ้าตนมีพฤติกรรมหนึ่งออกมาแล้วได้รับผลกรรมทางลบ(C-) หรือไม่ได้รับการตอบสนอง(Co) จะไม่มีพฤติกรรมนั้นอีกเมื่อเห็นสิ่งเร้านั้น ซึ่งมนุษย์สามารถแยกแยะได้ว่าเงื่อนไขนำใด มีพฤติกรรมใด จะได้รับผลกรรมเช่นไร

การศึกษาแรงจูงใจมีวัตถุประสงค์เพื่อหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรม โดยสิ่งที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมมาจากแนวความคิด 4 ทางคือ**(17)**

1. แรงขับ (Drive) เป็นแรงผลักดันที่เกิดขึ้นภายในร่างกายของสิ่งมีชีวิต เกิดจากร่างกายขาดในสิ่งที่ต้องการในการดำรงชีวิต เช่น อาหาร น้ำ อากาศ เป็นต้น แรงขับจะผลักดันให้สิ่งมีชีวิตทำพฤติกรรมให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ

2. สิ่งจูงใจ (Incentive Motivation) ในการทดลองเพื่อศึกษาพฤติกรรมของสัตว์มักใช้อาหาร น้ำ เพราะเป็นตัวตอบสนองความต้องการทางร่างกายของสัตว์ทดลอง และการทดลองมักใช้วิธีการอดอาหารเพื่อให้สัตว์เกิดความต้องการหรือให้เกิดแรงขับ เมื่อการทดลองหลายครั้งมีการลองเปลี่ยนจำนวนการให้อาหารหรือรางวัลแก่สัตว์ทดลองและพบว่าจำนวนอาหารหรือรางวัลมีอิทธิพลต่อจำนวนการเกิดพฤติกรรม

3. Hedonism จากการศึกษาพฤติกรรมของสัตว์พบว่าสัตว์จะมีพฤติกรรมเข้าหาสิ่งหนึ่งๆ และหลีกเลี่ยงสิ่งเร้าหนึ่งๆเสมอ โดยสิ่งที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมเข้าหาหรือหลีกเลี่ยงนั้นเป็นเพราะระบบประสาทของสิ่งมีชีวิตเป็นตัวรับและบอกว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพอใจ และสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความเจ็บปวด ไม่น่าพึงพอใจ สิ่งมีชีวิตจะมีพฤติกรรมเข้าหาสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพึงพอใจและจะหลีกหนีสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ ดังนั้นระบบประสาทจึงเป็นตัวกำหนดการเกิดพฤติกรรม

4. การเรียนรู้ การจูงใจเกิดจากการเรียนรู้ พฤติกรรมถูกจูงใจให้เกิดเนื่องจากการเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิต

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

2.1 ความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นคุณลักษณะทางบุคลิกภาพแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีพฤติกรรมการแสดงออกที่เกิดจากผลของสิ่งเร้าที่มีต่อร่างกาย และจิตใจ**(18)**

จากคุณลักษณะบุคลิกภาพรูปแบบนี้จึงมีผู้ให้คำจำกัดความของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจไว้หลายท่านดังต่อไปนี้

Zuckerman**(19)** ให้ความหมายว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นลักษณะของความต้องการความแตกต่าง ความแปลกใหม่ ประสบการณ์ความรู้สึกที่น่าตื่นเต้น และการแสดงออกในกิจกรรมที่ทำให้เกิดความเสี่ยงทั้งต่อตัวเองและสังคม

โดยคำจำกัดความของ sensation หมายถึง ผลจากการได้รับสิ่งกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก เป็นความรู้สึกที่แปลกใหม่ น่าตื่นเต้นที่ต่างจากระดับของเกณฑ์ปกติ ได้แก่ การลองเสพสิ่งเสพติด การทำกิจกรรมที่เสี่ยงต่ออันตราย เช่น การกระโดร่ม การดำน้ำลึก การขับรถแข่ง นอกจากนี้ยังรวมถึงการมีรสนิยมในความแปลกใหม่ของงานศิลปะ ดนตรี การแต่งตัว ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้จะขึ้นกับประสาทในการรับสัมผัส และสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นและผลักดันให้เกิดขึ้น ส่วนคำว่า seeking หมายถึง ลักษณะที่ถูกแสดงออกมาโดยการค้นหาแม้ว่าจะมีข้อจำกัดตามรูปแบบของสิ่งแวดล้อมและสังคมก็ตาม เช่น ในเด็กเล็กๆมักชอบค้นหาความตื่นเต้นจากการเล่นเกมใหม่ๆทั้งๆที่บางครั้งค่อนข้างจะเสี่ยงอันตราย

พฤติกรรมต่างๆที่เกิดเนื่องมาจากผลของการมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงนั้นมีพื้นฐานอยู่บนผลลัพธ์ของสิ่งเร้าที่มากระตุ้นร่างกาย และสร้างความตื่นเต้นแปลกใหม่ ท้าทายให้กับจิตใจ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านี้อาจอยู่ในขอบเขตของกฎหมาย เช่น การปีนเขา การเล่นเครื่องร่อน (แบบไม่มีเครื่องยนต์) การมีเพศสัมพันธ์ หรือเป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกขอบเขตของกฎหมาย เช่น การขับรถแข่งบนถนนสาธารณะ การเมาสุราขณะขับรถ การขโมยทรัพย์สิน และทำร้ายร่างกายผู้อื่นเป็นต้น**(18)**

Pfefferbaum และ Wood**(20)** กล่าวว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจนั้นประกอบไปด้วยพฤติกรรมที่ชอบเสี่ยงอันตราย ขาดการไต่ตรองและยั้งคิด โดยมีเหตุผลสำคัญของการกระทำพฤติกรรมดังกล่าวเพียงเพื่อความสนุก ตื่นเต้นเร้าใจ

Igra และ Irwin**(21)** กล่าวว่า พฤติกรรมที่ชอบการเสี่ยงอันตรายเป็นส่วนหนึ่งของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยมีสาเหตุเกิดจากความพึงพอใจในความไม่แน่นอนของผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น ซึ่งอาจมีความรุนแรง และเป็นอันตรายต่อร่างกาย และสังคมได้ โดยการ

ทำกิจกรรมหรือเล่นกีฬาที่เสี่ยงต่อการเกิดอันตราย เช่น การเล่นรถไฟเหาะตีลังกา การเสพสิ่งเสพติดเกินขนาด การมีเพศสัมพันธ์โดยขาดการป้องกัน เป็นต้น

Arnett**(22)** ซึ่งเป็นนักวิจัยที่เกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ได้ให้คำจำกัดความของบุคคลซึ่งมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงว่าเป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพชนิดที (Type – T positive physical) โดยบุคลิกภาพดังกล่าวจะมีการรวมกันของคุณลักษณะบุคลิกภาพแบบเปิดเผย มีความคิดสร้างสรรค์ และแปลกใหม่ มีความต้องการเพื่อให้ได้มาซึ่งความตื่นเต้นและท้าทาย

Patton **(23)** กล่าวว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ หมายถึง แรงจูงใจหรือความต้องการในการรับสัมผัสที่มีความหลากหลายโดยมีความเสี่ยงต่อร่างกายและสังคมเพื่อประสบการณ์ที่แปลกใหม่

Edmonston **(24)** ให้ความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจว่าเป็นการแสดงออกที่เป็นคุณลักษณะเฉพาะส่วนบุคคลทางด้านพฤติกรรมที่มีความชื่นชอบในการค้นหาประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ และสลับซับซ้อน

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นคุณลักษณะของบุคลิกภาพที่เกิดจากการได้รับสิ่งเร้าที่มากระตุ้นร่างกายและจิตใจให้มีพฤติกรรมการแสดงออกที่ชื่นชอบความแปลกใหม่ ความท้าทายและประสบการณ์ที่แตกต่างจากปกติ ซึ่งสามารถนำทฤษฎีพื้นฐานต่างๆมาอธิบายถึงสาเหตุการเกิดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจได้ดังนี้

2.2 ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

2.2.1 ทฤษฎีวิวัฒนาการและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

จากการเปรียบเทียบทฤษฎีวิวัฒนาการกับจิตวิทยาพบว่า ในสัตว์แต่ละประเภทจะมีระดับความแตกต่างกันอย่างมากในการสำรวจสิ่งต่างๆ เช่น การเข้าใกล้สิ่งเร้าที่แปลกใหม่ และการเล่นในสิ่งที่เสี่ยงอันตราย ผลจากการศึกษาทำให้ถูกเชื่อว่าความชื่นชอบในกิจกรรมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาจากปัจจัยทางชีววิทยาที่มีความแตกต่างกันของสัตว์แต่ละตัว จากหลักฐานที่พบ

ทำให้ทราบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความเกี่ยวข้องกันกับความสำเร็จของวิวัฒนาการการสืบเผ่าพันธุ์ เนื่องจากการรอดชีวิตของสัตว์เหล่านั้นต้องอาศัยการครอบครองอาณาเขต มีพฤติกรรมการเลือกคู่ผสมพันธุ์ตามธรรมชาติ และเมื่อเกิดการบุกรุกจากสัตว์อื่น ผู้ที่รอดชีวิตได้ก็จะต้องมีการสำรวจค้นหาอาณาเขตใหม่ไปเรื่อยๆ ซึ่งจากลักษณะทางธรรมชาติเช่นนี้ ผู้ที่มีความอดทน และสามารถรอดชีวิตมาได้ก็จะเป็นสายพันธุ์ที่เข้มแข็ง และมีการพัฒนาต่อไป**(25)**

2.2.2 ทฤษฎีสัญชาตญาณและแรงขับ

ทฤษฎีทั่วไปได้กล่าวถึงความเป็นจริงของมนุษย์ที่ใช้เวลาส่วนมากไปกับการสำรวจ และทำกิจกรรมที่แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยเชื่อว่าพฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นจากแรงจูงใจขั้นปฐมภูมิ ตัวอย่างเช่น ความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในการบริโภคอาหาร หรือความต้องการมีเพศสัมพันธ์ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างอิสระตามธรรมชาติ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นสัญชาตญาณ และแรงขับของมนุษย์

Freud**(26)** กล่าวว่าสัญชาตญาณเป็นสิ่งที่ติดตัวบุคคลมาตั้งแต่เกิด ซึ่งทำให้คนเรามีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีการเรียนรู้ เช่น เมื่อแรกคลอดทารกจะสามารถตอบสนองต่ออาหาร น้ำ ความรู้สึกร้อนหนาว ความรู้สึกเจ็บปวด ฯลฯ ได้ ดังนั้นลักษณะของสัญชาตญาณซึ่งเป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดนี้จึงเป็นปฏิกิริยาที่มีผลต่อแรงจูงใจให้คนเราแสดงออกถึงพฤติกรรมต่างๆ ลักษณะของสัญชาตญาณมี 2 ประเภท คือ**(27)**

- สัญชาตญาณแห่งการดำรงชีวิตอยู่ นั่นคือเมื่อร่างกายอยู่ในสภาวะที่ไม่สมดุล ความไม่สมดุลทางร่างกายจะเป็นสิ่งเร้า หรือเป็นแรงจูงใจให้ร่างกายได้มีพฤติกรรมต่างๆเกิดขึ้นเพื่อให้ร่างกายอยู่ในสภาวะที่สมดุล ทำให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตต่อไปได้ เช่น เมื่อเกิดความหิวจะต้องรับประทานอาหาร เมื่อเกิดความกระหายน้ำต้องดื่มน้ำ หรือเมื่อเกิดความรู้สึกเกรงกลัวว่าคนอื่นจะมาทำร้ายต้องมีการป้องกันตัวเอง ฯลฯ

- สัญชาตญาณแห่งความตาย เป็นสัญชาตญาณที่แสดงออกในพฤติกรรมที่มีการเสี่ยงในอัตราสูง โดยพลังของสัญชาตญาณส่วนนี้จะค่อยๆสะสมอยู่ในตัวบุคคลตั้งแต่เกิด และเมื่อมีมากๆเข้าก็จะพยายามหาทางออกหรือปลดปล่อยออกมา อาจเป็นการแสดงออกอย่างเปิดเผยเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้อย่างชัดเจน เช่น การแสดงท่าทีที่ไม่เป็นมิตรกับผู้อื่น การก่ออาชญากรรม

แบบต่างๆ หรืออาจเป็นพฤติกรรมที่ไม่เปิดเผยในรูปแบบของการทำร้ายหรือทำลายตัวเอง นอกจากนี้พฤติกรรมความก้าวร้าวต่างที่เกิดขึ้นอาจถูกดัดแปลงเป็นการแสดงออกในรูปแบบที่สังคมยอมรับ เช่น การหาทางออกด้วยการเล่นกีฬาหรือทำกิจกรรมต่างๆที่ผาดโผน การกระโดดร่ม ดิ่งพสุธา การขับรถแข่ง การชมรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาของการต่อสู้หรือใช้กำลัง ความก้าวร้าว เป็นต้น

McDougall**(28)** กล่าวว่านอกจากสัญชาตญาณแล้วความอยากรู้อยากเห็นก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ จะเห็นได้จากมนุษย์ไม่เพียงมีพฤติกรรมแสวงหาสิ่งที่ทำให้มีชีวิตอยู่รอดเท่านั้น แต่ยังมีพฤติกรรมแสวงหาสิ่งอื่นอีก เช่น ถ้าให้ของเล่นที่ส่งเสียงดังได้เมื่อเขย่าหรือสัมผัสแก่เด็กทารกอายุประมาณ 2 - 3 เดือนเล่น จะเห็นว่าเด็กจะพยายามเขย่าเพื่อให้เกิดเสียงดัง ทั้งนี้เพราะว่าความอยากรู้อยากเห็นเป็นแรงจูงใจในการแสวงหาสิ่งเร้านั่นเอง

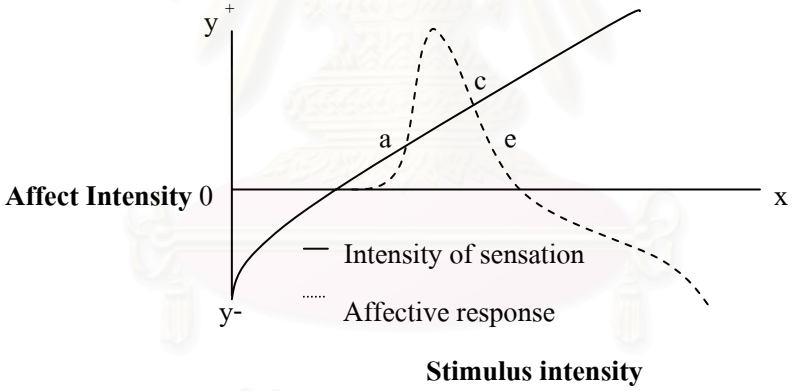
ลักษณะพฤติกรรมเหล่านี้จะยิ่งเพิ่มมากขึ้นเมื่อคนเรามีอายุมากขึ้น**(29)** ถึงแม้ว่ามนุษย์จะมีแรงจูงใจแสวงหาสิ่งเร้า แต่ต่างคนก็มีความต้องการในส่วนนี้ไม่เท่ากัน จากการจัดกลุ่มในทฤษฎีความต้องการของ Murray**(30)** ที่วัดได้จากแบบทดสอบทางบุคลิกภาพนั้นแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กล่าวคือ ความต้องการเหล่านั้นจะถูกแสดงออกในรูปแบบของพฤติกรรมต่างๆ เช่น ความต้องการแสวงหาความสุขและความประทับใจ (sentience) ความต้องการความรักความผูกพันทางเพศ (sex) ความต้องการอวดตนเองโดยต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น (exhibition) และความต้องการทำในสิ่งที่สนุกสนาน นอกจากนี้ยังมีกลุ่มของความต้องการที่ตรงกับโครงสร้างของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ คือ ความต้องการเปลี่ยนแปลง และประสบการณ์ใหม่ในชีวิต หรือความต้องการแสดงออกทางอารมณ์ เป็นต้น

จากลักษณะความต้องการที่กล่าวมานั้น Maslow**(31)** อธิบายว่าจะต้องมีพัฒนาการเป็นลำดับขั้น โดยแต่ละขั้นจะมีความต้องการแตกต่างกันออกไปในช่วงชีวิต คือ ความต้องการด้านสรีระ ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการความรักหรือสังคม ความต้องการความนิยมนับถือตนเอง และความต้องการพัฒนาศักยภาพของตน ซึ่งความต้องการในขั้นสูงสุดนี้ มนุษย์จะแสวงหาความรู้สึกและประสบการณ์แปลกใหม่เพื่อทำให้เกิดความพึงพอใจ และความสมบูรณ์ของชีวิต

ทฤษฎีสัญชาตญาณและแรงขับที่แสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมต่างๆนั้นมีเหตุผลเพื่อต้องการขจัดความเครียดและตอบสนองสิ่งเร้า นอกจากนี้ระดับความรุนแรงของสิ่งเร้าก็เป็นปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการแสดงออกของพฤติกรรมเช่นกัน ดังจะได้กล่าวถึงในทฤษฎีดังต่อไปนี้

2.2.3 ทฤษฎีการกระตุ้นและสิ่งเร้า

Wundt**(32)** ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความเข้มของสิ่งเร้าประเภทต่างๆ เช่น ความกดดัน, อุณหภูมิ, ระดับความดังของเสียง และการรับสัมผัสของรส กับความรู้สึกของผู้ทดลอง ดังแสดงในภาพที่ 2.2

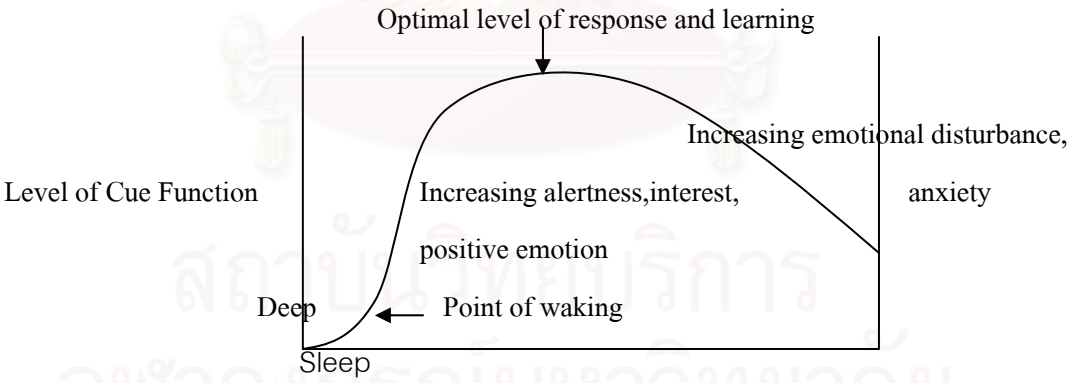


ภาพที่ 2.2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความเข้มของสิ่งเร้าประเภทต่างๆ

จากภาพที่ 2.2 นั้นแกน x จะแสดงถึงระดับความเข้มของสิ่งเร้าที่มากระตุ้น และแกน y จะแสดงถึงปฏิกิริยาการตอบสนองของร่างกายต่อสิ่งเร้าที่ได้รับนั้น จากการวิจัยพบว่าเมื่อเพิ่มระดับความเข้มของการกระตุ้นไปที่ระดับ a จะเกิดปฏิกิริยาการตอบสนองที่เป็นความพึงพอใจจนกระทั่งการเพิ่มขึ้นของสิ่งเร้าสูงสุดถึงจุด c ระดับความพึงพอใจจะกลับลดลงอย่างรวดเร็วเปลี่ยนเป็นความเจ็บปวดที่จุด e และมีการเพิ่มระดับของการเจ็บปวดมากขึ้นตามแรงกระตุ้นของสิ่งเร้าที่มากขึ้นด้วย นอกจากความเจ็บปวดที่เกิดจากการได้รับสิ่งเร้าที่มากระตุ้นในความเข้มที่มากจนเกินไปแล้วยังมีสาเหตุอื่นที่ทำให้เกิดความไม่สมดุลของการรับสัมผัสของสิ่งเร้านั้นๆดังเช่น

Freud**(33)** ที่ให้ความเห็นไว้ว่าความวิตกกังวลในคนเรานั้นเกิดจากการได้รับสิ่งเร้ามากระตุ้นในระดับที่มากหรือน้อยจนเกินไปเมื่อเปรียบเทียบกับระดับปกติ โดยภาวะที่ต้องขาดสิ่งเร้า (sensory deprivation) หรือเกิดจากการขาดการกระตุ้นต่อระบบประสาทรับสัมผัส ได้แก่ การอยู่ในที่มืดและเงียบสนิทเป็นเวลานาน จะเป็นการตัดขาดจากการรับรู้ ความคิด และการทำกิจกรรมต่างๆจนทำให้เป็นสาเหตุของความวิตกกังวลได้

Hebb**(34)** กล่าวว่า การเพิ่มระดับความเข้มของสิ่งเร้าจนถึงระดับที่ทำให้เกิดความเจ็บปวด จะมีผลต่อพฤติกรรมที่ตามมาคือ การพยายามหลีกเลี่ยงจากความเจ็บปวดนั้น ถ้าหลีกเลี่ยงไม่สำเร็จก็จะมีผลต่ออารมณ์คือ ทำให้เกิดความหวาดกลัว และในทางกลับกันกับกลุ่มคนบางส่วนก็มีความต้องการแสวงหาความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากความกลัว เช่น การเล่นรถไฟเหาะตีลังกาเป็นต้น แต่ถ้าสิ่งเร้านั้นมีระดับความเข้มเกินความพอดีแล้วก็จะส่งผลให้ความกลัวเพิ่มมากขึ้นจนเป็นภาวะตึงเครียดได้ ดังนั้นการได้รับสิ่งเร้าที่มากระตุ้นในระดับที่เหมาะสมพอดีจะทำให้เกิดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเพื่อประสบการณ์ และความพึงพอใจที่จะลดความรู้สึกกลัวนั้นลงได้



ภาพที่ 2.3 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับความรุนแรงของสิ่งเร้าและปฏิกิริยาตอบสนอง

จากภาพที่ 2.3 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับความรุนแรงของสิ่งเร้าและปฏิกิริยาตอบสนอง ซึ่งจากทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นนี้สรุปได้ว่า การเพิ่มระดับของสิ่งเร้าจนถึงจุดที่มีความพอดีจะทำให้เกิดแรงเสริมทางบวกหรือความพึงพอใจ แต่ถ้าระดับของสิ่งเร้ามีความเข้มมาก

เกินไปจะทำให้เกิดความเครียดและความวิตกกังวลได้**(35)** นอกจากความเข้มของสิ่งเร้าที่มากระตุ้นแล้วยังมีปัจจัยที่เป็นสาเหตุทำให้เกิดความแตกต่างในพฤติกรรมการรับสัมผัส ดังที่มีผู้เชี่ยวชาญกล่าวไว้ดังนี้

ปัจจัยที่มีความสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่ ปัจจัยที่เกิดจากสิ่งเร้าและหน้าที่ต่างๆของร่างกายและจิตใจ

Duffy**(36)** กล่าวว่าในแต่ละบุคคลจะมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มากระตุ้นแตกต่างกันออกไป โดยการตอบสนองจะขึ้นอยู่กับปัจจัยทางพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม รวมถึงลักษณะพื้นฐานทางอารมณ์ที่แตกต่างกันด้วย นอกจากนี้ในคนที่มีลักษณะการเคลื่อนที่ของ alpha (EEG) ในสมองเร็วจะเป็นคนที่มีลักษณะหุนหันพลันแล่น ใจร้อน และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ง่าย ในขณะที่คนที่มีจังหวะการเคลื่อนที่ของคลื่นสมองช้าจะเป็นคยที่รอบคอบระมัดระวัง และมีความมั่นคงทางอารมณ์ ดังนั้นจากทฤษฎีที่กล่าวมาระดับของสิ่งเร้าภายในก็เป็นปัจจัยพื้นฐานในการกำหนด พฤติกรรมของมนุษย์ในการแสวงหาความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ

Lindsey**(37)** อธิบายว่ารูปแบบของ reticular นั้นจะทำการรักษาสมดุลของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่ส่งมายังสมองส่วนเปลือกสมองcortex คล้ายกับเครื่องตัดไฟในบ้าน เมื่อกระแสเข้ามาเกินขนาด ในขณะเดียวกันเมื่อcortex อยู่ในสภาพcortex ปกติ รูปแบบของreticular จะทำงานตามปกติ แต่เมื่อมีการรับสัมผัสจากสิ่งเร้าที่มากจนเกินไป สมองส่วนcortex จะทำหน้าที่ในการปรับระดับความสมดุล

ดังนั้นทฤษฎีนี้จึงอธิบายได้ว่าเมื่อร่างกายเรามีระดับการกระตุ้น และการตื่นเต้นสูงเกินไป ร่างกายจะพยายามลดการกระตุ้นหรือความตื่นเต้นนั้นลงมา แต่ถ้าระดับของการกระตุ้นและความตื่นเต้นต่ำเกินไป ร่างกายจะพยายามเพิ่มระดับโดยแสวงหาการกระตุ้นเพิ่มเติม อาจสรุปได้ว่าแหล่งกำเนิดความตื่นเต้นเร้าใจมีด้วยกัน 4 ชนิด คือ**(38)**

1. แรงขับเคลื่อน และเครื่องล่อ เช่น แรงขับด้านความหิว ความกระหาย ความคาดหวังต่อความสุข และความเจ็บปวด

2. สภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อความตื่นเต้นเร้าใจ โดยปกติแล้วพบว่ายิ่งมีความเข้มของสิ่งเร้ามากเท่าใด ก็จะก่อให้เกิดความตื่นเต้นมากเท่านั้น เช่น ความเข้มของเสียง แสงที่จ้าก่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจที่สูง

3. เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่ก่อให้เกิดความตื่นเต้น เช่น การขับรถแข่ง การกระโดดร่ม การดำน้ำลึก เป็นต้น

4. ยาเสพติด เช่น กาแฟ เครื่องดื่มประเภทแอลกอฮอล์ และยาบ้า เนื่องจากมีสารบางอย่างที่ก่อให้เกิดความตื่นตัว

จากสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจที่กล่าวมา เราสามารถวัดปฏิกิริยาได้โดยการศึกษาจากปฏิกิริยาตอบสนองทางกายภาพ เช่น ความเครียดของกล้ามเนื้อ การเต้นของหัวใจ การตอบสนองทางไฟฟ้าของผิวหนัง การวัดพลังทางไฟฟ้าของสมอง เป็นต้น

McCelland**(39)** กล่าวว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะมีสิ่งเร้าที่มากระตุ้นเปลี่ยนแปลงไปในระดับปกติ จะส่งผลให้เกิดความสมดุลของร่างกายและจิตใจ แต่เมื่อปฏิกิริยาตอบสนองถูกแสดงออกมาทางบวก จะหมายถึงผลของการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าในระดับเล็กน้อย และในทางกลับกัน ปฏิกิริยาตอบสนองทางด้านลบก็หมายถึงการเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นในระดับความเข้มสูงนั้นเอง ซึ่งร่างกายจะมีขั้นตอนการทำงานโดยการลดระดับของสิ่งเร้าลงเพื่อทำให้เกิดความสมดุล

Schneirla**(40)** ได้เสนอรูปแบบของการกระตุ้นของสิ่งเร้าที่มีการตอบสนองต่อการเบี่ยงเบนจากระดับปกติออกมาเป็น 2 รูปแบบ คือ การแสวงหา และการถอยหนี โดยมีการสนับสนุนจากทฤษฎีกลไกการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางชีววิทยา กล่าวคือ การแสดงออกของปฏิกิริยาการแสวงหานั้นเกิดขึ้นโดยตรงตามความต้องการพื้นฐาน เช่น การหาอาหาร ที่อยู่อาศัย และการหาคู่ครอง แต่การแสดงออกของปฏิกิริยาการถอยหนีนั้นจะเกี่ยวข้องกับการป้องกันตัวเองจากอันตราย จากข้อสมมติฐานกลไกปฏิกิริยาทั้ง 2 นี้ มีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาทอัตโนมัติ โดยปฏิกิริยาการแสวงหานั้นเกิดจากการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติชนิดซิมพาเธติค (sympathetic) และปฏิกิริยาการถอยหนีเกิดจากการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติชนิดพาราซิมพาเธติค (parasympathetic) เช่น ในการทำงานของกล้ามเนื้อ ถ้ามีการกระตุ้นด้วยกระแส

ไฟฟ้าระดับต่ำจะทำให้กล้ามเนื้อคลายตัวออก แต่ถ้ากระตุ้นด้วนระดับความเข้มสูง กล้ามเนื้อจะเกิดการหดตัวขึ้น

นอกจากทฤษฎีที่เกิดจากกลไกทางชีววิทยาแล้ว พฤติกรรมการแสวงหา และการถอยหนียังมีความสัมพันธ์กับทฤษฎีการเรียนรู้ โดยพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความพึงพอใจมาจากการได้รับการกระตุ้นในระดับที่พอดี เปรียบเหมือนรางวัลหรือแรงเสริมทางบวก และในทางตรงกันข้าม พฤติกรรมที่แสดงถึงการถอยหนีก็เกิดจากการได้รับความเจ็บปวดหรือการถูกลงโทษจากระดับสิ่งเร้าที่มีความเข้มมากเกินไป**(35)**

Berlyne **(41)** อธิบายถึงศักยภาพของสิ่งเร้าว่ามีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันออกไป เช่น ความเข้ม , ขนาด , สี , รูปแบบการรับสัมผัส , ผลต่อการตอบสนอง , ความแปลกใหม่ , ความสลับซับซ้อน , การเกิดขึ้นอย่างทันทีทันใด และรูปแบบของความไม่แน่นอน โดยจากลักษณะเฉพาะของสิ่งเร้าเหล่านี้จะมีอิทธิพลในปฏิกิริยาตอบสนองที่แตกต่างกัน การได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่มีลักษณะต่างๆที่กล่าวมาในระดับต่ำจะทำให้เกิดความต้องการแสวงหาสิ่งเร้าใหม่ๆ ซึ่งเป็นแรงขับของมนุษย์เพื่อทำให้เกิดความสมดุลของระบบร่างกายและจิตใจ

Fiske และ Maddi **(42)** กล่าวถึงปัจจัยสำคัญ 3 ประการ ที่ส่งผลกระทบเนื่องมาจากการถูกกระตุ้น ว่าเกิดจากความรุนแรง ความสำคัญ และความหลากหลาย โดยปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีการเปลี่ยนแปลงเมื่อสิ่งเร้าที่มีการกระตุ้นภายในสมองส่วนกลาง (central nervous system : CNS) มีระดับต่ำ ระบบการทำงานของร่างกายจะเพิ่มการกระตุ้นภายในให้มีปฏิกิริยาการแสวงหาสิ่งเร้ามากระตุ้นจากภายนอก โดยระดับความพึงพอใจจะเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของระดับความพอดีของการกระตุ้นภายในวงจรชีวิตปกติ และความรู้สึกที่เป็นด้านลบจะเกิดจากการถูกสิ่งเร้ามากระตุ้นทั้งในระดับที่น้อยและมากจนเกินไป

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาทำให้ทราบถึงระดับความพอดีของการได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า โดยมีปัจจัยอื่นที่ทำให้มนุษย์แต่ละคน ซึ่งอาจหมายถึงด้านความเข้ม ความหลากหลาย หรือ ชนิดของความสำคัญในแต่ละสิ่งเร้า เป็นต้น และนอกจากนี้ยังอาจขึ้นอยู่กับคุณลักษณะทางบุคลิกภาพของแต่ละคน , สิ่งแวดล้อม และการอยู่ในสภาวะของการขาดสิ่งเร้าหรือเต็มไปด้วยความเข้มของสิ่งเร้า เป็นต้น

2.2.4 ทฤษฎีความตื่นเต้นและการยับยั้ง

Hull**(43)** กล่าวถึงความหลากหลายของการยับยั้งไว้ว่า เมื่อมนุษย์มีการแสดงออกของพฤติกรรมในการตอบสนองต่อเป้าหมายที่เกิดขึ้นซ้ำๆกันแล้ว ผลที่ตามมาคือ จะเกิดการทำงานของแรงจูงใจในทางด้านลบหรือการทำงานของตัวยับยั้งขึ้น ในระยะของการยับยั้งนี้จะมีการทำงานของเงื่อนไขในการแสดงถึงแรงจูงใจด้านลบ ความคิดเหล่านี้คล้ายกับการทำงานของกล้ามเนื้อ ซึ่งเมื่อกล้ามเนื้อทำงานหนักมากเกินไป ร่างกายจะหยุดการทำงานเหล่านั้นเพื่อให้กล้ามเนื้อได้พักผ่อน แต่อย่างไรก็ตามการยับยั้งการทำงานที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะทำงานตามเงื่อนไข เช่น เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นร่างกาย และทำให้เกิดปฏิกิริยาการตอบสนองที่เป็นความพึงพอใจ สภาวะการทำงานของการยับยั้งก็จะอ่อนแอลงไป

นอกจากนี้การถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าใหม่ๆก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การทำงานของการยับยั้งอ่อนแอลงด้วยเช่นกัน เนื่องจากลักษณะของการไม่สามารถยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นใหม่ๆนี้เป็นเพราะร่างกายเกิดความพึงพอใจและลดแรงเสริมทางลบที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อเรารู้สึกเบื่อหน่าย ไม่สบายใจ การได้กระทำหรือเผชิญกับสิ่งที่แปลกใหม่ท้าทายจะทำให้เกิดความตื่นเต้นและความพึงพอใจ เพราะว่าสิ่งเหล่านี้จะไปลดระดับความเบื่อหน่ายลง ดังนั้นจากทฤษฎีของHull จะสรุปได้ว่าความเหมาะสมของระดับการกระตุ้นคือความสมดุลที่เกิดขึ้นระหว่างความตื่นเต้นและการยับยั้ง**(44)**

ความสัมพันธ์ของระบบประสาทอัตโนมัติกับความตื่นเต้นและการยับยั้ง ระบบประสาทอัตโนมัติ (autonomic nervous system : ANS)**(32)** เป็นเส้นประสาทที่เชื่อมระหว่างระบบประสาทส่วนกลางกับกล้ามเนื้อที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมของจิตใจ ได้แก่ กล้ามเนื้อเรียบ กล้ามเนื้อหัวใจ และต่อมต่างๆ นั้นหมายความว่า ระบบประสาทนี้จะทำงานโดยอิสระไม่อยู่ภายใต้การควบคุมของจิต จึงเรียกว่าระบบประสาทอัตโนมัติ ซึ่งการทำงานของร่างกายโดยทั่วไปจะมุ่งการควบคุมให้อวัยวะภายในเกิดความสมดุล ระบบนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

- ส่วนซิมพาเธติค (sympathetic divisions) เป็นส่วนที่ทำหน้าที่ส่งเสริมเกี่ยวกับการใช้พลังงานในกรณีที่ร่างกายอยู่ในภาวะเครียด เช่น กำลังตกใจ มีความโกรธหรือกลัว ในสถานการณ์เช่นนี้ซิมพาเธติคจะทำหน้าที่กระตุ้นให้เกิดหัวใจเต้นแรง หายใจเร็ว เหงื่อออก ซึ่งเป็นการตอบสนองเพื่อให้ร่างกายเตรียมพร้อมที่จะสู้หรือหนี

- ส่วนพาราซิมพาเธติค (parasympathetic divisions) เป็นส่วนที่มีหน้าที่ผ่อนคลายร่างกาย เช่น การพักผ่อน สภาพการณ์ของส่วนนี้เป็นการเสริมพลังงานให้ร่างกายได้ใช้ต่อไป

ปกติแล้วการทำงานของอวัยวะต่างๆในร่างกายจะอยู่ในความสมดุล โดยระบบการควบคุมของทั้งสองส่วนนี้

Cattell**(45)** กล่าวถึงคุณลักษณะที่สอดคล้องกับการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติไว้ว่า คนเรามีบุคลิกภาพที่ต่างกันเป็นเพราะคุณลักษณะของคนเรานั้นแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ลักษณะพื้นผิว (surface trait) เป็นลักษณะที่เห็นได้ชัดเจน เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อเหตุผล การแสดงออก เป็นต้น และลักษณะลึก (source trait) ที่เป็นลักษณะหยั่งรากลึกลงไปในบุคลิกภาพ คุณลักษณะที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่ Cattell กล่าวไว้มีดังนี้

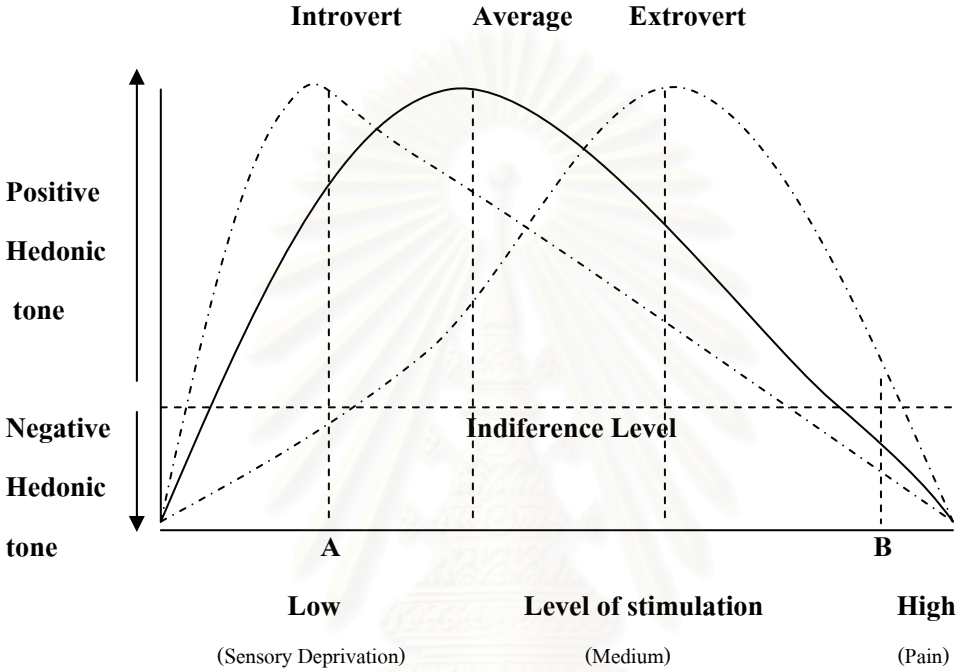
- คุณลักษณะแบบ surgency เป็นลักษณะที่กล้าแสดงออก กล้าหาญ ชอบความสนุก ชอบเข้าสังคม ตลกขบขัน ช่างพูด

- คุณลักษณะแบบ parmia เป็นลักษณะของคนที่ชอบการผจญภัย มีอารมณ์หุนหันพลันแล่น มีความมุ่งมั่น ชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม มีความมั่นใจในตนเองสูง รักอิสระ

จากคุณลักษณะดังกล่าวCattell กล่าวว่าผู้ที่มีคุณลักษณะแบบ surgency เด่นนั้น จะมีการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติซิมพาเธติคในระดับต่ำเมื่อเทียบกับคุณลักษณะแบบ parmia จึงเป็นสาเหตุให้มีการแสดงออกที่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจมากกว่า ในขณะที่คนประเภท parmia จะมีการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติซิมพาเธติคในระดับที่สูงกว่า ดังนั้นจึงมีลักษณะการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจต่ำกว่า จากทฤษฎีนี้จึงมีความสอดคล้องกับบุคคลที่มีคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งสิ่งแปลกใหม่และท้าทายในระดับสูง

Eysenck**(46)** กล่าวถึงพื้นฐานทฤษฎีของบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นไว้ว่า ลักษณะทางบุคลิกภาพนั้นแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ที่เปรียบเสมือนทฤษฎีการกระตุ้นและการยับยั้ง คือ บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (extroversion) และบุคลิกแบบเก็บตัว (introversion) โดยลักษณะบุคลิกภาพประเภทแสดงตัวนั้นจะมีระดับของการกระตุ้นสูงกว่าระดับที่เหมาะสม ในขณะที่

บุคลิกภาพประเภทเก็บตัวจะมีระดับของการกระตุ้นต่ำกว่าระดับที่เหมาะสม ดังความสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นระหว่างความพึงพอใจกับระดับการกระตุ้นในภาพที่ 2.4



ภาพที่ 2.4 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจกับระดับของการกระตุ้น

จากภาพที่ 2.4 กราฟที่เกิดขึ้นจะมีความแตกต่างจากทฤษฎีที่กล่าวมาคือ ถ้าระดับการกระตุ้นนั้นมีระดับที่ต่ำมากๆ จะเกิดความรู้สึกกังวล ไม่มีความสุข ไม่เกิดความพึงพอใจ จากภาพจะเห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มคนปกติทั่วไปโดยเฉลี่ย ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว และบุคลิกภาพแบบเก็บตัว ว่าในจุด A ที่ระดับการกระตุ้นมีความเข้มต่ำนั้น คนที่มีบุคลิกภาพประเภทเก็บตัวจะเกิดความพึงพอใจ ในขณะที่กลุ่มคนเฉลี่ยส่วนมากและคนที่มีบุคลิกภาพแสดงตัวยังรู้สึกกังวลและไม่มีความสุข และถ้าเปรียบเทียบจากจุด B ที่ระดับการกระตุ้นของสิ่งเร้าที่มีความเข้มเพิ่มมากขึ้น กลุ่มคนที่มีบุคลิกภาพแสดงตัวจะรู้สึกพึงพอใจ ในขณะที่อีก 2 กลุ่ม จะรู้สึกกังวลและไม่มีความสุข ดังนั้น Eysenck จึงสรุปแนวคิดบุคลิกภาพที่มีต่อสิ่งเร้าว่าในคุณลักษณะของคนเราที่มีความแตกต่างกันนั้นจะมีจุด thresholds หรือจุดที่มีพลังงานการกระตุ้นน้อยที่สุดที่ทำให้เราเริ่มรับรู้ได้แตกต่างกันไป ดังจะเห็นได้จากบุคลิกภาพแบบเก็บตัวจะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการ

กระตุ้นที่มีความเข้มในระดับต่ำ เนื่องจากการรับสัมผัสที่มีการไวต่อความรู้สึก ในขณะที่บุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีความต้องการความเข้มของการกระตุ้นที่มากกว่า

นอกจากทฤษฎีทางบุคลิกภาพของ Eysenck แล้ว Gray **(47)** ยังได้เสนอแนวคิดของการเสริมแรงและการลงโทษไว้ด้วย โดยการกล่าวถึงโครงสร้างของระดับการกระตุ้นไว้ว่า การกระตุ้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านต่างๆ เช่น ความเข้ม , แรงขับ , ความแปลกใหม่ของสิ่งเร้า , ความแตกต่างในแต่ละบุคคล , ปฏิกิริยาที่ได้รับจากยา , ความเหนื่อยล้า เป็นต้น จากปัจจัยต่างๆเหล่านี้จะมีการแสดงที่สามารถบ่งชี้ และวัดได้ในรูปแบบของคลื่นสมอง (electroencephalogram : EEG) , การเปลี่ยนแปลงของพลังงานไฟฟ้าที่เกิดขึ้นบริเวณผิวหนัง (galvanic skin response : GSR) , ความตึงเครียดของกล้ามเนื้อ (electromyography : EMG) นอกจากนี้ยังแสดงออกได้ในรูปแบบของพฤติกรรมการตื่นตัว (alertness) , การตอบสนองที่รุนแรง , ประสิทธิภาพของการเรียนรู้ และประสิทธิภาพของการแสดงออก เป็นต้น

จากโครงสร้างของสิ่งเร้า ถ้ากล่าวถึงการเสริมแรงและการลงโทษก็จะเปรียบเทียบได้กับการกระตุ้นและการยับยั้ง โดยถ้าศึกษาในส่วนของระบบการทำงานของประสาทที่มีต่อสิ่งเร้าแล้ว ส่วนที่เกี่ยวข้องคือ ระบบลิมบิค (limbic system) ซึ่งเป็นเซลล์ประสาทที่อยู่รอบจุดศูนย์กลางของสมอง มีลักษณะอยู่ร่วมกันเหมือนวงตรงกลาง ระบบลิมบิคจะติดต่อกับระบบอื่นโดยทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของหัวใจ การย่อยอาหาร อารมณ์ แรงจูงใจ มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ ไฮโปทาลามัส (hypothalamus) ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของร่างกายมากมาย เช่น ควบคุมอุณหภูมิของ ร่างกาย , ควบคุมความรู้สึก , ความต้องการอาหาร , ความกระหาย ,ความต้องการทางเพศ และการหายใจ เป็นต้น

จากการทำงานของโครงสร้างระบบประสาทต่อการตอบสนองต่อแรงเสริมและการลงโทษอาจแสดงเป็นการสู้หรือถอยหนีต่อสิ่งเร้าที่มากระตุ้นนั้นๆ และจากการเสริมแรงก็เป็นเหตุผลของความต้องการแสวงหา ซึ่งตรงกับบุคลิกภาพแบบแสดงตัว โดยจากแนวคิดของ Gray นั้น บุคลิกภาพประเภทนี้จะมีความใจร้อน หุนหันพลันแล่น (impulsivity) ร่วมด้วย**(48)** การประกอบกันกับแนวคิดบุคลิกภาพแบบแสดงตัวของ Eysenck ร่วมกับลักษณะ impulsivity นั้นทำให้ทฤษฎีทั้ง 2 ข้อนี้มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

2.3 ความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับชีววิทยา

2.3.1 ปฏิกิริยาการตอบสนอง (orienting responses : OR) หมายถึง ปฏิกิริยาการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมต่อการกระตุ้นที่มีความเข้มพอเหมาะ การตอบสนองนี้ได้ถูกนำมาใช้วัดค่าความตั้งใจ เช่น ถ้าสิ่งเร้าที่มากระตุ้นมีความแปลกใหม่เกิดขึ้นอยู่เสมอก็จะทำให้การตอบสนองมีระดับสูง แต่ถ้าการกระตุ้นของสิ่งเร้าเกิดขึ้นซ้ำๆ การตอบสนองก็จะลดลง นอกจากนี้ยังมีปฏิกิริยาการตอบสนองแบบป้องกัน (defensive reaction :DR) ที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์มากระตุ้นจนทำให้มีปฏิกิริยาการตอบสนองที่ป้องกันหรือหลีกเลี่ยงสิ่งเร้านั้น

จากการศึกษาปฏิกิริยาดังกล่าวกับผู้ที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงซึ่งจะมีลักษณะของความต้องการอยากรู้อยากเห็นหรือแสวงหาสิ่งเร้าที่มีความแปลกใหม่และสลับซับซ้อนพบว่าปฏิกิริยาการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมจะมากขึ้นตามไปด้วย เช่น จากการศึกษาของ Zuckerman ในการเปรียบเทียบคน 2 กลุ่มตามระดับคะแนนของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่แบ่งออกเป็นกลุ่มตามระดับสูงและต่ำ พบว่าในกลุ่มที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงจะมีปฏิกิริยาการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมในรูปแบบของพลังงานไฟฟ้าที่เกิดขึ้นบริเวณผิวหนัง (galvanic skin response) สูงกว่าเมื่อได้รับสิ่งเร้าที่เป็นการมองเห็นหรือการการได้ยินในสิ่งที่แปลกใหม่**(49)**

2.3.2 ค่าเฉลี่ยของการตื่นตัวต่อการตอบสนอง คือ ค่าที่ได้จากการบันทึกคลื่นสมอง EEG ที่มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอก โดยเป็นรูปแบบที่สามารถวัดได้จากปฏิกิริยาทางไฟฟ้าของสมองต่อสิ่งเร้าที่รับเข้ามา จากการทดลองพบว่าเมื่อเพิ่มระดับความเข้มของสิ่งเร้าในการกระตุ้นให้สูงมากขึ้น ระดับของการตื่นตัวต่อการตอบสนองก็จะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

จากการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับการตื่นตัวต่อการตอบสนอง พบว่าในกลุ่มคนปกติที่มีการตื่นตัวต่อการตอบสนองในระดับสูงนั้นมีแนวโน้มที่จะมีระดับของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่มีการตื่นตัวต่อการตอบสนองในระดับสูงจะอยู่ในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น, มีระดับของเอนดอร์ฟิน (endorphin) ที่ต่ำ และในกรณีของผู้ป่วยทางจิตเวชพบว่าจะมีแนวโน้มต่อปัญหาอารมณ์แปรปรวนโดยเฉพาะอาการ Manic , ปัญหาพฤติกรรม , การใช้สารเสพติด , โรคจิตเภท และระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดส (monoamine oxidase : MAO) ที่ต่ำกว่าปกติ**(50)**

2.3.3 สารสื่อประสาทและเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดส เอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดส คือ เอนไซม์ที่มีการออกซิไดซ์กันของพันธะ mitochondial พบอยู่ในเนื้อเยื่อร่างกายหลายที่ โดยเฉพาะตับและระบบประสาท ในเนื้อเยื่อของระบบประสาทเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสจะทำหน้าที่ลำเลียงสารสื่อประสาทที่ถูกใช้แล้วซึ่งประกอบไปด้วย doparmine , norepinephrine และ serotonin

ในการศึกษาพบว่าคนปกติที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สูงจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสอยู่ในระดับที่ต่ำ และในทางตรงกันข้ามคนที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่ต่ำก็จะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสที่สูง โดยถ้าเปรียบเทียบตามอายุแล้ว พบว่าคนที่มีอายุน้อยกว่าจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสที่ต่ำกว่าคนที่มีอายุมาก เพศชายจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสที่ต่ำกว่าเพศหญิง นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่ากลุ่มคนที่มีปัญหาต่อสังคม เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหายาเสพติดจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสต่ำกว่าคนปกติทั่วไป**(51,52)**

2.3.4 ปัจจัยทางสังคมและครอบครัวที่มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

จากปัจจัยทางด้านสังคมและครอบครัวที่เป็นสาเหตุหนึ่งของคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เนื่องจากมีหลายความเชื่อที่บอกว่าคุณลักษณะของมนุษย์เกิดจากปัจจัยต่างๆมากมายทั้งก่อนคลอดและหลังคลอด เช่น ปัญหามารดามีความเครียดระหว่างตั้งครรภ์ หรือได้รับสิ่งกระตุ้นจากสิ่งเร้าสูงในการเลี้ยงดู เป็นต้น**(19)**

จากการศึกษาตามปัจจัยดังกล่าวที่มีผลต่อเด็กที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจนั้นจะสามารถศึกษาได้จากเด็กที่ถูกขอรับมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม (adoptive – child) โดยจากการศึกษาพบว่าในครอบครัวที่มีผู้ปกครองหรือพ่อแม่ที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง เด็กที่ถูกรับมาเลี้ยงจะมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สูงเช่นกัน**(19)** จากการศึกษานี้อาจสรุปได้ถึงปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กซึ่งจะมีผลต่อระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

นอกจากนี้รูปแบบของสังคมและวัฒนธรรมก็มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน โดยคนที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงจะมีความต้องการแสดงออก

ในสิ่งที่แปลกใหม่ และเสี่ยงอันตราย ซึ่งจากการแสดงออกดังกล่าวอาจไม่เป็นที่ยอมรับจากบางสังคมได้เนื่องจากข้อจำกัดที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม

Kish**(53)** อธิบายว่าในครอบครัวที่มีพ่อและแม่ที่มีความวิตกกังวลสูง และเลี้ยงลูกแบบปกป้องมากเกินไปนั้น จะจำกัดพฤติกรรมต่างๆที่อาจจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ลูกได้ ดังนั้นจึงเป็นความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการเลี้ยงดูและการแสดงออกต่อพฤติกรรมเสี่ยงในแต่ละครอบครัว

Boomsma และคณะ**(54)** ได้ศึกษาครอบครัวที่มีการปลูกฝังเรื่องของศาสนาตั้งแต่ยังเล็ก โดยทำการศึกษาในคู่แฝด พบว่าการปลูกฝังเรื่องของศาสนาตั้งแต่ยังเด็ก มีผลทำให้ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจลดลง โดยเฉพาะด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจ

Bone และคณะ**(55)** ให้ความเห็นว่าลำดับการเกิดก็มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน โดยเด็กที่เป็นลูกคนโต หรือเป็นลูกคนเดียวของครอบครัวจะได้รับการดูแลเอาใจใส่และการกระตุ้นจากพ่อแม่และครอบครัวเป็นอย่างมาก เนื่องจากการเลี้ยงลูกคนโต หรือลูกคนเดียวเป็นประสบการณ์ใหม่ของครอบครัว ทำให้เด็กได้รับการกระตุ้นในความเข้มที่สูงจนบางครั้งอาจมากเกินความต้องการได้ นอกจากนี้ยังรวมถึงของเล่นเด็กที่มีการกระตุ้นความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจก็เป็นเหตุผลเสริมในการเลี้ยงดูเด็กและเป็นสาเหตุของคุณลักษณะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน

2.4 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่น

2.4.1 ความหมายและลักษณะของวัยรุ่น

สุชา จันทร์เอม**(56)** ได้อธิบายความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่น(adolescence) มีรากศัพท์เดิมมาจากคำว่า adolescere ในภาษาละตินซึ่งแปลว่า เจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ นั่นคือเป็นวัยที่ย่างเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ โดยถือเอาจากความพร้อมทางด้านร่างกายหรือภาวะสุขสุดขีดของร่างกายเป็นเครื่องตัดสิน ซึ่งเป็นระยะที่ร่างกายมีการเจริญเติบโตของระบบอวัยวะเพศ และสามารถทำงานได้เต็มที่ โดยในเพศหญิงจะมีประจำเดือน ส่วนเพศชายจะมีการผลิตเซลล์สืบพันธุ์

ดวงใจ กสานติกุล**(57)** กล่าวว่า วัยรุ่นหมายถึงช่วงชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายจากวัยเด็กไปเป็นวัยผู้ใหญ่โดยเริ่มจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ตามด้วยการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจและสังคม ซึ่งขบวนการนี้จะสิ้นสุดเมื่อวัยรุ่นกลายเป็นวัยผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบ ดูแลตัวเองได้ ซึ่งสัญลักษณ์ของความเป็นผู้ใหญ่ที่ยอมรับกันมากที่สุด ได้แก่การมีอาชีพ ทำงาน หาเลี้ยงตนเองได้โดยไม่ต้องอาศัยพึ่งพิงบิดามารดา และมีสัมพันธภาพที่ดีมีความหมายกับบุคคลอื่น นอกเหนือจากสมาชิกครอบครัว

ศรีเรือน แก้วกังวาล**(58)** ได้กล่าวถึงลักษณะโดยทั่วไปของวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่มีลักษณะเด่นในด้านต่างๆทุกด้าน เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยจะมีการเปลี่ยนแปลงได้เร็วมากและเห็นได้ชัดเจน

พัฒนาการทางกาย จะเจริญเติบโตถึงขีดสมบูรณ์เพื่อทำหน้าที่อย่างเต็มที่ ความเจริญเติบโตมีทั้งส่วนภายนอกที่มองเห็นได้ง่าย เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก รูปหน้า ส่วนสัดของร่างกาย ฯลฯ และความเจริญส่วนภายใน เช่น การทำงานของต่อมบางชนิด โครงกระดูกแข็งแรงขึ้น การผลิตเซลล์สืบพันธ์ในเด็กชาย การมีประจำเดือนของเด็กหญิง ฯลฯ ความเจริญเติบโตทางกายจะมีช่วงหนึ่งซึ่งเป็นระยะพัก แต่เมื่อผ่านช่วงนี้ไปแล้วจะมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างรวดเร็ว การสะสมไขมันในร่างกายจะมีมากกว่าวัยเด็กโดยเฉพาะในเด็กหญิง นอกจากนี้ระบบย่อยอาหารและการใช้ประโยชน์จากอาหารทำงานเร็วและมากกว่าเดิม

พัฒนาการทางอารมณ์ เด็กวัยนี้อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูงไม่มั่นคงโดยระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่างขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก และสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กบางคนจะเริ่มแสดงบุคลิกอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบได้อย่างชัดเจน เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์วิตกกังวล อารมณ์อ่อนไหวง่าย ขี้อิจฉา ฯลฯ อารมณ์ที่เกิดกับเด็กวัยรุ่นนั้นมีทุกประเภท ไม่ว่าอารมณ์ประเภทใดก็มักมีความรุนแรงเปลี่ยนแปลงง่ายและยังควบคุมอารมณ์ไม่สู้ดี บางครั้งพลุ่งพล่าน บางครั้งเก็บกด บางครั้งมั่นใจสูง บางครั้งไม่แน่ใจ บางครั้งเห็นแก่ตัว บางครั้งเอาแต่ใจตัวเองเป็นต้น จนมีผู้รู้บางท่านเรียกอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นว่าเป็นแบบพายุบุแคม(storm and stress)**(59)**

พัฒนาการทางสังคม เด็กวัยนี้จะให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมาก มีความผูกพันในกลุ่มทั้งเพศชายเพศหญิง ระยะนี้จึงเริ่มต้นระยะกลุ่มที่แท้จริง เพราะกลุ่มยังสนองความต้องการ

ทางสังคมด้านต่างๆ ซึ่งเด็กยังต้องการมากในระยะนี้ เช่น การเป็นบุคคลที่สำคัญ การต่อต้านผู้มีอำนาจ การหนีสภาพน่าเบื่อของบ้าน โดยเด็กจะรู้สึกเป็นสุขและสบายใจในการเที่ยว กิน เรียน นอน ทำงานกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าปฏิบัติกิจดังกล่าวกับบุคคลต่างวัย นอกจากนี้เด็กไม่เพียงแต่รวมกลุ่มกันเท่านั้น แต่ต้องการสร้างความผูกพันระหว่างสมาชิกในกลุ่มแบบผู้ใหญ่อีกด้วย เพราะเด็กสำนึกว่าตนเป็นผู้ใหญ่แล้ว

พัฒนาการทางความคิด ในระยะวัยรุ่นเด็กมีความเจริญเติบโตทางสมองถึงขีดเต็มที่ จึงสามารถคิดได้ในทุกๆรูปแบบของวิธีคิด หากได้รับการศึกษาอบรมมาตามขั้นตอนด้วยดี ระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจะแสดงความปราดเปรื่องอย่างชัดเจน และเห็นความแตกต่างของเด็กวัยนี้กับวัยอื่นๆ ได้ชัด การเรียนรู้เรื่องยากๆ เรื่องที่เป็นนามธรรมซับซ้อนเด็กก็สามารถเข้าใจง่าย อย่างไรก็ตามพึงนึกเสมอว่าคุณภาพของความคิดขึ้นกับคุณภาพของสมอง พันธุกรรม การเรียนรู้ในวัยที่ผ่านมาและบทเรียนทางวิชาการต่างๆที่เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่จะเอื้อต่อพัฒนาการทางความคิดของเด็ก

2.4.2 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ความต้องการของเด็กวัยรุ่น มีความต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกๆใหม่ๆ และการเล่นเกมออนไลน์ก็เป็นกิจกรรมใหม่ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น ลักษณะความสนใจของเด็กวัยรุ่นยังคงมีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจหลายๆอย่าง และยังไม่ลึกซึ้งมาก เพราะเด็กยังไม่เข้าใจตัวเอง ยังเป็นระยะลองผิดลองถูก ระยะเปลี่ยนแปลงบทบาทของชีวิต ความสนใจของเด็กจะเป็นเช่นไรยังขึ้นกับองค์ประกอบอื่นๆอีกหลายประการเช่น ลักษณะบุคลิกภาพ ฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว บุคคลที่เด็กนิยมชมชื่น ฯลฯ อย่างไรก็ตามความสนใจร่วมของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่นอกจากการศึกษาแล้ว ยังสนใจกิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่เป็นของใหม่และมีประโยชน์ ช่วยระบายความเคร่งเครียดอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมักให้ความร่วมมือ**(58)**

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบความเสี่ยงและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมากกว่าวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากวัยรุ่นจะมองเห็นถึงผลดี และความท้าทายต่อพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าผลเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา ในขณะที่วัยผู้ใหญ่จะมีประสบการณ์และความมั่นคงทางความคิดมากกว่าทำให้มองเห็นผลเสียที่เกิดมากกว่าผลดีในการมีพฤติกรรมเสี่ยง

ปัจจัยต่างๆที่พบว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมชอบความเสี่ยง และแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของวัยรุ่นนั้นมีด้วยกันหลายปัจจัย เช่น ปัจจัยที่เกิดจากตัวเอง ครอบครัว และกลุ่มเพื่อน เป็นต้น Elkind**(60)** ให้แนวคิดว่าในวัยรุ่นจะมีการพัฒนาความเป็นตัวของตัวเองสูง ดังนั้นจึงมีความเชื่อมั่นในสิ่งที่ตนกระทำ โดยังขาดประสบการณ์และการเรียนรู้ต่อการเผชิญความเสี่ยงนั้น ในขณะที่ Rowe**(61)** กล่าวว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในวัยรุ่นได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน เนื่องจากแนวความคิดที่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งการมีพฤติกรรมที่ชอบความเสี่ยง และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความนับถือจากกลุ่ม ด้วยแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่มเพื่อน จึงเป็นเหตุผลักดันให้วัยรุ่นมีความรู้สึกพึงพอใจ

3. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์

3.1 ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเตอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

สามารถแบ่งเกมออนไลน์ได้ 3 แบบด้วยกันคือ**(2)** 1. เกมที่ใช้เซิร์ฟเวอร์บนอินเตอร์เน็ตสำหรับเป็นลานประลองในการเล่นแบบหลายคนรวมกันซึ่งอาจไม่ได้เป็นเกมออนไลน์แบบเต็มตัวเท่าไรนัก เพราะไม่จำเป็นต้องเล่นบนออนไลน์ก็ได้ เช่น เกมStarCraft ซึ่งสามารถเล่นคนเดียว หรือแข่งกับเพื่อนได้โดยผ่านทางแลนก็ได้เช่นเดียวกัน, 2. เกมที่เล่นได้จากบนโปรแกรมบราวเซอร์ จะเป็นเกมที่เขียนขึ้นโดยใช้ภาษาจาวาหรือใช้ Shockwave ซึ่งสามารถเล่นได้บนโปรแกรมบราวเซอร์เลย รูปแบบของเกมก็จะเป็นแบบง่ายๆ สำหรับเล่นแก้เบื่อ อย่างเกมในแนว puzzle เช่น tetris, เรียงบล็อก, เรียงสี,ยิงลูกบอล ฯลฯไปจนถึงเกมจำพวกคาสิโนทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็นไพ่หรือรูเล็ต เป็นต้น ซึ่งเกมในรูปแบบนี้ก็มีมานานแล้ว และก็ได้รับความนิยมในแบบเรื่อยๆ ไม่ได้ถึงกับเป็นที่สนใจ และสุดท้าย 3. เกมที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online) เป็นรูปแบบเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์แบบนี้จะดึงเอาข้อดีของการเล่นร่วมกับผู้อื่นมาใช้อย่างเต็มที่ ทำให้ได้อรรถรสในการเล่นที่แปลกแตกต่างไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ซึ่งต้องเล่นเฉพาะบนออนไลน์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น และก็เล่นไปพร้อมๆกับผู้คนอีกมากมาย

ธำรง ทัศนาญชลี อ้างถึงในเพชรชมพู เทพพิพิธ**(62)** กล่าวว่าเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมเป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย ในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่มีฐานะจะมีเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้านด้วยคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย ซึ่งเกมที่สร้างสรรค์ส่งเสริมสติปัญญาก็มีเป็นจำนวนมาก แต่เกมที่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา หรือเกมต่อสู้ผจญภัยก็มีมาก และเด็กก็มักจะชอบเกมความรุนแรงของเกม เห็นว่าเป็นเกมที่สนุกสนาน เพราะเขาได้เป็นผู้บงการหรือลงมือฆ่าศัตรูด้วยตนเอง ในเกมคอมพิวเตอร์เขาได้เป็นพระเอกและเป็นพระเอกที่ไม่ตาย เพราะถ้าหากพลาดก็สามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ โดยขณะที่เล่นจะมีแสง เสียงประกอบให้เกือบเหมือนจริง สร้างความเร้าใจให้กับผู้เล่นจนคิดว่าตนเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ ทั้งหมดนี้ทำให้เด็กเห็นว่าการทำลายล้างฝ่ายตรงข้ามโดยการใช้กำลังและอาวุธต่างๆเป็นสิ่งถูกต้องที่สังคมยอมรับ และปัจจุบันนี้ไม่ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีเนื้อหาอย่างไร ต่างเพิ่มความละเอียดอ่อนสลับซับซ้อนให้เหมือนจริงมากขึ้นทั้งภาพและเสียง มีเงื่อนปมให้แก้ปัญหาและทำคะแนนได้ยาก ก็ยิ่งท้าทายความสามารถของผู้เล่นและอยู่ในตลาดได้นาน

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อตัวขึ้นเหนือความคิดจิตใจของเด็กเป็นเวลานานจนก่อให้เกิดความงุนงงและสับสน กลุ่มที่ร่วมมือกันระหว่างชาติเพื่อต่อต้านสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหารุนแรง (International Coalition Against Violent Entertainment [ICAVE]) ได้ร่วมกันศึกษาวิจัยถึงผลกระทบจากวิดีโอเกมอย่างจริงจัง ซึ่งจากการศึกษาของกลุ่ม ICAVE พบว่า แม้วิดีโอเกมจะผลิตสำหรับเด็กเล่นแต่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะเน้นความรุนแรงและสงคราม มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากการได้เล่นเกมบ่อยๆ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบี่ยงเบนและนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น เพราะเลียนแบบมาจากการเล่นเกมที่ต้องทำร้ายผู้อื่น ซึ่งเป็นผู้ร้ายหรืออยู่ฝ่ายตรงข้าม

3.2 ประเภทของเกมออนไลน์

จากการที่เทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง เกมเองก็ได้พัฒนาให้สามารถเล่นออนไลน์ได้ผ่านระบบ Intranet และ Internet โดยปัจจุบันสามารถแบ่งเกมออนไลน์ได้เป็น 7 ประเภท ตามลักษณะและวิธีการเล่น ได้แก่**(63)**

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก เกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman , Pacman เป็นต้น

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

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

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรภูมิทางการทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่เพื่อแก้ปัญหา หาวิธีเอาชนะ เช่น Front mission (TBS) เป็นต้น

5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติหรือเลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกมเพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบได้หลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final Fantasy, Dragon quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลังเมื่อเกมสายต่างๆเริ่มอิ่มตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่างๆเข้าด้วยกัน ปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะแบ่งประเภทของเกมยากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากผู้ผลิตเกม พยายามที่จะนำเอาเทคนิคหลายๆแบบมาผสมผสานกัน ให้ผู้เล่นมีความสนุกและเกิดความสมจริงมากขึ้น ดังนั้นเกมชนิดหนึ่งจึงอาจจะมีลักษณะคาบเกี่ยวเป็นหลายประเภทได้

ประเภทของเนื้อหาเกม

เนื้อหาของเกมอิเล็กทรอนิกส์แบ่งออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้**(64)**

1. เกมแอ๊คชั่น เป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนที่ไปในเกม อาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่นๆ นอกจากนี้อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มข้น

2. เกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นเกมที่มีการผจญภัยโดยตัวละครมีการพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ โดยที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้ จดจำคำต่างๆในการเล่น

3. เกมยิง เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการขับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกม คือ การยิงเป็นส่วนใหญ่ (ถ้าคนหรือสัตว์ต่างๆถือปืนจะเรียกว่าเกมแอ๊คชั่น) เกมยิงนี้แบ่งออกเป็น2แบบ คือ แบบ 2 มิติ และแบบ3 มิติ โดยเกมยิง 2 มิติ จะมีทั้งเกมแบบยิงในแนวตั้งหรือแนวนอน ส่วนเกมยิง 3 มิติ จะเป็นเกมที่ผู้เล่นนั่งอยู่หน้าเครื่องบังคับ หรือช่องที่ลึกลงไปสำหรับนั่งขับยาน

4. เกมผจญภัย เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว

5. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆมารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่างๆ

6. เกมกีฬา เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ เช่น รถแข่ง เทนนิส สนุกเกอร์ กอล์ฟ ฟุตบอล เป็นต้น

7. เกมปริศนา เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาของเกม

8. เกมฝึกสมองเสริมความรู้ เป็นเกมที่ฝึกทักษะ เชาวน์ปัญญา และแฝงความรู้ให้ผู้เล่นไปในตัว

3.3 ข้อดีและข้อเสียของเกมออนไลน์

ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ **(65)**

ข้อดี

1. สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน จากสีสันสวยงาม เสียงดนตรีไพเราะ เรื่องราวน่าติดตาม สนุกสนานท้าทาย

2. ฝึกทักษะทางปัญญา ฝึกแนวความคิดอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง หรือใช้สมอง เช่น การเล่นเกมหมากรุก รู้ขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบ และแนวความคิด การตัดสินใจ

3. ในเรื่องการเรียนการสอน เช่น เกมบทเรียนการสอนของเด็ก หรือเกมที่เน้นในการช่วยสอน(CAI) จำลองสถานการณ์ต่างๆ

4. มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบันและอนาคตที่มีการนำเอาเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ในชีวิตประจำวันและการงานต่างๆในอนาคต

ข้อเสีย

<u>ทางด้านร่างกาย</u>

1. ก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา มีการปวดตาจากการใช้กล้ามเนื้อตาในการเพ่งหน้าจอภาพมากและเป็นเวลานาน ทำให้สายตาสั้น การกระพริบตาน้อยลง และจากการจ้องจอภาพอยู่ตลอดเวลาทำให้ตาแห้งเกิดอาการเคืองตาได้

2. ก่อให้เกิดโรคอ้วน เนื่องจากการขาดการออกกำลังกายหรือการเล่นกลางแจ้ง

3. ก่อให้เกิดปัญหาโรคทางกระดูกและข้อ จากการนั่งนานๆ การก้มคอและหลัง ท่านั่งที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดการปวดคอและหลังได้ บางเกมมีการหมุนเวียนแป้นพิมพ์ทุกๆ 1- 2 วินาที หรือนิ้วหัวแม่มือต้องมีการกดปุ่มซ้ำๆ ประมาณ 150 - 300 ครั้ง ต่อ 5-10 นาที อาจทำให้มีปัญหา De Quervain's Stenosing Tenosynouitis อาจจะมีการใช้นิ้วชี้ เช่นการเหนี่ยวไกปืนเกือบตลอดเวลา และมีการสลัดข้อมือเป็นระยะๆ ทำให้เกิด space invader wrist และเคยมีรายงานผลของการเล่นเกมทำให้เกิด Ulnar Neuropathy

4. กระตุ้นให้เกิดการชักในผู้ป่วยโรคลมชักซึ่งมีหลายองค์ประกอบเชื่อว่าเกี่ยวเนื่องกับ reflex epilepsics และกลุ่มอาการชักต่างๆที่ไม่ทราบสาเหตุ ในส่วนของผู้ป่วยที่ไม่มีภาวะไวต่อการกระตุ้นต่อแสง เชื่อว่า Metabolic responseต่อการเล่นเกมมีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเชื่อว่าการเล่นวิดีโอเกมมีผลเหมือนการออกกำลังกายเบาๆ มีการกระตุ้นอารมณ์ให้อยู่ในภาวะตื่นเต้นและทำให้เกิดการชัก ซึ่งจากรายงานพบว่าวีดีโอเกมก่อให้เกิดการชักสูงสุดคือ เกม supermario brothers แต่บางรายงานเชื่อว่าเกิดจากกระตุ้นทางแสงบนจอภาพ และมีการเคลื่อนไหวของภาพอย่างรวดเร็วทำให้เกิด photosensitivity epilepsy และมีการชัก

5. ผลต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่าทำให้มีการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจ และความดันโลหิตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในเกมที่ตื่นเต้น เป็นเพราะมีการเครียดจากเกมที่เล่น และต้องการเอาชนะ ทำให้มีการใช้พลังงานเพิ่มขึ้น ทำให้มีการหลั่งสารcatecholamine ทำให้เกิดอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้น

<u>ทางด้านจิตใจ</u>

1. ปัญหาในการเรียน และการสนใจสิ่งแวดล้อม ขาดความตั้งใจเรียน และมีจิตใจจดจ่อในการที่จะเล่นเกม เอาชนะเกม ทำให้ความสนใจในการเรียนและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือลดลง ไม่ทำการบ้าน เพราะเอาเวลาไปเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะในนักเรียนชาย

2. พฤติกรรมก้าวร้าว ถึงแม้ว่าไม่พบผลกระทบที่เป็น major psychopathology แต่เชื่อว่าทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นและมีแนวโน้มในการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เพราะในเกมบางอย่างใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาและเอาชนะ

3. การขาดสัมพันธภาพกับบุคคลหรือขาดทักษะในการพูดเนื่องจากไม่ได้ใช้เวลากับเพื่อนรวมถึงขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ขาดทักษะในการเข้าสังคม และการได้รับการฝึกเคารพความคิดเห็นผู้อื่น และกติกาสังคมจะน้อยลง

4. ทำให้เกิดพฤติกรรมการติดเพราะสื่อเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อที่จะดึงดูดความสนใจให้ติดตามอยู่แล้ว การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นยังสามารถปฏิสัมพันธ์กับเกมนั้นๆได้ด้วย เช่น ความรู้สึกท้าทาย การอยากเอาชนะ และเมื่อชนะเกมเหล่านั้นก็จะให้สิ่งส่งเสริมแรงจูงใจในการเล่นเกมที่ยากขึ้นต่อไป ซึ่งจะแตกต่างจากชีวิตจริงที่อาจจะหาความพอใจอย่างรวดเร็ว จากผลงานที่กระทำได้ยาก อีกทั้งยังสามารถควบคุมการปิดเปิด เลือกชม หรือเล่นแต่สิ่งที่ตนพอใจโดยไม่ต้องรออีกด้วย ซึ่งอาจจะทำให้เด็กไม่รู้จักอดทนที่จะรอคอย

สำหรับรายการที่แสดงรายละเอียดภาพการตายของมนุษย์เหมือนจริงอย่างมากนั้น อาจทำให้เด็กเล็กซึ่งยังไม่เข้าใจ concept of death ดีพอนั้น อาจเข้าใจความหมายของความตายอย่างคลาดเคลื่อน

อาจจะมีการเล่นซ้ำๆเกี่ยวกับเรื่องการตาย แม้พฤติกรรมก้าวร้าวจะไม่เพิ่มขึ้น เด็กก็อาจจะกลัวหรือเกิดเจตคติในแง่ลบกับสังคมได้

โทษของเกมออนไลน์ สามารถแบ่งออกเป็นประเด็นใหญ่ได้ 3 ประเด็น ได้แก่**(66)**

1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่างๆ เนื่องจากความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนตร์ ไม่เฉพาะแต่ในเกม แต่ความดึงดูดใจของเกมนั่นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วม โดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง ในอดีตที่ผ่านมามีหลายๆประเทศให้ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบจากเกม พบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากการเล่นเกมบ่อยๆ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคมในหลายๆประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการและควบคุมการเล่นเกมของเด็กให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย แต่อย่างไรก็ดี เราไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของเนื้อหาเกมที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก เนื่องจากความก้าวร้าวนั้นมาจากปัจจัยแวดล้อมหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติภูมิหลังของเด็ก การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบดังต่อไปนี้

2.1 ผลต่อสุขภาพจากการใช้เวลานั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหาร และการนอนอย่างเหมาะสมตรงตามเวลาที่สมควร จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกมมากจนเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน คือ การศึกษา และการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

3. ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม จากการสำรวจของเนคเทคแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ว่ายังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เดือนหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งถ้าอนาคตการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โอกาสที่เด็กๆจะเสียค่าใช้จ่ายไปกับย่อมมีมากขึ้นรื่องนี้และหากพวกเขาไม่สามารถขอเงินจากพ่อแม่มาเล่นเกมได้

อาจจะหาทางออกอื่นๆ เช่น ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้น

คุณประโยชน์ของเกมออนไลน์**(67)**

การกล่าวถึงพิษภัยของเกมแต่เพียงด้านเดียว อาจไม่เป็นการยุติธรรมนัก เนื่องจากเกมด้วยตัวของมันเองก็เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปจากสังคม แม้แต่ในแวดวงการศึกษาว่า การเล่นเกมอย่างเหมาะสม จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้ในหลายด้าน นับเริ่มจากการมีทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี การฝึกพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสในการฝึกฝนการใช้ภาษา ในกรณีที่เกมใช้ภาษาต่างชาติ และเกมยังถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้วิชาแขนงต่างๆเพิ่มขึ้น หรือการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมความร่วมมือในการทำกายภาพบำบัดให้แข็งแรงกับผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องมือ นอกจากนั้น ความบันเทิงจากเกม ยังช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวันและความคิดเห็นส่วนหนึ่งจากกระดานสนทนาในเว็บไซต์ต่างๆยังระบุอีกว่าการเล่นเกม เป็นส่วนช่วยดึงดูดเด็กและเยาวชนไม่ให้ใช้เวลาไปมั่วสุ่มกับสิ่งอื่นๆที่เลวร้ายกว่าเกม ไม่ว่าจะเป็นยาเสพติดหรือการเที่ยวเตร็ดเตร่ในเวลากลางคืน หรือติดเกมดีกว่าติดยาเสพติด

ในส่วนของเกมออนไลน์ หากมองว่าเกมเป็นเสมือนโลกจำลองที่สร้างรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้เล่นจากการกำหนดบทบาทต่างๆในเรื่องราวที่ดำเนินไป ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมอาจเป็นหนทางหนึ่งของการเรียนรู้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นภายใต้สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เบื้องต้นพบว่าการเล่นเกม เช่น การติดต่อซื้อขายสิ่งของในเกม การรวมกลุ่มของผู้เล่น จำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงลักษณะและอุปนิสัยของผู้เล่นคนอื่นๆว่ามีลักษณะการแสดงออกอย่างไร และควรที่จะไว้ใจผู้เล่นนั้นได้หรือไม่ เนื่องจากภายในโลกไซเบอร์ ผู้เล่นสามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริงได้ ผู้เล่นจึงสามารถแสดงออกโดยไม่ต้องคำนึงถึงผลกระทบที่ตามมา ทำให้มีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่ใช้วิธีคดโกง หลอกลวง หรือเอารัดเอาเปรียบผู้เล่นอื่นด้วยวิธีการต่างๆ หรือแม้แต่ การใช้เทคนิค “แฮก” ของจากผู้เล่นอื่น จากการสอบถามผู้เล่นจำนวนหนึ่งเห็นด้วยว่าสิ่งไม่ดีที่เกิดขึ้นภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นการหลอกลวง หรือกลโกงต่างๆซึ่งรวมไปถึงการนั่งขอทานของผู้เล่นมือใหม่ และการซื้อขายสิ่งของด้วยเงินจริง มีสาเหตุมาจากตัวผู้เล่นเอง ไม่ใช่เป็นเพราะเนื้อหาเกมไม่ดี เช่นเดียวกับเยาวชนคนหนึ่งที่เล่นเกม Ragnarok และได้แสดงความคิดเห็นดังต่อไปนี้ “เรื่องไม่ดีต่างๆที่เกิดขึ้นในเกมไม่อาจที่จะกล่าวโทษเกมได้ แต่ภัยอันตรายนั้นอาจเกิด

จากตัวผู้เล่นเองที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และผู้ปกครองที่ไม่สามารถที่จะควบคุมดูแลบุตรหลานของตนเอง ดังนั้น ผู้ปกครองจึงควรสละเวลาบางส่วนเพื่อดูแลบุตรหลานในการเล่นเกม คอยให้คำแนะนำ และตักเตือนว่าสิ่งไหนควรทำหรือไม่ควรทำ"

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากความรู้เกี่ยวกับปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ยังไม่เคยมีการศึกษาในประเทศไทยมาก่อน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีค่อนข้างน้อย ดังนั้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจึงเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์หรือเกมที่ไม่ออนไลน์และการใช้อินเตอร์เน็ต และปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมอื่น

เพชรชมพู เทพพิพิธ **(62)** ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการชอบอ่านหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ผลการศึกษาพบว่า ความชอบเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก กล่าวคือ นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก ก็มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้มาก โดยเกมที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมประเภทผจญภัย ทั้งนี้การที่ผู้ผลิตได้ศึกษาถึงธรรมชาติและความสนใจของเด็ก จึงทำให้เกมที่ผลิตออกมาส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้การต่อสู้และความรุนแรง จากเนื้อหาเกมในลักษณะดังกล่าวจึงอาจส่งผลให้เด็กเรียนรู้ในทางที่ผิดและเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมาในที่สุด

รพีพร มณีพงษ์ **(68)** ได้ศึกษาหัวข้อเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าการเล่นวิดีโอเกมมีองค์ประกอบทั้งส่งเสริมการเรียนและทำให้การเรียนตกต่ำลง โดยการเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้วหรือการเล่นเกมที่ได้รับอนุญาติจากผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงบวก และการเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมก่อนและระหว่างการสอบ จะมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงลบ

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ **(69)** ได้ศึกษาเรื่องการเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจกับครูประจำชั้นและผู้ปกครอง พบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุด มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ และสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาเริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์-ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้าน ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ส่วนในเรื่องการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเล่นวิดีโอเกมของนักเรียนพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข คาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นวิดีโอเกม คือ การได้รับความเพลิดเพลิน และพบว่าการเปลี่ยนแปลงหลังจากเล่นวิดีโอเกม คือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน นอกจากนี้ การศึกษาในเรื่องความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นวิดีโอเกมพบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นวิดีโอเกมลดลง และสำหรับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครองพบว่ามีความสัมพันธ์กัน

กุลธิดา ธรรมวิภัชน์ **(70)** ได้ศึกษาความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร โดยพบว่าบุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นวิดีโอเกมมาเป็นเวลา 4-6 ปี โดยเล่นประมาณ 1-2 วันต่อสัปดาห์ และใช้ระยะเวลา 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาประเภทเกมต่อสู้หรือแอคชั่น และนอกจากที่บ้านแล้วบุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนมากจะไปเล่นวิดีโอเกมที่ร้านที่มีเครื่องให้เช่าและเล่นบ้านเพื่อน ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยจำกัดเวลาในการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่ไม่มีส่วนในการเลือกเกมให้บุตรเล่น และกลุ่มตัวอย่างกว่าครึ่งไม่เคยร่วมเล่นวิดีโอเกมกับบุตร อย่างไรก็ตามพบว่า โดยเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้พฤติกรรมการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตรในระดับสูง

อาภรณ์ ปิยะเวช**(71)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร พบว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบต่ออวัจนะภาษา อารมณ์ หรือทัศนคติ คือ กลุ่มตัวอย่างจะชอบต่อสู้ แสดงออกในความคิดว่าการฆ่าศัตรูเป็นการขจัดปัญหาได้อย่างแท้จริง รวมทั้งมีทัศนคติว่าควรฆ่าผู้อื่นก่อนที่ผู้อื่นจะฆ่าเรา และยังมีผลกระทบทางด้านกายภาพทำให้เสียสายตา

โชษิตา ภาวสุทธิไพศิฐ**(72)** ศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ และภาวะการติดวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นไทย ซึ่งผลการศึกษาพบว่าวัยรุ่นไทยร้อยละ 84.6 เคยเล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ และมีภาวะการติดเกมในวัยรุ่นไทยสูงขึ้นเป็นร้อยละ 16.6 โดยใช้แบบสอบถามPVP Scale ฉบับภาษาไทย และพบว่าปัญหาภาวะติดเกมในวัยรุ่นชายมากกว่าวัยรุ่นหญิง นอกจากนี้พบว่าความถี่และระยะเวลาในการเล่นวิดีโอเกมหรือคอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเกิดภาวะติดเกม

Creasey และ Meyers **(73)** ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกมที่มีผลต่อการใช้เวลาว่าง การทำการบ้าน และการเข้าร่วมกลุ่มเพื่อนในเด็กอายุ 9-16 ปี พบว่าเด็กใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่นๆลดลงเนื่องจากเล่นวิดีโอเกม ส่วนการทำการบ้านและเข้ากลุ่มเพื่อนไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นวิดีโอเกม

ในปี ค.ศ. 1994 Ricardo Hipolis Dreyfous อ้างถึงในอรรถการ สัตยพาณิชย์ **(74)** ได้ทำการวิจัยเรื่อง Cognitive and effective variables involved in recreational computer- generated games เพื่อสำรวจองค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีความน่าสนใจ และไม่น่าสนใจตามความคิดเห็นของผู้เล่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นเด็กนักเรียนหญิงที่กำลังศึกษาในระดับเกรดสี่และเกรดหก โดยพบว่าเหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องการเล่นเกมมี 9 ประการ ได้แก่ 1)เด็กรู้สึกว่าสามารถควบคุมหรือบังคับเกมได้ 2)การให้คะแนนสามารถแสดงผลให้ทราบโดยทันที 3) กราฟฟิกดึงดูดความสนใจ 4) เกมมีลักษณะผจญภัย 5) มีเนื้อหาต่อเนื่อง 6) ทำให้รู้สึกหลบหลีกจากสภาพแวดล้อมของโรงเรียน 7) เหมือนกับตนเองได้เป็นผู้แสดงในเกม 8) ไม่มีคำตอบที่จะตอบได้อย่างเหมาะสมและสุดท้าย 9) เกิดความรู้สึกท้าทายทุกครั้งที่ได้เล่น

Griffith **(75)** ศึกษาพบว่าเด็กอเมริกันอายุ11-16 ปี จำนวนร้อยละ 77.2 เล่นวิดีโอเกมเป็นประจำ และมักใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่าที่ตั้งใจไว้ โดยมักจะเป็นจากการความรู้สึกอารมณ์ดีขึ้นหลังเล่นเกม และมีประมาณร้อยละ7.5 ของคนที่เล่นเกมเข้าข่ายพฤติกรรมของการติดเกม

Colwell J และ Payne**(76)** พบว่าไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมและการแยกตัวจากสังคม และการเล่นเกมไม่มีความสัมพันธ์กับความภาคภูมิใจในตนเองสำหรับเด็กผู้หญิง แต่มีความสัมพันธ์ในเชิงลบระหว่างความภาคภูมิใจในตนเองกับความถี่ในการเล่นเกมของกลุ่มเด็ก

ผู้ชาย ซึ่งความภาคภูมิใจในตนเองไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมโดยรวม และคะแนนความก้าวร้าวไม่มีความสัมพันธ์กับจำนวนเกมที่มีเนื้อหารุนแรง แต่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเล่นเกมโดยรวม

Funk JB และคณะ**(77)** ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นเกม , เพศ และความชอบเกมที่มีลักษณะรุนแรงกับภาพลักษณ์ที่มีต่อตัวเองในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนเกรด 4 และ 5 จำนวน 364 คน พบว่าความชอบเล่นเกม , เพศ และความชอบเกมที่มีลักษณะรุนแรงมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ว่าตัวเองมีพฤติกรรมเกเร

Griffith **(78)** ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเล่นวิดีโอเกมของเด็กและวัยรุ่นพบว่าเครื่องเล่นที่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานจะทำให้เด็กเล่นเกมได้มากกว่า

Tejeiro **(79)** ศึกษาการเล่นวิดีโอเกมของวัยรุ่นโดยใช้แบบวัดปัญหาจากการเล่นวิดีโอเกม (PVP) การศึกษาที่ผ่านมาไม่นานนี้ เป็นการสำรวจเด็กวัยรุ่นชาวสเปนจำนวน 225 คน ที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อหาเกณฑ์ในการประเมินภาวะการติดเกม

Chou TJ และ Ting **(80)** ได้ทำการวิจัยเชิงทดลอง (RCT) พบว่าอารมณ์สนุกสนานหรือประสบการณ์การเล่นที่ทำให้เพลินไม่อยากหยุดมีผลต่อการติดเกมไซเบอร์

Griffith และคณะ**(81)** ได้ศึกษาปัจจัยต่างๆของผู้เล่นเกมออนไลน์ Everquest โดยเปรียบเทียบกลุ่มผู้เล่นที่เป็นวัยรุ่นกับวัยผู้ใหญ่ พบว่าผู้เล่นเกมที่เป็นวัยรุ่นจะเป็นเพศชายมากกว่าและจะเล่นเป็นตัวละครที่ตรงข้ามเพศตนเองน้อยกว่า และทำให้เสียการเรียนหรือการงานมากกว่ากลุ่มผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่ และกลุ่มวัยรุ่นจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความรุนแรงมากกว่า และพบว่าผู้เล่นที่มีอายุน้อยจะใช้เวลาเล่นเกมต่อสัปดาห์มาก

Bogedian, Kristen และ Fuson อ้างถึงในกุลวดี อักษรทับ**(82)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับการสักบนร่างกายโดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนจำนวน 102 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับวิทยาลัย จากการใช้มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบวัดทัศนคติในแต่ละด้านต่อการสักบนร่างกาย ผลจาก

การศึกษาพบว่ากลุ่มเด็กนักเรียนที่มีการสักจะมีคะแนนของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ทำการสักบนร่างกาย

จากการศึกษาเรื่องเด็กไทยกับออนไลน์กรณีศึกษาประเทศไทยโดย อิซาเลท์ มิเชเลท์ พบว่าเด็กเล็กอายุ 7 – 11 ขวบ ที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 58 เล่นอินเตอร์เน็ตมากกว่าสัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง และร้านอินเตอร์เน็ตเปรียบเสมือนเป็นศูนย์รับเลี้ยงเด็กมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในเขตเมืองกรุงเทพมหานครและเมืองใหญ่ๆ ส่วนเด็กโตหรือวัยรุ่น ร้อยละ 90 เล่นอินเตอร์เน็ตมากกว่าสัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง และพบว่าเด็กไทยมีความเสี่ยงต่อสื่อลามก ถูกชักชวนให้พูดคุยเรื่องเพศ และการถูกล่อลวงทางอินเตอร์เน็ตค่อนข้างสูงเพราะเชื่อใจเพื่อนทางอินเตอร์เน็ตมาก**(83)**

Comeau และคณะ**(84)** ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ, ลักษณะที่ไวต่อความวิตกกังวล กับแรงจูงใจในการใช้สารเสพติดของวัยรุ่น เช่น สุรา บุหรี่ และกัญชา โดยทำกาศึกษากับวัยรุ่นทั้งหมด 508 คน แบ่งเป็นเพศชาย 270 คน เพศหญิง 238 คน แบ่งเป็นเพศชาย 270 คน เพศหญิง 238 คน อายุเฉลี่ยประมาณ 15 ปี ด้วยวิธีการวิเคราะห์ด้วยความสัมพันธ์แบบถดถอย เพื่อใช้ทำนายกลุ่มเสี่ยง ผลการศึกษาพบว่าลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงกับการมีลักษณะความรู้สึกวิตกกังวลในระดับต่ำ จะเป็นตัวทำนายการดื่มสุราในวัยรุ่น

Zuckmerman และ Kuhlman**(85)** ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมเสี่ยงบนพื้นฐานปัจจัยทางชีวสังคมโดยการทำการศึกษากับนักเรียนระดับอุดมศึกษา 260 คน โดยให้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ในส่วนแรกเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพในเรื่องความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับพฤติกรรมเสี่ยงใน 6 ด้าน ได้แก่ การสูบบุหรี่ การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ การใช้สารเสพติด การขับรถ และการเล่นพนัน พบว่าพฤติกรรมเสี่ยงทั้ง 6 ด้าน มีความสัมพันธ์กับมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และในส่วนที่ 2 เป็นการศึกษาปัจจัยทางชีวภาพ เช่น ระดับ D4, MAO, cortisal ที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเสี่ยงและบุคลิกภาพพบว่า ปัจจัยทางชีวภาพมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน สรุปได้ว่า ปัจจัยทางชีวสังคมมีผลต่อการแสดงออกพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ

Tang และ Wong**(86)** ได้ทำการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่แตกต่างกัน ในเด็กวัยรุ่นที่ใช้กัญชา และเฮโรอีนเป็นประจำ และชั่วครั้งชั่วคราว พบว่าปัจจัยทางจิตสังคมที่มีความสัมพันธ์กับ

ความถี่ และระดับที่สูงในการใช้สารเสพติด ได้แก่ ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ, กลุ่มเพื่อนสนิทที่ใช้สารเสพติด, มีความรู้สึกไวต่อแรงกดดันของกลุ่มเพื่อนสนิท, ครอบครัวใช้สารเสพติด, และมีความต้องการที่จะลองเสพยาตัวอื่นๆ

Pederson**(87)** ได้ทำการศึกษาสุขภาพจิต ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และรูปแบบการใช้ยาเสพติด โดยทำการศึกษาติดตามผลระยะยาวกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นอายุระหว่าง 16 – 18 ปี จำนวน 553 คน โดยติดตามผลในช่วงระยะเวลา 20 เดือน พบว่ากลุ่มที่ใช้ยาเสพติดมีความสัมพันธ์กับภาวะสุขภาพจิตต่ำ และด้านความความแตกต่างของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สามารถใช้เป็นตัวทำนายการใช้สารเสพติด ได้แก่ ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ ส่วนด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัยสามารถทำนายการดื่มสุราในเพศชาย และด้านประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่จะเป็นตัวทำนายการใช้โคเคนในเพศชาย

Galizio และคณะ**(88)** ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ การให้แรงเสริม และการใช้ยาเสพติดของนักเรียน โดยศึกษาในนักเรียนระดับวิทยาลัยที่อาสาสมัคร พบว่าการใช้สารเสพติดมีความสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและระดับการให้แรงเสริมยังมีความสัมพันธ์กับระดับคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอีกด้วย จากผลการศึกษาสรุปถึงความสำคัญของการใช้สารเสพติดในกลุ่มนักเรียน

Baker**(89)** ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น โดยศึกษาจากกลุ่มเยาวชนจำนวน 420 คน ที่ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียน Niagara Region ประเทศแคนาดา โดยมีอัตราส่วนระหว่างเพศหญิงและเพศชาย คือ ร้อยละ 56 และร้อยละ 44 จากการทำแบบทดสอบที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและแบบค้นหาผู้ใช้สารเสพติด โดยจากการวิจัยพบว่าจากพฤติกรรมการใช้สารเสพติดประเภทต่างๆ เช่น บุหรี่, สุรา และกัญชานั้นมีความสัมพันธ์กับค่าคะแนนของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยระดับคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่เพิ่มมากขึ้นจะมีความสัมพันธ์กับการใช้สารเสพติดที่เพิ่มมากขึ้นด้วย

Perkins และคณะ**(90)** พบว่าจากการศึกษาถึงคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจนั้นจะมีความสัมพันธ์กับปัจจัยเสี่ยงต่อการสูบบุหรี่นั้น ดังนั้น Kenneth จึงได้ทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับความไวต่อการรับสัมผัสสารนิโคติน โดย

ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กวัยรุ่นที่ไม่เคยสูบบุหรี่มาก่อนออกเป็น 3 กลุ่ม จากจำนวนทั้งสิ้น 37 คน โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับการฉีดสเปรย์ที่มีส่วนประกอบของสารนิโคตินเข้าไปในจมูก ด้วยความเข้มข้นของสารนิโคตินที่มีความแตกต่างกันไปคือ 0, 10 และ 20 ไมโครกรัมต่อน้ำหนักตัว (กิโลกรัม) จากการรับสัมผัสที่มีต่อความเข้มของสารนิโคตินที่มีปริมาณต่างกันนั้นจะมีการวัดจากมาตรวัดสารทางจมูก และจังหวะการเต้นของหัวใจ ผลจากการทดลองพบว่ากลุ่มที่ได้รับสารนิโคติน 10 และ 20 ไมโครกรัมต่อน้ำหนักตัวจะมีความสัมพันธ์กันกับระดับคะแนนของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่เพิ่มมากขึ้น โดยจะมีการเพิ่มมากขึ้นในด้านการแสวงหาประสบการณ์หรือการสำรวจสิ่งแปลกใหม่ และด้านที่มีลักษณะไม่สามารถยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ

Miller และ Byrnes**(91)** ได้ทำการศึกษาโดยการการวิจัยเชิงทดลองเพื่อทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความรู้สึกสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมชอบความเสี่ยง โดยการศึกษาจากกลุ่มเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 115 คน ให้ได้รับการทดลองโดยแบ่งการทดลองออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านการทดลองที่เกี่ยวกับทักษะไหวพริบความสามารถ และด้านโอกาสหนทางในการเสี่ยง นอกจากนี้ในแต่ละด้านยังแบ่งออกเป็นส่วนย่อย โดยด้านแรกแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ด้านที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ในแต่ละด้านของการทดลองนั้นจะมีรายงานผลการเลือกตัวเลือกที่ประกอบด้วย 1) ความเสี่ยงน้อย 2) ความเสี่ยงปานกลาง 3) ความเสี่ยงสูง นอกจากนี้เด็กนักเรียนจะต้องตอบแบบสอบถามที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งในที่นี้เลือกด้านที่ใช้ในการวัดมาทั้งสิ้น 3 ด้าน คือ 1. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัย 2. ประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่ 3. ความรู้สึกไวต่อความเบื่อหน่าย จากผลการทดลองพบว่าเด็กนักเรียนที่เลือกตัวเลือกความเสี่ยงมากในด้านทักษะไหวพริบความสามารถจะมีความสัมพันธ์กับค่าของคะแนนโดยรวมของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่มีความตื่นเต้นเร้าใจและเสี่ยงภัย นอกจากนี้ยังพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างระดับของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัยกับการทดลองในด้านโอกาสและการหาหนทางในการเสี่ยงด้วย ดังนั้นจึงสรุปได้จากการทดลองว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมชอบความเสี่ยงสูง แต่เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้ยังมีการโต้แย้งในเรื่องปัจจัยกวนอื่นที่ไม่ได้มีการควบคุม เช่น เพศ อายุ และความสนใจของเด็กนักเรียนที่แตกต่างกันออกไป

Johnson และ Cropsey**(92)** ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการดื่มสุรา โดยมีข้อสมมติฐานในการวิจัย คือ 1. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นใจมี

ความสัมพันธ์กับความถี่และปริมาณการดื่มสุราที่เพิ่มมากขึ้น 2. นักเรียนที่มีพฤติกรรมการดื่มสุราอย่างหนักและชอบดื่มสุราในงานเลี้ยงสังสรรค์มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่านักเรียนที่ชอบดื่มสุราเพียงอย่างเดียว โดยการศึกษาครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย เป็นนักเรียนหญิง 172 คน และนักเรียนชาย 84 คน โดยใช้มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะและความถี่ของการดื่มสุรา ผลจากการสำรวจพบว่าผู้ที่มีค่าคะแนนวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงทั้งเพศชายและเพศหญิงนั้นจะมีความถี่ของการดื่มสุราและมีงานเลี้ยงสังสรรค์ในการดื่มสุราสูงกว่าผู้ที่มีพฤติกรรมการดื่มสุราทั่วไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยเชิงพรรณนา ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-sectional Descriptive Study)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมาย (Target Population) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1-3ในกรุงเทพมหานคร

ประชากรตัวอย่าง (Sample Population) ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1-3ในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ในกรุงเทพมหานคร ที่ให้ความร่วมมือในการวิจัย โดยได้จากการคำนวณขนาดตัวอย่าง 768 คน

ขนาดตัวอย่าง (Sample Size) การคำนวณขนาดตัวอย่างในงานวิจัยประเภทที่ต้องการประมาณค่าการศึกษาในคนกลุ่มเดียวและเป็นข้อมูลชนิดนั้น

โดยใช้สูตร $n = Z^2_{\alpha/2} PQ/ d^2$

กำหนดความเชื่อมั่นในการสรุปข้อมูลเป็น95%

กำหนด $n = Z_{0.05/2} = 1.96$(two tail)

p = อัตราการเกิดเหตุการณ์ = 0.5 (เป็นค่าประมาณเนื่องจากไม่ทราบข้อมูลอ้างอิง)

q = 1- 0.5 = 0.5

α = acceptable error แทนค่า = 0.05

n = ขนาดตัวอย่าง

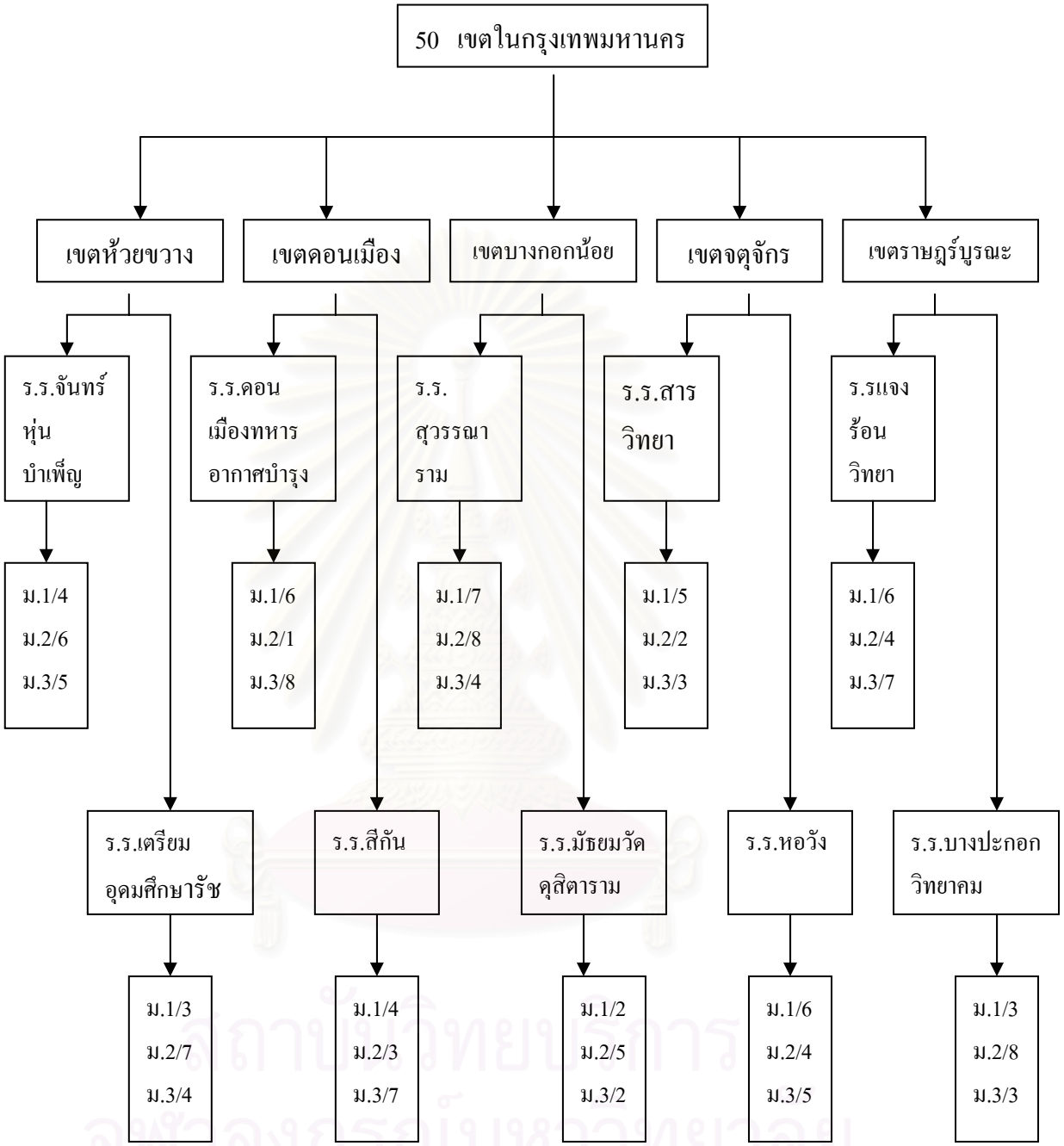
$n = (1.96)^2 (0.5) (0.5) /(0.05)^2 = 384$

เนื่องจากใช้การสุ่มแบบ multiple stage cluster sampling เพราะฉะนั้น n = 768 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

การสุ่มตัวอย่าง (Sample selection) ในการศึกษาครั้งนี้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multiple stage cluster sampling) โดยจะสุ่มเลือกโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครทั้งหมด 50 เขต สุ่มเลือกเขตโรงเรียนที่มีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมา 5 เขต และสุ่มเลือกโรงเรียนในเขตนั้นมาเขตละ 2 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 10 โรงเรียน จากนั้นจึงสุ่มเลือกห้องเรียนระดับชั้นละ 1 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับสลากเพื่อเก็บข้อมูล

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย

ดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2547 – มกราคม พ.ศ. 2548

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของการศึกษาครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ประกอบด้วย ดังนี้

แบบสอบถามชุดที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลและข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

แบบสอบถามชุดที่ 2 เป็นแบบสอบถามประเมินภาวะสุขภาพจิต THAI GHQ 28 เป็นแบบคัดกรองปัญหาสุขภาพจิตที่พัฒนามาจาก GHQ ของ Goldberg (1972) โดยมีข้อคำถามทั้งหมด 28 ข้อ แบ่งคะแนนเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่ม 1 ข้อ 1 – 7 เป็นอาการทางกาย (Somatic Symptoms)

กลุ่ม 2 ข้อ 8 – 14 เป็นอาการวิตกกังวลและการนอนไม่หลับ (Anxiety and insomnia)

กลุ่ม 3 ข้อ 15 – 21 เป็นความบกพร่องทางสังคม (Social dysfunction)

กลุ่ม 4 ข้อ 22 – 28 เป็นอาการซึมเศร้าที่รุนแรง (Severe depression)

การให้คะแนนของ GHQ Goldberg แนะนำให้ใช้การคิดแบบ GHQ score (0–0–1–1) ซึ่งสะดวกและได้ผลไม่แตกต่างจากการคิดคะแนนแบบ Likert score(0–1–2–3) โดยพบว่า correlation ระหว่าง 2 วิธีนี้อยู่ระหว่าง 0.92–0.94 และในการแปลผล Thai GHQ – 28 ใช้จุดตัดคะแนนต่ำ 5/6 โดยคะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไปถือว่าผิดปกติ

การทดสอบความเชื่อถือได้ และความแม่นตรงของเครื่องมือในการคัดกรองปัญหาสุขภาพจิตในชุมชนเมื่อเปรียบเทียบกับการวินิจฉัยของจิตแพทย์พบว่า Thai GHQ ทุกฉบับ ทั้งฉบับเต็มคือ Thai GHQ 60 และ ฉบับอื่น ๆ ที่ตัดตอนมาจากฉบับเต็มคือ Thai GHQ – 30, Thai GHQ – 28 และ Thai GHQ – 12 มีค่าความเชื่อถือ ได้และความแม่นตรงอยู่ในเกณฑ์ดีได้แก่ ความสอดคล้อง

ภายใน (Internal consistency) ของข้อคำถามมีค่า Cronbach's alpha coefficient) ตั้งแต่ 0.84 ถึง 0.94 และมี ค่าความไว (Sensitivity) ตั้งแต่ร้อยละ 78.1 ถึง 85.3 และความจำเพาะ (Specificity) ตั้งแต่ร้อยละ 84.4 ถึง 89.7 และสมควรนำไปเป็นแบบคัดกรองปัญหาสุขภาพจิต ในประชากรไทยได้

แบบสอบถามชุดที่ 3 เป็นแบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ของ Zuckerman (Sensation Seeking Scale : SSS Form IV) แปลโดยกุลวดี อักษรทับ ซึ่งลักษณะของแบบประเมินประกอบด้วยข้อคำถาม 40 ข้อเป็นประโยคบอกเล่า 2 ประโยค ที่แสดงถึงความรู้สึก และความต้องการ โดยจะให้เลือกเพียง 1 ประโยค จาก "ก" หรือ "ข" ด้วยตนเอง และในแบบประเมินนี้ประกอบด้วย4 ด้านหลักคือ

1. ความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัย (thrill and adventure)

2. ประสบการณ์ในการแสวงหา หรือสำรวจสิ่งใหม่ (experience seeking)

3. ลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจ (disinhibition)

4. รู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย (boredom susceptibility)

การตรวจให้คะแนนและการแปลผลสำหรับแบบประเมินฉบับนี้ จะให้ 1 คะแนนสำหรับการเลือกที่ตรงกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของแต่ละข้อ ซึ่งคะแนนรวมของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ จะมีคะแนนสูงสุด = 40 คะแนน และต่ำสุด = 0 คะแนน ซึ่งได้จากคะแนนรายด้านทั้ง4ด้าน (ด้านละ 10 คะแนน) โดยแบ่งเป็นระดับดังนี้

1. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับต่ำ หมายถึง ผู้ที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่ำกว่าเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 25 ลงมา ($P < 25$)

2. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลาง หมายถึง ผู้ที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 25 ถึง 75 ($P \geq 25$ ถึง $P \leq 75$)

3. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับสูง หมายถึง ผู้ที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป (P > 75)

แบบประเมินความรู้สึกแสวงหาความตื่นเต้นเร้าใจ ได้ทำการทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และค่าความเที่ยง (reliability) ในแบบทดสอบฉบับรวม โดยค่าความตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.94 และความเที่ยงที่ได้จากการทำการทดสอบซ้ำเท่ากับ 0.78 ส่วนความเที่ยงโดยการวัดค่าคงที่ภายในด้วยวิธีของ Kuder Richardson (KR20)แบ่งเป็นเพศชายเท่ากับ 0.83 และเพศหญิงเท่ากับ 0.89

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยจัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไปถึงผู้บริหารของโรงเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยเพื่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้

2. ติดต่อขอความร่วมมือจากผู้บริหารของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ในการมาเก็บข้อมูล

3. เข้าพบอาจารย์แนะแนวของแต่ละโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือและข้อมูลในการสุ่มแบบง่ายเพื่อเลือกห้องเรียนและเด็กนักเรียน

4. แนะนำตัวกับเด็กนักเรียนเพื่อชี้แจงให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ และขอความร่วมมือในการทำแบบสอบถาม ซึ่งจะให้กลุ่มตัวอย่างนำใบยินยอมให้ผู้ปกครองเซ็นแล้วส่งในวันต่อมาที่จะดำเนินการเก็บข้อมูลในชั่วโมงแนะแนวด้วยตนเอง

5. เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้ และ นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มที่ศึกษา

2. สถิติเชิงอนุมาน ใช้ Chi - Square Test เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยทางจิตสังคม และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และใช้ Unpaired t-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์และกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ ใช้Pearson's Product Moment เพื่อหาความสัมพันธ์ของข้อมูลเชิงปริมาณ 2 กลุ่ม และ One-Way ANOVA สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณที่มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อที่จะศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร

ในการวิจัยครั้งนี้ได้เสนอผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง
2. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
4. ความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
5. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆกับความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
อายุ		
ต่ำกว่า 12 ปี	20	2.6
12 ปี – น้อยกว่า 13 ปี	134	17.4
13 ปี – น้อยกว่า 14 ปี	282	36.7
14ปี – น้อยกว่า 15 ปี	216	28.1
15 ปีขึ้นไป	116	15.1
เพศ		
ชาย	348	45.3
หญิง	420	54.7
ระดับการศึกษา		
ม.1	301	39.2
ม.2	249	32.4
ม.3	218	28.4
เกรดเฉลี่ย (เทอมที่ผ่านมา) (n = 414 คน)		
ต่ำกว่า 2.00	31	7.5
2.00 – 2.49	33	8
2.50 – 2.99	74	17.9
3.00 – 3.49	90	21.7
3.50 ขึ้นไป	186	44.9

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกรดเฉลี่ย (เทอมก่อนหน้านั้น) (n = 427 คน)		
ต่ำกว่า 2.00	33	7.7
2.00 – 2.49	40	9.4
2.50 – 2.99	49	11.5
3.00 – 3.49	98	23
3.50 ขึ้นไป	207	48.5
ประวัติการใช้สารเสพติด		
เคยใช้	19	2.5
ไม่เคยใช้	749	97.7
รายได้ส่วนตัวต่อเดือน(n = 651 คน)		
ต่ำกว่า 1,000 บาท	162	24.9
1,000 – 1,499 บาท	113	17.4
1,500 – 1,999 บาท	145	22.3
2,000 – 2,499 บาท	109	16.7
2,500 บาทขึ้นไป	122	18.7

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน(n = 608 คน)		
ต่ำกว่า 15,000 บาท	201	33.1
15,000 – 34,999 บาท	177	29.1
35,000 – 54,999 บาท	118	19.4
55,000 บาทขึ้นไป	112	18.4
จำนวนสมาชิกในครอบครัว (n = 756 คน)		
1 – 3 คน	168	22.2
4 – 5 คน	485	64.2
6 คนขึ้นไป	103	13.6
จำนวนเพื่อนสนิท (n = 703 คน)		
1 – 3 คน	199	28.3
4 – 5 คน	184	26.2
6 – 8 คน	155	22
9 คนขึ้นไป	165	23.5

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดคณะกรรมการการ ศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 768 คน เป็นเพศชาย 349 คน เพศหญิง 420 คน คิดเป็นร้อยละ 45.3 และ 54.7 โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 13 ปี – น้อยกว่า 13 ปี จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 ซึ่งส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 301 คิดเป็นร้อยละ 39.2 มีผลการศึกษาอยู่ในระดับ 3.5 ขึ้นไปเป็นส่วนใหญ่ทั้ง 2 ภาคการศึกษาที่ผ่านมา โดยส่วนใหญ่ไม่เคยใช้สารเสพติด จำนวน 749 คน คิดเป็นร้อยละ 97.7 สำหรับรายได้ส่วนตัวต่อเดือนส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 1,500 บาท จำนวน 275 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3 รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือนส่วนใหญ่ต่ำกว่า 35,000 บาท จำนวน 378 คน คิดเป็นร้อยละ 62.2 มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 4-5 คน เป็นส่วนใหญ่ จำนวน 485 คน คิดเป็นร้อยละ 64.2 และส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิท 1-3 คน จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		
เด็กที่เล่นเกมออนไลน์	336	43.8
เด็กที่ไม่เล่นเกมออนไลน์	432	56.3
เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์(n=303คน)		
(ตอบมากกว่า 1 คำตอบ)		
สนุกเพลิดเพลิน	170	44
คลายเครียด	72	18.7
ว่าง ไม่มีอะไรทำ	34	4.1
ได้เพื่อน	16	1.8
มีเพื่อนเล่นและเล่นตามเพื่อน	7	8.8
เพื่อนชวน	8	2.1
อื่นๆ	79	20.5
ความบ่อยในการเล่นเกมออนไลน์(n = 332 คน)		
น้อยกว่า 4 ครั้ง / เดือน	77	23.2
1 วัน / สัปดาห์	47	14.2
2 – 3 วัน / สัปดาห์	124	37.3
4 – 6 วัน / สัปดาห์	47	14.2
ทุกวัน	37	11.1

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความบ่อยในการเล่นเกมออนไลน์(n = 332 คน)		
น้อยกว่า 4 ครั้ง / เดือน	77	23.2
1 วัน / สัปดาห์	47	14.2
2 – 3 วัน / สัปดาห์	124	37.3
4 – 6 วัน / สัปดาห์	47	14.2
ทุกวัน	37	11.1
เวลาในการเล่นวันจันทร์- ศุกร์(n = 285 คน)		
ต่ำกว่า 1.5 ชั่วโมง	86	30.2
1.5 ชั่วโมง – น้อยกว่า 3 ชั่วโมง	97	34
3 ชั่วโมงขึ้นไป	102	35.8
เวลาในการเล่นวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุด(n = 313 คน)		
ต่ำกว่า 1.5 ชั่วโมง	58	18.5
1.5 ชั่วโมง - น้อยกว่า 3 ชั่วโมง	63	20.1
3 ชั่วโมง - น้อยกว่า 4.5 ชั่วโมง	90	28.8
4.5 ชั่วโมง– น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	32	10.2
6 ชั่วโมงขึ้นไป	70	22.4

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด(n = 327 คน)		
ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง	68	20.8
3 ชั่วโมง – น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	134	41
6 ชั่วโมง – น้อยกว่า 9 ชั่วโมง	61	18.7
9 ชั่วโมงขึ้นไป	64	19.6
ระดับชั้นเรียนที่เริ่มเล่นครั้งแรก(n = 335 คน)		
ป.3	1	0.3
ป.4	19	5.7
ป.5	49	14.7
ป.6	92	27.6
ม.1	112	33.6
ม.2	46	13.8
ม.3	14	4.2
การมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมได้(n = 335 คน)		
มี	261	77.9
ไม่มี	74	22.1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์(n = 334 คน)		
บ้านตนเอง	227	68
บ้านเพื่อน	9	2.7
โรงเรียน	1	0.3
ร้านเกม/ อินเตอร์เน็ตคาเฟ่	94	28.1
บ้านญาติ	3	0.9
การเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น(n = 333 คน)		
เสีย	194	58.3
ต่ำกว่า 100 บาท	111	59
100 – 200 บาท	61	32.4
มากกว่า 200 บาท	16	8.5
ไม่เสีย	139	41.7
ชื่อเกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด(n= 292 คน)		
(ตอบมากกว่า 1 คำตอบ)		
Ragnarok	125	54.3
Gunbound	39	12.1
MU	21	6.5
TS	15	4.7
อื่นๆ	72	22.4

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์(n = 335 คน)		
เคย	13	3.9
ไม่เคย	322	96.1
สมาชิกในครอบครัวที่เล่นด้วย(n = 335 คน)		
มี	165	49.3
ไม่มี	170	50.7
กิจกรรมยามว่างนอกจากการเล่นเกมออนไลน์(n = 335 คน)		
มี	313	93.7
เล่นกีฬา	122	39.5
ดูหนัง ฟังเพลง	97	31.4
อ่านหนังสือ	104	33.7
อื่นๆ	110	35.6
ไม่มี	21	6.3

จากตารางที่ 2 พบว่าในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเล่นเกมออนไลน์จำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 43.8 สำหรับเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ตอบว่าเพราะความสนุกสนานให้ความเพลิดเพลินบันเทิง และรองลงมาคือผ่อนคลายความเครียด และ

ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมาส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 2 – 3 วัน/สัปดาห์ จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์วันจันทร์ - วันศุกร์ ครั้งละ 3 ชั่วโมงขึ้นไปจำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 35.8 และวันเสาร์ – วันอาทิตย์หรือวันหยุดครั้งละประมาณ 3 ชั่วโมง - 4.5 ชั่วโมง จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 28.8 ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด 3 ชั่วโมง – น้อยกว่า 6 ชั่วโมง จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 41 และส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 33.6 ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเอง จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 77.9 และสถานที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นที่บ้านจำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 68 รองลงมาคือร้านเกมหรืออินเตอร์เน็ตคาเฟ่จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 28.1 และส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 194 คนคิดเป็นร้อยละ 58.3 ซึ่งส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 100 บาทต่อสัปดาห์ สำหรับเกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด คือ เกมRagnarok ส่วนใหญ่ไม่เคยขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 322 คน คิดเป็นร้อยละ 96.1 และมีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นด้วยจำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 และส่วนใหญ่มีกิจกรรมอื่นที่ทำยามว่างนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์จำนวน 313 คน คิดเป็นร้อยละ 93.7 ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นกีฬา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 แสดงภาวะสุขภาพจิต

พฤติกรรม	จำนวน	มีปัญหาสุขภาพจิต		ไม่มีปัญหาสุขภาพจิต	
		จำนวน(คน)	ร้อยละ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เด็กที่เล่นเกมออนไลน์	336	42	87.75	294	12.5
เด็กที่ไม่เล่นเกมออนไลน์	432	46	89.4	389	10.65

จากตารางที่ 3 พบว่าเด็กที่เล่นเกมออนไลน์และที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ไม่มีปัญหาสุขภาพจิตในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน เป็นร้อยละ 87.5 และ 89.4 ตามลำดับ สำหรับเด็กที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาสุขภาพจิตร้อยละ 12.5 และเด็กที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาสุขภาพจิตร้อยละ 10.65 ซึ่งน้อยกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เล็กน้อย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4 แสดงคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	M	S.D.
Total sensation seeking scores (คะแนนรวม)	13.98	5.37
Thrill and adventure (ด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัย)	5.42	2.71
Experience seeking (ด้านประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่)	3.81	1.90
Disinhibition (ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ)	2.13	1.75
Boredom susceptibility (ด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย)	2.95	1.74

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของ Total sensation seeking scores (คะแนนรวมของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ) เท่ากับ 13.98 ซึ่งเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานของคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจแล้ว จัดว่ามีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรายด้านเมื่อคิดคะแนนเฉลี่ยต่อจำนวนข้อกับคะแนนโดยรวมแล้วพบว่า Thrill and adventure (ด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัย) มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ Experience seeking (ด้านประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่) และต่ำสุดเป็น Disinhibition (ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ)

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของนักเรียนที่มีระดับชั้นเรียนต่างกัน

ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	ระดับชั้นเรียน						P-value
	ม.1		ม.2		ม.3		
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.	
Total sensation seeking score	12.66	5.19	14.71	5.01	14.98	5.64	.000**
Thrill and adventure	4.90	2.72	5.63	2.63	5.89	2.69	.000**
Experience seeking	3.42	1.82	4.09	1.82	4.02	2.00	.000**
Disinhibition	1.99	1.77	2.18	1.69	2.26	1.78	.216
Boredom susceptibility	2.67	1.76	3.14	1.61	3.11	1.80	.001**

** $p < 0.01$

จากตารางที่ 5 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจโดยรวมทุกด้าน พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในแต่ละด้านพบว่า ด้าน Thrill and adventure (ด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัย), Experience seeking (ด้านประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่)และ Boredom susceptibility (ด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย) มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ยกเว้นด้าน Disinhibition (ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ)เท่านั้นที่แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p>0.05$)

จากนั้นจึงทำการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรวมทุกด้านที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังแสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรวมทุกด้านเป็นรายคู่ในแต่ละระดับชั้นเรียน

ระดับชั้นเรียน	ม.1 ($\bar{X}$=12.66)	ม.2 ($\bar{X}$=14.71)	ม.3 ($\bar{X}$=14.98)
ม.1	-	-2.05**	-2.32**
ม.2	-	-	--.27
ม.3	-	-	-

ทดสอบโดยใช้วิธี Scheffe

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มนักเรียนชั้นม.1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรวมทุกด้านแตกต่างจากกลุ่มนักเรียนชั้นม.2 และ ม.3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มนักเรียนชั้น ม.1 มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่ำกว่ากลุ่มนักเรียนชั้น ม.2 และ ม.3 แต่กลุ่มนักเรียนชั้นม.2 และ ม.3 มีคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจไม่แตกต่างกัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ปัจจัย	x^2	df	p-value
ภาวะสุขภาพจิต	.639	4	0.424
เกรดเฉลี่ยเทอมที่ผ่านมา	16.8	4	.002*
เกรดเฉลี่ยเทอมก่อนหน้านั้น	3.15	4	.533
ประวัติการใช้สารเสพติด	9.807	1	.002**
รายได้รวมในครอบครัว	13.05	3	.005**
จำนวนสมาชิกในครอบครัว	0.201	2	.904
จำนวนเพื่อนสนิท	17.106	3	.001**
ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	32.671	2	.000**

* $p < .05$, ** $p < .01$

จากตารางที่ 7 พบว่า ประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมในครอบครัว จำนวนเพื่อนสนิท และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เกรดเฉลี่ยเทอมที่ผ่านมามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่พบว่าภาวะสุขภาพจิต เกรดเฉลี่ยเทอมก่อนหน้านั้นและจำนวนสมาชิกในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p>0.05$)

ตารางที่ 8 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาวะสุขภาพจิตและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	ภาวะสุขภาพจิต						
	มีปัญหา		ไม่มีปัญหา				
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	x^2	df	p-value
ความบ่อยในการเล่นเกมออนไลน์(n = 332 คน)					5.20	4	0.267
น้อยกว่า 4 ครั้ง / เดือน	12	29.3	65	22.3			
1 วัน / สัปดาห์	2	4.9	45	15.5			
2 – 3 วัน / สัปดาห์	15	36.6	109	37.5			
4 – 6 วัน / สัปดาห์	5	12.2	42	14.4			
ทุกวัน	7	17.1	30	10.3			
	41		291				
เวลาในการเล่นวันจันทร์- ศุกร์(n = 285 คน)					3.07	2	0.216
ต่ำกว่า 1.5 ชั่วโมง	19	57.6	163	64.7			
1.5 ชั่วโมง – น้อยกว่า 3 ชั่วโมง	7	21.2	62	24.6			
3 ชั่วโมงขึ้นไป	7	21.2	27	10.7			
	33		252				
เวลาในการเล่นวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุด(n = 313 คน)					6.71	4	0.152
ต่ำกว่า 1.5 ชั่วโมง	4	11.1	54	19.5			
1.5 ชั่วโมง - น้อยกว่า 3 ชั่วโมง	4	11.1	59	21.3			
3 ชั่วโมง - น้อยกว่า 4.5 ชั่วโมง	10	27.8	80	28.9			
4.5 ชั่วโมง– น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	6	16.7	26	9.4			
6 ชั่วโมงขึ้นไป	12	33.3	58	20.9			
	36		277				

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	ภาวะสุขภาพจิต						
	มีปัญหา		ไม่มีปัญหา				
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	x^2	df	p-value
ระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด(n = 327 คน)					8.77	3	.032*
ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง	11	27.5	57	19.9			
3 ชั่วโมง – น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	8	20	126	43.9			
6 ชั่วโมง – น้อยกว่า 9 ชั่วโมง	9	22.5	52	18.1			
9 ชั่วโมงขึ้นไป	12	30	52	18.1			
	40		287				
ระดับชั้นเรียนที่เริ่มเล่นครั้งแรก(n = 333 คน)					.37	1	.543
ชั้นประถม	18	43.9	143	49			
ชั้นมัธยม	23	56.1	149	51			
	41		292				
การมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมได้(n = 335 คน)					.083	1	.774
มี	32	76.2	229	78.2			
ไม่มี	10	23.8	64	21.8			
	42		293				
การขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์(n = 335 คน)					1.37	1	.242
เคย	3	7.1	10	3.4			
ไม่เคย	39	92.9	283	96.6			
	42		293				

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	ภาวะสุขภาพจิต						
	มีปัญหา		ไม่มีปัญหา				
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	x^2	df	p-value
สมาชิกในครอบครัวที่เล่นด้วย(n = 335 คน)					1.48	1	.224
มี	17	40.5	148	50.5			
ไม่มี	25	59.5	145	49.5			
	42		293				
กิจกรรมยามว่างนอกจากการเล่นเกมออนไลน์(n = 335 คน)					2.57	1	.109
มี	37	88.1	276	94.5			
ไม่มี	5	11.9	16	5.5			
	42		293				

จากตารางที่ 8 พบว่าระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุดมีความสัมพันธ์กับภาวะสุขภาพจิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ความบ่อยในการเล่นเกมออนไลน์, เวลาในการเล่นวันจันทร์- ศุกร์ ,เวลาในการเล่นวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุด, ระดับชั้นเรียนที่เริ่มเล่นครั้งแรก , การมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้, การขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์, สมาชิกในครอบครัวที่เล่นด้วย, กิจกรรมยามว่างนอกจากการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับภาวะสุขภาพจิตอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p>0.05$)

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนที่มีความบ่อยในการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

ความบ่อยในการเล่นเกมออนไลน์	คะแนนภาวะสุขภาพจิต $\overline{X}$	S.D.	p-value
			.219
น้อยกว่า4ครั้ง/เดือน	2.81	4.81	
1วัน/สัปดาห์	1.49	2.26	
2-3 วัน/สัปดาห์	2.05	3.08	
4-6 วัน/สัปดาห์	1.77	2.82	
ทุกวัน	2.62	3.44	

จากตารางที่ 9 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนที่มีความบ่อยในการเล่นเกมออนไลน์ต่างกันพบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ($p > 0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่10 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนที่เคยใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่างกัน

ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ ติดต่อกันนานที่สุด	คะแนนภาวะสุขภาพจิต $\overline{X}$	S.D.	p-value
			.330
ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง	2.44	4.47	
3-6 ชั่วโมง	1.75	3.01	
6 –9 ชั่วโมง	2.46	3.37	
9 ชั่วโมงขึ้นไป	2.56	3.59	

จากตารางที่ 10 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนที่เคยใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ต่างกันพบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > 0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 แสดงคะแนนเฉลี่ยภาวะสุขภาพจิตของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด

ระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด	คะแนนภาวะสุขภาพจิต		t –test
	M	SD	
ต่ำกว่า 6 ชั่วโมง	1.99	3.57	- . 131
6 ชั่วโมงขึ้นไป	2.51	3.48	

จากตารางที่ 11 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของภาวะสุขภาพจิตของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่า 6 ชั่วโมงแตกต่างจากกลุ่มที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุดมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไปอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ($p>0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาวะสุขภาพจิตที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	คะแนนภาวะสุขภาพจิต
จำนวนชั่วโมงที่เล่นวันจันทร์-ศุกร์	.142*
จำนวนชั่วโมงที่เล่นวันเสาร์-อาทิตย์	.116*
จำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด	.019

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 12 แสดงคะแนนภาวะสุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงที่เล่นวันจันทร์ - ศุกร์ และจำนวนชั่วโมงที่เล่นวันเสาร์-อาทิตย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าสหสัมพันธ์ค่อนข้างอยู่ในระดับต่ำ คะแนนภาวะสุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาหรือจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p>0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 13 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	คะแนนรวมความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
จำนวนชั่วโมงที่เล่นวันจันทร์-ศุกร์	.088
จำนวนชั่วโมงที่เล่นวันเสาร์-อาทิตย์	.101
จำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด	.117*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 13 แสดงคะแนนรวมความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาหรือจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าสหสัมพันธ์ค่อนข้างอยู่ในระดับต่ำ คะแนนรวมความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงที่เล่นวันจันทร์ - ศุกร์ และจำนวนชั่วโมงที่เล่นวันเสาร์-อาทิตย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p>0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรายด้านที่สัมพันธ์กับระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด

คะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	ระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด
ด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจและเสี่ยงภัย	.025
ด้านประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่	.069
ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ	.123*
ด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย	.123*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 14 แสดงคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจและด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่ายมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาหรือจำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าสหสัมพันธ์ค่อนข้างอยู่ในระดับต่ำ คะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจและเสี่ยงภัยและด้านประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่ มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p>0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 15 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุดของนักเรียนที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่ต่างกัน

ระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	ระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด $\overline{X}$	S.D.	P-value
ต่ำ	305.02	270.53	.019*
ปานกลาง	317.68	227.35	
สูง	410.54	332.40	

จากตารางที่ 15 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดของนักเรียนที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่างกัน พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากนั้นจึงทำการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ของระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังแสดงในตารางที่ 16

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 16 เปรียบเทียบผลต่างของระยะเวลาเฉลี่ยที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดเป็นรายคู่ในแต่ละกลุ่มความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	ต่ำ ($\bar{X}$=12.66)	ปานกลาง ($\bar{X}$=14.71)	สูง ($\bar{X}$=14.98)
ต่ำ	-	-2.05**	-2.32**
ปานกลาง	-	-	-.27
สูง	-	-	-

ทดสอบโดยใช้วิธี Scheffe

จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับต่ำมีค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดแตกต่างจากกลุ่มที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลางและสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับต่ำมีค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่ากลุ่มที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลางและสูง แต่กลุ่มที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลางและสูง มีค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดไม่แตกต่างกัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่17 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเกรดเฉลี่ยใน2ภาคการศึกษาที่ผ่านมากับระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด

เกรดเฉลี่ย	ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด
เกรดเฉลี่ยเทอมที่ผ่านมา	- .083
เกรดเฉลี่ยเทอมก่อนเทอมที่ผ่านมา	-.162*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 17 แสดงเกรดเฉลี่ยเทอมก่อนหน้าเทอมที่ผ่านมามีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าสหสัมพันธ์เป็นไปในทางลบและค่อนข้างอยู่ในระดับต่ำ เกรดเฉลี่ยในเทอมที่ผ่านมามีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p>0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 18 แสดงคะแนนเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ยในเทอมที่ผ่านมาของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด

ระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด	เกรดเฉลี่ยในเทอมที่ผ่านมา		t –test
	M	SD	
ต่ำกว่า 6 ชั่วโมง	3.07	.67	. 628
6 ชั่วโมงขึ้นไป	3.11	.73	

จากตารางที่ 18 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ยในเทอมที่ผ่านมาของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่า 6 ชั่วโมงแตกต่างจากกลุ่มที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุดมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไปอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ($p>0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 แสดงคะแนนเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ยในเทอมก่อนหน้านั้นของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด

ระยะเวลาที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด	เกรดเฉลี่ยในเทอมก่อนหน้านั้น M	SD	t –test
ต่ำกว่า 6 ชั่วโมง	3.23	.69	. 203
6 ชั่วโมงขึ้นไป	3.09	.75	

จากตารางที่ 19 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของเกรดเฉลี่ยในเทอมก่อนหน้านั้นของกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่า 6 ชั่วโมงแตกต่างจากกลุ่มที่เคยเล่นติดต่อกันนานที่สุดมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไปอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ($p>0.05$)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 20 แสดงความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา

ประเภท	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เด็กที่เล่นเกมออนไลน์	336	43.8
เด็กที่ไม่เล่นเกมออนไลน์	432	56.3

จากตารางที่ 20 แสดงความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 768 คน พบว่าเด็กมัธยมต้นเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 43.8

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 21 แสดงความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แยกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	เล่นเกมออนไลน์	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	348	216	62.07
หญิง	420	120	28.57

จากตารางที่ 21 พบว่า เด็กผู้ชายมีความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 62.07 คิดเป็นอัตราส่วน ประมาณ 3 : 1 ส่วนเด็กผู้หญิงมีความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 28.57 คิดเป็นอัตราส่วนประมาณ 1 : 4

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 22 แสดงภาวะสุขภาพจิตแยกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	มีปัญหาสุขภาพจิต	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	348	40	11.49
หญิง	420	48	11.43

จากตารางที่ 22 พบว่า เด็กผู้ชายมีปัญหาสุขภาพจิตร้อยละ 11.49 ส่วนเด็กผู้หญิงมีปัญหาสุขภาพจิต ร้อยละ 11.43 ซึ่งเป็นอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 23 แสดงระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจแยกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ระดับ ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ					
		ต่ำ		ปานกลาง		สูง	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	348	57	16.38	188	54.02	103	29.60
หญิง	420	105	25	226	53.81	89	21.19

จากตารางที่ 23 พบว่า เด็กผู้ชายมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงร้อยละ 29.6 ซึ่งสูงกว่าเพศหญิงที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงเป็นร้อยละ 21.19 โดยความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลางของเด็กผู้ชายเป็นร้อยละ 54.02 คิดเป็นอัตราส่วน ประมาณ 2 : 2 ใกล้เคียงกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางของเด็กผู้หญิงซึ่งเป็นร้อยละ 53.81 และเด็กผู้หญิงที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นในระดับต่ำมีมากกว่าเด็กผู้ชาย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 24 แสดงคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรายด้านแยกตามเพศ

ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	ชาย		หญิง		t –test
	M	SD	M	SD	
Total sensation seeking scores	14.56	5.35	13.50	5.34	2.74*
Thrill and adventure	5.41	2.73	5.42	2.70	-0.04
Experience seeking	3.87	1.74	3.76	2.02	0.80
Disinhibition	2.61	1.18	1.73	1.42	6.89*
Boredom susceptibility	3.06	1.78	2.86	1.70	1.56

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 24 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Total sensation seeking scores) ของเด็กผู้ชายสูงกว่าเด็กผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของ Total sensation seeking scores ของทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงกับเกณฑ์มาตรฐานแล้วพบว่ามีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาในรายด้านของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ พบว่าคะแนนเฉลี่ยของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในด้าน Disinhibition ในเด็กผู้ชายสูงกว่าเด็กผู้หญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 สำหรับคะแนนเฉลี่ยในด้านThrill and adventure และ Experience seeking ของเด็กผู้ชายใกล้เคียงกับเด็กผู้หญิง ส่วนด้าน Boredom susceptibility ของเด็กผู้ชายสูงกว่าเด็กผู้หญิง แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 25 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านต่างๆกับความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ปัจจัย	เล่นเกมออนไลน์		ไม่เล่นเกมออนไลน์		x^2	p
	จำนวน(คน)	ร้อยละ	จำนวน(คน)	ร้อยละ		
อายุ					14.62	.006**
ต่ำกว่า 12 ปี	10	3.00	10	2.30		
12 ปี – น้อยกว่า 13 ปี	43	42.80	91	21.10		
13 ปี – น้อยกว่า 14 ปี	131	39.00	151	35.00		
14ปี – น้อยกว่า 15 ปี	109	32.40	107	24.80		
15 ปีขึ้นไป	43	12.80	73	16.90		
เพศ						
ชาย	216	64.30	132	30.60		
หญิง	120	32.70	300	69.40		
ระดับการศึกษา					7.05	.029*
ม.1	121	36.00	180	41.70		
ม.2	126	37.50	123	28.50		
ม.3	89	26.50	129	29.90		
ผลการเรียน (เทอมที่ผ่านมา)					16.8	.002*
ต่ำกว่า 2.00	18	5.60	13	9.80		
2.00 – 2.49	22	12.00	11	4.80		
2.50 – 2.99	31	16.90	43	18.60		
3.00 – 3.49	46	25.10	44	19.00		
3.50 ขึ้นไป	66	36.10	120	51.90		

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 25 (ต่อ)

ปัจจัย	เล่นเกมออนไลน์		ไม่เล่นเกมออนไลน์		x^2	p
	จำนวน(คน)	ร้อยละ	จำนวน(คน)	ร้อยละ		
ผลการเรียน (เทอมก่อนหน้านั้น)					3.15	.533
ต่ำกว่า 2.00	17	9.00	16	6.70		
2.00 – 2.49	18	9.50	22	9.20		
2.50 – 2.99	24	12.70	25	10.50		
3.00 – 3.49	47	24.90	51	21.40		
3.50 ขึ้นไป	83	43.90	124	52.10		
ประวัติการใช้สารเสพติด					9.81	.002**
เคยใช้	15	4. 50	4	0.90		
ไม่เคยใช้	321	95.50	428	99.10		
รายได้ส่วนตัวต่อเดือน					4.58	.334
ต่ำกว่า 1,000 บาท	73	25.70	89	24.30		
1,000 – 1,499 บาท	52	18.30	61	16.60		
1,500 – 1,999 บาท	54	19.00	91	24.80		
2,000 – 2,499 บาท	45	15.80	64	17.40		
2,500 บาทขึ้นไป	60	21.20	62	16.90		
รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน					13.05	.005**
ต่ำกว่า 15,000 บาท	70	26.60	131	38.00		
15,000 – 34,999 บาท	76	28.90	101	29.30		
35,000 – 54,999 บาท	55	20.90	63	18.30		
55,000 บาทขึ้นไป	62	23.60	5	14.40		

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 25 (ต่อ)

ปัจจัย	เล่นเกมออนไลน์		ไม่เล่นเกมออนไลน์		x^2	p
	จำนวน(คน)	ร้อยละ	จำนวน(คน)	ร้อยละ		
จำนวนสมาชิกในครอบครัว					.201	.904
1 – 3 คน	74	22.30	94	22.10		
4 – 5 คน	214	64.70	271	63.80		
6 คนขึ้นไป	43	13.00	60	14.10		
จำนวนเพื่อนสนิท					17.11	.001**
1 – 3 คน	79	26.80	120	29.40		
4 – 5 คน	73	24.70	111	27.20		
6 – 8 คน	52	17.60	103	25.20		
9 คนขึ้นไป	91	30.80	74	18.10		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 25 พบว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่เกรดเฉลี่ยในเทอมที่ผ่านมา ประวัติการไม่ใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัว และจำนวนเพื่อนสนิท มีความสัมพันธ์กับความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สำหรับปัจจัยด้านเกรดเฉลี่ยเทอมก่อนหน้านั้น และรายได้ส่วนตัวต่อเดือนสัมพันธ์กับความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร
2) เพื่อศึกษาหาความชุกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชายและหญิงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชายและหญิงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ในกรุงเทพมหานคร ที่ให้ความร่วมมือในการวิจัย โดยได้จากการคำนวณขนาดตัวอย่าง 768 คน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลและข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

2. แบบสอบถามประเมินภาวะสุขภาพจิต THAI GHQ 28

3. แบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยจัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไปถึงผู้บริหารของโรงเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยเพื่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้

2. ติดต่อขอความร่วมมือจากผู้บริหารของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ในการมาเก็บข้อมูล

3. เข้าพบอาจารย์แนะแนวของแต่ละโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือและข้อมูลในการสุ่มแบบง่ายเพื่อเลือกห้องเรียนและเด็กนักเรียน

4. แนะนำตัวกับเด็กนักเรียนเพื่อชี้แจงให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ และขอความร่วมมือในการทำแบบสอบถาม ซึ่งจะให้กลุ่มตัวอย่างนำใบยินยอมให้ผู้ปกครองเซ็นแล้วส่งในวันต่อมาที่จะดำเนินการเก็บข้อมูลในชั่วโมงแนะแนวด้วยตนเอง

5. เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้ และ นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มที่ศึกษา

2. สถิติเชิงอนุมาน ใช้ Chi - Square Test เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยทางจิตสังคม และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และใช้ Unpaired t-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์และกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ ใช้Pearson’s Product Moment เพื่อหาความสัมพันธ์ของข้อมูลเชิงปริมาณ 2 กลุ่ม และ One-Way ANOVA สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณที่มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล นำมาสรุปผลได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 768 คน เป็นเพศชาย 349 คน เพศหญิง 420 คน คิดเป็นร้อยละ 45.3 และ 54.7 โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 13 ปี – น้อยกว่า14 ปี จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 ซึ่งส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 301 คิดเป็นร้อยละ 39.2 มีผลการศึกษาอยู่ในระดับ 3.5 ขึ้นไปเป็นส่วนใหญ่ทั้ง 2 ภาคการศึกษาที่ผ่านมา โดยส่วนใหญ่ไม่เคยใช้สารเสพติด จำนวน 749 คน คิดเป็นร้อยละ 97.7 สำหรับรายได้ส่วนตัวต่อเดือนส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 1,500 บาท จำนวน 275 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3 รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือนส่วนใหญ่ต่ำกว่า 35,000 บาท จำนวน 378 คน คิดเป็นร้อยละ 62.2 มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 4-5 คน เป็นส่วนใหญ่ จำนวน 485 คน คิดเป็นร้อยละ 64.2 และส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิท 1-3 คน จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3

2. ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พบว่าในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเล่นเกมออนไลน์จำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 43.8 สำหรับเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ตอบว่าเพราะความสนุกสนานให้ความเพลิดเพลินบันเทิง และรองลงมาคือผ่อนคลายความเครียด และในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมาส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 2 – 3 วัน/สัปดาห์ จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์วันจันทร์ - วันศุกร์ ครั้งละประมาณ 3 ชั่วโมงขึ้นไปจำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 35.8 และวันเสาร์ – วันอาทิตย์หรือวันหยุดครั้งละประมาณ 3 ชั่วโมง - 4.5 ชั่วโมง จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 28.8 ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด 3 ชั่วโมง - น้อยกว่า 6 ชั่วโมง จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 41 และส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมเมื่อเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 33.6 ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเอง จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 77.9 และสถานที่

เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นที่บ้านจำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 68 รองลงมา คือร้านเกมหรืออินเตอร์เน็ตคาเฟ่จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 28.1 และส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 58.3 ซึ่งส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 100 บาทต่อสัปดาห์ สำหรับเกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด คือ เกมRagnarok ส่วนใหญ่ไม่เคยขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 322 คน คิดเป็นร้อยละ 96.1 และมีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นด้วยจำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 และส่วนใหญ่มีกิจกรรมอื่นที่ทำยามว่างนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 313 คน คิดเป็นร้อยละ 93.7 ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นกีฬา

3. เมื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่าปัจจัยทางจิตสังคมด้านประวัติการใช้สารเสพติด , รายได้รวมของครอบครัว และจำนวนเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ปัจจัยด้านผลการเรียนในเทอมที่ผ่านมามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สำหรับปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับนัยสำคัญ .01 แต่ปัจจัยด้านภาวะสุขภาพจิตหรือคะแนนที่ได้จากGHQ28, ผลการเรียนในเทอมก่อนหน้านั้น, รายได้ส่วนตัว และ จำนวนสมาชิกในครอบครัว ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

4. ความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็นร้อยละ 43.7

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย และเล่นเกมออนไลน์สัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Teijeiro**(79)** ที่วัดภาวะการติดวิดีโอเกมในเด็กวัยรุ่น เป็นร้อยละ 57 ที่เล่นวิดีโอเกมเป็นประจำ คือ อย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง และเด็กผู้ชายเล่นบ่อยกว่าเด็กผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญ โดยเด็กผู้ชายเล่นวิดีโอเกมร้อยละ 79 ส่วนเด็กผู้หญิงร้อยละ 32 เช่นเดียวกับการศึกษาของ Debra Lieberman**(93)** ที่ศึกษาลักษณะการใช้คอมพิวเตอร์ การศึกษาการเขียนโปรแกรมและการทำการบ้านด้วยคอมพิวเตอร์ การเล่นเกมด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมตามศูนย์การค้า และสถานที่เล่นเกมทั่วไป กับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน โดยศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนเกรด 4, 5, 6 และ 8 จากโรงเรียน 5 แห่งในแคลิฟอร์เนีย

จำนวน 653 คน พบว่ามีความแตกต่างระหว่างเพศชายและหญิง โดยเพศชายจะมีกิจกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากกว่า และส่วนใหญ่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพศชาย ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของPhilip และ Kommers**(94)** ที่ศึกษาความแตกต่างทางเพศและรูปแบบในการใช้เกมดิจิตอลของนักเรียนชีววิทยาทั้งหมด 581 คน เป็นชาย 212 หญิง 369 คน เพื่อดูความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบความคิดและผลการเรียนด้านปฏิบัติพบว่านักเรียนชายเล่นเกมดิจิตอลมากกว่านักเรียนหญิง แต่ผลที่ได้แตกต่างจากการศึกษาของ Elisheva**(95)** ที่ศึกษาการใช้อินเตอร์เน็ตของวัยรุ่น พบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศในการใช้อินเตอร์เน็ต แต่ระยะเวลาที่ใช้อินเตอร์เน็ตวัยรุ่นชายจะใช้มากกว่า

สำหรับเหตุผลในการเล่นเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่าเพราะความสนุกสนานนั้นสอดคล้องกับการศึกษาของ Griffith และ Hunt**(96)** ที่พบว่าเหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นอายุ 12-16 ปี จำนวน 387 คน ส่วนใหญ่ตอบว่าเป็นเพราะความสนุกสนาน รองลงมาคือความตื่นเต้น และความท้าทาย ซึ่งก็สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะทางสังคมของเด็กวัยรุ่นที่มีความต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดที่เผชิญอยู่**(97,98)** และจากการวิจัยเชิงทดลอง (RCT)ของ Chou TJ และ Ting **(80)** พบว่าอารมณ์สนุกสนานหรือประสบการณ์การเล่นที่ทำให้เพลินไม่อยากหยุดมีผลต่อการติดเกมไซเบอร์ นอกจากเหตุผลของความสนุกสนานที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์แล้ว รองลงมาคือ การผ่อนคลายความเครียด และการมีเวลาว่าง ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กวัยรุ่นใช้วิธีการผ่อนคลายหรือคลายเครียดด้วยการเล่นเกมออนไลน์ และเล่นเมื่อมีเวลาว่าง ไม่มีกิจกรรมอื่นทำ และก็สอดคล้องกับพูนทรัพย์ จิรเศรษเมธากุล**(65)** ที่ศึกษาความชุก, ชนิดของการเล่นวิดีโอเกม และทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นวิดีโอเกมในนักเรียน พบว่าเกมที่เด็กชอบเล่นมากที่สุดคือเกมที่ให้ความเพลิดเพลิน ชอบน้อยที่สุดคือเกมที่ให้ความเพลิดเพลินน้อยที่สุดนั่นคือเกมเกี่ยวกับการศึกษา และสอดคล้องกับการศึกษาของรพีพร มณีพงษ์**(68)** ที่พบว่านักเรียนเล่นเกมเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด และสอดคล้องกับแนวคิดของกิติกร มีทรัพย์**(99)** ที่ได้อธิบายว่าการเล่นวิดีโอเกมทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน ซึ่งทั้งนี้ก็สอดคล้องกับทฤษฎีการผ่อนคลายของ Patrick อ้างถึงใน Kraus**(100)** ที่ว่าการเล่นเป็นการตอบสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ ทั้งนี้ก็สอดคล้องกับแนวความคิดของSkinner**(16)**ที่กล่าวว่า เมื่อสิ่งมีชีวิตได้แสดงพฤติกรรมใดแล้วได้รับผลของการกระทำใดแล้วได้ผลที่พึงพอใจพฤติกรรมนั้นย่อมเกิดขึ้นบ่อย แต่ถ้าพฤติกรรมใดที่ทำแล้วได้ผลที่ไม่พึงพอใจพฤติกรรมนั้นก็จะลดลงหรือหายไป

และสถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นที่บ้านร้อยละ 68 ซึ่งมากกว่าการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครอบครัวในเขตกรุงเทพมหานคร ที่พบว่าสถานที่ที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนไปใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ร้อยละ 44.8 ระบุว่าใช้ที่บ้าน รองลงมาคือใช้ร้านค้าที่ให้บริการอินเตอร์เน็ตร้อยละ 33.9**(101)** และต่างจากการศึกษาของสถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่สำรวจความคิดเห็นของเยาวชนอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป จำนวน 899 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร เรื่อง เยาวชนกับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน ที่พบว่าสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมส่วนใหญ่ ร้อยละ 37.4 ตอบว่าเลือกเล่นเกมออนไลน์จากร้านใกล้สถานศึกษา รองลงมาคือเล่นที่ร้านใกล้บ้าน โดยตอบว่าเล่นที่บ้านต่ำที่สุดเพียงร้อยละ 18.5**(102)** ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลนี้เป็นการเก็บในพ.ศ.2546 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในขณะนั้นอาจไม่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็ฯของตนเอง และในปัจจุบันนี้ราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ลดลงมากและการเข้าถึงอินเตอร์เน็ตสามารถทำได้ง่ายขึ้น ค่าใช้จ่ายในการติดตั้งไม่แพง ทังนี้จากผลการวิจัยครั้งนี้ก็พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเอง เป็นส่วนใหญ่จึงทำให้ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านมากที่สุด ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านจะเป็นผลดีต่อผู้ปกครองในการให้คำแนะนำในการเล่นอย่างเหมาะสมแก่เด็ก เพื่อช่วยให้เด็กได้รับประโยชน์จากการเล่นทั้งทางร่างกาย จิตใจหรืออารมณ์ และสังคม

จากข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ยังมีกิจกรรมที่ทำยามว่างนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 93.7 โดยส่วนใหญ่ตอบว่าเล่นกีฬา ซึ่งเด็กวัย 12-17 ปี มีความสนใจกีฬามากกว่าวัยใดๆ โดยวัยนี้จะสนใจกีฬาทุกประเภททั้งกลางแจ้งและในร่ม**(103)** ดังนั้นทางครอบครัวจึงควรส่งเสริมและสนับสนุนให้ทำกิจกรรมยามว่างอื่น เช่น การเล่นกีฬา

2. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่า ปัจจัยทางจิตสังคมด้านผลการเรียนในเทอมที่ผ่านมา ประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัว และจำนวนเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

โดยพบว่าเด็กที่มีผลการเรียนดีคือได้เกรดเฉลี่ยมากกว่า 3.50 เป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ซึ่งอาจแสดงว่าเด็กที่เรียนดีเป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่ผลการเรียนในภาคการศึกษาที่ผ่านมาต่ำกว่า 3.50 ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่ากลุ่มที่มีผลการเรียนไม่ดีอาจใช้เวลาทำ

กิจกรรมอื่นและกลุ่มที่มีผลการเรียนดีเล่นเกมออนไลน์เพื่อการคลายเครียดจากการเรียน โดยความสัมพันธ์ที่ได้อาจมีความคลาดเคลื่อนเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างตอบในข้อนี้เพียงร้อยละ 53.9 ซึ่งอาจเป็นผลต่อการหาความสัมพันธ์ได้ และทั้งนี้ไม่อาจบอกความสัมพันธ์ในเชิงสาเหตุได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนดีขึ้นหรือลดลง แต่ทั้งนี้จากผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่พบว่าทำให้ผลการเรียนดีขึ้น**(104)** จากการศึกษาของรพีพร มณีพงษ์ **(68)** พบว่าการเล่นวิดีโอเกมมีองค์ประกอบทั้งส่งเสริมการเรียนและทำให้การเรียนตกต่ำลง โดยการเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้วหรือการเล่นเกมที่ได้รับอนุญาติจากผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงบวก และการเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมก่อนและระหว่างการสอบ จะมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงลบ แต่ต่างจากข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลกระทบทำให้ผลการเรียนเสีย**(65)** และการศึกษาของGriffith และคณะ**(80)** ที่พบว่าการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นทำให้เสียการเรียนหรือการงานมากกว่ากลุ่มผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่

การที่ปัจจัยด้านประวัติการใช้สารเสพติดสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นซึ่งเด็กที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ไม่มีประวัติการใช้สารเสพติด ทั้งนี้อาจจะสอดคล้องกับความคิดเห็นส่วนหนึ่งจากกระดานสนทนาในเว็บไซต์ต่างๆยังระบุอีกว่าการเล่นเกมออนไลน์ เป็นส่วนช่วยดึงดูดเด็กและเยาวชนไม่ให้ใช้เวลาไปมั่วสุ่มกับสิ่งอื่นๆที่เลวร้ายกว่าเกม ไม่ว่าจะเป็นยาเสพติดหรือการเที่ยวเตร็ดเตร่ในเวลากลางคืน หรือติดเกมดีกว่าติดยาเสพติด**(67)** ซึ่งก็ถือว่าเป็นประโยชน์ในทางที่ดีจากการเล่นเกมออนไลน์ แต่ทั้งนี้ในการตอบเกี่ยวกับการใช้สารเสพติดอาจไม่ตรงตามความเป็นจริงเนื่องจากเป็นแบบสอบถามให้เติม ไม่ได้ใช้แบบประเมินภาวะการใช้สารเสพติด

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยกลุ่มที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูงเป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่มีรายได้รวมของครอบครัวต่ำ ซึ่งต่างจากการศึกษาของAmy**(105)** ที่พบว่าเด็กที่ครอบครัวมีรายได้ต่ำจะใช้เวลาดูโทรทัศน์ วีดีโอเทป และเล่นวิดีโอเกมมากกว่าเด็กที่ครอบครัวมีรายได้สูงกว่า แต่ทั้งนี้ก็สอดคล้องกับการศึกษาของ Debra Lieberman**(94)** ที่พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะสัมพันธ์กับสภาพเศรษฐกิจและสังคม และสอดคล้องกับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กที่ว่าการที่บิดามารดาของเด็กมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันจะส่งผลให้เด็กมีการเล่นต่างชนิดกัน เช่น ในครอบครัวที่บิดามารดามีฐานะดี ลูกๆจะเล่นเกมที่สิ้นเปลืองเงินมาก ในขณะที่ครอบครัวที่บิดามารดามีฐานะไม่ดี ลูกๆจะมีโอกาสได้ของเล่นน้อยมาก**(106)** ในการเล่นเกมออนไลน์จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถต่ออินเตอร์เน็ตได้ ดังนั้นการเล่นเกม

ออนไลน์จึงจำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นไม่ว่าจะเป็นค่าชั่วโมงอินเตอร์เน็ต หรือค่าใช้บริการคอมพิวเตอร์หรืออินเตอร์เน็ตสำหรับผู้ที่ไม่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ในการเล่น ดังนั้นผู้เล่นส่วนใหญ่จะต้องค่อนข้างมีฐานะหรือมีความสามารถที่จะเล่นเกมออนไลน์ได้ ซึ่งก็พบว่ากลุ่มเด็กที่เล่นเกมออนไลน์จะมีรายได้รวมของครอบครัวสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์

และสำหรับปัจจัยด้านเพื่อนสนิทที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่พบว่าเด็กที่มีเพื่อนสนิทมากจะเป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่านั่นอาจเป็นเพราะต้องการหาเพื่อนพูดคุยหรือเล่นด้วยผ่านทางเกมออนไลน์ และกลุ่มเด็กที่เล่นเกมออนไลน์ที่มีเพื่อนสนิทมากอยู่แล้วอาจมีกลุ่มเพื่อนสนิทที่เล่นด้วยจึงทำให้เกิดการเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน หรือบางคนอาจมีเพื่อนชักชวนให้เล่นหรือว่าเห็นเพื่อนเล่นแล้วอยากลองเล่นบ้าง ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่นที่ต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนและวัยรุ่นจะเลือก กิจกรรมที่กลุ่มเพื่อนสนใจเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน**(103)** แต่ต่างจากการศึกษาของ John Colwell**(107)** ที่ทำในเด็กนักเรียนญี่ปุ่นพบว่าจำนวนเพื่อนสนิทและความภาคภูมิใจในตนเองไม่สัมพันธ์กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ก็สอดคล้องกับผลการศึกษารูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ของ Seounmi**(108)** ที่พบว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มีระดับการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ความรู้สึกชอบเสี่ยง และ การแสวงหาความสนุกสนานมากกว่ากลุ่มที่ไม่เล่นเกมอินเตอร์เน็ต

นอกจากนั้นสอดคล้องกับ Baker**(88)** ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น โดยศึกษาจากกลุ่มเยาวชนจำนวน 420 คน ที่ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียน Niagara Region ประเทศแคนาดา โดยมีอัตราส่วนระหว่างเพศหญิงและเพศชาย คือ ร้อยละ 56 และร้อยละ 44 จากการทำแบบทดสอบที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบค้นหาผู้ใช้สารเสพติด โดยจากการวิจัยพบว่าจากพฤติกรรมการใช้สารเสพติดประเภทต่างๆ เช่น บุหรี่, สุรา และกัญชานั้นมีความสัมพันธ์กับค่าคะแนนของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยระดับคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่เพิ่มมากขึ้นจะมีความสัมพันธ์กับการใช้สารเสพติดที่เพิ่มมากขึ้นด้วย

นอกจากนี้ยังพบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ก็สอดคล้องกับ Jing Jyi Wu**(109)** ที่ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมชอบความเสี่ยง และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับปัจจัยทางเพศ โดยศึกษาในกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวนทั้งสิ้น 800 คน (เพศชาย 401 คน เพศหญิง 309 คน) ทำการศึกษาโดย

ใช้แบบทดสอบที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและพฤติกรรมชอบความเสี่ยงในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาหญิงนั้นมีค่าคะแนนต่ำกว่านักศึกษาชายอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับการศึกษาของ Johnson และ Cropsey**(92)** ที่ศึกษาพฤติกรรมการดื่มสุราพบว่าเพศชายมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าเพศหญิงเช่นกัน ทั้งนี้ก็สอดคล้องกับเรื่องความแตกต่างทางเพศในระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งเพศชายจะมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่า**(110)** ทั้งนี้ Frank Farley**(111)** ที่ได้ชี้ว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเกี่ยวข้องกับฮอร์โมนเทสเตอร์สเตอโรน

เมื่อเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรวมทุกด้านเป็นรายคู่ในแต่ละระดับชั้นเรียนพบว่า กลุ่มนักเรียนชั้นม.1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจรวมทุกด้านแตกต่างจากกลุ่มนักเรียนชั้นม.2 และ ม.3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มนักเรียนชั้น ม.1 มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่ำกว่ากลุ่มนักเรียนชั้น ม.2 และ ม.3 ซึ่งอาจอธิบายจากทฤษฎีพัฒนาการวัยรุ่นได้ว่ากลุ่มเด็ก ม.1 ยังเพิ่งเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้นยังมีความเป็นเด็กวัยรุ่นคาบเกี่ยวอยู่ ดังนั้นความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจจึงต่ำกว่า**(56)**

คะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจและด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่ายมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาหรือจำนวนชั่วโมงที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าสหสัมพันธ์ค่อนข้างอยู่ในระดับต่ำ แสดงว่ากลุ่มที่มีแนวโน้มจะเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานจะมีลักษณะขาดการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจและความรู้สึกที่ไวต่อความเบื่อหน่ายสูง แต่ไม่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจและเสี่ยงภัยและประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่

กลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับต่ำมีค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดแตกต่างจากกลุ่มที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลางและสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับต่ำมีค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่ากลุ่มที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลางและสูง แต่กลุ่มที่มีคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับปานกลางและสูง มีค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดไม่แตกต่างกัน

ปัจจัยด้านภาวะสุขภาพจิตไม่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับ Elisheva(95) ที่ไม่พบว่าการใช้อินเตอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับการปรับตัวทางจิตสังคม แต่ต่างจากการศึกษาของ Goldenthal อ้างถึงในลักษณา พลอยเลื่อมแสง**(112)** ที่ระบุว่าเด็กวัยรุ่นใช้อินเตอร์เน็ตเป็นแหล่งช่วยเหลือบรรเทาปัญหาด้านจิตใจและอารมณ์ ทั้งนี้จากการศึกษาของ Durkin และ Barber**(113)**ที่ศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และพัฒนาการด้านดี ในกลุ่มตัวอย่างชายหญิงอายุ 16 ปี พบว่าไม่มีข้อสนับสนุนผลด้านลบในกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งพบว่ากลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีสุขภาพจิตด้านบวกมากกว่ากลุ่มที่ไม่เล่น โดยวัดความใกล้ชิดสนิทสนมในครอบครัว, การมีส่วนร่วมในกิจกรรม, การมีส่วนร่วมในโรงเรียน,สุขภาพจิตด้านบวก, การใช้สารเสพติด,ภาพลักษณ์ต่อตนเอง,เครือข่ายกลุ่มเพื่อน และการไม่เชื่อฟังพ่อแม่

พบว่าคะแนนภาวะสุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงที่เล่นวันจันทร์ - ศุกร์ และจำนวนชั่วโมงที่เล่นวันเสาร์-อาทิตย์ โดยมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกในระดับค่อนข้างต่ำ ซึ่งแสดงว่ายิ่งเล่นเกมมากทั้งในวันหยุดและวันธรรมดาที่ต้องเรียนหนังสือจะยิ่งมีแนวโน้มที่มีปัญหาสุขภาพจิตมากขึ้น แต่ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะสุขภาพจิต โดยกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่า 6 ชั่วโมง และ 6 ชั่วโมงขึ้นไปส่วนใหญ่ไม่มีปัญหาสุขภาพจิต แต่กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ 6 ชั่วโมงขึ้นไปมีคะแนนภาวะสุขภาพจิตสูงกว่ากลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่า 6 ชั่วโมง คือ เด็กที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานจะมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาสุขภาพจิตได้มากกว่ากลุ่มที่เคยใช้เวลาเล่นติดต่อกันนานน้อยกว่า ซึ่งจากผลการวิจัยนี้อาจหมายความว่ากลุ่มที่มีสุขภาพจิตดีหรือไม่มีปัญหาสุขภาพจิตเคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน หรือมองอีกนัยหนึ่งคือกลุ่มที่มีปัญหาสุขภาพจิตมักไม่เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งอาจเนื่องมาจากการที่เด็กเคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดไม่ได้หมายถึงการเล่นติดต่อกันนานที่สุดเป็นประจำทุกวันดังนั้นจึงไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะสุขภาพจิต ทั้งนี้ไม่อาจบอกได้ว่ามีความสัมพันธ์ในเชิงสาเหตุ คือไม่สามารถสรุปได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานทำให้ สุขภาพจิตดี

นอกจากนี้ยังพบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนที่เคยใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ต่างกันมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่างกัน และกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่า 6 ชั่วโมงและกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด 6 ชั่วโมงขึ้นไปมีคะแนนเฉลี่ยของภาวะสุขภาพจิตไม่แตกต่างกัน

สำหรับผลการเรียนในเทอมก่อนหน้านั้นไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อาจเป็นเพราะว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบคำถามข้อนี้มีเพียงร้อยละ 55.6 ซึ่งอาจมีผลต่อผลการวิจัยได้ และทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเกรดเฉลี่ยในเทอมก่อนหน้านั้นเป็นผลการเรียนในช่วงเวลาก่อน 6 เดือนที่เล่นเกมออนไลน์ แต่พบว่าระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดสัมพันธ์กับเกรดเฉลี่ยในเทอมก่อนหน้านั้นหรือผลการเรียนของเทอมก่อนหน้าเทอมที่ผ่านมาในทางลบในระดับค่อนข้างต่ำ คือ ยิ่งเคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดมากก็จะมีเกรดเฉลี่ยในเทอมก่อนหน้านั้นลดลงเล็กน้อย แต่ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดต่ำกว่า 6 ชั่วโมงและกลุ่มที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด 6 ชั่วโมงขึ้นไปมีเกรดเฉลี่ยทั้งใน 2 ภาคการศึกษาที่ผ่านมาไม่แตกต่างกัน

รายได้ส่วนตัวไม่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สอดคล้องกับการศึกษาของทิพากร ศรีอุดมศิลป์**(114)** ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของวัยรุ่นในชีวิตประจำวันกรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญพบว่ารายได้ส่วนตัวต่อเดือนไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต

ส่วนปัจจัยทางด้านจำนวนสมาชิกในครอบครัวไม่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ต่างจากที่ Rutter และ Madge **(115)**กล่าวว่าจำนวนสมาชิกในครอบครัวน้อยคนน่าจะมีผลดีมากกว่าในด้านปฏิสัมพันธ์กับความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูก ซึ่งจากการที่ปัจจัยด้านนี้ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อาจเป็นเพราะไม่สามารถอ้างอิงไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัวของเด็กได้ ซึ่งเป็นไปได้ว่าการที่สมาชิกใน ครอบครัวมากหรือน้อยไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ทั้งนี้ก็สอดคล้องกับที่Hurlock**(116)**กล่าวว่าขนาดของครอบครัวไม่ได้มีผลโดยตรงต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว แต่ขึ้นกับจำนวน ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในครอบครัว

3. จากการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร พบว่าความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาเป็นร้อยละ 43.7 ซึ่งใกล้เคียงกับการศึกษาของ Griffith และ Hunt **(96)** ที่พบว่าในจำนวนผู้มีใช้อินเตอร์เน็ต มีจำนวนผู้เล่นเกมทางอินเตอร์เน็ตเป็นร้อยละ 40 ซึ่งต่างจากความชุกของการเล่นวิดีโอเกมในนักเรียนของพูนทรัพย์ จิรเศรษเมธากุล**(65)** ที่ทำในนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาส่วนใหญ่เคยเล่นวิดีโอเกม

ร้อยละ 83.21 และปัจจุบันยังเล่นอยู่ถึงร้อยละ 70.25 และการศึกษาของโชษิตา ภาวสุทธิไพศิฐ**(72)** ที่ศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ และภาวะการติดวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นไทย ซึ่งผลการศึกษาพบว่าวัยรุ่นไทยร้อยละ84.6 เคยเล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ยังต่างจากผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่ระบุว่าบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 69.1 ซึ่งการสำรวจนี้สอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานโดยสามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ**(101)**

ข้อเสนอแนะ

ครอบครัวเป็นสถาบันหลักที่มีความสำคัญที่สุดในการอบรมสั่งสอน ควบคุมดูแล ให้คำแนะนำ ตลอดจนปลูกฝังพฤติกรรมต่างๆให้กับบุตรหลานหรือสมาชิกในตรอบครัว ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ดังนั้น ผู้ปกครองจึงควรดูแล ให้คำชี้แนะในการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะระยะเวลาในการเล่น ทั้งนี้เพราะปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่อยู่ในความสนใจของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก และเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ซึ่งหากเด็กเล่นนานเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจได้ อาจติดเกมจนเสียการเรียน ดังนั้นครอบครัวจึงไม่ควรละเลยที่จะดูแลบุตรหลานให้แบ่งเวลาในการเรียน การเล่นเกมออนไลน์ และการพักผ่อนให้เหมาะสม นอกจากนี้ควรที่จะส่งเสริมให้สมาชิกได้ทำกิจกรรมอื่นๆที่มีประโยชน์ควบคู่กันไปด้วย หรือเป็นกิจกรรมที่สามารถทำร่วมกับครอบครัวได้ เช่น การเล่นกีฬา เพื่อไม่ให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปเพราะผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมง

สถาบันการศึกษาหรือโรงเรียนเป็นสถาบันหนึ่งที่มีความสำคัญในการให้ความรู้ ฝึกฝนระเบียบวินัย และเด็กก็ใช้เวลาส่วนใหญ่ในโรงเรียน ดังนั้นครูซึ่งเป็นบุคคลที่เด็กเคารพเชื่อฟังอาจแนะนำถึงประโยชน์และโทษของการเล่นเกมออนไลน์แก่เด็ก แนะนำให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อการเรียน ให้เล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมไม่ส่งผลต่อสุขภาพและร่างกาย

หน่วยงานของรัฐ ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการดูแลควบคุมเกี่ยวกับการให้บริการอินเตอร์เน็ต เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งนอกจากจะจัดระเบียบในการกำหนดชั่วโมงในการเล่นต่อวันที่ไม่ให้เข้าเล่นเกิน 3 ชั่วโมง ซึ่งก็อาจควบคุมได้ยาก ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมจากการ

เล่นเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมให้เกิดประโยชน์กระตุ้นให้เยาวชนเกิดความคิดสร้างสรรค์ อย่างเช่น ประกวดการสร้างออกแบบหรือพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ของเด็กไทย ร่วมกับควบคุมผู้ประกอบการร้านอินเตอร์เน็ตไม่ให้เด็กนักเรียนเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาเรียน กระทรวงศึกษาธิการอาจออกนโยบายพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่สอดแทรกเนื้อหาวิชาเรียนต่างๆผ่านรูปแบบเกมออนไลน์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะด้านองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจได้รับความสนุกสนาน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรือมีการแลกเปลี่ยนความรู้กับกลุ่มเพื่อนผ่านการเล่นเกมออนไลน์หรือพัฒนาเว็บไซต์สำหรับเด็กและวัยรุ่นที่มีกิจกรรมบันเทิงให้เด็กได้รับความเพลิดเพลินและความรู้ไปพร้อมกันแทนนการหมกมุ่นกับการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว และกระทรวงสาธารณสุขควรให้ความสนใจกับกลุ่มที่ติดเกมจนเสียการเรียน มีการให้คำแนะนำผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานอย่างไรให้สามารถลดจำนวนชั่วโมงในการเล่นลงได้ สามารถแบ่งเวลาในการเรียนและเล่นอย่างเหมาะสม ซึ่งความเหมาะสมต่อการเล่นในแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันขึ้นอยู่กับหลายๆองค์ประกอบ ซึ่งจะต้องมีการศึกษาต่อไปในระยะยาว

จากผลการวิจัยพบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากโดยพื้นฐานแล้วเด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ต้องการเรียนรู้สิ่งที่ท้าทาย อยากรู้ อยากลอง ร่วมกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมคล้ายคลึงกันจึงทำให้เกมออนไลน์เป็นที่ได้รับความนิยม ถึงแม้จะมีข้อบังคับไม่ให้เด็กเล่นเกมออนไลน์เกินกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันตั้งแต่เดือนมกราคมที่ผ่านมา แต่ก็ไม่ใช่วิธีในการแก้ไขปัญหา ดังนั้นจึงต้องมีมาตรการต่างๆดังเสนอข้างต้นในการแก้ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาเด็กที่อยู่ในชุมชนทั้งหมด ทั้งเด็กที่อยู่ในโรงเรียน และเด็กที่ไม่ได้เรียนหนังสือด้วย เพื่อจะได้ทราบความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กในชุมชนได้อย่างแท้จริง ไม่จำกัดเฉพาะเด็กในโรงเรียน

2. ควรศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมเพิ่มเติม เช่น ภาวะซึมเศร้า ลักษณะบุคลิกภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์เกี่ยวกับการศึกษาหาความสัมพันธ์ของปัจจัยทางจิตสังคมด้านต่างๆกับความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจใช้เครื่องมือวัดภาวะสุขภาพจิตหรือปัญหาพฤติกรรมของเด็ก

3. ควรศึกษาผลกระทบด้านสุขภาพจิตในกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานเพื่อหาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุโดยการศึกษาไปข้างหน้า เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์เท่านั้น ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์จะมีผลต่อปัจจัยทางจิตสังคมได้โดยตรง ซึ่งอาจจะมีปัจจัยอื่นๆเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

4.ควรศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มอื่น เช่น กลุ่มผู้ใหญ่ หรือนักศึกษาระดับอุดมศึกษา หรือนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นต้น

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

1. สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. รายงานการสำรวจผู้ใช้อินเตอร์เน็ต ปี 2546. 2547.
2. เปิดโลกเกมออนไลน์หลากรูปแบบ. COMPUTER TODAY. ปีที่ 12 ปักษ์แรก มกราคม 2546 : 82.
3. ทวีศักดิ์ กออนันตกูล ชฎามาศ ธุวะเศรษฐกุล, สิรินทร ไชยศักดา และ วันดี กริชอนันต์. ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีของปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. สารเนคเทค. 11(56) มกราคม-กุมภาพันธ์ 2547 : 11.
4. สมชาย นำประเสริฐชัย. ปัญหาเกม เรื่องเก่าเล่าไม่รู้จบ. internet magazine 8(4) เมษายน 2540 : 43.
5. กฤตยา อาชวนิจกุล. สถานการณ์เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อสุขภาพ. เรียบเรียงจาก:รศ. ดร.พันธุ์ทิพย์ กาญจนจิตรา สายสุนทร และสมา โกมลสิงห์, เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและวัยรุ่นในสังคมไทย. [Online 2003] cited [2004 June 8] : Available from : http://archanwell.org./office/viewuser.php?name_crongkan=1&id=9&%82%22=0
6. Webmaster Talk ตอน เกมสิ่งเสพติดใหม่ของเด็กไทย. [Online]2004 June cited [2004 Aug 15]. Available from:http://www.love4home.com/marticle.php?headtitle=mcontents&id=36281&Ntype800
7 อาวารี, ชวชิต, พิกุล, ศิริพร, รจเรจ,และณัฐชัย. สถานการณ์เกมคอมพิวเตอร์ และผลกระทบต่อสุขภาพ. [Online]2003 June cited [2004 Aug 15]. Available from : http://archanwell.org./office/viewuser.php?name_crongkan=1&id=9&%82%22=0
8. ประภาเพ็ญ สุวรรณ. ทัศนคติ: การเปลี่ยนแปลง การวัด และพฤติกรรมอนามัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2520.
9. สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. เอกสารประกอบการสอนวิชาการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2532.
10. รัจรี เวชนนท์. เอกสารประกอบชุดวิชา 22306 พัฒนาการวัยรุ่น. นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532 : 5-6.

11. Heider F. The Psychology of Interpersonal Relations. New York : Wiley, 1958.

12. Jone EE and Davis KE. From acts to dispositions : The attribution process in person perception. In:Berkowitz L, editor, Advances on Experimental Social Psychology Vol. 2. New York : Academic Press, 1965.

13. Kelly HH. Attribution Theory in Social Psychology. In: Levene D, editor, Nebraska symposium on motivation. Vol. 15. Lincoln : University of Nebraska Press, 1967.

14. Woodworth RS. Dynamics of behavior. New York : Holt, 1958.

15. Deci EL. Intrinsic Motivation. New York : Plenum, 1975.

16. Skinner BF. The behavior of organisms : An Experimental Analysis. Englewood-Clif,NJ : Prentice-Hall, 19938.

17. สิริอร วิชชาวุธ. แรงขับ แรงจูง การเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.(อัดสำเนา)

18. Jeffrey JH. Problematic behaviors during adolescences. New York : McGraw Hill, 2001.

19. Zuckerman M. Theoretical formulation. New York : Appleton Century Crofts, 1969.

20. Pfefferbaum B and Wood PB. Self-report study of impulsive and delinquent behavior in college students. J Adolesc Health ,1994; 15 :295-302.

21. Igra V and Irwin CE. Theories of adolescent risk taking behavior. In: Dicliemente RJ, Hansen WB and Ponton LE, editor, Handbook of adolescent health risk behavior. New York : Plenum Press, 1996; 35-51.

22. Arnett J. Reckless behavior in adolescence : a developmental perspective. Dev Rev ,1992; 12 :339-73.

23. Patton JH. Sensation seeking. In: Ramachandran VS, editor, Encyclopedia of human behavior. New York : Academic Press, 1994,121-30.

24. Edmonston WE. Sensation seeking. In: Raymond J, editor, Encyclopedia of psychology. New York : John Wiley and Sons, 1974, 374-6.

25. Buss DM. Evolution personality psychology. Annu Rev Psychol, 1990; 42 :459.

26. Freud S. Instincts and their vicissitudes. In: Strachey J, editor, The standard adition of the complete psychological works. London : Hograth Press, 1957.

27. จิราภา เต็งไตรรัตน์,นพมาศ ธีรเวคิน, รัจรี นพเกตุ, รัตนา ศิริพานิช, วารุณี ภูวสรกุล, ศรีเรือน แก้วกังวาล และคณะ. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542: 247-8.

28. McDougall W. Outline of psychology. New York : Scribner's, 1923.

29. Atkinson RL and Atkonson RC. An introduction of psychology. New York : Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1990.

30. Murray HA. Explorations in personality. London : Oxford University Press, 1938.

31. Maslow AH. Motivation and personality. New York : McGraw Hill, 1954.

32. Wundt WM. Grundzuge der physiologichem psychologie. Leipzig : Engleman, 1893.

33. Freud S. Beyond the pleasure principle. London : Hogarth Press, 1955.

34. Hebb DO. The organization of behavior. New York : Wiley, 1949.

35. Hebb DO. Drives and the CNS. Psychol Rev. 1955; 62 : 243-54.

36. Duffy E. The relationship between muscle tension and quality of performance. Am J Psychol ,1932; 44 :335-46.

37. Lindsley DB. Emotion. In: Stevens SS, editor, Handbook of experimental psychology. New York : Wiley, 1951.

38. ถวิล ธาราโภชน์, ศรัณย์ ดำริสุข. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : ทิพย์วิสุทธิ์, 2541.

39. McCellend DC. The achievement motive. New York : Appleton Century Crafts, 1953.

40. Schneirla TC. An evolutionary and developmental theorybiphasis process approach and withdrawal. In:Jones MG, editor, Nebraska symposium on motivation. Vol. 7. Lincoln : University of Nebraska Press, 1959.

41. Berlne DE. Arousal and reinforcement. In: Levene D, editor, Nebraska symposium on motivation. Vol. 15. Lincoln : University of Nebraska Press, 1967.

42. Fiske DE and Maddi SR. Functions of varies experience. Homewood : Dorsey Press, 1961.

43. Hull CL. Principles of behavior. New York : Appleton, 1943.

44. รัจรี นพเกตุ. จิตวิทยาการรับรู้. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ประกายพฤก, 2540.

45. Cattel RB. Personality and motivation structure and measurement. New York : Harcourt Brace and World, 1957.

46. Eysenck HJ. Dimensions of personality. New York : Grune and Stratton, 1959.

47. Gray JA. Biological bases of individual behavior. New York : Grune and Stratton, 1959.

48. จิราภา เต็งไตรรัตน์,นพมาศ ธีรเวคิน, รัจรี นพเกตุ, รัตนา ศิริพานิช, วารุณี ภูวสรกุล, ศรีเรือน แก้วกังวาล และคณะ. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542: 61.

49. Zuckerman M, Buchsbaum MS and Mutphy DL. Sensation seeking and its biological correlates. Psycho Bull ,1980; 88 :187.

50. Zuckerman M. The osychobiological of personality. New York : Cambridge University Press, 1991.

51. Zuckerman M. The psychophysiology of sensation seeking . J Pers 1990; 58 :313.

52. Garpenstand H, Lomgato_Stadler E, af Klinteberg B, Gringorenko E and Damberg M. Low platelet monoamine oxidase activity in Swedish imprisoned criminal offender. Euro Neropsychopharmacol ,1991; 14 :135-40.

53. Kish GB. A two factor theory of sensation seeking. Canada : Academic Press, 1973.

54. Boomsma DI, de Geus EJ, van Baal GC and Koopmans JR. A religious upbring reduces the influence of genetic factor on disinhibition :evidence for interaction between genotype and environment on personality. Twin Res ,1999; 2(2) :115-25.

55. Bone RN, Montgomery DD and McAllister DS. The relation between sensation seeking, family size and birth order. Unpublished manuscript, 1973.

56. สุชา จันทร์เอม และ สุรางค์ จันทร์เอม. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2540: 42.

57. ดวงใจ กสานติกุล. วัยรุ่น. ใน:เกษม ตันติผลาชีวะ, บรรณาธิการ, ตำราจิตเวชศาสตร์ สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2536: 818.

58. ศรีเรือน แก้วกังวาล. จิตวิทยาพัฒนาการทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545.

59. สุชา จันทร์เอม. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2541.

60. Elkind D. Egocentrism in adolescence. Child Dev ,1967; 38 :155-8.

61. Rowe DC. Genetic and cultural explanations of adolescent risk taking and problem behavior. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, 1994.

62. เพชรชมพู เทพพิพิธ. ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

63. ทวีศักดิ์ กออนันตกูล ชฎามาศ ธุวะเศรษฐกุล, สิรินทร ไชยศักดา และ วันดี กริชอนันต์. ปัญหา

ที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีของปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. สารเนคเทค 11(56) มกราคม-กุมภาพันธ์ 2547 : 12.

64. สุชาดา สันจถวไมตรี. ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
65. พูนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล. ความชุก ชนิดของการเล่นวิดีโอเกม และทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นวิดีโอเกมในนักเรียน. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชากุมารเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
66. ทวีศักดิ์ กออนันตกูล ชฎามาศ ธุวะเศรษฐกุล, สิรินทร ไชยศักดา และ วันดี กริชอนันต์. ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีของปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. สารเนคเทค 11(56) มกราคม-กุมภาพันธ์ 2547 : 14.
67. ทวีศักดิ์ กออนันตกูล ชฎามาศ ธุวะเศรษฐกุล, สิรินทร ไชยศักดา และ วันดี กริชอนันต์. ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีของปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. สารเนคเทค 11(56) มกราคม-กุมภาพันธ์ 2547 : 15.
68. รพีพร มณีพงศ์. ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นวิดีทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
69. ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์. การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมปีที่ 4 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
70. กุลธิดา ธรรมวิภัชน์. ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร). วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.
71. อาภรณ์ ปิยะเวช. ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนครกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.
72. โชษิตา ภาวสุทธิไพศิฐ. การศึกษาสภาพปัญหาการติดวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่นไทย. วิทยานิพนธ์ สาขาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2546.

73. Creasey GL and Meyers BJ. Video games and children : Effect in Leisure activities, school work and peer involvement. Merril_Palmer Quanterly, 1991; 32,251-62.

74. อรรถการ สัตยพาณิชย์. กระบวนการคัดเลือกและการแพร่กระจายสื่อวิดีโอเกมในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

75. Griffith MD. Amusement machine playing in childhood and adolescence : A comparative analysis of video games a fruit machine. Journal of Adolesc ,1991; 14 :155-8.

76. Colwell J and Payn J. Negative correlates of computer game play in adolescents. Br J Psychol [Online]2000 Aug cited [2004 June 16];91 [1screen]. [Abstract] Availavable from: URL: http//www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed.

77. Funk JB, Buchman DD and Germann JN. Preference for violent electronic games, self concept, and gender differences in young children. Am J OrthoPsychiatry [Online]2000 Apr cited [2004 May 27];70 [1screen]. [Abstract] Availavable from: URL: http//www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed.

78. Griffith MD. Video games and clinical practice issues, uses and treatment. BMJ [Online]2002 cited [2004 April 29];324 [1screen]. [Abstract] Availavable from: URL: http//www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed.

79. Tejeiro Salguero RA and Moran RM. Measuring problem video game playing in adolescents. Addict ,2002; 97 :1601-6.

80. Chou TJ and Ting CC. The role of flow experience in cyber-game addiction . Cyberpsychol Behav ,2003;6.

81. Griffith MD, Mark NO and Darren C. Online computer gaming : a comparison of adolescent and adult gamers. J Adolescl [Online]2004 Feb cited [2004 June 20];27(1) [1screen]. [Abstract] Availavable from :URL: http//www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed.

82. กุลธิดา อักษรทับ. การพัฒนาเกณฑ์ปกติของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับนักเรียนอายุ 12-18 ปี ที่ศึกษาอยู่ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

83. บทความการศึกษา เรื่อง แฉเด็กไทยเสี่ยงภัยมืดอินเตอร์เน็ตอื้อ. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 23 มกราคม,2547; 15.

84. Comeau N, Stewart H and Loba P. The relation of traits anxiety, anxiety sensitivity and sensation seeking to adolescents motivation foe alcohol, cigarette and marijuana use.

Addict Behav ,2001; 26(6) :803-25.

85. Zuckerman M and Kuhlman DM. Personality and risk taking : common biosocial factors. J Pers ,2000; 68(66) :999-1029.

86. Tang CK and Wong CY. Psychosocial differences between occasional and regular adolescent users of Marijuana and Heroin. J Youth Adoles ,1996.

87. Pederson W. Mental health, sensation seeking and drug use patterns : a longitudinal study. Br J Addict ,1991; 86(2) :195-204.

88. Galizio M, Rosenthnal D and Stein FA. Sensation seeking, reinforcement, and student drug use. Addict Behav ,1983; 8(3) :243-52.

89. Baker J. Adolescent substance use and psychological health. J Alcohol Drug Educ ,1996; 40 :51-6.

90. Perkins KA, Gerlarch D, Brege M, Grobe JE and Annette W. Greater sensitivity to subjective affects of nicotine in nonsmokers high in sensation seeking. Exp Clin Psychopharmacol ,2000; 8 :462-71.

91. Miller DC and Byrnes JP. The role of contextual and personal factors in children's risk taking. Dev Psychol ,1997; 33 :814-23.

92. Johnson TJ and Cropsey K. Sensation seeking and drinking game participation in heavy drinking college students. 1 [Online]1999 cited [2004 Dec 20] Availavable from :URL: http//www.state.vt.us/adap/Cork/AprilLibWatchColleges.html

93. Debra Lieberman. Reading, Television and Computer : Children's Patterns of Media Use and Achievement. California : Sage Publication Inc. ,1981.

94. Philip Bonanno and P.A.M. Kommers. Gender differences and stlyes in the Use of Digital Games. Educational Psychology ,2004; 5 : 189-93.

95. Elisheva FG. Adolescent Internet use: What we expect, what teens report. Applied Developmental Psychology ,2004; 25 :633-649.

96. Griffith MD and Hunt N. Computer game playing adolescence : prevalence and demographic indicators. Journal of Community and Applied Social Psychology ,1995; 5 : 223-37.

97. สุโขทัยธรรมาธิราช.มหาวิทยาลัย เอกสารประกอบการสอนวิชาพัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.

98. สุพัตรา สุภาพ. ปัญหาสังคม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2543.

99. กิติกร มีทรัพย์. วิดีโอเกมโหด ซึม ลึก. รักลูก. 9 เมษายน 2534 :93-94.

100. Kraus. Recreation and Leisure in Modern Society. 4th ed New York : NY: Harpercollins College, 1990.

101. สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. รายงานผลการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครอบครัวในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546. กรุงเทพฯ : บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน), 2546.

102. นันทกานต์ ตันเจริญ. Ragnarok เมล็ดพันธ์แห่งเกมออนไลน์. internet magazine 8(4) เมษายน 2540 : 57.

103. สุโขทัยธรรมาธิราช. มหาวิทยาลัย เอกสารการสอนชุดวิชา พัฒนาการวัยรุ่นและการอบรม . พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด น่ำกังการพิมพ์, 2529 : 120.

104. Subrahmanyam K,Robert EK,Greenfield PM and Elisheva FG. Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. [Online]2000 cited [2005 Feb 10] Availavable from :URL: http//www.-2cs.cmu.edu/~kraut/RKraut.site.files/articles/subrahmanyam00-Compute&kids.pdf.

105. Amy J. The Role of Media in Children' s Development : An Ecological Perspective. Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics ,2004; 25(3):196-206.

106. สุโขทัยธรรมาธิราช. มหาวิทยาลัย พฤติกรรมเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สหมิตร, 2526.

107. John C and Makiko K. Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, agressive and computer game play in Japanese adolescents. Asian Journal of Social Psychology ,2003; 6(2) : 149-158.

108. Seounmi Y. Lifestyles of online games : A Psychographic Approach. Journal of Interactive Advertising ,2003; 3(2).

109. Jing JW. How female adolescents sensation seeking and aocial support relate to creativity and delinquency. J Educ Psychol ,1990; 13 :35-60.

110. Robert EF. Human Motivation. 4th ed. Brooks : Cole Publishing Company, 1998.

111. Farley F. The big T in personality. Psychology Today ,1986; 20(5) :44-52.

112. ลักษณา พลอยเลื่อมแสง. ผลกระทบของอินเตอร์เน็ตต่อสุขภาพจิตของผู้ใช้ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารสวนปรุง 18(2) พฤษภาคม-สิงหาคม 2545 : 42.

113. Durkin K and Barber B. Not soldoomed : computer game play and positive adolescent development. Applied Developmental Psychology ,2002; 23 :373-92.

114. ทิพากร ศรีอุดมศิลป์. พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของวัยรุ่นในชีวิตประจำวัน: กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะพัฒนาสังคม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2543.

115. Rutter M and Madge N. Cycles of Disadvantage. London : Heinemann, 1976.

116. Hurlock EB. Child Development. 6th ed. New York : Mc Graw Hill, 1984.

.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัย
การวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร

เรียน ท่านผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกท่าน

ท่านเป็นผู้ที่ได้รับเชิญจากผู้วิจัยให้เข้าร่วมศึกษาในงานวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร ก่อนที่ท่านจะตกลงเพื่อเข้าร่วมการศึกษาวิจัยดังกล่าว ขอเรียนให้ท่านทราบถึงเหตุผลและรายละเอียดของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร โดยคาดว่าจะมีผู้เข้าศึกษาประมาณ 768 คน ผลจากการศึกษาที่ได้นี้จะนำไปใช้ประโยชน์ในการวางแนวทางในการแก้ไข ปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนให้มีความเหมาะสม

หากท่านตกลงที่จะเข้าร่วมการศึกษาวิจัยจะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยจะสอบถามท่านเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลทั้งหมด 3 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งหมด 23ข้อ ส่วนที่ 2 แบบทดสอบสุขภาพจิต THAI GHQ 28 จำนวน 28 ข้อ และส่วนที่ 3 แบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ 40 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าการทำแบบสอบถามทั้งหมดนี้จะใช้เวลาทั้งสิ้นประมาณ 30 นาที

ประการสำคัญที่ท่านควรทราบคือ การเข้าร่วมการศึกษาครั้งนี้ ท่านจะไม่ได้รับสิทธิประโยชน์ใดๆโดยตรง และการเข้าร่วมการศึกษาครั้งนี้เป็นไปโดยสมัครใจ ท่านอาจปฏิเสธที่จะเข้าร่วมการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่กระทบต่อการเรียนที่ผู้เข้าร่วมวิจัยจะได้รับจากผู้วิจัย ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลของท่านเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัยเท่านั้น

หากท่านมีปัญหาหรือข้อสงสัยประการใด กรุณาติดต่อ นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ ตึกธนาคารกรุงเทพ โทร 09-6900490 ซึ่งยินดีให้คำชี้แจงแก่ท่านทุกประการ

ขอขอบคุณในความร่วมมือของท่านมา ณ ที่นี้

ใบยินยอมให้ทำการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร

วันที่ให้คำยินยอม วันที่..... เดือน..... พ.ศ. 2547

ก่อนที่ข้าพเจ้าจะลงนามในใบยินยอมนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และประโยชน์หรือผลที่อาจเกิดขึ้นจากการวิจัยอย่างละเอียดและมีความเข้าใจดีแล้ว ทั้งนี้ข้าพเจ้ายินยอมที่จะเข้าร่วมการวิจัยเรื่องปัจจัยทางจิตสังคมและการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีการบังคับใดๆทั้งสิ้น และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม ..... ผู้ยินยอม

(.....)

ลงนาม ..... พยาน

(.....)

ลงนาม ..... ผู้วิจัย

(นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ)

ในกรณีที่ผู้ยินยอมยังไม่บรรลุนิติภาวะ จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง หรือผู้อุปการะโดยชอบด้วยกฎหมาย

ลงนาม..... ..... ผู้ปกครอง/ผู้อุปการะโดยชอบด้วยกฎหมาย

(.....)

ลงนาม ..... พยาน

(.....)

ลงนาม ..... ผู้วิจัย

(นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ)

แบบสอบถาม

<u>ส่วนที่ 1</u> ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

1. อายุ.....ปี.....เดือน
2. เพศ

   ชาย [ ]

   หญิง [ ]
3. ระดับการศึกษา

   มัธยมศึกษาปีที่ 1 [ ]

   มัธยมศึกษาปีที่ 2 [ ]

   มัธยมศึกษาปีที่ 3 [ ]
4. เกรดเฉลี่ยของสองเทอมที่ผ่านมา

   เทอมที่ผ่านมา..... เทอมก่อนหน้านั้น.....
5. เคยใช้สารเสพติดหรือไม่ (เช่น บุหรี่ สุรา หรือยาบ้าเป็นต้น)

   เคย [ ] ได้แก่..... ไม่เคย [ ]
6. รายได้หรือค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อเดือน..... บาท
7. รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน..... บาท
8. จำนวนสมาชิกในครอบครัว.....คน
9. จำนวนเพื่อนสนิท.....คน

ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์ในที่นี้ไม่ได้หมายรวมถึงการเล่นในการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์)

1. ในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมาท่านเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

   เล่น [ ] ไม่เล่น [ ] สำหรับผู้ที่ตอบว่า<u>ไม่เล่น</u>ให้ข้ามไปทำในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3
2. เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์.....
3. ท่านเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยบ่อยแค่ไหนในช่วง1 เดือนที่ผ่านมา

   น้อยกว่า4 ครั้ง/เดือน [ ]

   1 วัน/สัปดาห์ [ ]

   2-3 วัน/สัปดาห์ [ ]

   4-6 วัน/สัปดาห์ [ ]

   ทุกวัน [ ]

4. วันจันทร์-ศุกร์ เล่นเกมครั้งละประมาณ.....ชั่วโมง
5. วันเสาร์-อาทิตย์หรือวันหยุดเล่นเกมครั้งละประมาณ.....ชั่วโมง
6. ระยะเวลาที่เคยใช้เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุด.....ชั่วโมง/ครั้ง
7. ท่านเริ่มเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรกเมื่อเรียนชั้น.....
8. ท่านมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเองหรือไม่

   มี [ ]

   ไม่มี [ ]
9. สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่

   บ้านตนเอง [ ]

   บ้านเพื่อน [ ]

   โรงเรียน [ ]

   ร้านเกม/อินเตอร์เน็ตคาเฟ่ [ ]

   อื่นๆ ระบุ.....
10. ท่านเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

    เสีย [ ] เฉลี่ย.....บาท/สัปดาห์

    ไม่เสีย [ ]
11. ชื่อของเกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด.....
12. ท่านเคยขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

    เคย [ ]

    ไม่เคย [ ]

13 มีใครในครอบครัวเล่นด้วยหรือไม่

   มี [ ] ใคร.....

   ไม่มี [ ]

14 ท่านมีกิจกรรมที่ทำยามว่างนอกจากการเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

   มี [ ] ได้แก่.....

   ไม่มี [ ]

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<u>ส่วนที่ 2</u> แบบสอบถามสุขภาพทั่วไป THAI GHQ 28

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบถึงสภาวะสุขภาพของท่านในระยะสองถึงสาม สัปดาห์ที่ผ่านมา เป็นอย่างไรบ้าง กรุณาตอบคำถาม ที่ใกล้เคียง กับสภาพของท่านในปัจจุบัน หรือในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมามากที่สุด โดยไม่รวมถึงปัญหาที่ท่านเคยมีในอดีต และกรุณาตอบคำถามทุกข้อ โดยคำตอบแต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก

1. รู้สึกสบายและมีสุขภาพดี	☐ ดีกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ น้อยกว่าปกติ	☐ น้อยกว่าปกติมาก
2. รู้สึกต้องการยาบำรุงให้มีกำลังวังชา	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
3. รู้สึกทรุดโทรมและสุขภาพไม่ดี	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
4. รู้สึกไม่สบาย	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
5. เจ็บหรือปวดบริเวณศีรษะ	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
6. รู้สึกตึงหรือคล้ายมีแรงกดที่ศีรษะ	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
7. มีอาการวูบร้อนหรือหนาว	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
8. นอนไม่หลับเพราะกังวลใจ	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
9. ไม่สามารถหลับได้สนิทหลังจากหลับแล้ว	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
10. รู้สึกตึงเครียดอยู่ตลอดเวลา	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
11. รู้สึกหงุดหงิด อารมณ์ไม่ดี	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก

12. รู้สึกกลัวหรือตกใจโดยไม่มีเหตุผลสมควร	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
13. รู้สึกเรื่องต่าง ๆ ทับถมจนรับไม่ไหว	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
14. รู้สึกกังวล กระวนกระวาย และเครียดอยู่ตลอดเวลา	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
15. หาอะไรทำให้ตัวเองไม่มีเวลาว่างได้	☐ มากกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ น้อยกว่าปกติ	☐ น้อยกว่าปกติมาก
16. ทำอะไรช้ากว่าปกติ	☐ เร็วกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ ช้ากว่าปกติ	☐ ช้ากว่าปกติมาก
17. รู้สึกว่าโดยทั่วไปแล้วทำอะไร ๆ ได้ดี	☐ ดีกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ น้อยกว่าปกติ	☐ น้อยกว่าปกติมาก
18. พอใจกับการที่ทำงานลุล่วงไป	☐ มากกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ น้อยกว่าปกติ	☐ น้อยกว่าปกติมาก
19. รู้สึกว่าได้ทำตัวให้เป็นประโยชน์ในเรื่องต่าง ๆ	☐ มากกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ น้อยกว่าปกติ	☐ น้อยกว่าปกติมาก
20. รู้สึกว่าสามารถตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้	☐ มากกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ น้อยกว่าปกติ	☐ น้อยกว่าปกติมาก
21. สามารถมีความสุขกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันตามปกติได้	☐ มากกว่าปกติ	☐ เหมือนปกติ	☐ น้อยกว่าปกติ	☐ น้อยกว่าปกติมาก
22. คิดว่าตัวเองเป็นคนไร้ค่า	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
23. รู้สึกว่าชีวิตนี้หมดหวังโดยสิ้นเชิง	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
24. รู้สึกไม่คุ้มค่าที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
25. คิดว่ามีความเป็นไปได้ที่จะอยากจบชีวิตตัวเอง	☐ ไม่อย่าง	☐ ไม่คิดว่า	☐ มีอยู่บ้าง	☐ มีแน่ ๆ

	แน่นอน	เป็นอย่างนั้น	เหมือนกัน	
26. รู้สึกว่าบางครั้งทำอะไรไม่ได้เลยเพราะประสาทตึงเครียดมาก	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
27. พบว่าตัวเองรู้สึกอยากตายไปให้พ้น ๆ	☐ ไม่เลย	☐ ไม่มากกว่าปกติ	☐ ค่อนข้างมากกว่าปกติ	☐ มากกว่าปกติมาก
28. พบว่ามีความรู้สึกที่อยากจะทำลายชีวิตตัวเองเข้ามาอยู่ในความคิดเสมอ ๆ	☐ ไม่อย่างแน่นอน	☐ ไม่คิดว่าเป็นอย่างนั้น	☐ มีอยู่บ้างเหมือนกัน	☐ มีแน่ ๆ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<u>ส่วนที่ 3</u> แบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (SSS)

คำชี้แจง : แบบสอบถามต่อไปนี้จะถามความรู้สึกและความต้องการของท่านโดยเลือกกากบาท (x) ข้อ ก. หรือ ข. ที่ตรงกับความรู้สึกหรือความต้องการของท่านที่สุดเพียงข้อเดียว ในกรณีที่ลังเลใจให้เลือกข้อที่ท่านคิดว่าท่านไม่ชอบน้อยที่สุด

กรุณาตอบทุกข้อ แม้ท่านจะรู้สึกว่าคำถามบางข้อยากแก่การตัดสินใจ

1. ก. ฉันฝันเสมอว่าอยากจะเป็นนักปีนเขา
   ข. ฉันไม่เข้าใจว่าทำไมบางคนชอบเสี่ยงปีนเขา

2. ก. ฉันรู้สึกว่าคนอื่นไม่เห็นด้วยกับความคิดของฉัน น่าตื่นเต้นเร้าใจกว่าคนที่เห็นด้วยกับความ คิดของฉัน
   ข. ฉันไม่ชอบถกเถียงกับคนที่มีความคิดเห็นต่างจากฉันอย่างชัดเจน เพราะถือว่าไม่มีประโยชน์

3 ก. ฉันรอคอยที่จะมีเวลาพักผ่อนช่วงกลางคืน ภายหลังจากช่วงกลางวันอันยาวนาน
   ข. ฉันไม่น่าจะต้องเสียเวลาหลายชั่วโมงในหนึ่งวันให้หมดไปกับการนอน

4 ก. ฉันเลือกสั่งอาหารที่รู้จักดีเพื่อที่จะรู้สึกไม่ผิดหวัง หรือไม่ชอบภายหลัง
   ข. ฉันชอบทานอาหารแปลกใหม่ที่ไม่เคยลิ้มรสมาก่อน

5 ก. ฉันทนไม่ได้ที่จะดูภาพยนตร์เรื่องเดียวกันซ้ำเป็นรอบที่ 2
   ข. มีภาพยนตร์บางเรื่องที่ฉันชอบดูซ้ำ แม้จะเป็นรอบที่ 2 หรือ 3 ก็ตาม

6 .....

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ เกิดวันที่ 8 ธันวาคม พ. ศ. 2524 ที่ อำเภอเมือง จังหวัดระนอง สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนอัมพรไพศาล และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับสอง) สขาจิตวิทยา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2545 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2546 ที่อยู่ปัจจุบัน 157 ถนนเรืองราษฎร์ ตำบลเขานิเวศน์ อำเภอเมือง จังหวัดระนอง

โทรศัพท์ 09 – 690 – 0490

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย