

คณะจิตวิทยา

การศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

นางสาววิญหทัย เมืองสุวรรณ



โครงการทางจิตวิทยานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาจิตวิทยา

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

A comparison of sensation seeking and on-line game playing behavior of adolescence
in Bangkok Metropolis

Miss Kwanhatai Maungsuwan

A Senior Project Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Bachelor of Science in Psychology

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

4737409038 ขวัญหทัย เมืองสุวรรณ การศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของความรู้สึกแสวงหา
สิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (A
comparison of sensation seeking and on-line game playing behavior of adolescence in
Bangkok Metropolis) อ.ที่ปรึกษา : รศ.ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร อ.ที่ปรึกษาร่วม : อาจารย์สม
บุญ จารุเกษมทวิ, 52 หน้า

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างของการแสวงหา
สิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันในเขตกรุงเทพมหานคร
กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี จำนวน 228 คน
แบ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ 75 คน และกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ 153 คน ซึ่งแบ่ง
ออกเป็น 3 กลุ่มย่อยคือ กลุ่มที่ประเมินว่ามีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์เล็กน้อย กลุ่มที่
ประเมินว่ามีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง และกลุ่มที่ประเมินว่ามีปัญหาจากการเล่น
เกมออนไลน์มาก ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบทดสอบการติดเกมออนไลน์ และ
แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์ความ
แปรปรวนแบบทางเดียว ผลการวิจัยพบว่ามี ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่าง
กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มวัยรุ่นที่ประเมินว่ามีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์เล็กน้อย
กลุ่มวัยรุ่นที่ประเมินว่ามีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง และกลุ่มวัยรุ่นที่ประเมินว่ามี
ปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์มาก ที่ระดับ .001

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา จิตวิทยา
ปีการศึกษา 2550

ลายมือชื่อนิสิต...ขวัญหทัย เมืองสุวรรณ.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....สมบุญ.....

4737433038 Kwanhatai Muangsuwan : A comparison of sensation seeking and on-line game playing behavior of adolescence in Bangkok Metropolis. Advisor: Associate Professor Praphaiphun Phoomvuthisarn. Co-advisor: Sombon Jarukasemthave, 52 pp.

This study was survey research. The purpose of this study was to compare the sensation seeking and online-game playing behavior of adolescent in Bangkok Metropolis. The samples were 228 adolescents aged 15 to 20 in Bangkok Metropolis. The samples consisted of Seventy-five adolescents who did not play online-game and onehundred and fifty-three adolescents who were online-game player that was separated in 3 groups that were player who had less problem from playing online-game, player who had moderate problem from playing online-game, player who had a lot of problem from playing online-game. Data was collected through 2 questionnaires: Gaming Addiction Screening Test, and Sensation Seeking Scale. The One-way ANOVA was utilized for data analysis. The result indicated that there are the different of sensation seeking scores among 4 groups of samples at 0.001 level of significance ($n = 228, F_{3,224} = 23.57, p < .001$).

Program: Bachelor of Science
Field of Study: Psychology
Academic Year 2007

Student's signature.....*Kwanhatai Muangsuwan*.....
Advisor's signature.....*P. Phoomvuthisarn*.....

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยทางจิตวิทยาฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของรองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยทางจิตวิทยา และอาจารย์สมบุญ จารุกะษมทวี อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการวิจัยทางจิตวิทยาซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่างๆในการวิจัย ตรวจสอบแก้ไปงานวิจัยด้วยความเอาใจใส่ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของอาจารย์ทั้งสองท่าน จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ร่วมการวิจัยทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามจนเสร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณพงษ์มนัส บุศยประทีป คุณสุพัชราวัฒน์ นานนท์ อาจารย์พิชชา ปรภานนท์ คุณเบญจพล กรอุไร คุณเกรียงศักดิ์ ผิวสุข คุณธฤตา แก้วกล้า คุณชาญวิทย์ เกตุเทศ คุณธนวัฒน์ ปุญญกนก และคุณปรีชาพล ศรีธาทู ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้มาโดยตลอด

ท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา คุณยาย และน้องสาว ซึ่งเป็นกำลังใจ ให้แก่ผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

ขวัญหทัย เมืองสุวรรณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	3
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....	3
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการติตเกมออนไลน์.....	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	20
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	22
สมมติฐานการวิจัย.....	22
ขอบเขตการวิจัย.....	22
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	22
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	23
2 วิธีดำเนินการวิจัย.....	
กลุ่มตัวอย่าง.....	23
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	24
วิธีดำเนินการเก็บข้อมูล.....	26
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
4 การอภิปรายผลการวิจัย.....	35

หน้า

5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	37
รายการอ้างอิง.....	40
ภาคผนวก.....	42
ภาคผนวก ก. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
ภาคผนวก ข. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	46
ภาคผนวก ค. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล.....	48
ภาคผนวก ง. แบบทดสอบการติดเกมออนไลน์.....	50
ภาคผนวก จ. แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....	51

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	จำแนกกลุ่มตัวอย่างตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	25
2	จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ.....	30
3	จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	31
4	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่น เต้นเร้าใจ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม ตามระดับปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งได้แก่ มีปัญหาน้อย มีปัญหาปานกลาง และมีปัญหามาก.....	32
5	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวของคะแนนจากแบบทดสอบการ แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ.....	33
6	แสดงผลการทดสอบเปรียบเทียบต่าง ของคะแนนจากแบบวัดการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ในผู้ที่เล่นเกมออนไลน์และไม่เล่นเกมออนไลน์.....	34
7	แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทง (CITC) ของแบบทดสอบการติดเกมออนไลน์..	44
8	แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทง (CITC) ของแบบทดสอบการติดเกมออนไลน์...	45

บทที่ 1

ความนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัยรุ่นถือเป็นกลุ่มวัยสำคัญต่อการพัฒนาชาติ ซึ่งเป็นช่วงต่อระหว่างวัยเด็กที่กำลังก้าวไปสู่ผู้ใหญ่ที่จะไปมีบทบาทมากมายในสังคม ปัญหาของวัยรุ่นในยุคปัจจุบันที่ผู้ปกครองให้ความสนใจเป็นอย่างมากปัญหาหนึ่งก็คือ ปัญหาการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งมีวัยรุ่นบางส่วนที่เล่นเกมออนไลน์ในระดับที่เกินความพอดีจนทำให้เกิดผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในด้านต่างๆ เช่น ผลการเรียนลดลง การละเลยกิจกรรมด้านอื่นๆ ในการดำรงชีวิตประจำวัน การขาดความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวหรือคนรอบข้าง มีพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดอันตรายหรือความเสี่ยงทั้งกับตนเองและคนรอบข้าง เป็นต้น เหตุผลที่ได้ที่วัยรุ่นสนใจในการเล่นเกมนอนไลน์ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะเกมนอนไลน์เป็นสิ่งที่สร้างสังคมใหม่ ผู้เล่นจะก้าวเข้าไปสู่โลกเสมือนจริงและพบกับผู้เล่นคนอื่นที่อาจจะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน และในโลกของเกมก็ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง เพราะผู้เล่นสามารถเลือกที่จะสวมบทบาทเป็นใครก็ได้ โดยจะมีหลากหลายบทบาทให้ผู้เล่นได้เลือก พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ที่เกิดขึ้นเป็นพฤติกรรมการเล่นที่เกิดขึ้นจริง แต่การรับรู้ของผู้เล่นที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่เป็นจริง การดำเนินของเกมจะเป็นไปเรื่อยๆ โดยไม่มีตอนจบของเรื่อง ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมติดเกมได้ ในเกมยังมีการสร้างกติกาให้ผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะได้ชื่นชมกับผลงานของตนเองด้วยการสะสมแต้มหรือรางวัล ผู้เล่นที่เป็นวัยรุ่นจึงสามารถรู้สึกว่าได้รับการยอมรับในโลกแห่งเกม เสริมสร้างความภาคภูมิใจส่วนตัวจนจึงตัดขาดตนเองออกจากกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตจริง เพื่อจะเข้าไปสู่อีกโลกหนึ่งที่ตนมีความสำคัญและมีความสามารถ ทำให้ผู้เล่นที่มีความรู้ไม่เท่าทันอาจหลงไปกับโลกของเกมออนไลน์ได้ (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547)

ในปัจจุบันมีความแพร่หลายของการเล่นเกมออนไลน์อย่างมากในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ก็ใช้เกมเป็นกิจกรรมผ่อนคลาย จากกระแสนิยมดังกล่าวทำให้เกิดการแข่งขันสูงในการเปิดร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต ร้านอินเทอร์เน็ตแต่ละร้านต่างก็มีกลยุทธ์เพื่อการแข่งขันการให้บริการ โดยการพยายามสร้างรูปแบบของร้านที่ดึงดูดใจให้ลูกค้าเข้ามาใช้บริการ ทำให้ผู้ที่เข้ามาใช้บริการเกิดความรู้สึกว่าร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ตมีความน่าสนใจ และการจัดให้มีบริการด้านอื่นๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ลูกค้า เช่น ร้าน

อินเทอร์เน็ตที่มีบริการขายกาแฟ ขนมขบเคี้ยว และอาหารจานเดียว เป็นต้น ทำให้ผู้มาใช้บริการสามารถนั่งเล่นเกมได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ไม่จำเป็นต้องออกไปรับประทานหรือดื่มน้ำจากข้างนอกแล้วกลับมาเล่นใหม่ รวมถึงค่าใช้จ่ายในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตต่อชั่วโมงก็มีราคาถูก มีการเปิดให้บริการทั้งวันทั้งคืน จนทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนถึงกับเล่นเกมจนไม่กลับบ้านเลยก็มี

วัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่จะมีการทำพฤติกรรมในลักษณะของการลองผิดลองถูก ตามทฤษฎี Psychosocial Stage ของอีริก อีริกสัน ซึ่งแบ่งพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ทารกแรกเกิดไปจนถึงตลอดชีวิตเป็น 8 ขั้นตอน โดยในขั้นที่ 5 เป็นระยะวัยรุ่น กล่าวว่าเป็นช่วงของการค้นหาเอกลักษณ์แห่งตนขัดแย้งกับความสับสนในการค้นหาเอกลักษณ์ (Identity vs. Identity diffusion) ถ้าหากวัยรุ่นสามารถแก้ไขภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นในขั้นนี้ได้สำเร็จลุล่วงก็จะเป็นวัยรุ่นที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง แต่หากไม่สามารถแก้ไขภาวะวิกฤตินี้ไปได้ก่อให้เกิดความสับสนในเอกลักษณ์ส่วนตัวซึ่งจะส่งผลกระทบต่อบุคลิกภาพของตนเมื่อเป็นผู้ใหญ่ สภาพทางจิตใจของวัยรุ่นที่สำคัญคือการแสวงหาเอกลักษณ์แห่งตนเพื่อรู้จักตนเองในแง่มุมต่างๆ มีความต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกใหม่ (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2547) มีการศึกษาที่พบว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมชอบแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมากกว่าวัยผู้ใหญ่ เพราะวัยรุ่นมองถึงผลดีและความท้าทายต่อพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าผลเสียที่จะเกิดขึ้น โดยที่มีความคิดว่าการทำพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงจะทำให้ได้มาซึ่งการยอมรับนับถือจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นการตอบสนองแต่แรงจูงใจทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่มทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ

ซึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ที่ผู้ศึกษาสนใจคือ ปัจจัยที่เกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของตัวผู้เล่นที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น เพื่อให้ผู้ปกครองที่บุตรหลานของตนได้รับผลกระทบจากการติดเกมออนไลน์ได้ตระหนักถึง และให้ความสำคัญกับความต้องการและธรรมชาติของช่วงวัยที่กำลังแสวงหาความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว และสามารถคิดหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้ต่อไป

แนวความคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา

1. การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation Seeking)

ความหมายของการรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมุ่งความสนใจไปที่ความต้องการประสบการณ์ใหม่ๆ และแตกต่าง ตลอดทั้งพฤติกรรมที่ขาดการยับยั้ง ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมที่มีอันตราย การใช้ชีวิตที่ไม่เข้ากับประเพณีนิยม และการไม่ยอมรับความซ้ำซากจำเจ การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจแสดงว่ามีความสัมพันธ์อย่างสูงกับการเกี่ยวข้องกับการเกิดอุบัติเหตุ ซึ่งเหตุผลสำคัญเหตุผลหนึ่งเสนอว่า จากความจริงที่ว่ามันเป็นกิจกรรมการเสริมแรงทั้งสองฝ่าย กล่าวคือ ถ้าผลของการกระทำ เช่น อาชญากรรม ส่งผลทางบวกภายในผู้ที่กระทำผิด ก็จะมีแนวโน้มที่จะทำผิดซ้ำอีก (Lecoeur et al., 1997) ดังนั้น ถ้ากรณีของความเสี่ยงในการขับขีตึงเอาความเบื่อกานภายในคนขับ มันเป็นไปได้ที่คนขับพยายามที่จะทำซ้ำอีก เนื่องจากได้รับความรู้สึกของความภาคภูมิใจแบบเดิม หรือใกล้เคียงกับครั้งก่อน

การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นบุคลิกภาพอย่างหนึ่งที่ทำให้บุคคลมีความต้องการความตื่นเต้นเร้าใจในระดับมากน้อยที่แตกต่างกัน

ตามคำจำกัดความที่ Zuckerman (1979) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation Seeking) เป็นลักษณะของความต้องการความแตกต่าง ความแปลกใหม่ และความรู้สึกต่อการสัมผัสที่ซับซ้อน และการแสดงออกในกิจกรรมที่ทำให้เกิดความเสี่งต่อตัวเอง และสังคม และต่อมาในปี 1994 เขาได้ให้คำจำกัดความใหม่ว่าเป็นลักษณะที่แสดงออกมาเพื่อค้นหาสัมผัสและประสบการณ์ที่หลากหลาย แปลกใหม่ ซับซ้อน และรุนแรง

ตามคำจำกัดความของ sensation หมายถึง ผลที่ได้รับจากการกระตุ้นโดยสิ่งเร้าภายนอก เกิดความรู้สึกที่แปลกใหม่ นำตื่นเต้นต่างจากระดับของเกณฑ์ปกติ ได้แก่ การลงเสพลิ่ง

เสียดสี การทำกิจกรรมที่เสี่ยงต่ออันตราย เช่น การกระโดดร่ม การขับรถแข่ง และยิ่งรวมไปถึงการมีรสนิยมในความแปลกใหม่ของงานศิลปะ ดนตรี การแต่งตัว ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้ขึ้นกับประสาทสัมผัส และสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นและผลักดันให้เกิดขึ้น ส่วนคำว่า seeking หมายถึง ลักษณะที่ถูกแสดงออกมาโดยการค้นหา แม้ว่าจะมีข้อจำกัดตามรูปแบบของสิ่งแวดล้อมและสังคมก็ตาม

พฤติกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากผลของการมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงนั้นมีพื้นฐานอยู่บนผลลัพธ์ของสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นร่างกาย และสร้างความตื่นเต้นแปลกใหม่ ทำทนายให้กับจิตใจ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านี้อาจอยู่ในขอบเขตของกฎหมาย เช่น การปิ่นเขากการเล่นเครื่องร่อน การมีเพศสัมพันธ์ หรือเป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกขอบเขตของกฎหมาย เช่น การขับรถแข่งบนถนนสาธารณะ การขับรถขณะเมาสุรา การขโมยทรัพย์สิน เป็นต้น

Arnett (1994) ได้ให้คำจำกัดความของบุคคลซึ่งมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงว่าเป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพชนิดที่ (Type – T positive physical) โดยบุคลิกภาพดังกล่าวจะมีการรวมกันของคุณลักษณะบุคลิกภาพแบบเปิดเผย มีความคิดสร้างสรรค์และแปลกใหม่ มีความต้องการเพื่อให้ได้มาซึ่งความตื่นเต้นท้าทาย

อาจกล่าวได้ว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นคุณลักษณะของบุคลิกภาพที่เกิดจากการได้รับสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นร่างกายและจิตใจให้มีพฤติกรรมแสดงออกที่ขึ้นขอบความแปลกใหม่ ความท้าทายและประสบการณ์ที่แตกต่างจากปกติ ซึ่งสามารถนำทฤษฎีพื้นฐานต่างๆ มาอธิบายถึงสาเหตุการเกิดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ได้ดังนี้

ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ทฤษฎีสัญชาตญาณและแรงขับ

ทฤษฎีทั่วไปส่วนมากได้กล่าวถึงความจริงที่ว่ามนุษย์และสัตว์จำพวกอื่นใช้ช่วงเวลา

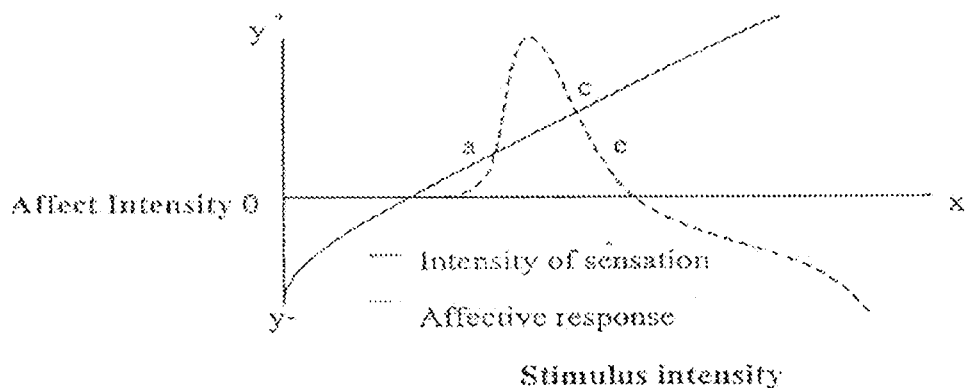
ที่สำคัญในชีวิตไปกับการสำรวจ และทำกิจกรรมที่แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ แต่บางทฤษฎีมองว่าพฤติกรรมมีสาเหตุมาจากแรงจูงใจขั้นปฐมภูมิ เช่น ความหิว หรือ ความต้องการทางเพศ ในทางตรงกันข้ามทฤษฎีอื่นเห็นว่าพฤติกรรมนั้นไม่ขึ้นกับแรงจูงใจเหล่านี้

Freud กล่าวว่าสัญชาตญาณเป็นสิ่งที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ทำให้คนเรามีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ โดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ ซึ่งมีผลต่อแรงจูงใจให้บุคคลแสดงออกถึงพฤติกรรมต่างๆ โดยเขาได้แบ่งลักษณะของสัญชาตญาณออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สัญชาตญาณแห่งการดำรงชีวิตอยู่ คือเมื่อร่างกายตกอยู่ในสภาวะที่ไม่สมดุลจะทำให้ร่างกายได้รับแรงกระตุ้นจากสิ่งเร้า หรือเกิดแรงจูงใจที่ทำให้ร่างกายเกิดพฤติกรรมต่างๆ เพื่อพยายามปรับให้ร่างกายกลับเข้าไปอยู่ในสภาวะที่สมดุล ทำให้บุคคลดำรงชีวิตต่อไปได้ และสัญชาตญาณแห่งความตาย เป็นสัญชาตญาณที่แสดงออกในพฤติกรรมที่มีการเสี่ยงในอัตราสูง โดยพลังของสัญชาตญาณส่วนนี้จะค่อยๆ สะสมอยู่ในตัวบุคคลตั้งแต่เกิด และเมื่อเพิ่มมากขึ้นก็จะหาทางเพื่อที่จะปลดปล่อยออกมา ซึ่งอาจจะแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่เปิดเผยเห็นได้ชัด เช่น การแสดงท่าทีที่ไม่เป็นมิตรกับผู้อื่น หรือเป็นพฤติกรรมที่ทำร้ายตนเอง และยังมีพฤติกรรมความก้าวร้าวที่เกิดขึ้นและถูกดัดแปลงให้เป็นการแสดงออกในรูปแบบที่สังคมยอมรับได้ เช่น การหาทางออกโดยการทำกิจกรรมโลดโผน การขับรถแข่ง เป็นต้น

Maslow ได้อธิบายว่ามนุษย์มีความต้องการที่มีพัฒนาการเป็นลำดับขั้น โดยแต่ละขั้นจะมีความต้องการแตกต่างกันออกไปในช่วงชีวิต ได้แก่ ความต้องการด้านสรีระ ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการความรักหรือสังคม ความต้องการการนับถือตนเอง และความ ต้องการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ซึ่งความต้องการในขั้นสุดท้ายนี้ถือว่าเป็นความต้องการขั้นสูงสุดของชีวิต มนุษย์จะแสวงหาความรู้สึกละและประสบการณ์ที่แปลกใหม่เพื่อความพึงพอใจส่วนบุคคล และความสมบูรณ์ของชีวิต

ทฤษฎีระดับที่เหมาะสมของการกระตุ้นและสิ่งเร้า

Wundt (1893) ได้ทำการวิจัยโดยใช้วิธีการของ การทบทวนเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการกระตุ้นของความกดดัน อุนหภูมิ ประสาทในการรับรส และสัมผัสเกี่ยวกับการดมกลิ่น กับความรู้สึกของความพึงพอใจและความเจ็บปวด เขาสร้างระดับที่เหมาะสมของการกระตุ้นในรูปแบบของความสัมพัทธ์ที่วัดได้เป็นปริมาณ ดังแสดงในรูปภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความเข้มของสิ่งเร้าประเภทต่างๆ

จากภาพที่ 1.1 แกน x แสดงถึงระดับความเข้มของสิ่งเร้าที่มากระดับ ส่วนแกน y แสดงถึงการตอบสนองของร่างกายต่อสิ่งเร้าที่มากระดับนั้น จากการวิจัยดังกล่าวพบว่าเมื่อมีการเพิ่มของระดับความเข้มของการกระตุ้นไปที่จุด a จะได้รับการตอบสนองที่เป็นความพึงพอใจจนเมื่อเพิ่มระดับของการกระตุ้นไปจนถึงจุด c ระดับความพึงพอใจก็จะลดลงอย่างรวดเร็วและกลายเป็นความเจ็บปวดที่จุด e และความเจ็บปวดนั้นจะเพิ่มขึ้นหากได้รับการกระตุ้นที่มากขึ้นอีกด้วย

Hebb (1949) กล่าวว่า เมื่อความเข้มของสิ่งเร้าถูกเพิ่มขึ้นจนถึงระดับที่ทำให้บุคคลเกิดความเจ็บปวดแล้ว มีทำให้เกิดพฤติกรรมในการพยายามหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดนั้น หากความพยายามดังกล่าวไม่สามารถทำสำเร็จได้ก็จะส่งผลกระทบต่ออารมณ์ทำให้เกิดความกลัว แต่ในทางตรงกันข้ามบุคคลบางกลุ่มจะมีความชื่นชอบและรู้สึกพึงพอใจกับความกลัวนั้น เช่น การเล่นรถไฟเหาะตีลังกา เป็นต้น แต่หากสิ่งเร้าที่ได้รับนั้นมีความเข้มข้นเกินพอดีก็จะทำให้ระดับความกลัวมีมากขึ้นจนเกิดเป็นภาวะตื่นเครียดได้ จึงกล่าวได้ว่าการเพิ่มระดับสิ่งเร้าจนถึงจุดที่มีความพอดีจะทำให้เกิดแรงเสริมทางบวกในลักษณะที่เกิดความพึงพอใจได้ แต่หากระดับของสิ่งเร้ามีความเข้มมากเกินไปก็จะทำให้บุคคลตกอยู่ในสภาวะความเครียดและวิตกกังวล

ทฤษฎีนี้จึงอธิบายได้ว่าเมื่อร่างกายได้รับการกระตุ้นในระดับที่มากเกินไป ร่างกายก็จะพยายามลดระดับของการกระตุ้นนั้นลง แต่ถ้าระดับของการกระตุ้นมีน้อยหรืออยู่ในระดับที่ต่ำ

เกินไป ร่างกายก็จะพยายามเพิ่มระดับโดยการแสวงหาสิ่งกระตุ้นเพิ่ม อาจสรุปได้ว่า แหล่งกำเนิดความตื่นเต้นเร้าใจมี 4 ชนิด ดังนี้

1. แรงขับเคลื่อนและสิ่งล่อ เช่น แรงขับด้านความกระหาย ความหิว ความเจ็บปวด
2. สภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อความตื่นเต้นเร้าใจ ยิ่งมีความเข้มของสิ่งเรามากเท่าใด ระดับของความตื่นเต้นก็จะมากเท่านั้น เช่น ความเข้มของเสียง แสงจ้า
3. เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่ก่อให้เกิดความตื่นเต้น เช่น การดำนํ้าลึก การกระโดดบันจี้จัมพ์ เป็นต้น
4. ยาเสพติด เช่น เครื่องดื่มที่มีส่วนผสมของแอลกอฮอล์ กาแฟ ยาบ้า เป็นต้น

ซึ่งความตื่นเต้นเร้าใจที่เกิดจากการเร้าโดยสิ่งเร้าดังกล่าว สามารถวัดปฏิกิริยาได้จากการ

ศึกษาการตอบสนองทางกายภาพ เช่น อัตราการเต้นของหัวใจ ความตึงเครียดของกล้ามเนื้อ เป็นต้น

Schneirla (1959) ได้เสนอรูปแบบของการกระตุ้นของสิ่งเร้าที่มีการตอบสนองต่อการเบี่ยงเบนจากระดับปกติเป็น 2 รูปแบบ คือ การแสวงหา และหารหลีกเลี่ยง โดยมีการสนับสนุนจากทฤษฎีกลไกการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางชีววิทยาที่ว่า การแสดงออกของปฏิกิริยาแสวงหาเกิดขึ้นโดยตรงจากความต้องการพื้นฐาน เช่น การหาที่อยู่อาศัย การหาคู่เพื่อการสืบพันธุ์ เป็นต้น แต่การแสดงออกของปฏิกิริยาหลีกเลี่ยงนั้นจะเกี่ยวข้องกับการป้องกันตัวจากอันตราย จากสมมติฐานทั้ง 2 ข้อนี้ ปฏิกิริยาการแสวงหาเกิดจากการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติชนิดซิมพาเทติก (sympathetic) และปฏิกิริยาหลีกเลี่ยงเกิดจากการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติชนิดพาราซิมพาเทติก (parasympathetic)

พฤติกรรมทั้ง 2 อย่างนี้ยังสัมพันธ์กับทฤษฎีการเรียนรู้ โดยพฤติกรรมใดที่แสดงออกไปเพราะได้รับการกระตุ้นในระดับที่พอดี ทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจก็จะเปรียบเสมือนการได้รับรางวัลซึ่งเป็นการเสริมแรงทางบวก ส่วนพฤติกรรมใดที่แสดงออกเป็นการหลีกเลี่ยงเพราะได้รับการกระตุ้นที่มากเกินไปจนเกิดเป็นความเจ็บปวดก็จะเปรียบเสมือนเป็นการถูกลงโทษ

ทฤษฎีสององค์ประกอบภาวะที่ถูกกระตุ้นและการยับยั้ง

Hull (1943) ได้เสนอว่าการเปลี่ยนพฤติกรรมของการตอบสนองต่อเป้าหมายเดียวกัน อาจจะเป็นการทำงานของกรยับยั้งการตอบสนองเดิมมากกว่าเกิดจากความต้องการความหลากหลาย ผลที่ตามมาคือ เมื่อไรก็ตามที่ปฏิกิริยาใดๆที่ถูกปลุกขึ้นในตัวของอินทรีย์ จะเกิดการ ทำงานของแรงจูงใจในทางด้านลบหรือการทำงานของตัวยับยั้งขึ้น ในระยะของการยับยั้งนี้ จะมีการทำงานของเงื่อนไขในการแสดงถึงแรงจูงใจด้านลบ

นอกจากนี้การถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าใหม่ๆก็อาจทำให้การทำงานของกรยับยั้งอ่อนตัวลงได้ ในลักษณะของการไม่สามารถยับยั้งซึ่งใจต่อสิ่งเร้าใหม่นั้นได้ เพราะร่างกายตอบสนองในทิศทางที่เป็นความรู้สึกพึงพอใจซึ่งจะลดแรงเสริมทางลบที่เกิดขึ้นได้ จึงสรุปได้ว่าการทำให้เกิดความสมดุลระหว่างความตื่นเต้นกับการยับยั้งจึงจะเป็นระดับของการกระตุ้นที่พอดี

ความตื่นเต้นกับการยับยั้งยังเกี่ยวข้องกับระบบประสาทอัตโนมัติ (Autonomic Nervous System) ซึ่งเป็นเส้นประสาทที่เชื่อมระหว่างระบบประสาทส่วนกลาง (Central Nervous System) กับกล้ามเนื้อที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของจิตใจ (unvoluntary muscle) โดยทั่วไปจะมุ่งการควบคุมให้อวัยวะภายในเกิดความสมดุล ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ระบบประสาทซิมพาเทติก (Sympathetic Nervous System) ทำหน้าที่รับรู้ และควบคุมระบบต่าง ๆ เช่น การเต้นของหัวใจ ต่อมเหงื่อ และต่อมไทรอยด์อื่น ๆ เป็นระบบที่ทำงานในสภาวะที่เกิดการตกใจ โกรธ เครียด ซึ่งอวัยวะต่าง ๆ จะทำงานในอัตราเพิ่มขึ้น และระบบประสาทพาราซิมพาเทติก (Parasympathetic Nervous system) ทำหน้าที่ตรงข้ามกับซิมพาเทติก เพื่อรักษาดุลยภาพของร่างกาย เช่น ซิมพาเทติก เร่งให้หัวใจเต้นเร็ว แต่พาราซิมพาเทติกจะรั้งหัวใจให้เต้นช้าเพื่อให้หัวใจทำงานปกติ ในภาวะปกติอวัยวะต่างๆในร่างกายจะอยู่ในความสมดุลด้วยการควบคุมของทั้งสองระบบนี้

Eysenck (1963) กล่าวว่าลักษณะบุคลิกภาพนั้นแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (extroversion) ส่วนบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (introversion) โดยบุคคลมีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวนั้นจะมีระดับของการกระตุ้นสูงกว่าระดับที่เหมาะสม แต่บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวจะมีระดับของการกระตุ้นต่ำกว่าระดับที่เหมาะสม เขาได้สรุปแนวคิดบุคลิกภาพที่มีต่อสิ่งเร้าว่าแต่ละบุคคลจะมีจุด thresholds หรือจุดกระตุ้นที่น้อยที่สุดที่ทำให้เรารู้ตัวว่ามีกรกระตุ้นแตกต่างกัน โดยดูได้จากบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีความต้องการความ

เข้มของการกระตุ้นเพื่อให้ถึงระดับ thresholds ที่มากกว่า บุคลิกภาพแบบเก็บตัวที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการกระตุ้นที่มีความเข้มในระดับที่ต่ำ เนื่องจากมีความไวต่อการรู้สึกรับสัมผัส

1.3 ความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับชีววิทยาและรูปแบบสังคม

1.3.1 ปฏิกริยาการตอบสนอง (Orienting Responses: OR) หมายถึง ปฏิกริยาการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมต่อการกระตุ้นในระดับความเข้มที่พอเหมาะ การตอบสนองนี้ นำมาใช้ในการวัดความตั้งใจ เช่น ถ้าได้รับสิ่งกระตุ้นที่มีความแปลกใหม่อยู่เสมอจะทำให้การตอบสนองมีระดับที่สูง แต่ถ้าการกระตุ้นของสิ่งเร้าเกิดขึ้นซ้ำๆ การตอบสนองจะลดลง นอกจากนี้ ยังมีปฏิกริยาการตอบสนองแบบป้องกัน (defensive reaction: DR) ที่จะเกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์มากกระตุ้นจนทำให้มีปฏิกริยาการตอบสนองที่ป้องกันหรือหลีกเลี่ยงสิ่งเร้านั้น

จากการศึกษาปฏิกริยาดังกล่าวกับผู้ที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง ซึ่งมีลักษณะที่มีความอยากรู้อยากเห็นหรือแสวงหาสิ่งที่มีความแปลกใหม่และสลับซับซ้อน พบว่าการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมต่อการกระตุ้นจะมากขึ้นตามไปด้วย เช่น จากการศึกษาของ Zuckerman ในการเปรียบเทียบคน 2 กลุ่มตามระดับคะแนนของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่แบ่งออกเป็นกลุ่มตามระดับสูงและต่ำ พบว่าในกลุ่มที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงจะมีปฏิกริยาการตอบสนองทางสรีระและพฤติกรรมในรูปแบบของพลังงานไฟฟ้าที่เกิดขึ้นบริเวณผิวหนัง (galvanic skin response) สูงกว่าเมื่อได้รับสิ่งเร้าที่เป็นการมองเห็นหรือการได้ยินในสิ่งแปลกใหม่

1.3.2 ค่าเฉลี่ยของการตื่นตัวต่อการตอบสนอง คือค่าที่ได้จากการบันทึกคลื่นสมอง EEG ที่มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอก โดยเป็นรูปแบบที่สามารถวัดได้จากปฏิกริยาทางไฟฟ้าของสมองที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่รับเข้ามา จากการทดลองพบว่าเมื่อเพิ่มระดับความเข้มของสิ่งเร้าในการกระตุ้นให้สูงมากขึ้น ระดับของการตื่นตัวต่อการตอบสนองก็จะเพิ่มขึ้นตามด้วย

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับการตื่นตัวต่อการตอบสนองพบว่าในกลุ่มคนปกติที่มีการตื่นตัวต่อการตอบสนองในระดับสูง มีแนวโน้มที่จะมี

ระดับของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงด้วย ผู้ที่มีการตื่นตัวต่อการตอบสนองในระดับสูงจะอยู่ในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น มีระดับของเอนโดρφิน (endorphin) ที่ต่ำ

1.3.3 สารสื่อประสาทและเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดส เอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสคือเอนไซม์ที่มีการออกซิไดซ์กันของพันธะ mitochondrial พบอยู่ในเนื้อเยื่อร่างกายหลายที่โดยเฉพาะตับและระดับประสาท ในเนื้อเยื่อของระบบประสาทเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสจะทำหน้าที่ลำเลียงสารสื่อประสาทที่ถูกใช้แล้วซึ่งประกอบด้วย dopamine, norepinephrine และ serotonin

ในการศึกษาพบว่าคนปกติที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสต่ำ และคนที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่ำจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสสูง โดยพบว่าคนที่มีอายุน้อยกว่าจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสต่ำกว่าคนที่มีอายุมาก เพศชายจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสต่ำกว่าเพศหญิง และจากการศึกษาพบว่ากลุ่มคนที่มีปัญหาต่อสังคม เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหายาเสพติด จะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสต่ำกว่าคนปกติทั่วไป

1.3.4 ปัจจัยทางสังคมและครอบครัวที่มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ปัจจัยทางด้านสังคมและครอบครัวเป็นสาเหตุหนึ่งของคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ มีหลายความเชื่อที่บอกว่าคุณลักษณะของมนุษย์เกิดจากปัจจัยต่างๆทั้งก่อนคลอด และหลังคลอด เช่นปัญหาความเครียดของมารดาระหว่างตั้งครรภ์ หรือการได้รับสิ่งกระตุ้นจากสิ่งเร้าสูงในการเลี้ยงดู เป็นต้น

จากการศึกษาเด็กที่ได้รับการถูกขอมมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม (adoptive-child) พบว่าในครอบครัวที่มีผู้ปกครองหรือพ่อแม่ที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง เด็กที่ถูกรับมาเลี้ยงจะมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงเช่นกัน อาจสรุปได้ถึงปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กซึ่งจะมีผลต่อระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

นอกจากนี้รูปแบบของสังคมและวัฒนธรรมก็มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน โดยคนที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงจะมีความต้องการแสดงออกในสิ่งแปลกใหม่ และเสี่ยงอันตราย ซึ่งจากการแสดงออกดังกล่าวอาจไม่เป็นที่ยอมรับจากบางสังคมได้เนื่องจากข้อจำกัดที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม

Kish อธิบายว่าในครอบครัวที่มีพ่อและแม่ที่มีความกลัวสูง และเลี้ยงลูกแบบปกป้องมากเกินไป จะจำกัดพฤติกรรมต่างๆที่อาจจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ลูกได้ ดังนั้นจึงเป็นความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการเลี้ยงดูและการแสดงออกต่อพฤติกรรมเสี่ยงในแต่ละครอบครัว

Boomsma และคณะ ได้ศึกษาครอบครัวที่มีการปลูกฝังเรื่องของศาสนาตั้งแต่ยังเล็ก โดยทำการศึกษาในคู่แฝด พบว่าการปลูกฝังเรื่องของศาสนาตั้งแต่ยังเด็ก มีผลทำให้ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจลดลง

Bone และคณะ ให้ความเห็นว่าลำดับของการเกิดมีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน โดยเด็กที่เป็นลูกคนโต หรือเป็นลูกคนเดียวของครอบครัวจะได้รับการดูแลเอาใจใส่ และการกระตุ้นจากพ่อแม่และครอบครัวเป็นอย่างมาก เนื่องจากการเลี้ยงลูกคนโต หรือลูกคนเดียวเป็นประสบการณ์ใหม่ของครอบครัวทำให้เด็กได้รับการกระตุ้นในความเข้มที่สูงจนบางครั้งอาจมากเกินไปจนความต้องการได้ นอกจากนี้ยังรวมถึงของเล่นเด็กที่มีการกระตุ้นความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจก็เป็นเหตุผลเสริมในการเลี้ยงดูเด็กและเป็นสาเหตุของคุณลักษณะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน

1.4 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่น

1.4.1 ความหมายและลักษณะของวัยรุ่น

พรพิมล เจียมนาครินทร์ (2539) ได้อธิบายความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่น (Adolescence) หมายถึงวัยที่เชื่อมระหว่างการเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ อันเป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมวัยเด็กไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมนั้นยอมรับ เด็กวัยรุ่นจึงไม่ใช่เป็นเพียงการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย แต่หมายถึงการเจริญเติบโตทางสังคมซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมของแต่ละที่

วัยรุ่น หรือ Adolescence มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า Adolescere หมายถึง การก้าวไปสู่วุฒิภาวะ (To grow into maturity) การที่เด็กจะบรรลุถึงขั้นการมีวุฒิภาวะนั้น จะต้องมีการพัฒนาในด้านต่างๆไปพร้อมๆกันดังนี้ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ในการเข้าสู่วัยรุ่นนั้นถือเอาการเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศเป็นเกณฑ์ ซึ่งทั้งเพศชายและเพศหญิงต่างก็เข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศไม่พร้อมกัน โดยที่เด็กหญิงจะนับตั้งแต่การมีประจำเดือนครั้งแรก ส่วนเด็กชายจะเริ่มที่การกลั้วสุจิเป็นครั้งแรก ซึ่งในแต่ละคนทั้งเพศชายและเพศหญิงก็จะเข้าสู่วุฒิภาวะไม่พร้อมกัน โดยขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ

1.4.2 ลักษณะที่สำคัญของวัยรุ่น

1. เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต พฤติกรรมที่ทำในวัยนี้จะส่งผลกระทบต่อบุคคลในระยะยาว ในช่วงวัยต่อไป โดย Erikson ได้กล่าวในทฤษฎี Psychosocial ของเขาว่า ในขั้นที่ 5 ของวงจรชีวิต ซึ่งอยู่ในช่วงย่างเข้าสู่วัยรุ่นไปจนถึงวัยรุ่น (12-20 ปี) เป็นขั้นตอนของการมีเอกลักษณ์ ขัดแย้งกับการสับสนในเอกลักษณ์ (Ego identity versus identity confusion) ในวัยนี้เด็กจะไม่ใช้เด็กอีกต่อไปแต่ในขณะเดียวกันก็ยังไม่เป็นผู้ใหญ่อย่างแท้จริง บุคคลต้องเผชิญกับการเรียกร้องของสังคม และการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก วัยนี้เป็นวัยพื้นฐานสำคัญของวัยผู้ใหญ่

2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายนั้นก็เกิดควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงด้านอื่นๆด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและเจตคติ

3. เป็นวัยแห่งปัญหา ส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ทำให้เกิดความเครียด วิตกกังวล ไม่สบายใจ อยู่ในภาวะของความว้าวุ่นใจ

4. เป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้ความเป็นตัวของตัวเอง เป็นการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน เพื่อรู้จักตนเองในแง่มุมต่างๆ เช่น ความชอบ ความสนใจ อาชีพที่ตนใฝ่ฝัน เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันบุคคลก็จะต้องผสมผสานลักษณะเฉพาะของตนในแง่มุมต่างๆให้เข้ากันได้กับความเป็นจริงของครอบครัว วัฒนธรรม ค่านิยมของสังคม ของกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน

5. เป็นช่วงวัยแห่งจินตนาการ วัยรุ่นชอบฝันสร้างจินตนาการว่าตนเองเป็นสิ่งต่างๆ หรือบุคคลที่ตนชื่นชอบ โดยแสดงออกมาทางพฤติกรรม ความคิด รวมไปถึงการแต่งกายเพื่อเลียนแบบบุคคลที่ตนชื่นชอบ

1.4.3 พัฒนาการด้านต่างๆของเด็กวัยรุ่น

1. พัฒนาการทางร่างกาย ปฏิกิริยาการเกิดต่างๆที่เกิดขึ้นภายในร่างกายของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่เกิดจากการทำงานของต่อมไร้ท่อ (Ductless Gland) ซึ่งจะเริ่มทำหน้าที่ผลิตฮอร์โมนที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กมาก โดยแยกการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวออกเป็นสองส่วนคือ การเปลี่ยนแปลงภายนอกในร่างกาย ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของเสียง การเปลี่ยนแปลงของกล้ามเนื้อและกระดูก การมีขนขึ้นตามร่างกาย และการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะสืบพันธุ์ ส่วนการเปลี่ยนแปลงภายในร่างกาย ได้แก่ ระบบการย่อยอาหาร ลำไส้จะยาวขึ้น ผนังลำไส้มีความหนาและแข็งแรงทำให้อาหารย่อยได้มากขึ้น ระบบการหมุนเวียนของโลหิต ผนังเส้นเลือดของหัวใจจะเพิ่มความยาว และหนาขึ้น ระบบการหายใจ ระบบการทำงานของต่อมไร้ท่อจะผลิตฮอร์โมนที่มีผลต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็ก

2. พัฒนาการทางอารมณ์ วัยรุ่นจะมีอารมณ์ที่อ่อนไหวง่าย มีอารมณ์รุนแรงชอบทำอะไรบ้าบิ่น เสี่ยงภัย ไม่กลัวอันตราย ซึ่งพฤติกรรมส่วนใหญ่มักเกิดเมื่ออยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เด็กวัยรุ่นยังมีความเชื่อมั่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างรุนแรง อารมณ์ไม่คงที่ ไม่สม่ำเสมอ เปลี่ยนแปลงง่าย อารมณ์ค้าง เวลาที่วัยรุ่นมีความเครียด วิตกกังวลในเรื่องต่างๆไม่สามารถขจัดได้ในช่วงเวลาอันสั้น เด็กวัยรุ่นมักจะหมกมุ่นกับปัญหาต่างๆที่ตนสับสนและแก้ไม่ได้ มีผู้รู้บางท่านเรียกอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นว่าเป็นแบบพายุบูแคม (Storm and stress)

3. พัฒนาการทางสังคม วัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก ระยะนี้จึงเริ่มต้นระยะกลุ่มที่แท้จริง เพราะกลุ่มยังสนองความต้องการทางสังคมด้านต่างๆ ซึ่งเด็กยังต้องการมากในระยะนี้ เช่น การเป็นบุคคลที่สำคัญ การต่อต้านผู้ที่มีอำนาจ การหนีสภาพน่าเบื่อของบ้าน โดยเด็กจะมีความสุขกับการเที่ยว กัน เล่น นอน กับเพื่อนวัยเดียวกัน

4. พัฒนาการทางสติปัญญา วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเจริญเติบโตทางสมองเต็มที่ ทำให้มีความคิดในการแก้ปัญหาได้หลายรูปแบบ คิดอย่างมีระบบและมีเหตุผล มีความสามารถในการ

เรียนรู้เรื่องยากๆ โดยเฉพาะเรื่องที่เป็นนามธรรมที่มีความซับซ้อน ซึ่งคุณภาพของความคิดนั้นก็ขึ้นอยู่กับคุณภาพสมอง พันธุกรรม การเรียนรู้ที่ผ่านมา ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อพัฒนาการ

2. การติดเกมออนไลน์ (Online-game addiction)

ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้
ครั้งละ

หลายๆผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547)

เกมออนไลน์สามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบด้วยกันดังนี้

1. เกมที่ใช้เซิร์ฟเวอร์บนอินเทอร์เน็ตสำหรับเป็นลานประลองสำหรับการเล่นหลายคน
แต่

ไม่จำเป็นต้องเล่นบนออนไลน์ก็ได้ เพราะสามารถเล่นคนเดียวหรือแข่งกับเพื่อนผ่านทางแลนได้

2. เกมที่เล่นจากบนโปรแกรมบราวเซอร์ เขียนขึ้นโดยใช้ภาษาจาวาหรือใช้ Shockwave
รูปแบบของเกมเป็นแบบง่ายๆ ใช้เล่นแก้เบื่อ

3. เกมที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online) ซึ่งต้องเล่น
ออนไลน์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น และเล่นไปพร้อมกับคนอื่นๆอีกมากมาย มีการดึงเอาข้อดีของการ
เล่นร่วมกับผู้อื่นมาใช้อย่างเต็มที่ ทำให้ได้รรถรสในการเล่นที่แตกต่างออกไปจากเดิม

ประเภทของเกมออนไลน์

ปัจจุบันสามารถแบ่งเกมออนไลน์ได้เป็น 7 ประเภทตามลักษณะและวิธีการเล่น ดังนี้

1. เกมประเภท Action เป็นเกมที่เน้นการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก มีการดำเนินเรื่องที่ไม่
ไม่

ซับซ้อน เป็นการช่วยฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแนววิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน มีการดำเนินตามเนื้อเรื่อง ไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว
3. เกมประเภท Simulation เป็นเกมที่มีฉากจำลองที่เสมือนจริง เน้นการจำลองสถานการณ์บางอย่าง
4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมวางแผนการรบ มีการจำลองเป็นสมรรถภูมิรบทางทหาร ผู้เล่นต้องศึกษาคุณสมบัติต่างๆของตัวละครเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา และวิเคราะห์หาแนวทางเพื่อที่จะชนะ
5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งที่มีให้เลือกในเกมเพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีการผูกเรื่องจากต้นไป ถึงฉากจบซึ่งสามารถทำให้ดำเนินได้ในหลายรูปแบบ มีการใช้ภาษาเป็นการสื่อสารดำเนินเรื่องด้วย
6. เกมประเภท Sport เป็นการจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆซึ่งจะดำเนินการโดยมีกฎกติกาเหมือนการแข่งขันจริง
7. เกมประเภท Hybrid เป็นการผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่างๆเข้าด้วยกัน โดยใช้เทคนิคหลายๆแบบมาผสมกัน ทำให้ผู้เล่นมีความสุขและเกิดความสมจริงมากขึ้น

การติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต (Computer/Internet Addiction)

การติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต (Computer/Internet Addiction) เป็นผลเสียที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม และมีแนวโน้มว่าปัญหานี้จะมีผลกระทบต่อบุคคลทุกช่วงอายุ

คำว่า Addiction หรือการติด เริ่มใช้ครั้งแรกกับการดื่มสุราหรือการใช้สารต่างๆ Babington, Christensen และ Patsdaughter ได้กล่าวว่าพฤติกรรมโดยทั่วไป เช่น การใช้ยา การดื่มสุรา การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย การเล่นการพนัน การสูบบุหรี่ การมีเพศสัมพันธ์ หรือแม้แต่การใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตอาจเป็นเรื่องที่ปกติ หรือผิดปกติก็ได้ ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ปกติจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ แต่เมื่อใดเป็นการกระทำที่มากเกินไปจนไม่สามารถถอนตัวออกมาได้ ไม่สามารถควบคุมได้ เกิดความรู้สึกคับข้องใจ

กระวนกระวายใจเมื่อไม่ได้ทำพฤติกรรมนั้น และมีผลก่อให้เกิดการรบกวนอย่างรุนแรงในหน้าที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว พฤติกรรมดังกล่าวจะถือเป็นพฤติกรรมย้ำทำ หรือการติดทั้งสิ้น

อาการติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

Griffith (1998) กล่าวว่าผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต จะมีอาการอย่างน้อย 6 อย่าง ดังนี้

1. กิจวัตรที่สำคัญที่สุด คือ การใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต และถึงแม้จะไม่ได้ใช้ก็จะครุ่นคิดถึงการใช้อยู่ตลอดเวลา
2. เมื่อใดที่มีการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกที่ดีผ่อนคลาย
3. ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อที่จะให้เกิดความพึงพอใจ
4. รู้สึกหงุดหงิดเครียด กระสับกระส่าย เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต (Withdrawal symptoms)
5. รู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางการใช้จากบุคคลรอบข้าง
6. มีโอกาสกลับไปใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตซ้ำ ภายหลังจากที่มีการพยายามควบคุมไม่ให้ใช้ หรือหยุดใช้

Orzack (1998) กล่าวว่าผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต จะต้องมีอาการอย่างน้อย 5 ข้อ

จากอาการต่างๆดังนี้

1. เมื่อใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตแล้วมีความรู้สึกพอใจ อิ่มเอมใจ หรือรู้สึกผ่อนคลาย
2. เมื่อไม่ได้ใช้ จะมีอาการกระสับกระส่าย กระวนกระวาย หงุดหงิด มีปัญหาเรื่องการนอน วิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น มีภาวะซึมเศร้า หรือความรู้สึกไม่เป็นมิตร
3. คิดหมกมุ่นกับการใช้ และวางแผนที่จะใช้ หรือซื้ออุปกรณ์ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตใหม่ๆ
4. ต้องการที่จะใช้เงิน และใช้เวลาอย่างมากทุ่มเทให้กับการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

5. ละทิ้งครอบครัว เพื่อนฝูง สังคม การเรียน หรือหน้าที่การงาน
6. โกหกสมาชิกครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมชั้น ผู้รักษาหรือคนอื่นๆเกี่ยวกับเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต
7. สัมพันธภาพกับผู้อื่นลดลง มีโอกาสสูญเสียการประสบความสำเร็จในการทำงาน การศึกษา ความมั่นคงทางการเงิน
8. ไม่สามารถควบคุมตนเองในการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตได้
9. มีอาการทางกายแสดงให้เห็น เช่น ปวดหลัง ปวดศีรษะข้างเดียว สุขภาพทรุดโทรม การดูแลสุขภาพตนเองลดลง
10. ยังคงใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตทั้งๆที่มีปัญหาเกิดขึ้น

2.4 ลักษณะของเด็กติดเกม

1. ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน ติดต่อกันหลายๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน

2. หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง บางคนถึงขั้นก้าวร้าว อาละวาด สำหรับสาเหตุที่ผู้ติดเกมจะหงุดหงิดง่าย และเซื่องซึมเวลาไม่ได้เล่นเกม นั้น นายแพทย์ปราการ (2550) ได้อธิบายว่า ในทางการแพทย์พบว่า ผู้เล่นเกม เวลากล่นจะมีสารตัวหนึ่ง คือ “สารโดปามีน” หลังออกมาจากสมองทำให้เกิดความสุข เรียกว่า reward circuit สารดังกล่าวหากถูกกระตุ้นด้วยพฤติกรรมซ้ำ ๆ ก็จะมีหลังออกมาตามปกติ แต่หากไม่ถูกกระตุ้นหรือทำกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่กิจกรรมเดิม สารโดปามีนก็จะหยุดทำงาน จุดนี้เองจึงเป็นที่มาที่ทำให้ผู้เล่นเกมเป็นประจําจนติด รู้สึกหงุดหงิด โมโหหรือเซื่องซึมได้ หากไม่ได้เล่นเกมอย่างที่เคยทำเป็นประจำทุกวัน

3. การเล่นเกมของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจที่จะทำการบ้าน หนีเรียนหรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อจะไปเล่นเกม การเรียนตกลงอย่างมาก ละเลยการเข้าสังคม หรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว

4. บางรายอาจมีปัญหาวุฒิกรรมอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น โทษ โลก ลักขโมย เพื่อนำเงินไปเล่นเกม ดื้อต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว ฯลฯ

2.5 สาเหตุของการติดเกม

สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมมิได้มีเพียงสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆ ปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวข้องกันอยู่ สาเหตุหลักๆ ได้แก่

1. การเลี้ยงดูในครอบครัว : มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำความผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกมนั่นเอง พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมนั่นเอง ในช่วงแรกพ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเรื่อยๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พุด่าง่ายๆ คือใช้เกมเสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

2. สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป : สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการสร้างความตื่นตันทึ่งให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมนั่นเอง

3. ปัจจัยในตัวเด็กเอง : เด็กบางกลุ่มมีความเสี่ยงต่อการติดเกมกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (low self-esteem) เป็นต้น

ผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตในการวิจัยของ Lin และ Tsai (1999) ยอมรับว่าเป็นกลุ่มของอาการโรคความอดทนสั้น ความปรารถนาที่ไม่รู้จักพอของพวกเขาที่จะใช้เวลาให้มากขึ้นหรือเพื่อที่จะเข้า

ร่วมทำกิจกรรมอย่างกว้างขวางทางอินเทอร์เน็ต เป็นทางเดียวที่จะเข้าถึงความตื่นเต้นขั้นต้นที่พวกเขาประสบเมื่อการเริ่มต้นที่จะใช้อินเทอร์เน็ต พวกเขายังแสดงการใช้ที่ต้องทำเพราะแรงผลักดันทางใจให้อยากเล่นอินเทอร์เน็ตและอาการถอนตัว พวกเขาหลายคนเร่งเร้าที่จะได้ออนไลน์และใช้เวลาอย่างง่ายดาย พวกเขา มักจะพยายามที่จะลดการใช้อินเทอร์เน็ต ถึงแม้แทบจะไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งนำไปสู่การซึมเศร้า วิตกกังวลและความรู้สึกโดดเดี่ยว ขณะที่ยอมรับว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป พวกเขายอมรับว่าอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อชีวิตของพวกเขาอย่างไร เช่น ในโรงเรียน สุขภาพ และความสัมพันธ์กับผู้ปกครอง เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเหล่านี้แสดงให้เห็นผลของการพึ่งพาอินเทอร์เน็ตอย่างยากจะแก้ปัญหาค้นคว้าได้ ซึ่งใกล้เคียงกับที่ค้นพบในงานเขียนก่อนหน้า (ตัวอย่างเช่น Brenner, 1996; Egger & Rauterberg, 1996; Young, 1996) เช่น การไม่กินข้าว ไม่หลับและไม่เข้าเรียน การเพิ่มค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เช่นเดียวกับการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตประจำวันหรือการหลีกเลี่ยงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เพื่อที่จะได้ใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากขึ้น

เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ Griffiths และ Dancaster (1995) พบว่าบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบ A มีประสบการณ์การแสดงพฤติกรรมทางจิตวิทยามากกว่าในการตอบสนองการกระตุ้นทางจิตวิทยา สาเหตุจากเกมคอมพิวเตอร์ การค้นพบเสนอว่าผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ถูกกระตุ้นขณะที่เล่นและบางทีเพื่อการแสวงหาการกระตุ้นนี้พวกเขาอาจจะชอบที่จะเล่นเกมอีกครั้ง ยิ่งกว่านี้พวกเขาเสนอว่าบุคคลแบบ A อาจจะมีความรู้สึกไวต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า สำหรับพวกเขาที่รู้สึกถึงการกระตุ้นที่มากกว่า ถ้าพวกเขาเต็มใจที่จะแสวงหาการกระตุ้นที่สูงกว่าจากเกมคอมพิวเตอร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ผลการวิจัยพบว่าความซุกซนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครร้อยละ 43.7 และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติกการใช้สารเสพติด รายได้ครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิท มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมา

ดีจะเล่นเกมออนไลน์มากกว่า และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลาง และสูงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ คือกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มีระดับการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ความรู้สึกชอบเสี่ยง และการแสวงหาความสนุกสนานมากกว่ากลุ่มที่ไม่เล่นเกมอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่วนใหญ่ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง

ประธาน รัชตจำรุญ (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับการติดสารแอมเฟตามีน ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูง มีความสัมพันธ์กับการติดสารแอมเฟตามีน โดยผู้ที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูง เสี่ยงต่อการติดสารแอมเฟตามีนเป็น 3.63 เท่า เนื่องจากความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์กับระบบทางชีววิทยาของร่างกาย เช่น ระบบการทำงานของ MAO, dopamine, serotonin ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์ และปัจจัยทางจิตสังคมที่มีความสัมพันธ์กับการติดสารแอมเฟตามีนของวัยรุ่น ได้แก่ บุคลิกภาพแบบหัวนั้หวในสภาวะอารมณ์ ประวัติการใช้สารเสพติดของครอบครัว ได้แก่ พ่อแม่ พี่น้อง ประวัติการใช้สารเสพติดของกลุ่มเพื่อน มีการใช้สารเสพติดในชุมชน ผลการศึกษาอยู่ในระดับต่ำ รวมถึงประวัติการกระทำผิด ได้แก่ ประวัติการถูกภาคทัณฑ์ การถูกพักการเรียน การถูกไล่ออก และการถูกจับ

อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล (2548) ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงและความก้าวร้าวสูงมีความปรารถนาในการดูภาพยนตร์ ฟังเพลง และเล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงมากกว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำและความก้าวร้าวสูง ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงและความก้าวร้าวต่ำ ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำและความก้าวร้าวต่ำอย่างมีนัยสำคัญ โดยการแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์กับกับความก้าวร้าวในเชิงบวก

Lin และ Tsai (1999) ที่ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปของวัยรุ่นได้หันและมุมมองทางจิตวิทยาของผู้ใช้ การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เพื่อจำแนกแรงจูงใจในเด็กที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตและไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต พบว่าผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตใช้เวลาในการออนไลน์มากกว่าผู้

ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต ในขณะที่ผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตรับรู้อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อชีวิตประจำวัน การแสดงออกในโรงเรียน และความสัมพันธ์กับผู้ปกครองในทางลบมากกว่าผู้ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตและผู้ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตมีความคิดเห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นการเพิ่มความสัมพันธ์กับเพื่อนรุ่นเดียวกัน การสร้างมิตรภาพโดยการให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นกิจกรรมที่นิยมในหมู่วัยรุ่น เป็นไปได้ที่จะนำไปสู่การใช้ที่มากเกินไป ผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตได้คะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและการขาดการยับยั้งชั่งใจสูงกว่าผู้ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต ทั้งสองกลุ่มไม่ได้แตกต่างกันในมาตรวัดด้านการแสวงหาประสบการณ์ในชีวิต และมาตรด้านการแสวงหาความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจและการผจญภัย

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และมีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐาน

เด็กวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ เด็กวัยรุ่นที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ เด็กวัยรุ่นที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และเด็กวัยรุ่นที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ มีคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับที่แตกต่างกัน

ขอบเขตการศึกษา

การศึกษานี้ศึกษาปัจจัยด้านการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ระหว่างอายุ 15-20 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

คำจำกัดความที่ใช้

1. การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ หมายถึง ความต้องการสิ่งเร้าที่แปลกใหม่และรุนแรง ถึงแม้ว่าจะมีความเสี่ยงต่อร่างกายและสังคม ในการศึกษาครั้งนี้วัดจากคะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบ Sensation Seeking Scale ของ Arnett (1994)

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา โดยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการเล่นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ

การเรียนการสอนในชั่วโมงคอมพิวเตอร์ โดยจะแบ่งผู้เล่นตามตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ได้จากคะแนนรวมแบบทดสอบการติตเกมออนไลน์ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

2.1 ผู้ที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ผู้ที่ได้คะแนนในแบบทดสอบการติตเกมออนไลน์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 33.33 ลงมา ($P < 33.33$)

2.2 ผู้ที่มีปัญหากลางจากการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ผู้ที่ได้คะแนนในแบบทดสอบการติตเกมออนไลน์ระหว่างเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 33.33 ถึง 66.66 ($P \geq 33.33 \leq 66.66$)

2.3 ผู้ที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ผู้ที่ได้คะแนนในแบบทดสอบการติตเกมออนไลน์สูงกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 66.66 ($P > 66.66$)

3. เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆผู้เล่น โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

4. เด็กวัยรุ่น หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ในการศึกษานี้ได้ข้อมูลจากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ พฤติกรรมการติตเกมออนไลน์
2. ตัวแปรตาม คือ ระดับคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบความแตกต่างของการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (sensation seeking) ในเด็กวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ระหว่างผู้ที่มีพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์ คลั่งไคล้การเล่นเกมออนไลน์แต่ไม่ติต และไม่เล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อเป็นฐานข้อมูลให้กับผู้เกี่ยวข้อง หรือผู้ที่สนใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่น และพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์

บทที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ความแตกต่างของการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจใน พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ที่อาศัยในกรุงเทพมหานคร โดย การดำเนินการศึกษามีรายละเอียดและขั้นตอนการศึกษา ดังต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างในชั้นสร้างเครื่องมือ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาความเที่ยงแบบคัดกรองผู้ที่ติดเกมที่ปรับปรุงมาจาก แบบทดสอบการติดเกมฉบับผู้ปกครอง ของ ชาญวิทย์ พรนภดล, บัณฑิต ศรีไพศาล, กุสุมาวดี คำ เกลี้ยง และ เสาวนีย์ พัฒนอมร (2548) และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาความเที่ยงแบบทดสอบการ แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ของ Arnett (1944) เป็นวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขต กรุงเทพมหานคร จำนวนกลุ่มละ 50 คน รวมเป็น 100 คน

2. กลุ่มตัวอย่างชั้นศึกษาจริง

กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 228 คน ของกลุ่มตัวอย่างมาแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มติดเกมออนไลน์จำนวน 75 คน กลุ่มเล่นเกมออนไลน์แบ่งเป็น 3 กลุ่มได้แก่ กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์น้อย 54 คน กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง 49 คน และกลุ่มที่มีปัญหามากจากการ เล่นเกมออนไลน์ 50 คน รวม 153 คน

ตารางที่ 1 จำแนกกลุ่มตัวอย่างตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)
เล่นเกมออนไลน์	75
ไม่เล่นเกมออนไลน์	
- มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์	54
มีปัญหাপานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์	49
มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์	50
รวม	228

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป
2. แบบทดสอบ

2.1 แบบคัดกรองผู้ติดเกมออนไลน์ (Gaming Addiction Screening Test: Gast)) ของ
 ชาญวิทย์ พรนภดล , บัณฑิต ศรีไพศาล, กุสุมาวดี คำเกลี้ยง และ เสาวนีย์ พัฒนอมร (2548)

2.2 แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ของ Arnett (Arnett : Sensation
 Seeking Scale, 1944)

ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ

แบบทดสอบการติดเกม (Gaming Addiction Screening Test: Gast)

ชาญวิทย์ พรนภดล, บัณฑิต ศรีไพศาล, กุสุมาวดี คำเกลี้ยง และ เสาวนีย์ พัฒนอมร
 (2548) สร้างแบบทดสอบการติดเกม (Gaming Addiction Screening Test: Gast)) ฉบับ
 ผู้ปกครองขึ้น โดยประกอบด้วยข้อคำถาม 16 ข้อ เป็นคำถามที่ให้ผู้ปกครองประเมินพฤติกรรมของ
 เด็กหรือวัยรุ่นในการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา วัดประเมินค่า 4 ระดับ คือ 0 1
 2 และ 3 ใช้คำตอบ ไม่ใช่เลย ไม่น่าใช่ น่าจะใช่ และใช่เลย ให้คะแนนโดยนำทุกข้อมารวมกัน

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบของ ชาญวิทย์ พรนภดล, บัณฑิต ศรีไพศาล,
 กุสุมาวดี คำเกลี้ยง และ เสาวนีย์ พัฒนอมร (2548) มาปรับปรุงภาษาโดยเปลี่ยนคำถามจากการ
 ถามผู้ปกครองมาเป็นคำถามที่ใช้ถามตัวผู้เล่นเกมโดยตรง และเปลี่ยนคำตอบในการวัดประเมิน

เป็น ไม่จริงเลย ไม่จริง จริง และ จริงมาก ผู้วิจัยได้ตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยงของแบบทดสอบใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยง กับวัยรุ่นอายุ 15-20 ปีในสยามสแควร์ ที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 50 คน

ผู้วิจัยได้หาค่าความตรงของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่นๆทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ในตารางที่ 7 มีค่านัยสำคัญระหว่าง 0.22 – 0.59 (ดูจากภาคผนวก)

ผู้วิจัยได้หาความเที่ยงของแบบทดสอบโดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.78

แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation Seeking Scale)

Arnett (1994) ได้สร้างแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งประกอบด้วยสององค์ประกอบย่อย ได้แก่ ความแปลกใหม่ (Novelty) และความเข้มของสิ่งเร้า (Intensity) ประกอบด้วยข้อคำถามดังนี้

ความแปลกใหม่ (Novelty) มีทั้งหมด 10 ข้อ
ได้แก่ ข้อ 1,3,5,7,9,11,13,15,17 และ 19

ความเข้มของสิ่งเร้า (Intensity) มีทั้งหมด 10 ข้อ
ได้แก่ ข้อ 2,4,6,8,10,12,14,16,18 และ 20

รวมข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ วัดประเมินค่า 4 ระดับ คือ 1 2 3 และ 4 ใช้คำตอบจริงมาก ไม่จริง และจริงมาก ให้คะแนนโดยนำคะแนนของทุกข้อมารวมกัน ยกเว้นข้อคำถามด้านลบ (ข้อ 2,3,6,10,13 และ 17) ให้นำ 5 ไปลบตัวเลขที่ผู้ตอบตอบ แล้วจึงนำคะแนนไปรวม

ภัทรพร แจ่มใส (2549) นำแบบทดสอบของ Arnett (1994) มาแปลเป็นภาษาไทย และตรวจหาค่าความตรงของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่นๆทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) พบว่ามีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำ จำนวน 8 ข้อ จึงนำข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำมาปรับปรุงภาษาให้เหมาะสม และนำไปทดสอบใหม่ จากการทดสอบว่ายังคงมีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 2 ข้อ จึงตัดข้อคำถามจาก 20 ข้อ เหลือ 18 ข้อ พบค่านัยสำคัญสูงตั้งแต่ 0.22 – 0.53 ตรวจหาความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) พบความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.76

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบของ Amett (1994) ฉบับภาษาไทยที่ ภัทรพร แจ่มใส (2549) แปลเรียบร้อยแล้วมาใช้ ผู้วิจัยได้ตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยงของแบบทดสอบใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยง กับวัยรุ่นอายุ 15-20 ปีในสยามสแควร์ ที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 50 คน

ผู้วิจัยได้หาค่าความตรงของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) พบว่ามีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 5 ข้อ จึงนำข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำมาให้อาจารย์ที่ปรึกษาช่วยปรับปรุงภาษาให้เหมาะสม และเพิ่มระดับการประเมินค่าเป็น 5 ระดับ คือ 1 2 3 4 และ 5 แล้วจึงนำไปทดสอบใหม่ จากการทดสอบพบว่ายังคงมีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 5 ข้อ ได้แก่ข้อที่ 1 3 9 12 และ 14 จะไม่มีผลกระทบต่อโครงสร้างของแบบทดสอบ จึงตัดข้อคำถามข้อที่ 1 3 9 12 และ 14 ทิ้ง ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ในตารางที่ 8 มีข้อคำถามทั้งหมด 13 ข้อ มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง 0.23 – 0.46 (ดูจากภาคผนวก)

ผู้วิจัยได้หาความเที่ยงของแบบทดสอบโดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.76

วิธีดำเนินการเก็บข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่มีอายุระหว่าง 15 - 20 ปี ที่ได้ทำการสุ่มเลือกซึ่งเป็นวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 75 คน ให้ตอบแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และทำแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร็วใจ

2. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ที่มีอายุระหว่าง 15 – 20 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ทำแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกม และแบบทดสอบผู้ติดเกมออนไลน์ นำคะแนนจากแบบทดสอบผู้ติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่างมาแบ่งกลุ่มตามตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่มีปัญหাপานกลางเกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ และกลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ รวม 153 คน

2. ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ทำแบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร็วใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปวิเคราะห์ตามระเบียบวิธีการทางสถิติ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One – way ANOVA)

วิธีการนำเสนอข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้แสดงการเปรียบเทียบร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรเพศ และกลุ่มของประชากรวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 – 20 ปีที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร
2. ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และมีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาความแตกต่างของการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นไว้ในพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 228 คน เป็นเพศชาย 151 คน เพศหญิง 77 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ 75 คน และเป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มตามตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ คือ กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์น้อยจำนวน 54 คน กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ปานกลางจำนวน 49 คน และกลุ่มที่มีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์มากจำนวน 50 คน รวมเป็น 153 คน จากนั้นได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา เพื่อสรุปลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง และใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One – way ANOVA) ในการวิเคราะห์ความแตกต่างของการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นไว้ใจระหว่างกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอผลตามลำดับดังนี้ คือ

1. ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง
2. เสนอผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นไว้ใจเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์น้อย กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง และกลุ่มที่มีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์มาก (One – way ANOVA)

1. ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 2 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	151	66.20
หญิง	77	33.80
รวม	228	100.00
อายุ		
15 ปี	23	10.10
16 ปี	28	12.30
17 ปี	28	12.30
18 ปี	44	19.30
19 ปี	27	11.80
20 ปี	78	34.20
รวม	228	100.00

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 – 22 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 228 คน แบ่งเป็นเพศชาย 151 คน คิดเป็นร้อยละ 66.20 และเป็นเพศหญิง 77 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80 อายุ 15 ปี 23 คน คิดเป็นร้อยละ 10.10 อายุ 16 ปี 28 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30 อายุ 17 ปี 28 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30 อายุ 18 ปี 44 คนคิดเป็นร้อยละ 19.30 อายุ 19 ปี 27 คน คิดเป็นร้อยละ 11.80 และอายุ 20 ปี 78 คน คิดเป็นร้อยละ 34.20

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

กลุ่มจำแนกตามการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เล่นเกมออนไลน์	75	32.90
เล่นเกมออนไลน์		
มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์	54	23.70
มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์	49	21.50
มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์	50	21.90
รวมทั้งหมด	228	100.00

จากตารางที่ 3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดไม่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 32.90 และเล่นเกมออนไลน์จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 67.10 โดยในกลุ่มคนที่เล่นเกมออนไลน์แบ่งเป็นกลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 23.70 กลุ่มที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 และกลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 21.90

2. ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 4 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นตื่นตัว
 ใจ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่ม
 ย่อย 3 กลุ่ม ตามระดับปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งได้แก่ มีปัญหาน้อย มีปัญหาปาน
 กลาง และมีปัญหามาก

พฤติกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)
ไม่เล่นเกมออนไลน์	75	36.41	5.88
มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์	54	37.51	7.23
มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์	49	41.57	6.01
มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์	50	45.68	7.14
รวม	228	39.81	7.45

จากตารางที่ 4 เมื่อพิจารณาตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย
 (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนจากแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นตื่นตัว
 ใจ จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผู้ที่ไม่เล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการ
 แสวงหาสิ่งตื่นเต้นตื่นตัวใจ ($M = 36.41$) ในขณะที่ผู้เล่นเกมออนไลน์แบ่งเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่มดังนี้ ผู้
 ที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นตื่นตัวใจ (M
 $= 37.51$) ผู้ที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการแสวงหาสิ่ง
 ตื่นเต้นใจ ($M = 41.57$) และผู้ที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการ
 แสวงหาสิ่งตื่นเต้นตื่นตัวใจ ($M = 45.68$)

ตารางที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวของคะแนนจากแบบทดสอบการ
แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
ระหว่างกลุ่ม (รวม)	3	1007.90	23.57***
ความคลาดเคลื่อน	224	42.75	
รวม	227		

หมายเหตุ Levene Statistic $F(3,224) = .70, p = .55$.

*** $p < .001$.

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One – way ANOVA) ของคะแนนการ
แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 – 20 ปี ที่อาศัยในกรุงเทพมหานคร พบว่า
วัยรุ่นทั้ง 4 กลุ่มมีคะแนนจากแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจแตกต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($F_{3,224} = 23.57, p < .001$)

ตารางที่ 6 แสดงผลการทดสอบเปรียบเทียบต่าง ของคะแนนจากแบบวัดการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจใน
ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์และไม่เล่นเกมออนไลน์

คู่เงื่อนไขกลุ่มพฤติกรรมการเล่นเกม	ส่วนต่าง ค่าเฉลี่ย	SE	p^{η}
ไม่เล่นเกมออนไลน์ กับ มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์	1.10	1.16	.779
ไม่เล่นเกมออนไลน์ กับ มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์	5.15*	1.20	.000***
ไม่เล่นเกมออนไลน์ กับ มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์	9.26*	1.19	.000***
มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ กับ มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์	4.05*	1.29	.010*
มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ กับ มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์	8.16*	1.28	.000***
มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ กับ มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์	4.10*	1.31	.011*

หมายเหตุ ก คือ ค่า p -value ทิศทางเดียว

* $p < .05$, *** $p < .001$

จากตารางที่ 6 ผลจากการเปรียบเทียบต่างคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์และเล่นเกมออนไลน์ ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางแบบทางเดียว (One – way ANOVA)

1. กลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ มีความแตกต่างในระดับการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเทียบกับกลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
2. กลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ มีความแตกต่างในระดับการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเทียบกับกลุ่มที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และกลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

3. กลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างในการแสวงหาสิ่งตื่นเต้น
ร่าเริงเทียบกับกลุ่มที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่
ระดับ .05
4. กลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างในการแสวงหาสิ่งตื่นเต้น
ร่าเริงเทียบกับกลุ่มที่มีปัญหามากในการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001
5. กลุ่มที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างในการแสวงหาสิ่ง
ตื่นเต้นร่าเริงเทียบกับกลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่
ระดับ .05

ดังนั้นผลการวิจัยข้างต้น จึงสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยคือ วัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์
กับวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างกันในการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นร่าเริงอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติ

บทที่ 4

การอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ กับกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และกลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าทั้ง 4 กลุ่มมีความแตกต่างกันในคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งสามารถอภิปรายผลการวิเคราะห์ที่ได้ตามสมมติฐานการวิจัยดังนี้

สมมติฐานการวิจัย วัยรุ่นกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และวัยรุ่นที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ มีความแตกต่างกันในการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว พบว่าวัยรุ่นกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ มีความแตกต่างกันในการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ จะเห็นได้ว่ากลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์คะแนนมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มที่มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ ตามลำดับ ดังนั้นผลการวิจัยนี้จึงสนับสนุนสมมติฐาน ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ Lin และ Tsai (1999) ที่ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปของวัยรุ่นได้วันและมุมมองทางจิตวิทยาของผู้ใช้ การแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เพื่อจำแนกแรงจูงใจในเด็กที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตและไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต พบว่าผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตใช้เวลาในการออนไลน์มากกว่าผู้ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต ในขณะที่ผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตรับรู้อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อชีวิตประจำวัน การแสดงออกในโรงเรียน และความสัมพันธ์กับผู้ปกครองในทางลบมากกว่าผู้ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตและผู้ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตมีความคิดเห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นการเพิ่มความสัมพันธ์กับเพื่อนรุ่นเดียวกัน การสร้างมิตรภาพโดยการให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นกิจกรรมที่นิยมในหมู่วัยรุ่น เป็นไปได้ที่จะนำไปสู่การใช้ที่มากเกินไป ผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ตได้คะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและการขาดการยับยั้งชั่งใจสูงกว่าผู้ที่ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต และสอดคล้องกับผลการศึกษารูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ของ

Seounmi (2005) ที่พบว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มีระดับการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ความรู้สึกชอบเสีย และ การแสวงหาความสนุกสนานมากกว่ากลุ่มที่ไม่เล่นเกมอินเทอร์เน็ต

อธิบายด้วยหลักการทางชีววิทยาในเรื่องปฏิกิริยาการตอบสนอง (Orienting Responses: OS) ซึ่งหมายถึงปฏิกิริยาการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมต่อการกระตุ้นในระดับความเข้มที่พอเหมาะ กล่าวคือเมื่ออินทรีย์ได้รับสิ่งกระตุ้นที่มีความแปลกใหม่อยู่เสมอจะทำให้การตอบสนองมีระดับที่สูง จากการศึกษาปฏิกิริยาดังกล่าวกับผู้ที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง ซึ่งมีลักษณะที่มีความอยากรู้อยากเห็น หรือแสวงหาสิ่งที่มีความแปลกใหม่และสลับซับซ้อน พบว่าการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมต่อการกระตุ้นจะมากขึ้นตามไปด้วย เช่นเดียวกับการเล่นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นจะได้รับการกระตุ้นใหม่ๆอยู่เสมอ จากการได้พบกับผู้คนแปลกหน้าใหม่ๆ การได้เล่นในสถานการณ์แปลกใหม่และมีความยากและท้าทายมากขึ้นตามระดับการเล่นที่ผ่านตามลำดับขั้น จึงอธิบายได้ว่าผู้เล่นที่มีการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงและมีความต้องการประสบการณ์แปลกใหม่ ท้าทาย จึงมักจะใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์จนละเลยกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตจริง จนทำให้เกิดปัญหามากกว่าคนที่ใช้เวลาน้อยกว่าและคนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์เลย

ตามทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (operant conditioning) ของ Skinner (1904 – 1990) กล่าวถึงการเสริมแรงทางบวกว่า เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ บุคคลก็จะยิ่งทำพฤติกรรมมากขึ้น กล่าวคือในการเล่นเกมออนไลน์เมื่อบุคคลชนะในเกมก็จะได้ชื่นชมกับความสำเร็จด้วยการสะสมแต้มหรือสะสมรางวัลจากเกมและอาจจะได้รับการชื่นชมจากผู้เล่นคนอื่นๆทำให้ผู้ที่เล่นเกมรู้สึกว่าได้รับการยอมรับในโลกของเกม เป็นการเสริมแรงทางบวกอีกอย่างหนึ่ง เมื่อบุคคลรู้สึกว่าการได้ชัยชนะในเกมจะทำให้ตนเกิดความภาคภูมิใจก็จะยิ่งต้องการชัยชนะในระดับที่สูงขึ้นซึ่งเป็นการแสดงว่าตนมีความสามารถสูงขึ้น เป็นการท้าทายความสามารถของผู้เล่น และลุ่มหลงกับการเล่นเกมและใช้เวลาไปกับการออนไลน์ยาวนานจนขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกของความจริง จึงก่อให้เกิดเป็นปัญหาเกี่ยวกับบุคคลและครอบครัว

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาเล็กน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และมีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานการวิจัย

เด็กวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ มีมีปัญหาน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และมีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับที่แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 228 คน ของกลุ่มตัวอย่างมาแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มติดเกมออนไลน์จำนวน 75 คน กลุ่มเล่นเกมออนไลน์ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มได้แก่ กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์น้อย 54 คน กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง 49 คน และกลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ 50 คน รวม 150 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

2. แบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบผู้ติดเกมออนไลน์ (Gaming Addiction Screening Test: Gast)) ของ ชาญวิทย์ พรนพดล , บัณฑิต ศรีไพศาล, กุสุมาวดี คำเกลี้ยง และ เสาวนีย์ พัฒนอมร (2548)

2.2 แบบทดสอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ของ Arnett (Arnett : Sensation Seeking Scale, 1944)

วิธีดำเนินการเก็บข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่มีอายุระหว่าง 15 - 20 ปี ที่ได้ทำการสุ่มเลือกซึ่งเป็นวัยรุ่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 75 คน ให้ตอบแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และทำแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

2. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ที่มีอายุระหว่าง 15 – 20 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ทำแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลและแบบทดสอบผู้ติดเกมออนไลน์ และแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ นำคะแนนจากแบบทดสอบผู้ติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่างมาแบ่งกลุ่มตามตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์น้อย กลุ่มมีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง และกลุ่มที่มีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ รวม 153 คน

3. ผู้วิจัยได้ทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อแบ่งกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ ทำให้ได้กลุ่มเป็น 4 กลุ่ม และได้นำผลที่ได้จากแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างในแต่ละกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way ANOVA) โดยใช้โปรแกรม เอสพีเอสเอส ฟอว์ วินโดวส์ (SPSS for Windows) โดยมีพฤติกรรมการเล่นเกมเป็นตัวแปรอิสระ และมีการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นตัวแปรตาม

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว พบว่ามีความแตกต่างในคะแนนการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระหว่างวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ กับกลุ่มที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ มีปัญหาน้อยจากการเล่นเกมออนไลน์ มีปัญหาปานกลางจากการเล่นเกมออนไลน์ และมีปัญหามากจากการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในปัจจัยด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กวัยรุ่น

ซึ่งงานวิจัยนี้สนใจศึกษาเพียงปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งอาจจะไม่เพียงพอในการใช้บรรยายลักษณะภายในของเด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมอันก่อให้เกิดปัญหา และในเมืองไทยงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาของเด็กเล่นเกมออนไลน์ยังมีไม่กว้างขวางนัก ในขณะที่สังคมไทยได้รับผลกระทบจากการเกิดพฤติกรรมอันไม่เหมาะสมของเด็กที่เล่นเกมออนไลน์มากเกินไปจนเกินความพอดี เพื่อเป็นแนวทางการวางแผนป้องกันปัญหาดังกล่าว จึงควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น

2. เนื่องจากความจำกัดในเรื่องของเวลาในการทำการศึกษาและความยากลำบากในการได้รับ

ความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่น ทำให้จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวนไม่มากเพียงพอ และแต่ละกลุ่มมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เท่ากัน ซึ่งอาจส่งผลให้การวิเคราะห์ข้อมูลเกิดความคลาดเคลื่อน ฉะนั้นควรมีการควบคุมจำนวนของกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาโดยที่ทุกกลุ่มควรมีจำนวนที่เท่ากัน และมีจำนวนมากเพียงพอต่อการที่จะนำมาเป็นตัวแทนประชากร

3. งานวิจัยถึงแม้จะแสดงผลการวิเคราะห์ที่เป็นไปตามสมมติฐานแต่หลักฐานการสนับสนุนก็ยังไม่

เพียงพอกับความน่าเชื่อถือ ในการศึกษาครั้งต่อไปจึงควรมีการศึกษาที่ลึกซึ้งและกว้างขวางมากกว่านี้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- 4 อาการเด็กติดเกมที่พ่อแม่ควรรู้. (2549). สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2550 จาก
<http://www.thaisafenet.org/article.php?id=450>
- เด็กติดเกม. (2548). สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2550 จาก
http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=1420
- เด็กติดเกม- อินเทอร์เน็ต เล่นเกินวันละ 3 ชม.ต้องดูแล. (2550). สืบค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2550 จาก
<http://www.osknetwork.com/modules.php?name=News&file=article&sid=2297>
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ประธาน รัชตจรรย์. ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับการติดสารแอมเฟตามีนของวัยรุ่นในเขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- พรพิมล เขียมนาครินทร์. (2539). พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ดันฮ้อ แกรมมี่.
- ภัทรพร แจ่มใส. (2549). ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีเรื่อน แก้วกังวาน. (2547). ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ (รู้เขา รู้เรา) พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.
- อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล. ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

ภาษาอังกฤษ

- Hansen, E.B., & Breivik, G. (2001). Sensation seeking as a predictor of positive and negative risk behaviour among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 30, 627-640
- Kim, E.J. Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S.J. (2007). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, xx, 1-7
- Arnett, J.J. (1996). Sensation seeking, aggressiveness, and adolescent reckless behavior. *Personality and Individual Differences*, 20, 693-702
- Lin, S.S.J., & Tsai, C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18, 411-426
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)

สูตร $\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$

เมื่อ \bar{x} คือ ค่าเฉลี่ย

X คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N คือ จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง

2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สูตร $SD = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N - 1}}$

เมื่อ SD คือ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

\bar{X} คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum (X - \bar{X})^2$ คือ ผลรวมค่ากำลังสองของความแตกต่างคะแนน
แต่ละคนกับค่าเฉลี่ย

N คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3. การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่ม โดยใช้สูตรการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

สูตร $F = \frac{MS_b}{MS_w}$

การคำนวณค่าต่างๆดังนี้

$$MS_b = \frac{SS_b}{K - 1}$$

$$MS_w = \frac{SS_w}{N - K}$$

$$SS_b = \frac{a^2}{n_A} + \frac{b^2}{n_B} + \frac{c^2}{n_C} + \dots - \frac{T^2}{N}$$

$$SS_w = SS_t - SS_b$$

$$SS_t = S^2 + X^2 + X^2 + \dots - \frac{T^2}{N}$$

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	$K-1$	SS_b	MS_b	$F = \frac{MS_b}{MS}$
ความคลาดเคลื่อน	$N-K$	SS_w	MS_w	
รวม	$N-1$	SS_t		

เมื่อ F = อัตราส่วนความแปรปรวนของฟิชเชอร์

MS_b = ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนระหว่าง

กลุ่ม

MS_w = ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนภายใน

กลุ่ม

SS_b = ผลบวกของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มจากค่าเฉลี่ยเลขคณิต

SS_w = ผลบวกของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนของคะแนนเฉลี่ยภายในกลุ่มเป็นส่วนที่เหลือหรือค่าความคลาดเคลื่อน

SS_t = ผลบวกของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนของคะแนนแต่ละ

คน

จากค่าเฉลี่ยเลขคณิต

T = คะแนนรวมของทุกกลุ่มที่นำมาเปรียบเทียบได้จาก

$$a + b + c + \dots = T$$

K = จำนวนกลุ่มที่เปรียบเทียบกัน

N = จำนวนคนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

n_A, n_B, n_C, \dots แทนจำนวนตัวอย่างประชากรในกลุ่ม A, B, C, ...

4. การหาค่าความเที่ยงของแบบวัด โดยใช้สูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค
(Cronbach's Alpha Coefficient)

$$\text{สูตร } \alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right]$$

- เมื่อ α คือ ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยง
 k คือ จำนวนข้อ
 S_i^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
 S_x^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนผู้รับการทดสอบทั้งหมด

ภาคผนวก ข

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ผลการวิเคราะห์รายข้อของแบบสอบถาม โดยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างรายข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่นๆ (Corrected Item-Total Correlation) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 (N=50)

ตารางที่ 7 แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทง (CITC) ของแบบทดสอบการติดเกมออนไลน์

ข้อกระทง	ค่า CITC
1. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลง	.239*
2. ฉันเล่นเกมออนไลน์จนลืมเวลา	.358*
3. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง	.274*
4. ฉันเคยเล่นเกมออนไลน์ตึกมากจนตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว	.468*
5. ฉันมักเล่นเกมออนไลน์เกินเวลาที่ผู้ปกครองอนุญาตให้เล่น	.388*
6. ฉันมักจะอารมณ์เสียเมื่อมีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมออนไลน์	.517*
7. ฉันเคยหนีโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์	.267*
8. เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์	.244*
9. ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	.516*
10. การเรียนในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมาของฉันแย่ลงมาก	.313*
11. กลุ่มเพื่อนที่ฉันเล่นด้วยชอบเล่นเกมออนไลน์เหมือนกับฉัน	.261*
12. เวลาที่ผู้ปกครองห้ามฉันไม่ให้เล่นเกมออนไลน์มาก ฉันมักจะทำไม่ได้	.525*
13. ฉันใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์ (เช่น ซื้อบัตรของขวัญ ซื้อหนังสือเกม ซื้ออาวุธในเกม เล่นเกมออนไลน์ในร้านเกม)	.553*
14. ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมาฉันรู้สึกว่าอารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป (เช่น เบื่อง่าย หงุดหงิดง่าย ขี้รำคาญ เป็นต้น)	.340*
15. ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมาฉันรู้สึกว่าพฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป (เช่น ฉันเถียงพ่อแม่เก่งขึ้น, ฉันไม่เชื่อฟังสิ่งที่พ่อแม่หรือญาติพี่น้องพูด, ฉันขาดความรับผิดชอบในเรื่องต่างๆ เป็นต้น)	.285*
16. ฉันคิดว่าฉันติดเกมออนไลน์	.596*

$p < .05$

ตารางที่ 8 แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทง (CITC) ของแบบทดสอบการติดเกมออนไลน์

ข้อกระทง	ค่า CITC
1. เป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นมาก หากฉันได้แต่งงานกับชาวต่างชาติ	.006
2. ฉันจะไม่ว่ายน้ำในน้ำที่เย็นจัด แม้จะเป็นวันที่อากาศร้อนมากก็ตาม	.238*
3. ฉันสามารถอดทนรอกับการเข้าคิวยาวๆ ได้	.138
4. ฉันชอบฟังเพลงเสียงดังๆ	.431*
5. เวลาทำอะไร ฉันจะทำได้โดยไม่ต้องวางแผนล่วงหน้า	.258*
6. ฉันหลีกเลี่ยงไม่ชมภาพยนตร์ที่น่ากลัวหรือหนังของขวัญอย่างสุดๆ	.441*
7. ถ้าฉันไปเที่ยวสวนสนุก ฉันมักเลือกเล่นรถไฟเหาะตีลังกาหรือเครื่องเล่นประเภทความเร็วสูง	.343*
8. ฉันอยากท่องเที่ยวไปในที่ที่ห่างไกลและแปลกหูแปลกตา	.245*
9. ฉันไม่เคยคิดที่จะเอาเงินไปเล่นการพนัน ถึงแม้ว่าฉันจะมีเงินก็ตาม	.049
10. ฉันคงจะสนุกมาก ถ้าฉันเป็นหนึ่งในคณะสำรวจกลุ่มแรกที่เดินทางไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก	.312*
11. ฉันชอบภาพยนตร์ที่มีแต่ฉากระเบิดและการขับรถไล่ล่ากัน	.346*
12. ฉันไม่ชอบอาหารที่มีรสจัดและเผ็ดร้อน	.007
13. โดยทั่วไปแล้ว ฉันทำงานได้ดีขึ้นเมื่อมีแรงกดดัน	.238*
14. ฉันมักจะเปิดวิทยุหรือโทรทัศน์ทิ้งไว้ ในขณะที่ฉันกำลังทำงานอย่างอื่น เช่น อ่านหนังสือ หรือทำความสะอาดบ้าน	.141
15. ฉันรู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้เห็นอุบัติเหตุทางรถยนต์	.375*
16. ฉันชอบความรู้สึกเวลาที่ยืนอยู่ริมขอบ บนที่สูง และมองลงไปข้างล่าง	.497*
17. ถ้ามีการเปิดให้ไปเที่ยวดวงจันทร์หรือดาวเคราะห์ดวงอื่นๆ ได้ฟรี ฉันจะเป็นคนแรกๆ ที่ไปลงชื่อขอไป	.398*
18. ฉันเห็นว่า การได้เข้าร่วมรบในสงครามต้องเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นสุดๆ	.461*

$p < .05$

หมายเหตุ ข้อที่ไม่ผ่านนั้น นำมาพิจารณาความสำคัญของข้อกระทง หากไม่สำคัญให้ตัดทิ้ง ซึ่งในที่นี้ตัดทิ้ง 5 ข้อ ได้แก่ ข้อกระทงข้อที่ 1, 3, 9, 13, 14

ภาคผนวก ค

แบบสอบถามต่อไปนี้อยู่วิจัยจะใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในวัยรุ่น ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเก็บไว้เป็นความลับและใช้ในการวิจัยนี้เท่านั้น ขอให้ผู้ทำแบบสอบถามตอบตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัย โดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. ปัจจุบันอายุ.....ปี

3. กำลังศึกษาอยู่ระดับ

มัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 มัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

ปวช. 1 - 3 ปวส. 1 - 2 ปริญญาตรีชั้นปีที่

.....

4. งานอดิเรก

อ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ ท่องเที่ยว

ฟังเพลง ปลูกต้นไม้ เล่นเกม

ดูภาพยนตร์ ช้อปปิ้ง ช้อของ อื่นๆโปรดระบุ

.....

5. ที่บ้านของท่านมีคอมพิวเตอร์หรือไม่

มี ไม่มี ท่านใช้บริการคอมพิวเตอร์จาก

.....

7. ท่านใช้คอมพิวเตอร์ในการทำกิจกรรมใดมากที่สุด

พิมพ์งาน ดูภาพยนตร์ ฟังเพลง

หาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นเกมออนไลน์

แชนผ่านโปรแกรมสนทนา อื่นๆโปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 โปรดตอบคำถามและทำเครื่องหมายกากบาทหน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด

1. โปรดระบุชื่อเกมออนไลน์ที่ท่านเล่นเป็นประจำ (ตอบได้มากกว่าหนึ่งเกม)

.....

.....

2. ท่านชื่นชอบและสนใจเกมออนไลน์ประเภทใดมากที่สุด

เกมต่อสู้, Action

เกมจำลองสถานการณ์

เกมผจญภัย

เกมวางแผนการรบ

เกมสมมติบทบาท

เกมจำลองกีฬา

3. ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของคุณคือ

สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง

สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง

สัปดาห์ละ 4-6 ครั้ง

ทุกวัน

4. แต่ครั้งที่ท่านเล่นเกมออนไลน์ท่านจะใช้เวลาประมาณเท่าใด (โปรดระบุเวลาโดยเฉลี่ย)

.....

.....

ภาคผนวก ง

แบบทดสอบชุดที่ 1 แบบทดสอบการติดเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแล้วเลือกพิจารณาทำเครื่องหมาย X ลงในช่องหลังข้อความแต่ละข้อที่ตรงกับความเห็นของท่านเพียงคำตอบเดียว

ข้อความ	ไม่จริงเลย	ไม่จริง	จริง	จริงมาก
1. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลง	0	1	2	3
2. ฉันเล่นเกมออนไลน์จนลืมเวลา	0	1	2	3
3. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง	0	1	2	3
4. ฉันเคยเล่นเกมออนไลน์ตึกมากจนตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว	0	1	2	3
5. ฉันมักเล่นเกมออนไลน์เกินเวลาที่ผู้ปกครองอนุญาตให้เล่น	0	1	2	3
6. ฉันมักจะอารมณ์เสียเมื่อมีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมออนไลน์	0	1	2	3
7. ฉันเคยหนีโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์	0	1	2	3
8. เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์	0	1	2	3
9. ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	0	1	2	3
10. การเรียนในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมาของฉันแย่ลงมาก	0	1	2	3
11. กลุ่มเพื่อนที่ฉันเล่นด้วยชอบเล่นเกมออนไลน์เหมือนกับฉัน	0	1	2	3
12. เวลาที่ผู้ปกครองห้ามฉันไม่ให้เล่นเกมออนไลน์มาก ฉันมักจะทำไม่ได้	0	1	2	3
13. ฉันใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์ (เช่น ซื้อบัตรของขวัญ ซื้อหนังสือเกม ซื้ออาวุธในเกม เล่นเกมออนไลน์ในร้านเกม)	0	1	2	3
14. ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมาฉันรู้สึกที่อารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป (เช่น เบื่อง่าย หงุดหงิดง่าย ขี้รำคาญ เป็นต้น)	0	1	2	3
15. ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมาฉันรู้สึกที่พฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป (เช่น ฉันเถียงพ่อแม่เก่งขึ้น, ฉันไม่เชื่อฟังสิ่งที่พ่อแม่หรือญาติพี่น้องพูด, ฉันขาดความรับผิดชอบในเรื่องต่างๆ เป็นต้น)	0	1	2	3
16. ฉันคิดว่าฉันติดเกมออนไลน์	0	1	2	3

ภาคผนวก จ

แบบทดสอบชุดที่ 2 แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแล้วเลือกพิจารณาทำเครื่องหมาย X ลงในช่องหลังข้อความแต่ละข้อที่ตรงกับความเห็นของท่านเพียงคำตอบเดียว โดย 1= ไม่ตรงกับตัวท่านเลย 2= ตรงกับตัวท่านบางครั้ง 3 =ตรงกับตัวท่านปานกลาง 4= ตรงกับตัวท่านมาก 5= ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ข้อความ	1	2	3	4	5
1.ฉันจะไม่ว่ายน้ำในน้ำที่เย็นจัด แม้จะเป็นวันที่อากาศร้อนมากก็ตาม	1	2	3	4	5
2.ฉันชอบฟังเพลงเสียงดังๆ	1	2	3	4	5
3.เวลาทำอะไร ฉันจะไปโดยไม่ค่อยวางแผนล่วงหน้า	1	2	3	4	5
4.ฉันหลีกเลี่ยงไม่ชมภาพยนตร์ที่น่ากลัวหรือหนังสยองขวัญอย่างสุดๆ	1	2	3	4	5
5.ถ้าฉันไปเที่ยวสวนสนุก ฉันมักเลือกเล่นรถไฟเหาะตีลังกาหรือเครื่องเล่นประเภทความเร็วสูง	1	2	3	4	5
6.ฉันอยากท่องเที่ยวไปในที่ที่ห่างไกลและแปลกหูแปลกตา	1	2	3	4	5
7.ฉันคงจะสนุกมาก ถ้าฉันเป็นหนึ่งในคณะสำรวจกลุ่มแรกที่เดินทางไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก	1	2	3	4	5
8.ฉันชอบภาพยนตร์ที่มีแต่ฉากระเบิดและการขับรถไล่ล่ากัน	1	2	3	4	5
9.ฉันไม่ชอบอาหารที่มีรสจัดและเผ็ดร้อน	1	2	3	4	5
10.ฉันรู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้เห็นอุบัติเหตุทางรถยนต์	1	2	3	4	5
11.ฉันชอบความรู้สึกเวลาที่ยืนอยู่ริมขอบ บนที่สูง และมองลงไปข้างล่าง	1	2	3	4	5
12.ถ้ามีการเปิดให้ไปเที่ยวดวงจันทร์หรือดาวเคราะห์ดวงอื่นๆได้ฟรี ฉันจะเป็นคนแรกๆที่ไปลงชื่อขอไป	1	2	3	4	5
13.ฉันเห็นว่า การได้เข้าร่วมรบในสงครามต้องเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นสุดๆ	1	2	3	4	5