

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่าน
รัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

ปริญญานิพนธ์
ของ
มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
ตุลาคม 2546
ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

305.235
ม468ท
ท3

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่าน
รัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

23 ส.ค. 2547

บทคัดย่อ
ของ
มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
ตุลาคม 2546

มารศรี สิมารพงศ์พันธุ์. (2546). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ. ปรินญาณินทร์ กศม.(วิชาเอกจิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อ.ดร.นิยะดา จิตต์จรัส ประธานกรรมการ, อ.ชญานุช ลักษณะวิจารณ์ กรรมการ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (5 ประเภท คือเกมแอคชั่น เกมภาษา เกมวางแผน เกมจำลองสถานการณ์ และเกมออนไลน์) จำแนกตามวัยและเพศ 2).เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก เฉพาะเสาร์ – อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาเปิดทำการ คือ 10.00 – 22.00 น. จำนวน 150 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบบวัดบุคลิกภาพ 5 องค์ประกอบ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า

- 1). วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นทั้งเพศชายและเพศหญิงชอบเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือเกมประเภทแอคชั่น และเกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมที่เด็กเล่นน้อยที่สุด ส่วนเกมภาษา เป็นเกมที่เด็กไม่ได้เลือกเล่นเลยในช่วงระยะเวลาที่ทำการเก็บข้อมูล
- 2). วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในแต่ละประเภท (เกมแอคชั่น เกมวางแผน เกมจำลองสถานการณ์ และเกมออนไลน์) ไม่แตกต่างกัน
- 3). พบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์บางประเภทกับบุคลิกภาพบางด้าน ดังนี้

3.1 พฤติกรรมการเล่นเกมแอคชั่นมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ บุคลิกภาพด้านการแสดงตัว และบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยนทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย คือกลุ่มเพศชาย

3.2 พฤติกรรมการเล่นเกมจำลองสถานการณ์ไม่มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพทุกด้านทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย

3.3 พฤติกรรมการเล่นเกมวางแผนมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มวัยรุ่นตอนต้น และกลุ่มเพศชาย นอกจากนี้ยังพบว่ามีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านการเปิดกว้างในกลุ่มย่อยเพศหญิง

3.4 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อยวัยรุ่นตอนต้น นอกจากนี้ยังพบความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวในกลุ่มย่อยวัยรุ่นตอนต้น แต่พบความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านนี้ในกลุ่มย่อยวัยเด็กตอนปลาย

COMPUTER GAME PLAYING BEHAVIOR OF LATE CHILDHOOD AND EARLY
ADOLESCENCE AT GAME SHOP IN RATCHADAPISEK ARCADE AND ITS
RELATIONS TO FIVE FACTORS PERSONALITY

AN ABSTRACT

BY

MARASRI SEEMAWORAPONGPAN

Presented in partial fulfillment of the requirements
For the Master of Education degree in Development Psychology
at Srinakharinwirot University
October 2003

Marasri Seemaworapongpan (2003). *Computer Game Playing Behavior Of Late Childhood and Early Adolescence at Game Shop in Ratchadapisek Arcade and Its Relations to Five Factors Personality*. Master Thesis, M.Ed.(Developmental Psychology) . Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr.Niyada Chittcharat. Miss.Chayanut Luksanavicharn.

This research study aimed at the following objectives ; 1. To study and compare,according to age and sex,the subjects computer game playing behavior (five types of games : Action, RPG ,Simulation, Strategy and online game) 2.To study the relationship between the game playing behavior and the five personality factor in late childhood and early adolescence. The representative samples of 150 subjects were children of late childhood and early adolescence who visited game shops in Ratchadapisek on weekends at around 10.00 to 22.00 hours. The subjects were selected by mean of the Multi-Stage Sampling. The research tools included an interview of computer game playing behavior and a test of five factors personality. The data were analyzed using the mean, t-test,and Pearson's product moment correlation coefficient.

The research finding were as follows:

1. Online game were most popular among boys and girls whose age range was between late childhood and early adolescence. Next came the action games. Simulation games gained least interest among the subjects. And none of the RPG games was observed played by any of the subjects.
2. Both boys and girls of late childhood and early adolescence showed no different behavior in playing all kinds of games (Action, RPG ,Simulation, Strategy, and Online games).
3. Some Significant relationships between the computer game playing behavior and the subjects'personality factors were found as follows ;
 - 3.1 Action game playing behavior had some negative correlation with Neuroticism , Extraversion and Agreeableness in both the whole group and the subgroup of boys.
 - 3.2 Simulation game playing behavior did not have any correlation with the five personality factors of subjects both in the whole group and in the subgroups.

3.3 Strategy Game playing behavior did correlate negatively with agreeableness both in the whole group and in the two subgroups, namely the subgroups of boys and of early adolescence. Besides, it was found that strategy game playing behavior had a negative relation with openness in the subgroup of girls.

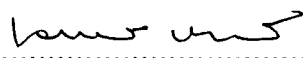
3.4 The online game playing behavior showed a positive relation with neuroticism in the whole group and in the subgroup of early adolescence. In addition, it had a positive correlation with extraversion in the subgroup of early adolescence. However, in the subgroup of late childhood, the online game playing behavior had a negative relation with the subjects' extraversion.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่าน
รัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

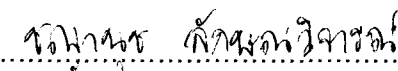
ของ
นางสาวมารศรี สีมารพวงศพันธ์

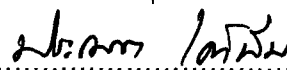
ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

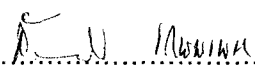

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. นภาพร หะวานนท์)
วันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2546

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์


..... ประธาน
(อาจารย์ ดร. นิยะดา จิตต์จิรัส)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ชญานุช ลักษณะวิจารณ์)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณต คำฉิม)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร)

ประกาศขอบคุณการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จและสมบูรณ์เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน อ.ดร.นิยะดา จิตต์จรัส ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้การแนะนำ ให้ข้อคิดเห็น ในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ขอกราบขอบพระคุณ อ.ชญาณุช ลักษณะนิจารณ์ ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการปริญญานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณผศ.ประณต คำนิม และผศ.ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ที่ได้กรุณาเป็น กรรมการแต่งตั้งเพิ่มเติม และได้กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณท่านผู้ประกอบการร้านเกมทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์กับผู้วิจัยในการเก็บ รวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการศึกษาครั้งนี้

ขอขอบคุณพี่ๆน้องๆ ที่เสียสละเวลาในการรับผิดชอบดูแลงานแทนผู้วิจัยในขณะที่เก็บข้อมูล และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้ ข้อแนะนำ และไขข้อ ข้องใจตลอดระยะเวลาของการศึกษาเล่าเรียน

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา - มารดา ที่ให้การอบรมสั่งสอนและให้การ สนับสนุนทั้งด้านการศึกษา รวมทั้งเป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยในทุกด้าน จนสำเร็จ การศึกษา

มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
	ความสำคัญของการวิจัย.....	3
	ขอบเขตของการวิจัย	4
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	4
	ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
	นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	6
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	10
	ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์.....	10
	รูปแบบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	11
	การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	11
	เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์.....	18
	ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	18
	งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	21
	บุคลิกภาพ.....	24
	ความหมายของบุคลิกภาพ.....	24
	ความสำคัญของบุคลิกภาพ	25
	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ	27
	ทฤษฎีบุคลิกภาพ	28
	ทฤษฎีบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ	35
	ทฤษฎีบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของคอสตาและแมคเคอร์.....	37
	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	38
	สมมติฐานในการวิจัย.....	39

สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	40
	การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	40
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	41
	คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	43
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	43
	การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	45
	สัญลักษณ์และอักษรย่อ	45
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	46
5	สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	56
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	56
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	56
	สมมติฐานการวิจัย.....	56
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	57
	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	57
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	58
	อภิปรายผล	59
	ข้อเสนอแนะในการนำเสนอผลการวิจัยครั้งนี้.....	63
	ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	64
	บรรณานุกรม.....	65
	ภาคผนวก	71
	ประวัติผู้วิจัย	80

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	12
2 อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ต่อบุคลิกภาพ.....	28
3 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์.....	33

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	12
2	จำนวนและร้อยละ (อยู่ในวงเล็บ) กลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามวัยและเพศ.....	46
3	ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มรวม	47
4	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปริมาณระยะเวลาเป็นชั่วโมงต่อ สัปดาห์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่างแยกตามวัย	48
5	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปริมาณระยะเวลาเป็นชั่วโมงต่อ สัปดาห์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่างแยกตามเพศ	49
6	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ จำแนกตามตัวแปรวัย.....	50
7	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ จำแนกตามตัวแปรเพศ.....	51
8	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างระหว่าง วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น.....	52
6	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างระหว่าง เพศชายและเพศหญิง	53
7	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับ บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบในกลุ่มรวมและกลุ่มที่จำแนกตามตัวแปรวัยและ เพศ	54

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งกินความรวมถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสื่อสารคมนาคม เป็นเทคโนโลยีซึ่งเป็นที่ยอมรับกันในปัจจุบันว่า มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต และการบริการรวมทั้งเป็นปัจจัยสำคัญ ที่กำหนดความได้เปรียบในการแข่งขัน (คณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษาฯ .2538 :1) ทั้งภาคธุรกิจ การเกษตร อุตสาหกรรม และทางการศึกษา ผลประโยชน์ของการแข่งขันที่มีมูลค่ามหาศาล จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้ข้อมูลที่มีความแน่นอนและรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร สิ่งที่เขาเคยมีได้ในการเชื่อมโยงระบบต่าง ๆ คือเครื่องคอมพิวเตอร์เพราะมีประสิทธิภาพในการทำงานสูง อีกทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์มีความสามารถในการสื่อสารและการเก็บข้อมูล บันทึกข้อมูลจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วรรณวิภา จำเริญดรรารักษ์ . 2536 : 194) สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการพิจารณาเพื่อใช้ในการวางแผน การตัดสินใจและการปรับปรุงงานได้อย่างรวดเร็ว และได้รับการยอมรับทั้งด้านธุรกิจและด้านการศึกษา ถึงประสิทธิภาพของการทำงานและคุณภาพของข้อมูลที่ได้รับ

เมื่อการใช้คอมพิวเตอร์ได้แพร่หลายมากขึ้น กระทรวงศึกษาธิการได้บรรจุวิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรประถมศึกษาและมัธยมศึกษา นักเรียนจึงมีโอกาสได้รับความรู้ เข้าใจระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์ เข้าใจความสามารถ และข้อจำกัดของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และมีความสามารถในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อประโยชน์ในการเรียน และความต้องการส่วนตัวได้นอกจากนักเรียนได้ความรู้ต่าง ๆ จากการเรียนในห้องเรียนตามหลักสูตรที่กำหนดขึ้นแล้ว นักเรียนยังได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนรู้ โดยใช้คอมพิวเตอร์ด้วยตัวเอง เช่นการพิมพ์งาน การเล่นเกม การใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น (มัลลิกา มุลจินดา .2542 :2) ดังนั้นการส่งเสริมการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ให้แก่เด็กจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เนื่องจากเด็กเป็นทรัพยากรที่สำคัญและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ การให้การศึกษาแก่เด็กหรือบุคลากรในชาติจึงเป็นสิ่งจำเป็นและไม่ควรละเลย เพราะการศึกษาจะเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพทั้งความรู้และความคิดเป็นอย่างดี (จิราภรณ์ แจ่มชัด.2540:40) นอกจากเด็กจะได้เรียนรู้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ อีกด้วย

การจัดการเรียนการสอนพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์ให้กับเด็กมักอยู่ในรูปของการใช้สื่อการสอนประเภทโปรแกรมสำเร็จรูป หรือ CAI (Computer Assisted Instruction) โดยอาศัยประสิทธิภาพในการประมวลผลของคอมพิวเตอร์ และการสร้างภาพกราฟฟิกที่มีความเสมือนจริงทั้งการเคลื่อนไหว และเสียงในการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กเกิดความสนใจและกระตือรือร้นเรียนรู้ให้เกิดทักษะด้านต่าง ๆ ในการเรียนรู้คอมพิวเตอร์พื้นฐานให้แก่เด็กอีกทางหนึ่ง ซึ่งโปรแกรมช่วยสอนถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองการใช้งานแต่ละด้านแตกต่างกัน เช่นโปรแกรมช่วยสอนอ่าน โปรแกรมหัดพิมพ์อย่างง่าย(อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร.2536 :65) การใช้โปรแกรมช่วยสอนโดยบรรจุเนื้อ

ของเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากจะได้รับความสนใจจากเด็ก ๆ แล้ว รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทอื่น ๆ ที่มีขายอยู่ตามท้องตลาดได้รับความสนใจจากกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างมาก อีกทั้งรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ที่วางจำหน่ายมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ ผสมผสานกับความสามารถของเกมคอมพิวเตอร์ในการประมวลผลภาพและผลการเล่น. อีกทั้งผู้เล่นสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไปจนถึงการเล่นแบบเป็นกลุ่มโดยผ่านระบบแลนที่สามารถเชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์อีกหลายเครื่องในการเล่นแบบเดียวกันโดยแบ่งเป็นกลุ่มการเล่นที่ผสมแพ้กับเพื่อนรุ่นเดียวกัน เพื่อนต่างรุ่น เพื่อนต่างชาติ ด้วยการเชื่อมต่อโดยผ่านระบบออนไลน์ซึ่งเป็นทีมและเป็นบุคคล นอกจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านระบบแลนแล้ว เกมคอมพิวเตอร์อีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากคือ การเล่นเกมผ่านระบบออนไลน์โดยการลิงค์ผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นสามารถเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศโดยที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องรู้จักกัน ในขณะที่เล่นเกมผู้เล่นสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมเดียวกันได้ ในโลกของเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ในปัจจุบันถูกพัฒนาขึ้นให้มีความเหมือนจริงโดยยึดรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน สาเหตุสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือสถานที่หรือพื้นที่ในการเล่นมีน้อยลง เด็กจึงหันมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการนำเอาลักษณะเด่นของเกมคือ มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และลักษณะเด่นของเกมคอมพิวเตอร์คือ สามารถบันทึกข้อมูลไว้ได้เสนอข้อมูลและทำงานได้ทันทีมารวมกัน ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ทำท่าย เพราะสามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ กล่าวได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวเครื่องทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533: 2) อีกทั้งผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นและการเคลื่อนไหวของตัวเองในเรื่อง ซึ่งจะมีคะแนนเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กอยากทำคะแนนให้สูงมากขึ้นเรื่อย ๆ (ดวงใจ สมานสิน, 2540:91)

จากปรากฏการณ์การเล่นของเด็กที่นับวันจะยังมีปริมาณเพิ่มมากขึ้น ก่อให้เกิดคำถามหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับผลกระทบด้านต่างๆของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือใช้ระยะเวลาส่วนใหญ่อยู่กับเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานนั้น อาจทำให้เด็กซึมซับพฤติกรรมความก้าวร้าวจากเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่น ดังจะเห็นได้จากข่าวความรุนแรงในต่างประเทศที่นักเรียนหยิบปืนดัดสินความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างครูและเพื่อนร่วมชั้น สาเหตุของการตัดสินใจกระทำการดังกล่าวมาจากการที่เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน และประเภทของเกมของเด็กเลือกเล่นเป็นเกมแนวแอ็คชั่นที่เน้นความรุนแรงทั้งด้านการต่อสู้ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการต่อสู้ จึงอาจจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กซึมซับพฤติกรรมความก้าวร้าวแบบไม่รู้ตัว (ข่าวสด ฉบับวันที่ 1 ตุลาคม 2542 :28) และจากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ พบว่า เด็กจะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ การจ้องอยู่กับเกมทำให้สัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กกับคนในครอบครัวลดลง แต่กลับมีการสร้างเสริมในจินตนาการด้านวัตถุนิยมมากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบทางด้านอื่นๆ เช่น ด้านบุคลิกภาพและอารมณ์ในเด็ก (นิตยสารการศึกษา, 2000 :19)

จากประสบการณ์การทำงานของผู้วิจัย ได้มีโอกาสคลุกคลีกับกลุ่มเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์และสังเกตพฤติกรรมในขณะที่เล่นเกมในแต่ละช่วงเวลา ทั้งในขณะที่เล่นเกมและขณะที่รอคอยการเล่นของเด็กแต่ละคน พบว่าเด็กแต่ละคนจะมีการแสดงออกของพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เช่นเด็กที่

เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้จะแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวในขณะที่เล่นเกม สังเกตได้จากการพูดจาหยาบคายขณะเล่น การทุบโต๊ะ หรือการพูดท้าทายเพื่อนที่เล่นเกมเดียวกัน ส่วนเด็กที่รอเล่นเกมจะมีการหงุดหงิดขณะรอเล่นเกม เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสังเกตเห็นว่าเด็กที่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันจะแสดงพฤติกรรมขณะเล่นเกมที่แตกต่างไปจากเกมประเภทอื่น เช่น เด็กที่เลือกเล่นเกมประเภทวางแผนจะมีลักษณะท่าทางในการเล่นแบบเคร่งขรึม เงียบ ใช้สมาธิในการเล่น เป็นการแสดงออกของพฤติกรรมที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งจากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของพฤติกรรมความก้าวร้าวของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าที่จะศึกษาพฤติกรรมการแสดงออกโดยทั่วไปของผู้เล่น ที่อาจส่งผลหรือได้รับอิทธิพลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อาทิเช่น สติปัญญาของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และบุคลิกภาพของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และบุคลิกภาพห้วงค์ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก จำแนกตามตัวแปรวัยและเพศ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กับบุคลิกภาพห้วงค์ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบว่าวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นทั้งชายและหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่ละประเภทมากน้อยเพียงใด และพฤติกรรมดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพของผู้เล่นในแต่ละด้านอย่างไร ซึ่งผลของการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางให้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น นักจิตวิทยา ผู้ปกครอง ในการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ และกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้แก่เด็กได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องกันและแก้ไขลักษณะบุคลิกภาพที่เด็กอาจได้รับอิทธิพลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ที่ขึ้นทะเบียนกับกองทะเบียนกรมตำรวจ (ประเภทให้เช่าหรือให้บริการซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์) จำนวน 73 ร้าน และเป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการในร้านเกม เฉพาะเสาร์ – อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาที่เปิดทำการคือ 10.00 น. -22.00 น.

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ที่ขึ้นทะเบียนกับกองทะเบียนกรมตำรวจ (ประเภทให้เช่าหรือให้บริการซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์) โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการในร้านเกม เฉพาะเสาร์ - อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาที่เปิดทำการคือ 10.00 น. -22.00 น. โดยทำการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยแบ่งจำนวน 73 ร้าน ตามเขตพื้นที่ให้บริการแบ่งเป็น 10 กลุ่มแล้วทำการสุ่มกลุ่มละ 1 ร้าน จำนวน 10 ร้าน และทำการสุ่มจาก 10 ร้าน ให้เหลือ 5 ร้าน และทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างร้านละ 30 คน รวมจำนวนทั้งหมด 150 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

1.1 วัย แบ่งเป็น

1.1.1 วัยเด็กตอนปลาย

1.1.2 วัยรุ่นตอนต้น

1.2 เพศ แบ่งเป็น

1.2.1 เพศชาย

1.2.2 เพศหญิง

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งได้ 5 ประเภท คือ

2.2.1 พฤติกรรมเล่นเกมแอ็คชั่น (Action Game)

2.2.2 พฤติกรรมเล่นเกมภาษา RPG (Role - play Game)

2.2.3 พฤติกรรมเล่นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)

2.2.4 พฤติกรรมเล่นเกมวางแผน (Strategy Game)

2.2.5 พฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ mmorpg (massively multiplayer online role-playing game)

3. ตัวแปรที่ศึกษาความสัมพันธ์ ได้แก่
 - 3.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งได้ 5 ประเภท คือ
 - 3.1.1 พฤติกรรมเล่นเกมแอ็คชั่น (Action Game)
 - 3.1.2 พฤติกรรมเล่นเกมภาษา RPG (Role - play Game)
 - 3.1.3 พฤติกรรมเล่นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)
 - 3.1.4 พฤติกรรมเล่นเกมวางแผน (Strategy Game)
 - 3.1.5 พฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ mmorpg (massively multiplayer online role-playing game)
 - 3.2 บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ได้แก่
 - 3.2.1 บุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ (Neuroticism)
 - 3.2.2 บุคลิกภาพด้านการแสดงตัว (Extraversion)
 - 3.2.3 บุคลิกภาพด้านการเปิดกว้าง (Openness)
 - 3.2.4 บุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน (Agreeableness)
 - 3.2.5 บุคลิกภาพด้านความมีสติรู้ผิดชอบ (Conscientiousness)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วัย หมายถึง วัยของกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้า ซึ่งแบ่งตามลักษณะทางกายภาพทั้งทางด้านร่างกาย ทางจิตใจ ทางสังคม แบ่งเป็น 2 วัยคือ
 - 1.1 วัยเด็กตอนปลาย หมายถึง เด็กที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 ซึ่งโดยทั่วไปมีอายุระหว่าง 10-12 ปี
 - 1.2 วัยรุ่นตอนต้น หมายถึง เด็กที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1– 2 ซึ่งโดยทั่วไปมีอายุระหว่าง 13-14 ปี
2. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์และการเล่นส่วนบุคคล ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ โดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ผ่านการกดคีย์บอร์ดโยกคันโยก หรือการเลื่อนเมาส์ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้ ต้องใช้ความสามารถและความพยายามในการบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

นิยามปฏิบัติการ

1. พฤติกรรมการเล่นเกม หมายถึง ปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น โดยคิดเป็นจำนวนชั่วโมงโดยเฉลี่ยต่อหนึ่งสัปดาห์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วัดได้โดยการใช้แบบสัมภาษณ์วัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแบ่งตามชนิดของเกมที่ได้เล่นได้ 5 ประเภท คือ

1.1 พฤติกรรมเล่นเกมแอ็คชั่น (Action Game) หมายถึง ปริมาณระยะเวลาคิดเป็นจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อหนึ่งสัปดาห์ที่วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นรายงานว่าจะเล่นเกมแอ็คชั่น ซึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหาของเกมมุ่งเน้นไปที่เรื่องของการต่อสู้มากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ ประเภทนี้ดูโล่งอย่างเดียว ตัวละครที่ใช้แทนผู้เล่นมักเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์หรืออื่น ๆ เช่น เกม Counter Strike

1.2 พฤติกรรมเล่นเกมภาษา RPG (Role - play Game) หมายถึง ปริมาณระยะเวลาคิดเป็นจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อหนึ่งสัปดาห์ที่วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นรายงานว่าจะเล่นเกมภาษา RPG ซึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหาผจญภัย ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวละครจะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมประเภทนี้เน้นเรื่องของการติดต่อสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น เช่น Final Fantasy

1.3 พฤติกรรมเล่นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) หมายถึง ปริมาณระยะเวลาคิดเป็นจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อหนึ่งสัปดาห์ที่วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นรายงานว่าจะเล่นเกมจำลองสถานการณ์ ซึ่งมีรูปแบบของเกมคล้ายความเป็นจริง ทั้งสภาพแวดล้อม ผู้เล่นต้องใช้ทั้งความคิด จินตนาการ และสติปัญญาในการวางแผนและการแก้ไขปัญหาในแต่ละขั้นตอน เช่น เกมสามก๊ก เป็นต้น

1.4 พฤติกรรมเล่นเกมวางแผน (Strategy Game) หมายถึง ปริมาณระยะเวลาคิดเป็นจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อหนึ่งสัปดาห์ที่วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นรายงานว่าจะเล่นเกมวางแผน ซึ่งเป็นเกมที่ต้องใช้ความรอบคอบในการวางแผนในทุกขั้นตอน และผู้เล่นต้องใช้ทรัพยากรทุกอย่างในเกมอย่างละเอียดและเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ในการต่อสู้กับฝ่ายศัตรูในการเอาชนะ และเพื่อบรรลุจุดประสงค์ของเกม เช่น Age of Empire , Red Alert

1.5 พฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ mmorpg (massively multiplayer online role-playing game) หมายถึง ปริมาณระยะเวลาคิดเป็นจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อหนึ่งสัปดาห์ที่วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นรายงานว่าจะเล่นเกมออนไลน์ mmorpg ผ่านระบบออนไลน์ ลักษณะของเกมออนไลน์ จะมีรูปแบบคล้ายเกมภาษา จุดเด่นของเกมออนไลน์คือ เป็นเกมที่มีการรวมเนื้อหาของหลายประเภทอยู่ในเกมเดียวกัน ทั้งRPG ,Strategy, Action,Simulation ประกอบรวมกันเป็นเกมออนไลน์ mmorpg เนื้อหาการดำเนินเรื่องของเกมออนไลน์คล้ายกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในกลุ่มหรือกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมประเภทเดียวกันได้ เกมออนไลน์ mmorpg จะถูกควบคุมระบบการเล่นจากเครื่องเซิร์ฟกับไคลเอนต์ที่ทำหน้าที่ส่งสารข้อมูล และสถานะของเกมต่าง ๆ ไปยังผู้เล่นออนไลน์ เช่น เกม Ragnarok (RO) , Dargonlaja

2. บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ หมายถึง ลักษณะเฉพาะของตัวบุคคลซึ่งมีผลต่อการกำหนดแบบแผนวิธีการคิด และพฤติกรรมตามการรับรู้ของตนเองในลักษณะต่าง ๆ 5 ลักษณะ ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่ผู้วิจัยปรับปรุงและดัดแปลงมาจากแบบวัดบุคลิกภาพ NEO-FFI ซึ่งเป็นแบบวัดของคอสตาและแมคเกอร์ ซึ่งแปลและดัดแปลงโดยนิยะดา จิตต์จรัสและนันทา สุรักษา ดังนี้คือ

2.1 องค์ประกอบด้านความมั่นคงทางอารมณ์ (Neuroticism) หมายถึงลักษณะที่แสดงถึงความวิตกกังวล (Anxiety) ความรู้สึกโกรธ (Angry) ความรู้สึกท้อแท้ใจ (Discouragement) การคำนึงถึงแต่ตนเอง (Self-consciousness) และการมีอารมณ์เปราะบาง (Vulnerability)

บุคคลที่ได้คะแนนต่ำ มีลักษณะมีความวิตกกังวล โกรธเร็ว รู้สึกท้อแท้ง่าย อับอายง่าย เฝือความเครียดได้อย่างยากลำบาก

บุคคลที่ได้คะแนนสูง มีลักษณะเียงสงบ โกรธช้า มีความรู้สึกท้อแท้ยาก รู้สึกอับอายยาก และเฝือความเครียดได้ดี

2.2 องค์ประกอบด้านการแสดงตัว (Extraversion) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความอบอุ่น (Warmth) ความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Gregariousness) การแสดงออกแบบตรงไปตรงมา (Assertiveness) การชอบมีกิจกรรม (Activity) ชอบแสวงหาความตื่นเต้น (Excitement-Seeking) และการมีอารมณ์ด้านบวก (Positive Emotions)

บุคคลที่ได้คะแนนต่ำ มีลักษณะสงบเสถียร ไม่ชอบเข้าสังคม ชอบอยู่เบื้องหลัง ทำกิจกรรมอย่างไม่มีแรง ไม่ค่อยต้องการความตื่นเต้น และไม่ค่อยร่าเริง

บุคคลที่ได้คะแนนสูง มีลักษณะเป็นมิตรและสนิทสนม ชอบเข้าสังคม ชอบแสดงออกเป็นผู้นำ ทำกิจกรรมอย่างกระฉับกระเฉง ต้องการความตื่นเต้น และร่าเริง มองโลกในแง่ดี

2.3 องค์ประกอบด้านการเปิดกว้าง (Openness) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงการเป็นคนเปิดรับประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ จินตนาการ (Fantasy) สุนทรีย (Aesthetics) ความรู้สึก (Feelings) การปฏิบัติ (Actions) ความคิด (Ideas) และค่านิยม (Values)

บุคคลที่ได้คะแนนต่ำ มีลักษณะให้ความสำคัญกับปัจจุบัน ไม่สนใจศิลปะ เฝือกเฉย ไม่สนใจในความรู้สึกต่าง ๆ ชอบทำในสิ่งที่เคยชิน เน้นความเข้าใจเหตุผลในมุมมองแคบ ไม่ยอมรับค่านิยมใหม่ ๆ

บุคคลที่ได้คะแนนสูง มีลักษณะชอบจินตนาการ ช่างฝัน รู้สึกซาบซึ้งในศิลปะและความสวยงาม เห็นคุณค่าทางอารมณ์ในด้านต่าง ๆ ชอบความหลากหลาย ลองของใหม่ ๆ เน้นความเข้าใจการใช้เหตุผลในมุมมองกว้าง และเปิดรับการตรวจสอบค่านิยมใหม่ ๆ

2.4 องค์ประกอบด้านความอ่อนโยน (Agreeableness) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงการไว้วางใจผู้อื่น (Trust) ความตรงไปตรงมา (Straightforwardness) ความเอื้อเฟื้อ (Altruism) การยอมตามผู้อื่น (Compliance) และมีจิตใจอ่อนโยน (Tender-Mindedness)

บุคคลที่ได้คะแนนต่ำ มีลักษณะชอบเยาะเย้ย ช่างระแวง ระแวงระวัง พุดเกินความจริง ไม่เต็มใจในการช่วยเหลือผู้อื่น ก้าวร้าว ชอบแข่งขัน และยึดติดอยู่กับเหตุผล

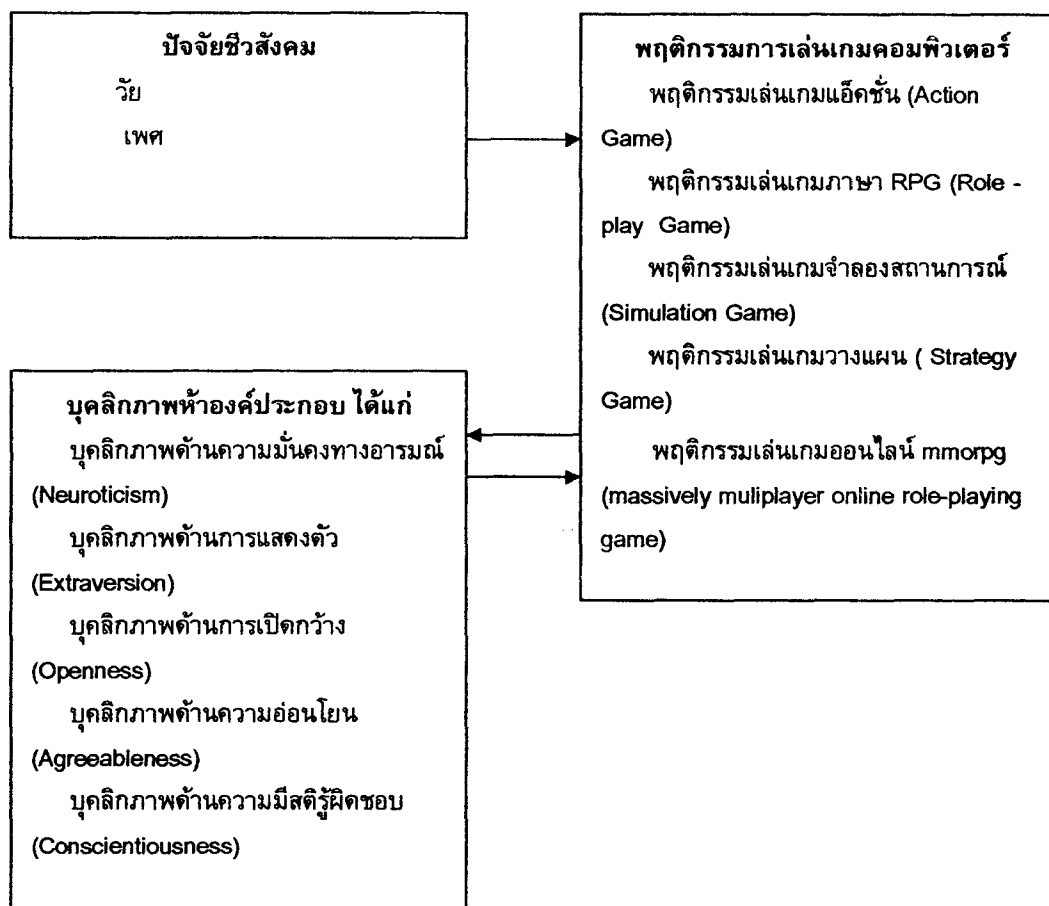
บุคคลที่ได้คะแนนสูง มีลักษณะเห็นว่าผู้อื่นซื่อสัตย์ เจตนาดี ตรงไปตรงมา จริ่งใจ เต็มใจ ในการช่วยเหลือผู้อื่น ประนีประนอม คล้อยตาม จิตใจอ่อนโยน และพร้อมที่จะรับการเปลี่ยนแปลง

2.5 องค์ประกอบด้านการมีสติรู้ผิดชอบ (Conscientiousness) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความ เป็นระเบียบ (Order) การมีความรับผิดชอบในหน้าที่ (Dutifulness) การมีความต้องการใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Striving) และความมีวินัยในตนเอง (Self Discipline)

บุคคลที่ได้คะแนนต่ำ เป็นบุคคลที่ไม่มีระเบียบ ไม่มีระบบ ไม่เอาใจใส่ต่อหน้าที่ มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลต่ำ และท่วงท่ายาวทำให้ล่าช้า

บุคคลที่ได้คะแนนสูง เป็นบุคคลที่มีระเบียบ เรียบร้อย มีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีความพยายามเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมาย และมุ่งเน้นการปฏิบัติภารกิจให้เสร็จ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเรียบเรียงตามลำดับต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.2 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.3 การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.4 เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.5 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.6 งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. บุคลิกภาพ
 - 2.1 ความหมายของบุคลิกภาพ
 - 2.2 ความสำคัญของบุคลิกภาพ
 - 2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ
 - 2.4 ทฤษฎีบุคลิกภาพ
 - 2.5 บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ
 - 2.6 บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของคอสตาและแมคเคอร์
3. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
4. สมมติฐานการวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

นฤกุล กระจ่าย. (2536) ได้ให้ความหมายเกมคอมพิวเตอร์ว่า หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปประกอบเกมที่เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เกมสำหรับเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ มักจะบันทึกอยู่ในดิสก์และมีคู่มือแนะนำการเล่นแนบมาด้วย

พิษณุ กาญจนรุจิวิทย์. (2543) เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541) เกมคอมพิวเตอร์หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกด้วยระบบอื่นใด ที่สามารถเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์และการเล่นส่วนบุคคล ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ โดยผ่านระบบโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ผ่านการกดคีย์บอร์ด โยกคันโยก หรือการเลื่อนเมาส์ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้ โดยผู้เล่นต้องใช้ความสามารถความพยายามในการบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

1.2 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

รูปแบบการเล่นคอมพิวเตอร์แบ่งการเล่นออกเป็น 4 ประเภท

1.2.1 การเล่นเกมคนเดียว เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นเป็นผู้แก้ปัญหาของเกมนั้นด้วยตนเอง โดยที่คอมพิวเตอร์ไม่ได้มีส่วนในการจัดการกับเกมนั้นเลย แต่คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับการเล่นเกมเท่านั้น

1.2.2 การเล่นเกม 2 คน ผู้เล่นเกมจะมีอยู่ 2 คน แต่ละคนจะต้องเล่นให้ชนะคู่ต่อสู้ เช่น เกมชกมวย ผู้เล่นต้องพยายามชกให้คู่ต่อสู้แพ้ สำหรับเกมประเภทนี้จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นเกมเป็นคนทั้งคู่ คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องเล่นเกมเหมือนกับประเภทแรก

1.2.3 การเล่นเกมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมฝ่ายหนึ่งเป็นคนอีกฝ่ายหนึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยฝ่ายที่เป็นอาจจะมีผู้เล่นเพียง 1 คนหรือ 2 คน ก็ได้ เช่น เกมยิงศัตรูต่างดาว ซึ่งคอมพิวเตอร์จะทำหน้าที่สร้างมนุษย์ต่างดาวที่มีความสามารถต่าง ๆ ออกมาต่อสู้กับคน ฝ่ายคนก็คอยยิงต่อสู้เพื่อป้องกันไม่ให้มนุษย์ต่างดาวเข้ามาในโลก ในกรณีเช่นนี้จะเห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาททั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือเล่นเกมและเป็นผู้เล่นเกมด้วย

1.2.4 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่หลาย ๆ คน ผู้เล่นสามารถเล่นเกมประเภทเดียวกันได้คราวละหลาย ๆ คน โดยผ่านระบบออนไลน์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต หรือการเล่นผ่านระบบแลน ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้มากโดยไม่จำกัดจำนวน ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารผ่านการออนไลน์ในการพูดคุยกับเพื่อนที่เล่นเกมเดียวกันได้อีกด้วย คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือให้กับผู้เล่นเกมเท่านั้น

1.3 การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม องค์การหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบมีอยู่ 2 หน่วย คือ

1.3.1 Entertainment Software Rating Board (ESRB) เป็นกลุ่มองค์กรอิสระในสหรัฐอเมริกาที่จัดตั้งขึ้นเพื่อควบคุมซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิงและให้คำแนะนำให้กับผู้ปกครองในการเลือกเกมคอมพิวเตอร์ โดยการแบ่งประเภทของซอฟต์แวร์เกมประมาณ 8,000 ชื่อ ทั้งที่อยู่ในรูปของซอฟต์แวร์และการเล่นเกมแบบออนไลน์ในเว็บทั่วไปๆ และทำการจัดสรรประเภทของเกมให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่นในแต่ละวัย ผู้บริโภคสามารถสังเกตสัญลักษณ์ของประเภทที่ติดอยู่ด้านหน้าของ

กล่องเกมคอมพิวเตอร์และให้คำแนะนำสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ระบุอายุและระดับของความรุนแรงของเกม ดังนี้ (www.esrb.com)

สัญลักษณ์	ความหมาย
	1.1 Early Childhood (EC) ประเภทของเกมสำหรับเด็กตอนต้น เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป
	1.2 Everyone (E) ประเภทของเกมเหมาะสมสำหรับทุกวัย เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะมีเนื้อหาสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมอาจจะบรรจุความรุนแรงและภาษาที่หยาบคายน้อยมาก
	1.3 Teen (T) ประเภทของเกมสำหรับพวกวัยรุ่น เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมประเภทนี้จะบรรจุเนื้อหารุนแรง ต่อดิจิตใจ มีภาษาหรือข้อความหยาบคาย
	1.4 Mature (M) ประเภทของเกม เนื้อหาของเกมจะเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 17 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมเหล่านี้จะรวมถึงการเพิ่มขึ้น ของความรุนแรงหรือภาษาที่หยาบคาย และเป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของเพศมากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ
	1.5 Adults Only (AO) เนื้อหาของเกมจะเหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะมีเรื่องของเพศ หรือ กราฟฟิคที่มีการแสดงออกมากในทางก้าวร้าว เกมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้จะไม่ได้รับการอนุญาตให้จำหน่ายแก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี
	1.6 Rating Pending (RP) เป็นประเภทของเกมที่ยังไม่สามารถระบุเนื้อหาความรุนแรงได้

นอกจากนี้ผู้บริโภคสามารถสังเกตข้อความระบุประเภทของเกมบนสินค้า สัญลักษณ์ของประเภทเกมที่เหมาะสมกับอายุของเด็กด้านล่างของปกโปรแกรมเกม



ส่วนอีกด้านของผลิตภัณฑ์จะเป็นตัวเลขที่กำกับรายการของสินค้าที่ได้รับการจัดประเภท

1.3.2. The Canadian Interactive Digital Software Association (CDSA) เป็นสมาคมซอฟต์แวร์ดิจิทัลภายในชาวแคนาดา ทำหน้าที่ควบคุมดูแลซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิงของแคนาดา และการให้คำแนะนำกับผู้ปกครองในการเลือกซื้อเกมให้กับเด็ก

<http://www1.newswire.ca/releases/March2001/16/c4462.html>

สำหรับการจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศญี่ปุ่นจะใช้หลักการเดียวกันกับ Entertainment Software Rating Board (ESRB) ในการแบ่งประเภทของเกมให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น ส่วนการจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยนั้นยังไม่มีรูปแบบการแบ่งที่แน่นอน ส่วนใหญ่จะแบ่งตามรูปแบบของเกม ชนิดการเล่น เนื้อหาของเกมเป็นสำคัญ ซึ่งนิตยสารคอมพิวเตอร์วิว (2535:117) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมไว้ 6 ประเภทดังนี้

1. Strategy Game (ST) จะเป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่าง ๆ ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ คือ Rail-road Tycoon ,Simcity, Populous, Battle chess, Bandit kings of Ancient China

2. Simulation Game (SI) จะเป็นเกมที่มีการจำลองสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริง เช่นเกม Their Finest Hour, Red Baron,F-15 Strike Eagle

3. Adventure Game (AD) จะเป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามก็จะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว เช่นKing's Quest, Space Quest, Leisure Suit, The Secret of Monkey Lslands

4. Role-playing Adventure Game (RP) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายเกมผจญภัยแต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ เช่นเกม Ultima, Eye of the Beholder, Elvira,Quest of Glory

5. Wargame (WG) เป็นเกมที่จะลองสงครามหรือการรบต่าง ๆ ในอดีตหรืออนาคต เช่น เกม Harpoon, M-I Tank Platoon, Command HQ, Power Monger

6. Action/Arcade Game (AC) เป็นเกมที่มีเล่นในเกมอาร์เคด เกมที่มีตัวละครเคลื่อนไหวไปมาหรือเกมขับเครื่องบิน, รถ,ยานอวกาศต่าง ๆ เช่น Wing Commander, Xenon II, Links

เพชรชมพู เทพพิพิธ.(2533:37) ได้ทำการแบ่งเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. G หมายถึง เกมที่ไม่มีเนื้อหารุนแรง ส่วนมากมักเป็นพวกนักกีฬา
2. RV หมายถึง เนื้อหาของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าว แต่ยังไม่ถึงขั้นรุนแรง
3. R-13 หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง อาจมีอันตรายทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ บางทีมีเนื้อหาต่อต้านสังคมหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงาม
4. XV หมายถึง เกมที่มีเนื้อหารุนแรง มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นให้มีความก้าวร้าวสูง

พิษณุ กาญจนรุจิวิทย์. (2543 :37) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. เกม Arcade/Action คือ เกมที่เน้นการควบคุมความเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งอาจจะเป็นยานอวกาศ นักสู้ หุ่นยนต์ ในการต่อสู้ หลบหลีกอันตรายกระโดดข้ามกับดัก หรือสิ่งกีดขวางต่าง ๆ ในการเล่นเกม ไม่จำเป็นต้องวางแผนมากนัก อาศัยการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ทำลายศัตรูให้ทัน หลบอาวุธให้ได้ เกม Action สามารถแบ่งย่อยได้ 3 ประเภท คือ

1.1 เกม Shooting ลักษณะของเกมประเภทนี้จะเน้นการควบคุมยานอวกาศ เครื่องบินทหาร การยิงอาวุธเพื่อการทำลายล้างศัตรู ในระหว่างการเล่นผู้เล่นจะต้องเก็บ item จากสำคัญของเกมประเภทนี้คือการยิงต่อสู้ทำลายศัตรู ตัวอย่างเกมประเภทนี้คือ Gradius และเกม Super Contra เป็นต้น

1.2 เกม Fighting หรือเกมการต่อสู้ ลักษณะของเกมประเภทนี้คือ เราควบคุมนักสู้ ซึ่งมีศิลปะการต่อสู้ต่าง ๆ ประลองหนึ่งต่อหนึ่งกับศัตรู ซึ่งเป็นเกมที่ต้องควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ หรือคู่ต่อสู้ที่เป็นมนุษย์ เช่น เกมตระกูล Street Fighter

1.3 เกม Side Scrolling Action ในเกมประเภทนี้ เราควบคุมตัวละครในเกมให้เคลื่อนไหวไปในแนวนอน จากซ้ายไปขวา และจากขวาไปซ้าย โดยระหว่างทางอาจมีศัตรูหรือกับดักขวางทาง เราต้องคอยกระโดดหลบไปตลอดทาง เราสามารถทำลายล้างศัตรูด้วยการเตะ ต่อย หรือกระโดดไปมามากกว่าการมุ่งทำลายล้างศัตรูด้วยการยิงอาวุธต่าง ๆ เกมที่คุ้นเคยกันเป็นอย่างดีคือ เกม Super Mario

2. เกม 3D Shooting หรือ 3D Action ลักษณะของเกมจะเป็นเกมที่เราต้องสวมบทบาทในการไล่ล่าสัตว์ต่างดาวต่าง หรือศัตรูชั่วร้ายประเภทอื่น ๆ ในฉาก 3 มิติ โดยปกติเกมประเภท 3D Shooting หรือ 3D Action เป็นต้นกำเนิดของเกมพีซี เมื่อเป็นที่นิยมแล้วจึงออกไปเป็นวิดีโอเกม เกมประเภทแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

2.1 เกม First Person Shooting หรือ First Person Action ลักษณะของเกมประเภทนี้จะเป็นเกมที่มีภาพสายตาจากมุมมองของผู้เล่น จะเห็นเพียงอาวุธของผู้เล่นที่ถือเอาไว้เท่านั้น จัดเป็นเกมที่มีความเหมือนจริงสูงมาก เหมือนผู้เล่นได้อยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ตัวอย่างเกมประเภทนี้คือ Doom 1, Doom 2 และ Half Life

2.2 เกม Third Person Shooting หรือ Third Person Action ลักษณะของเกมประเภทนี้จะมองภาพจากบุคคลที่สาม คือ เราสามารถเห็นภาพเต็มตัวของตัวละครที่เราบังคับโดยส่วนใหญ่จะเป็นจากด้านหลัง เหมือนกับเราติดตามด้านหลังของตัวละครดังกล่าวไปตลอดการเล่นเกมนั้น เช่น Tomb Raider

3. เกม Racing หรือเกมขับรถ พบได้โดยทั่ว ๆ ไปตามห้างสรรพสินค้า หรือโรงภาพยนตร์ การเล่นเกมนี้นั้นจะเน้นความสนุกสนานควบคู่กับความเสมือนจริง แต่ความสนุกสนานจะยังคงเหมือนเดิม การเล่นเกมนี้นั้นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะต้องเพิ่มอุปกรณ์ต่อเพิ่ม เพื่อสร้างความสะดวกในการเล่นและการบังคับเกม

4. เกม Flight Simulation เป็นเกมที่จำลองการบินโดยคอมพิวเตอร์จะจำลองฉาก การบิน และยานต่าง ๆ เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับการฝึกบินแบบพาณิชย์ ถ้าเปรียบเทียบวิธีการเล่นเกมแต่ละประเภท เกมประเภท Flight Simulation จะเล่นยากที่สุด

5. เกม Space Simulation การไม่จำเป็นที่จะเป็นการขับไล่ยานอวกาศต้นแบบของเกมประเภทนี้คือเกม Flight Simulation ออกแบบเกมจะใส่กฎเกณฑ์ฟิสิกส์ลงไปในเกม ทำให้ยานอวกาศขับเคลื่อนได้เหมือนจริง

6. เกม Strategy หรือเกมวางแผน เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการคิดอย่างมีระบบในการวางแผนเพื่อการเอาชนะ ผู้เล่นต้องสรรแสวงหาและใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านั้นจะเป็นเงิน วัตถุดิบในการผลิต กำลังคน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ในการทำสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมือง แตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยผู้เล่นต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น เกม Strategy สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

6.1 เกมประเภทที่การดำเนินไปของเกมเป็นไปตามเวลาจริงหรือที่เรียกว่า Real Time Strategy

6.2 เกมประเภทที่มีการให้เวลาลดทอนเล่นที่ละตาทีละตาทีละครั้งหรือที่เรียกว่า Turn Based Strategy

7. เกม Sport เป็นเกมประเภท Action หรือประเภท Strategy ซึ่งเอากีฬาต่าง ๆ มาเป็นตัวกำหนดเนื้อเรื่อง กำหนดกฎเกณฑ์ หรือกำหนดสภาพแวดล้อมในการเล่น เช่น เกมฟุตบอล ในแบบ Action ผู้เล่นจะต้องบังคับนักกีฬาในสนามเลี้ยง หรือส่งบอลเพื่อนำลูกไปยังประตู ระหว่างทางจะคอยหลบฝ่ายตรงข้าม การบังคับเกมจะอาศัยความรวดเร็วของมือ และสายตา ส่วนเกมกีฬาแบบ Strategy ก็จะทำให้เราเป็นผู้จัดการทีมกีฬาต่าง ๆ ซึ่งเราต้องวางแผนการเล่น จัดสรรทรัพยากรทั้งเงิน และกำลังคนอย่างเหมาะสม ความน่าสนใจของเกม Sports คือการได้เล่นเป็นนักกีฬาที่เราชื่นชอบ

8. เกม Role Playing หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า RPG มีต้นกำเนิดมากกว่า 20 ปีในสหรัฐอเมริกา และอังกฤษของดั้งเดิมจริงๆ ในการเล่นเกม Role Playing ต้องอาศัยจินตนาการมาก ๆ

9. เกม Adventure คือเกมแก้ไขปริศนาต่าง ๆ เมื่อแก้ไขได้เราจะได้ไปฉากต่อไป ซึ่งเหมือนกับการให้รางวัล เพราะเกม Adventure จะเน้นความสวยงามของภาพ เนื้อหาที่น่าสนใจตามการแก้ไขปริศนา การแก้ไขปริศนาจะมีความยากง่ายแตกต่างกันตามความยากง่ายของเกม

เจนเน (Jeanne.2000.) นักจิตวิทยาเด็กแห่งมหาวิทยาลัยโทเลโด ได้ทำการศึกษา “ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์กับปฏิริยาความรุนแรงที่มีต่อเด็ก” และได้ทำการจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 211 และแยกประเภทออกเป็น 6 หมวดดังนี้

1. เกมบันเทิงทั่วไป (General Entertainment) หมายถึง เรื่องราวต่าง ๆ ในเกมหรือเนื้อหาของเกมที่ไม่มีการ ต่อสู้หรือการทำลาย
2. เกมให้ความรู้ (Educational) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ หรือการหาหนทางแบบใหม่ ๆ ในการใช้ข้อมูลต่าง ๆ ในเกม
3. ความรุนแรงแบบจินตนาการ (Fantasy Violence) หมายถึง เกมที่เป็นเรื่องราวของตัวเอกที่เป็นตัวการ์ตูนที่ต้องต่อสู้หรือทำลายสิ่งต่าง ๆ และป้องกันตัวเองไม่ให้ถูกฆ่าหรือถูกทำลาย ในขณะเดียวกันก็พยายามที่จะไปให้ถึงเป้าหมายหรือไปช่วยชีวิตใครบางคนหรือหนีจากบางสิ่งบางอย่าง
4. ความรุนแรงแบบมนุษย์ (Human Violence) หมายถึง เกมที่เป็นเรื่องราวของตัวเอกที่เป็นมนุษย์ที่ต้องต่อสู้หรือทำลายสิ่งต่าง ๆ และป้องกันตัวเองไม่ให้ถูกฆ่าหรือถูกทำลาย ในขณะเดียวกันก็พยายามที่จะไปให้ถึงเป้าหมาย
5. กีฬาที่ไม่มีความรุนแรง (Nonviolent Sports) หมายถึง เป็นเกมที่เน้นทักษะด้านการกีฬา ซึ่งกฎหรือกติกาของเกมการแข่งขันจะมีรูปแบบคล้ายความจริงการเล่นกีฬาที่ไม่มีการต่อสู้หรือการทำลาย
6. กีฬาที่มีความรุนแรง (Sports Violence) หมายถึง เป็นเกมที่เน้นการเล่นกีฬาที่มีเนื้อหาของการต่อสู้หรือการทำลาย

การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ใน http://www.jj-book.com/jjtalk/view.php?qs_qno=241 ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. RPG (Role Playing Game) : หรือบางคนเรียกว่าเกมภาษา แต่ที่จริงแล้วเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเล่นและค้นหาปริศนาที่ผู้สร้างผูกเรื่องเอาไว้ ดังนั้น เกม RPG จึงคล้ายๆกับการอ่านนิยายนั่นเอง แต่ไม่เรียบง่ายเหมือนกับการอ่านนิยาย ในช่วงแรกๆเกมแนวนี้จะมีแนวทางการเล่นแนวเดียวคือมีฉากจบแบบเดียว แต่ในระยะหลังๆ ผู้สร้างเกมก็มีพัฒนาการขึ้นมาก มีฉากจบหลายรูปแบบทำให้เกมมีความหลากหลายเล่นได้หลายครั้งโดยไม่เบื่อ ตัวอย่าง เช่น Final Fantasy , Dragon Quest เป็นต้น
2. Action : เกมแนวนี้เน้นการลุยด่านอุปสรรคต่างๆ โดยใช้การควบคุมที่ชำนาญ แคล่วคล่องว่องไว ทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้น Active อยู่ตลอดเวลา ตัวอย่าง เช่น Rockman , Pacman เป็นต้น

3. Strategy : เป็นเกมที่ต้องใช้สมองคิดถึงวิธีเอาชนะ โดยศึกษาถึงรูปแบบ แนวทาง และคุณสมบัติพิเศษของตัวละครต่างๆที่มีอยู่ มาประยุกต์ใช้ แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มย่อยๆ คือ RTS (Real time strategy) และ TBS (Turn based strategy) โดย RTS อ้างอิงโดยใช้การดำเนินเรื่องไปเรื่อยๆ ไม่มีหยุดเหมือนเวลาจริง แต่ TBS จะใช้การผลัดกันทำการต่างๆเป็นรอบๆไป ตัวอย่าง เช่น Command & Conquer - Red alert (RTS) , Front Mission (TBS) เป็นต้น

4. Shooting : เป็นเกมแนวเครื่องบิน หรือยานพาหนะต่างๆ ตะลุยด่านไปเรื่อยๆโดยใช้การยิงตลอดทั้งเกม ตัวอย่าง เช่น Twin bee , Paradius เป็นต้น

5. Sport : เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆ โดยใช้กติกาและการแข่งเสมือนจริง แต่ก็มีบางเกมเพิ่มสีสันโดยการใช้ลูกเล่นและทำให้ตายเหินธรรมชาติเพื่อเพิ่มความสนุก ตัวอย่าง เช่น Snooker , Golf เป็นต้น

6. Fighting : เป็นเกมจำลองการต่อสู้ มีทั้งแบบเลียนของจริง และเหนือธรรมชาติ ตัวอย่าง เช่น Boxing , Street Fighter เป็นต้น

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารอ้างอิงถึงรูปแบบการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สามารถสรุปประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมแบ่งกันโดยทั่วๆ ที่นิยมเล่นในปัจจุบันและเป็นประเภทของเกมที่บ้านเกมมีบริการให้กับลูกค้า แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action Game) หมายถึง การเล่นเกมที่มีเนื้อหาของเกมมุ่งเน้นไปที่เรื่องของ การต่อสู้มากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ ประเภทบุคลิกอย่างเดี่ยว ตัวละครที่ใช้แทนผู้เล่นมักเป็น คน สัตว์ หุ่นยนต์หรืออื่น ๆ เช่น เกมCounter Strike

2. เกมภาษา RPG (Role - play Game) หมายถึง การเล่นเกมที่มีเนื้อหาผจญภัย ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเอกจะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมประเภทนี้เน้นเรื่องของการติดต่อสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น เช่น Final Fantasy

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) หมายถึง การเล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ ซึ่งมีรูปแบบของเกมคล้ายความเป็นจริง ทั้งสภาพแวดล้อม ผู้เล่นต้องใช้ทั้งความคิด จินตนาการ และสติปัญญาในการวางแผนและการแก้ไขปัญหาในแต่ละขั้นตอน เช่น เกมสามก๊ก

4. เกมวางแผน (Strategy Game) หมายถึง การเล่นเกมวางแผนเป็นเกมที่ต้องใช้ความรอบคอบในการวางแผนในทุกขั้นตอน และผู้เล่นต้องใช้ทรัพยากรทุกอย่างในเกมอย่างละเอียดและเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ในการต่อสู้กับฝ่ายศัตรูในการเอาชนะ และเพื่อบรรลุจุดประสงค์ของเกม เช่น Age of Empire , Red Alert

5. เกมออนไลน์ mmorpg (massively multiplayer online role-playing game) หมายถึง เป็นเกมที่ผ่านระบบออนไลน์ ลักษณะของเกมออนไลน์ จะมีรูปแบบคล้ายเกมภาษา จุดเด่นของเกมออนไลน์คือ เป็นเกมที่มีการรวมเนื้อหาของหลายประเภทอยู่ในเกมเดียวกัน ทั้ง RPG , Strategy, Action, Simulation ประกอบรวมกันเป็นเกมออนไลน์ mmorpg เนื้อหาการดำเนินเรื่องของเกมออนไลน์คล้ายกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในกลุ่มหรือกลุ่มเพื่อน

ที่เล่นเกมประเภทเดียวกันได้ เกมออนไลน์ mmorpg จะถูกควบคุมระบบการเล่นจากเครื่องเซิร์ฟกับไคลเอนต์ที่ทำหน้าที่ส่งสารข้อมูล และสถานะของเกมต่าง ๆ ไปยังผู้เล่นออนไลน์ เช่น เกม Ragnarok (RO) , Dargonlaja

1.4 เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกว่า วิดีโอเกม เป็นสื่อความบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้น เร้าใจ ในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟูครอบครัวยุคใหม่จะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันแทบทุกบ้าน ด้วยความคิดที่ว่านอกจากคอมพิวเตอร์จะช่วยสร้างความบันเทิงที่สนุกสนานแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางประเภทเหมาะสำหรับเด็ก เพราะเป็นเกมง่าย ๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมนอกจากผู้เล่นจะได้สนุกสนานกับการเล่นเกมแล้วยังได้มีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีก เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เข้าไป เช่น เกมต่อภาพ เกมที่ใช้ความรู้ทางดาราศาสตร์เข้าแก้ไขปัญหา ส่วนเกมกีฬาจะมีการจำลองวิธีการเล่นใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ผู้เล่นมีโอกาสได้ฝึกวิธีการเล่น กฎ กติกาของการเล่นนั้น ๆ เช่น เกมฟุตบอล เกมเทนนิส ฯลฯ แต่เกมประเภทนี้ไม่เป็นที่นิยมมากนัก ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวยที่มี ไมค์ ไทสัน เจนหล่ง ฯลฯ หรือเกมสงครามที่มีการต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ อวกาศ ที่ใช้การยิงต่อสู้กันกลับได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย

1.5 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนั้น พบว่ามีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

รศ.น.พ. อัมพล สุพันธ์ (อ้างอิงจากอัจฉรา กิ่งปิยะ.2532:124-130) หัวหน้าหน่วยจิตเวชเด็ก โรงพยาบาลจุฬาฯ กล่าวว่าการเล่นวิดีโอเกมมีทั้งผลดีและผลเสีย ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นที่เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่นเกม อายุของผู้เล่นเกมและที่ตัวของผู้เล่น หรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง พ่อแม่ลูก ฯลฯ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

ถ้าเด็กรู้จักเลือกเล่นเกมที่สร้างสรรค์ และเสริมสร้างสติปัญญาให้เหมาะกับตัวและอายุของผู้เล่นภายในระยะเวลาที่จำกัด แต่ถ้าเล่นตั้งแต่เช้าจรดเย็นทุกวันไม่ทำอะไรจะเกิดผลกระทบอย่างมากมาย การเล่นวิดีโอเกมจะทำให้เกิดความว่องไวเฉียบพลันในการโต้ตอบ แต่การที่ต้องนั่งเล่นเป็นเวลานาน ๆ โดยจ้องมองหน้าจอเพียงอย่างเดียว จะทำให้สมองส่วนที่ควบคุมการทำงานของสายตาต้องทำงานอย่างหนักแล้ว การนั่งเล่นโดยไม่เคลื่อนไหวทำให้กล้ามเนื้อล้า มีผลกระทบต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย

ผลกระทบทางด้านอารมณ์และสังคม นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังมีส่วนช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์ไปในตัวด้วย หรือหากได้เล่นเป็นกลุ่มผลัดกันเล่น นอกจากจะทำให้เด็กรู้จักกับการให้แล้วยังช่วยให้การพัฒนาทางด้านสังคมดียิ่งขึ้น

ผลที่มีต่อสติปัญญา แม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะช่วยเสริมสร้างทักษะสติปัญญาบ้างก็ตามแต่การมุ่งมันที่จะเล่นอย่างเดียวทำให้เด็กไม่สนใจการเรียนรู้ทั้งสติปัญญาไม่พัฒนา ในขณะที่สติปัญญาของคนอื่น เเงยอยู่ตลอดเวลา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้เด็กโง่ ไม่ได้ทำให้ความสามารถของเด็กเสียไป แต่ทำให้โอกาสของเด็กที่จะเรียนรู้ไม่ค่อยดี การพัฒนาช้ากว่าคนอื่น ๆ

นอกจากนี้ กิติกร มีทรัพย์ (2534) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1. เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือและตาให้ดีขึ้น หรือที่เรียกว่า Visual – Motor กล่าวคือ มีความรวดเร็วในการใช้มือและตาได้ดี
2. เด็กจะได้รับความสนุกสนาน ได้ผ่อนคลาย และได้ทดสอบความสามารถ รู้จักคุ้นเคยกับเทคนิควิทยาการใหม่ ๆ และความก้าวหน้า
3. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ จะทำให้เด็กขาดสังคม อาจทำให้เด็กขาดทักษะการเข้าสังคม
4. เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เด็กขาดจินตนาการในการเล่น ซึ่งแตกต่างจากการเล่นในรูปแบบอื่น ๆ
5. เนื้อหาของเกม que เด็กเล่น ส่วนใหญ่นำไปในเรื่องของความก้าวร้าว ทุบทำลาย ทำให้เด็กเห็นว่าการฆ่าฟันกันเป็นเรื่องธรรมดา
6. สุขภาพทางร่างกาย เวลาที่นั่งเล่นเป็นเวลานาน ๆ

กิตยวดี บุญเชื้อ (2535.) ได้เสนอความเห็นว่ วิดีโอเกมมีผลกระทบต่อเด็ก ดังนี้

1. รังสีที่แผ่จากจอมีผลต่อสายตาของเด็ก และถ้าวเด็กอายุน้อยเด็กจะมีแรงต่อต้านรังสีได้น้อย ซึ่งเมื่อจ้องนาน ๆ โดยไม่พักสายตา จะทำให้เกิดอันตรายต่อสายตาได้
2. เด็กเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ จดใจจ่อกับการเล่นเกมอยู่ได้เป็นเวลานาน ๆ ไม่อยากลุกไปไหน ซึ่งสิ่งที่เป็นโทษโดยแอบแฝง คือไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้วิ่งเล่นหรือใช้พลังความสามารถในด้านอื่น ๆ
3. ขาดการพัฒนาครบทุกด้าน เด็กในวัยนี้เป้นวัยที่ต้องการความช่วยเหลือและสนับสนุนให้เจริญเติบโต ทั้ง 4 ด้าน กล่าวคือ

ด้านร่างกาย ซึ่ง หมายถึง สุขภาพร่างกาย ความสมบูรณ์ แข็งแรง สมส่วน มีท่วงทีอิริยาบถ แคล่วคล่องว่องไว ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก หรือแม้กระทั่งประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทั้งทางตา หู จมูก ปาก และผิวสัมผัสก็ต้องได้รับการเสริมสร้างให้มีประสิทธิภาพ และใช้การได้ดีทุกส่วนเมื่อเติบโตขึ้น เพราะหากส่วนใดด้อยลงไป ก็จะกลายเป็นปมด้อย

ทางสติปัญญา เด็กได้ฝึกสมองกับเกมคอมพิวเตอร์ เพราะมีปัญหาสารพัดมาให้แก้ไขปัญหา และฝึกทำตาม แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนน้อย ซึ่งการที่เด็กได้รู้จักคิดและแก้ปัญหา รวมทั้งใช้จินตนาการ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งสำคัญยิ่งกว่า และจะช่วยให้รู้จักปรับตัวมากขึ้น

ด้านอารมณ์ อาจได้บ้างจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมนั้น ๆ ได้สร้างเงื่อนไขต่าง ๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้ายตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์จะไม่ได้มากเท่าการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็นจริง

ทางสังคม การได้ออกไปพบปะ รู้จักกับบุคคลต่าง ๆ เพื่อนตัวเอง เพื่อนพ่อ เพื่อนแม่ ญาติพี่น้อง ญาติผู้ใหญ่ แม้กระทั่งคนแปลกหน้าจะเป็นการฝึกให้เด็กมีประสบการณ์ในการวางตัวได้อย่างถูกกาลเทศะ รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำที่ไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการแนะนำตั้งแต่ต้นพร้อม ๆ กับการได้เห็นตัวอย่างที่ดีที่พ่อแม่ปฏิบัติ

ประณม จันทิม (2534: 25-28). กล่าวว่า วิธีโอเกมมีผลกระทบต่อเด็กดังต่อไปนี้ คือ

1. ทางด้านการเรียน ในการเล่นวิธีโอเกมหากเด็กไม่รู้จักแบ่งเวลาหรือจัดเวลาเล่นได้ไม่ถูกต้อง หรือเอาแต่หมกมุ่นเล่นแต่วิธีโอเกม จะส่งผลให้การเรียนของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น เรียนไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านครู อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเด็กเอง เพราะการที่เด็กแต่เกมทำให้ขาดเรียนและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะได้คะแนนให้ได้มากที่สุด ทำให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นจนไม่สนใจที่จะศึกษาเล่าเรียนของตนเอง ไม่ทำการบ้านส่งครู เนื่องจากเอาเวลาส่วนใหญ่ไปเล่นเกม

2. ทางด้านสุขภาพ-ร่างกาย การที่เด็กเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ในระยะใกล้ ๆ เป็นเวลานาน ๆ ทำให้สายตาเสีย โดยเฉพาะหากจัดแสงสว่างไม่เพียงพอเหมาะสม นอกจากนั้นการที่เด็กเพติดเพลินอยู่กับการเล่นจนไม่สนใจที่จะรับประทานอาหารให้ตรงตามเวลา จะทำให้เด็กปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่เด็กจับจ้องอยู่กับเครื่องเล่นเกมภายในห้อง ขาดการออกกำลังกายทำให้ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่าย

3. ทางด้านอารมณ์ สังคม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยส่วนมากแล้วมักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงแค่สองคน เพื่อการแข่งขันกันหากเด็กเอาแต่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว โดยไม่ยอมให้เพื่อนเข้ามาร่วมเล่นหรือร่วมสนุกกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น ทำให้เป็นคนไม่มีเพื่อน เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ซึ่งหากไม่มีการปรับปรุงอาจเกิดปัญหามากขึ้น

สรุปผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของเด็กที่เล่นเกมอยู่บ่อย ๆ ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานาน ๆ อาจทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่ และส่งผลกระทบด้านอื่น ๆ ตามมา ทำให้เด็กพัฒนารูปแบบของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์กลายเป็นปัญหาสังคมตามมาภายหลัง

1.5 งานวิจัยเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เพศและอายุ

วิภา อุดมจันทร์ (2533.อ้างอิงจากพัทยา เพชรราชานันท์. 2541 : 25) ทำการศึกษาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่นผลการวิจัยพบว่า เด็กญี่ปุ่นส่วนใหญ่เกือบ 100 % ที่มีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมมาแล้ว โดยเด็กที่มีอายุระหว่าง 7 – 15 ปี จะเป็นวัยที่เล่นวิดีโอเกมมากที่สุด โดยเฉลี่ยวันละประมาณ 1 ชั่วโมง

ดวงใจ สมานสิน และวราภรณ์ ธาระวานิช (2540.) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมการก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม. พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ทำการศึกษากลุ่มที่เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง (54.50 % และ 42.50%) ส่วนกลุ่มที่ไม่ได้เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย (64.50% และ 31.50%) โดยนักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม มีอายุเฉลี่ยราว 12 ปี

พัทยา เพชรราชานันท์. (2541.) ได้ทำการศึกษากการใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. พบว่า เพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการใช้สื่อเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 18 – 21 ปี รองลงมา คือ 13 – 17 ปี

วรพจน์ พวงสุวรรณ.(2541).การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยม ในเขตกรุงเทพมหานคร. พบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง ส่วนใหญ่มีอายุ 15 ปี

เจนเน (Jeanne 2000.) เรื่องผลกระทบของวิดีโอและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงแฝง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กในชั้นเรียนระดับ 7 และ 8 จำนวน 357 คน ผลการศึกษาพบว่าโดยเฉลี่ยแล้ว เด็กผู้ชายจะใช้เวลาในการเล่นเกมนิเล็คทรอนิกส์ในแต่ละอาทิตย์เป็นจำนวนชั่วโมงที่มากกว่า เด็กผู้หญิงในทุกระดับชั้นเรียน

มาร์ค (Mark. 1997.) ได้การศึกษา "ประสบการณ์และทัศนคติของวัยรุ่นตอนปลายที่มีต่อวิดีโอเกม" กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมตอนปลาย 102 คน และนักศึกษาวิทยาลัย 127 คน มีอายุระหว่าง 15 ถึง 19 ปี ผลการศึกษา พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะพบมากในกลุ่มเพศชาย

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533). ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมผจญภัยมากเป็นอันดับ 1 และชอบเล่นเกมกีฬาเป็นอันดับที่ 2 และเกมอวกาศเป็นอันดับ 3 สำหรับลักษณะตัวเอง ที่เด็กนักเรียนชอบคือ ตัวเอกที่มีลักษณะเป็นคนที่มีความซื่อสัตย์ มากเป็นอันดับที่ 1 และชอบตัวเอกที่มีลักษณะเข้มแข็งมากเป็นอันดับที่ 2 และตัวเอกที่มี

ความสามารถจะชอบรองลงมา ส่วนตัวเองที่ชอบรังแกผู้อื่นที่อ่อนแอกว่าจะมีผู้เลือกน้อยที่สุด นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมักมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก เพราะเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มักได้รับการรับการเสริมแรง และเด็กที่เลียนแบบพฤติกรรมของตัวเองในเกมเนื่องจากเด็กมีความพร้อมที่จะเลียนแบบอยู่แล้ว เมื่อตัวเองแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเด็กก็จะสังเกตจดจำเอาไว้เพื่อแสดงออกเมื่อมีโอกาสที่เหมาะสม

มาโลน.(Malone.อ้างอิงมาจากสุกรี รอดโพธิ์ทอง.2529 : 19) เป็นนักวิจัยให้ความสนใจ และได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นและความสนุกสนานในการเล่น ขั้นตอนในการศึกษาของมาโลน เริ่มจากการสำรวจเกมต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่รู้จักของเด็กและมีการเล่นกันอย่างแพร่หลายทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน เขาได้นำเกมเหล่านั้น มาทั้งหมด 25 เกม มาให้เด็กกลุ่มตัวอย่างได้เลือกเล่น หลังจากนั้นได้สอบถามความคิดเห็น และการจัดเรียงอันดับเกมต่าง ๆ ตามความชอบของเด็ก และเลือกมา 3 เกม ที่เด็กส่วนใหญ่ชอบมากที่สุด และรองลงมาศึกษาต่อ เพื่อค้นหาคำตอบที่ว่าอะไรเป็นความสำเร็จของเกมนั้น ๆ จากการศึกษาของมาโลน พบว่าองค์ประกอบที่ทำให้เกมเหล่านั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมากคือ การท้าทาย (Challenge) จินตนาการ (Fantasy) และความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)

เจนเน (Jeanne : 2000.) เรื่องผลกระทบของวิดีโอและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงแฝง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กในชั้นเรียนระดับ 7 และ 8 จำนวน 357 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กผู้หญิงมักจะชอบเกมที่มีความรุนแรงแบบจินตนาการ (Fantasy) หรือแบบการ์ตูน (Cartoon-style violence) ในขณะที่เด็กผู้ชายมักจะชอบเกมที่ดูสมจริงสมจัง (Realistic) และเป็นเกมที่มีความรุนแรงแบบมนุษย์ (Human violence)

มาร์ค (Mark :1997.) ได้การศึกษา “ประสบการณ์และทัศนคติของวัยรุ่นตอนปลายที่มีต่อวิดีโอเกม” กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมตอนปลาย 102 คน และนักศึกษาวิทยาลัย 127 คน มีอายุระหว่าง 15 ถึง 19 ปี ผลการศึกษาพบว่า เพศชายจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนานกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ยังพบว่าเพศชายมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเลือกวิดีโอเกมที่ตนชอบ กล่าวคือเพศชายมีแนวโน้มที่จะเลือกเกมกีฬาและเกมที่มีความรุนแรงเป็นเกมโปรดของตนเอง ส่วนเพศหญิงมักเลือกเล่นเกมที่เคลื่อนไหว เพื่อฝัน และเกมที่ต้องใช้ปัญญา

ปริมาณเวลาที่ใช้เล่นเกม

วิภา อุดมฉันท (2535.อ้างอิงจากพทยา เพชรธานินทร์. 2541 : 25) ทำการศึกษาเรื่องทัศนคติของผู้ใหญ่และเด็กที่มีต่อวิดีโอเกม เพื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้ศึกษาจากประเทศญี่ปุ่นในปี 2533 กับข้อมูลในประเทศไทยพบว่า เด็กญี่ปุ่นเริ่มเล่นวิดีโอเกมเมื่ออายุ 4 ขวบ ขณะที่เด็กไทยเริ่มเล่นเมื่ออายุ 10 ขวบ งานอดิเรกที่เด็กญี่ปุ่นชอบมากที่สุด คือ การอ่านการ์ตูน ในขณะที่เด็กไทยชอบการดูโทรทัศน์ และการเล่นวิดีโอเกม และการเล่นวิดีโอเกมเป็นงานอดิเรกที่ทั้งเด็กญี่ปุ่นและเด็กไทยชอบเป็นอันดับ 3 สำหรับทัศนคติของเด็กไทยที่มีต่อวิดีโอเกม พบว่า เด็กไทยจะมี

ทัศนคติที่ดีต่อวิดีโอเกม คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่สูงกว่าเด็กญี่ปุ่น เด็กญี่ปุ่นจะใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมมากกว่าเด็กไทย คือ เด็กญี่ปุ่นจะใช้เวลา 1 – 2 ชั่วโมง ในขณะที่เด็กไทยใช้เวลาอยู่ระหว่างครึ่งชั่วโมงถึง 1 ชั่วโมง

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสนนท์ (2535) ทำการศึกษาเรื่อง การเล่นเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ชอบเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียว และนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกม มากในวันหยุดมีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ และสำหรับนักเรียนเริ่มเล่นเกมครั้งแรกจะใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนาน นักเรียนจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับเกมที่มีความต่อเนื่อง นักเรียนจะใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์ – ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้านไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม

ดวงใจ สมานสิน และวราภรณ์ ธาระวานิช (2540.) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมการก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม. พบว่า นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม มีอายุเฉลี่ยประมาณ 12 ปี นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมจะใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนานกว่าประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อ 1 สัปดาห์โดยเฉลี่ยนักเรียนเล่นวิดีโอเกมมาเป็นเวลานาน 2 ปี

วรพจน์ พวงสุวรรณ.(2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนานของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร. พบว่าเด็กนักเรียนมัธยมมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง และใช้เวลาในการพิชิตเกมโดยเฉลี่ย 6.8 ชั่วโมง โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายมีระยะเวลาในการเล่นเกมนานและพิชิตเกมไม่แตกต่างกัน

แชมเปอร์ และ แอสไชน์ (Chamber & Ascione : 1985). ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง และไม่มีความรุนแรง ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมช่วยเหลือ โดยศึกษาในเด็กเกรด 3 เกรด 7 และ เกรด 11 จำนวน 160 คน ซึ่งพบว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำกว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่ไม่รุนแรง และพบว่าเกมที่ไม่มีรุนแรงไม่ทำให้พฤติกรรมช่วยเหลือเพิ่มขึ้น ส่วนเกมที่มีความรุนแรงนั้นจะเป็นตัวยับยั้งไม่ให้เกิดพฤติกรรมช่วยเหลือ

2. บุคลิกภาพ

2.1 ความหมายของบุคลิกภาพ

ศรีธรรม ฐานะภูมิ (2525: 14) ได้ให้ความหมายของบุคลิกภาพว่า หมายถึง ลักษณะนิสัย หรือพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่แสดงออกซ้ำๆ เพื่อตอบสนองและปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม

นวลละอ อสุภาผล (2527 : 3 - 4) ได้กล่าวถึง ความหมายของบุคลิกภาพว่ามีความหมายครอบคลุม 2 ประการ คือ

1. เป็นความหมายที่แสดงถึงทักษะทางสังคม หรือความคล่องตัวเป็นความสามารถในการตอบสนองกับบุคคลต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันไป ซึ่งในความหมายนี้บุคลิกภาพฝึกฝนได้
2. พิจารณาบุคลิกภาพในลักษณะติดตัวมาและแสดงออกหรือสร้างความประทับใจกับบุคคลอื่น ๆ ที่เขาติดต่อด้วย และบุคคลที่เขาติดต่อด้วยนั้นจะมีความคิดเห็นต่อบุคคลนั้นในลักษณะต่าง ๆ เช่น บุคลิกภาพก้าวร้าว (Aggressive Personality) บุคลิกภาพยอมตามผู้อื่น (Submissive Personality) เป็นต้น ในแต่ละกรณีนี้ที่ผู้สังเกต และเป็นลักษณะที่สำคัญที่ก่อให้เกิดความประทับใจโดยส่วนรวม

โสภา ชูพิกุลชัย (2529 : 163) กล่าวว่า บุคลิกภาพหมายถึงลักษณะนิสัยที่รวมกันเป็นแบบฉบับเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล และเป็นสิ่งที่ทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งพิจารณาได้จากรูปแบบพฤติกรรมของบุคคลนั้นที่แสดงออกหรือตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม

กันยา สุวรรณแสง (2533 : 3) ได้กล่าวว่า บุคลิกภาพ หมายถึง การรับรู้พฤติกรรมรวมทั้งหมดของบุคคล โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ทั้งในสิ่งที่มองเห็นได้ เช่น พฤติกรรม และสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น ความคิด ความสนใจ ซึ่งจะทำให้คนอื่นสามารถที่จะเข้าใจและแยกแยะความแตกต่างของบุคคลนั้นจากบุคคลทั่วไปได้

วิมลพร พันธุ์มนตรี (2534 : 9) สรุปความหมายของบุคลิกภาพ หมายถึง ผลของพฤติกรรมทั้งหมดของบุคคลทั้งที่เปิดเผยและซ่อนเร้น อันได้แก่ ลักษณะท่าที การแสดงออก รูปร่าง หน้าตา ความรู้สึกนึกคิด ฯลฯ ซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกนั้นจะต้องมีลักษณะเฉพาะในแต่ละบุคคลซึ่งเป็นเหตุให้แต่ละบุคคลมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2539 : 5) บุคลิกภาพ คือ ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งส่วนภายนอก และภายใน ส่วนภายนอก คือส่วนที่มองเห็นชัดเจน เช่น รูปร่าง หน้าตา กิริยามารยาท การแต่งตัว วิธีการพูด การนั่ง การยืน ฯลฯ และส่วนภายใน คือส่วนที่มองเห็นได้ยาก แต่อาจทราบได้โดยการอนุมานเช่น สติปัญญา ความถนัด ลักษณะอารมณ์ประจำตัว ความไม่ใฝ่ฝัน ปราศรัย ประชัญชีวิต ค่านิยม ความสนใจ ฯลฯ

สุชา จันทน์เอม (2540 : 85) กล่าวว่า บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะสำคัญต่อการปรับตัวของบุคคล ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา ท่าทาง ความสามารถ แรงจูงใจ และการแสดงออกทางอารมณ์ และผลที่เกิดจากประสบการณ์

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ (2543 : 216) ให้ความหมายบุคลิกภาพว่า เป็นลักษณะโดดเด่นของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งแสดงออกแบบนั้นอยู่เป็นประจำกับสถานการณ์เฉพาะอย่างจนเกิดเป็นนิสัยถาวร

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรม โดยส่วนรวมทั้งหมดของบุคคลแต่ละคนที่แสดงออกซ้ำๆ ที่สามารถมองเห็นจากภายนอกเช่น รูปร่าง หน้าตา กิริยา มารยาท การแต่งตัว วิธีการพูด การนั่ง การยืน และซ่อนเร้นอยู่ภายใน เช่น สติปัญญา ความถนัด ค่านิยม ความสนใจ ฯลฯ ซึ่งผลของพฤติกรรมทั้งหมดทำให้คนอื่นสามารถที่จะเข้าใจและแยกแยะความแตกต่างของบุคคลนั้นจากบุคคลทั่วไปได้

2.2 ความสำคัญของบุคลิกภาพ

นิภา นิธยาน (2530 : 151 – 153) กล่าวว่า บุคลิกภาพมีความสำคัญต่อบุคคลและการมีบุคลิกภาพที่ดี ประกอบด้วยคุณลักษณะ ดังนี้

1. ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจสภาพความเป็นจริงอย่างถูกต้อง โดยไม่บิดเบือนความจริง
2. การแสดงอารมณ์ในลักษณะและขอบเขตที่เหมาะสม การมีอารมณ์ที่ไม่ดีเยี่ยมเป็นผลร้ายต่อตนเองและบุคลลรอบข้าง
3. ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เพราะตลอดชีวิตของคนเราต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อสวัสดิภาพอันดีของมวลมนุษย
4. ความสามารถในการพัฒนาตน สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ในทุกสถานการณ์

กันยา สุวรรณแสง (2533 :4-5) กล่าวไว้ว่า บุคลิกภาพมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของบุคคลในสังคมเป็นอย่างมาก โดยพิจารณาในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ความมั่นใจ ผู้มีบุคลิกภาพดี จะมีความมั่นใจในการแสดงออกมากขึ้น ทำให้กล้าแสดงออกเพราะคนอื่น ๆ ที่พบเห็นจะได้ความสนใจและเชื่อมั่น
2. การคาดหมายพฤติกรรม ถ้ารู้ว่าบุคคลนั้นมีบุคลิกภาพอย่างไร จะทำนายได้ว่าในสถานการณ์ จะแสดงพฤติกรรมอย่างไร
3. การยอมรับ ความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถบอกได้ว่าบุคคลหนึ่งแตกต่างจากอีกบุคคลหนึ่งได้โดยอาศัยสังเกตดูพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นประจำสม่ำเสมอแก่ตัวบุคคลนั้น ๆ บุคลิกภาพช่วยให้สามารถจำ รู้จัก เข้าใจ บุคคลแต่ละคนได้ ตลอดจนรู้วิธีที่จะปรับตัวให้เข้ากับคนเหล่านั้นได้ ทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันในสังคม
4. การตระหนักในเอกลักษณ์ของบุคคล บุคลิกภาพจะทำให้คนมีลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นของตนเองเป็นแบบอย่างแก่เยาวชน
5. การปรับตัวให้เข้ากับคนอื่น ๆ การที่รู้จักบุคลิกภาพของบุคคลอื่น ทำให้ปรับตัวเข้ากับเขาได้ง่ายขึ้น เอาชนะศัตรูได้ แก้ปัญหาได้

6. ความสำเร็จ คนที่บุคลิกดี เป็นพื้นฐานแห่งความศรัทธาเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น ได้รับความช่วยเหลือ และการติดต่อด้วยดี ได้รับความสะดวกในการปฏิบัติหน้าที่การงาน

7. การยอมรับของกลุ่ม คนที่มีบุคลิกภาพดี ย่อมเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป ใคร ๆ ก็ต้องการ ขอบที่จะให้อยู่ในกลุ่ม ทำให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจ

อภิญา ศรีขาว (2540:23 – 24) กล่าวว่า บุคลิกภาพของบุคคลเป็นผลมาจากพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงปัจจุบัน โดยมีพัฒนาการมาเป็นระยะ ๆ จนกลายเป็นลักษณะ รวมทั้งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ในความคิดของนักจิตวิทยาแต่ละคนแบ่งองค์ประกอบของบุคลิกภาพออกไปแตกต่างกัน ซึ่งพอสรุปได้คือ

1. ลักษณะทางร่างกายและอารมณ์ (Physical and Temperament) ได้แก่ ขนาดของรูปร่าง หน้าตา ท่าทาง รวมทั้งลักษณะทางอารมณ์ เช่น ความมั่นคงทางจิตใจ สุขุมรอบคอบหรือหุนหันพลันแล่น เป็นต้น ลักษณะเหล่านี้ย่อมส่งผลต่อบุคลิกภาพของตน และมีผลต่อคนอื่นด้วย

2. เซอร์วิญญาและความสามารถอื่น ๆ (Intellectual and other Abilities) เป็นสิ่งถ่ายทอดมาทางพันธุกรรม และเสริมด้วยสิ่งแวดล้อมหากบุคคลใด มาจากครอบครัวระดับใด มีพัฒนาการอย่างไร ก็จะส่งผลบุคลิกภาพที่ปรากฏออกมาสอดคล้องกับระดับนั้น ๆ

3. ค่านิยมและความสนใจ (Vaslues and Interest) ถือเป็นองค์ประกอบทางบุคลิกภาพด้วย เพราะบุคลิกภาพจะเป็นส่วนที่สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจและค่านิยมที่บุคคลยึดถือ

4. เจตคติทางสังคม (Social Attitudes) หากบุคคลมีเจตคติต่อสังคมเช่นใด บุคลิกภาพของบุคคลนั้นก็จะมีบ่งชี้ออกมาให้ปรากฏเช่น พวกที่มีเจตคติทางสังคมแบบ Dogmatism จะเป็นคนที่ชอบใช้อำนาจบังคับ ไม่เชื่อใครง่าย ๆ หรือ พวก Equalitariansim จะเป็นพวกที่เชื่อในเรื่องความเสมอภาพเท่าเทียมกัน เป็นต้น

5. แรงจูงใจ (Motivation) บุคลิกภาพของบุคคลที่แสดงออกมาส่วนหนึ่ง เป็นผลมาจากแรงจูงใจ เช่น การที่หญิงสาวบางคนยอมถ่ายภาพที่ขัดต่อศีลธรรมหรือวัฒนธรรมอันดีงามของไทยก็ย่อมเกิดมาจากแรงจูงใจอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจเกิดจากความอยากได้ อยากเด่น อยากดัง เป็นต้น

6. ลักษณะการแสดงออก (Expressive and Stylisic Traits) รูปแบบของการแสดงออกซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ทางสังคม ทำให้บุคคลกำหนดเป็นบุคลิกของตนเองออกมา เช่น เป็นคนที่ชอบสังคม หรือเก็บตัว เป็นคนสุภาพเรียบร้อย หรือเป็นคนก้าวร้าว เป็นคนที่มีหลักการเหตุผล หรือเป็นคนอย่างไรก็ได้ เป็นต้น

7. แนวโน้มของความผิดปกติทางจิต (Pathological Trends) องค์ประกอบทางด้านนี้อาจจะมีมาแต่กำเนิด หรือมีเหตุภายหลัง ซึ่งจะมีผลต่อบุคลิกภาพของบุคคลให้เบี่ยงเบนไปจากเกณฑ์ปกติของคนทั่ว ๆ ไปได้

2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ

เชียร์ศิริ วิวิธสิริ (2534 : 80 ; อ้างอิงจากอาภา มณีสถิตย์. 2545 : 21) กล่าวว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ คือ

1. พันธุกรรม คือ ลักษณะที่ถ่ายทอดมาจากบิดามารดา หรือบรรพบุรุษ มีทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ พันธุกรรมอยู่เหนือการควบคุมใด ๆ มีอิทธิพลเหนือความเจริญเติบโต บุคลิกภาพที่เกิดโดยพันธุกรรมนี้ เห็นได้ชัดตั้งแต่แรกเกิด และเยาว์วัย

2. สิ่งแวดล้อม เช่น อาหาร อากาศ สถานที่อยู่ การอบรมเลี้ยงดู ซึ่งพิจารณาออกเป็น

2.1 สิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ภายในครอบครัว ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู บรรยากาศภายในครอบครัว ทักษะของบิดามารดา การเลียนแบบ

2.2 สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสังคมวัฒนธรรม ได้แก่ ประเพณีวัฒนธรรม

นิภา นิธยาน (2530 : 106 - 123) กล่าวว่า ปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลต่อการปรับตัวและบุคลิกภาพ โดยมีอิทธิพลร่วมกันไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด ประกอบด้วย 3 ประการ คือ

1. อิทธิพลของสภาวะพื้นฐานทางกายในเชิงชีววิทยา ได้แก่ ลักษณะพื้นฐานในการโต้ตอบและศักยภาพทางพันธุกรรมของบุคคล โดยแบ่งออกเป็น 2 อย่าง คือ

ก) อิทธิพลโดยตรง

ข) อิทธิพลทางอ้อม

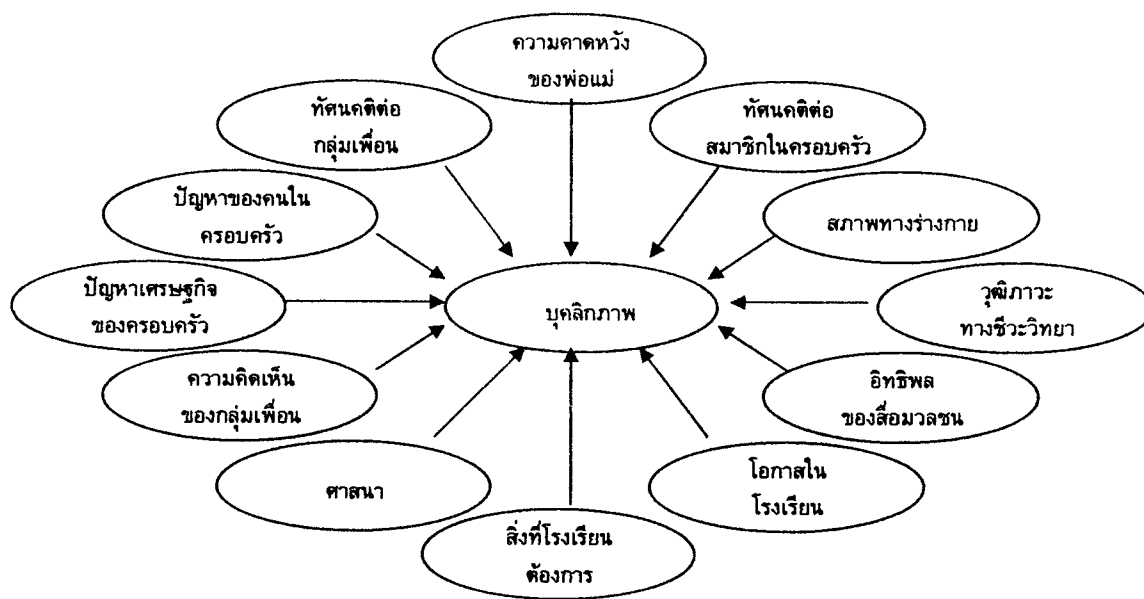
2. อิทธิพลของสภาวะแวดล้อม ได้แก่ สภาวะแวดล้อมทุกอย่างที่แวดล้อมบุคคล อาทิ สภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติ หรือทางกายภาพ สภาวะแวดล้อมทางวัฒนธรรม และสภาวะแวดล้อมทางสังคม

3. อิทธิพลของสภาวะความเป็น "ตน" อันได้แก่ การรับรู้ และความเข้าใจที่บุคคลได้รับจากประสบการณ์ทุกอย่างในชีวิตของตนซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล และนอกจากนั้น ปัจจัยย่อยที่มีอิทธิพลต่อการปรับตัวและบุคลิกภาพ คือ

3.1 อิทธิพลของสภาวะทางกาย ได้แก่ อิทธิพลของสภาวะเคมีภายในร่างกายหรือการทำงานของระบบต่อมไร้ท่อ อิทธิพลของรูปทรง และอิทธิพลของสุขภาพ

3.2 อิทธิพลของสังคม ได้แก่ อิทธิพลของระเบียบประเพณี และวัฒนธรรม อิทธิพลของลักษณะของครอบครัว อิทธิพลของเพื่อนฝูง อิทธิพลของโรงเรียน และอิทธิพลของอุดมคติ

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านร่างกาย สภาวะแวดล้อม การรับรู้ สังคม ประสบการณ์ ส่งผลทำให้บุคลิกภาพของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของบุคคล วัฒนธรรม อิทธิพล และทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับบุคคลนั้น ดังภาพประกอบ 2 (Hurlock. 1974 : 20 อ้างอิงจากอาภา มณีสถิตย์. 2545: 13)



ภาพประกอบ 2 อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ต่อบุคลิกภาพ

2.4 ทฤษฎีบุคลิกภาพ

ทฤษฎีบุคลิกภาพ นักจิตวิทยาหลายท่านให้ความสนใจพยายามที่จะอธิบายและสรุปลักษณะโครงสร้างต่าง ๆ ของพฤติกรรมของมนุษย์ และการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลในด้านต่าง ๆ ให้เป็นระบบ มีแบบแผนที่ชัดเจนในการอธิบายพฤติกรรมที่เกิดจากการกระทำที่แสดงออกและไม่แสดงออก โดยใช้เนื้อของแต่ละทฤษฎีในการอธิบายอย่างมีหลักการ และเหตุผลตามความเชื่อของแต่ละทฤษฎีที่แตกต่างกันไป ทำให้การจัดประเภทของทฤษฎีบุคลิกภาพมีหลายแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดประเภทซึ่งโสภา ชูพิกุลชัย (2529 : 100) ได้เสนอหลักการจัดประเภทของทฤษฎีบุคลิกภาพดังนี้

1. ทฤษฎีแบ่งประเภทของบุคลิกภาพ (Type Theory)
2. ทฤษฎีการแบ่งบุคลิกภาพตามลักษณะ (Trait Theory)
3. ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง (Dynamic Theory)
4. ทฤษฎีสวนรวมทั้งร่างกายและจิตใจ (Organismic Theory)
5. ทฤษฎีเน้นสังคมและสิ่งแวดล้อม (Social Determinants)

1. ทฤษฎีการแบ่งประเภทของบุคลิกภาพ (Type Theory)

ทฤษฎีการแบ่งประเภทของบุคลิกภาพ มุ่งพิจารณาเกี่ยวกับตัวบุคคล โดยคำนึงถึงรูปร่าง (Physical) หรือลักษณะทางกายภาพเป็นส่วนใหญ่ และยอมรับเกี่ยวกับลักษณะหรือบุคลิกภาพภายนอก โดยขึ้นอยู่กับ การสังเกตทั่ว ๆ ไป นักจิตวิทยาคนกลุ่มนี้ ได้แก่ จุง (Jung) และเชลดอน (Cheldon) เป็นต้น (วิภา เจียรสมัย. 2540 : 14)

1. ทฤษฎีจิตวิทยาวิเคราะห์ (Analytical Psychology) ของจุง (Samuel. 1981 : 56 ; citing Jung. N.d.) ได้แบ่งบุคลิกภาพของบุคคลออกเป็น 2 ประเภทคือ

1.1 ประเภทเก็บตัว (Introvert) คือ มีลักษณะเคร่งครัด มีหลักเกณฑ์ เชื่อตนเอง ไม่ชอบยุ่งเกี่ยวกับบุคคลอื่น

1.2 ประเภทแสดงตัว (Extrovert) คือ มีลักษณะเปิดเผยชอบการสังคม สนุกสนาน ช่างพูด และสามารถปรับตัวให้เข้ากับทุกสถานการณ์

2. ทฤษฎีโครงสร้างของมนุษย์ (Constitutional Theory) ของเชลดอนศึกษารูปร่างของคนและจัดประเภทของบุคลิกภาพตามลักษณะรูปร่าง (somatotyper) โดยวิธีวัดส่วนสัดของร่างกายอย่างละเอียด แล้วหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างลักษณะรูปร่าง ลักษณะอารมณ์และลักษณะนิสัย (วิภา ภักดี. 2543 : 261) ซึ่งสามารถแบ่งบุคลิกภาพของบุคคลตามรูปร่างลักษณะออกเป็น 3 ประเภทคือ (Belkin and Skydell. 1979 : 299 – 301; citing Sheldon. 1924)

2.1 ประเภทอ้วน (Endomorphy) เป็นพวกที่มีรูปร่างอ้วน กลมป้อม ชอบความสบาย ชอบรับประทานอาหาร สนุกสนาน สังคมดี

2.2 ประเภทสมส่วน (Mesomorphy) เป็นพวกที่มีรูปร่างไม่อ้วน ไม่ผอมจนเกินไป ร่างกายแข็งแรง ชอบออกกำลังกาย เล่นกีฬา กระฉับกระเฉง ชอบผจญภัย ตรงไปตรงมา

2.3 ประเภทผอมบาง (Ectomorphy) เป็นพวกที่มีรูปร่างผอมบาง ผอม ไม่ชอบสังคม อารมณ์อ่อนไหว ชอบคิด อ่อนแอ และชอบอิสระเสรี

2. ทฤษฎีการแบ่งบุคลิกภาพตามลักษณะ (Trait Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ลักษณะของบุคลิกภาพมีส่วนสัมพันธ์กับลักษณะนิสัย ซึ่งในคน ๆ เดียวกัน มีหลายลักษณะในเวลาเดียวกัน และใช้ในการวัดคุณลักษณะของบุคลิกภาพ เช่น ลักษณะในเรื่องของสติปัญญา ในเรื่องของอารมณ์ เป็นต้น โดยพยายามอธิบายเกี่ยวกับ เรื่องของลักษณะต่าง ๆ ให้สั้นที่สุด โดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ นักจิตวิทยาคนกลุ่มนี้ ได้แก่ แคทเทล (Cattell) และอัลพอร์ต (Allport) เช่น (วิภา เจียรสมัย. 2540 : 16)

1. ทฤษฎีจิตวิทยาของแต่ละบุคคล (Psychology of the Individual) ของอัลพอร์ตตามแนวคิดของอัลพอร์ต เขาเชื่อว่าบุคลิกภาพของบุคคลถูกกำหนดจากเทรท (Traits) เทรทเป็นลักษณะนิสัยหรือความเคยชิน เทรทมีมากมายหลายประการ เช่น ความเป็นมิตร ความมักใหญ่ใฝ่สูง ความเป็นคนเจ้าระเบียบสะอาดสะอ้าน ความกระตือรือร้นมีชีวิตชีวา ความตรงต่อเวลา ความขี้อาย การช่างเจรจา การข่มขู่อย่างอำนาจ การเก็บกด ความเมตตาอารี และลักษณะอื่น ๆ อีก

ออลพอร์ตอธิบายว่า ลักษณะเทรทของมนุษย์มีมากถึง 4,000 – 5,000 ออลพอร์ตเชื่อว่าไม่มีเทรทใดตายตัวในแต่ละบุคคล บุคคลจะแสดงลักษณะเทรทใด ๆ โดดเด่นออกมานั้น ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ (Physical environment) และพลังกดดันทางสังคม (Social pressure) ในขณะนั้น ๆ

ออลพอร์ตได้แบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1.1 ลักษณะทั่วไป (Common Trait) เป็นลักษณะนิสัยที่สามารถเปรียบเทียบกันได้ เช่น ค่านิยมทางสังคม การเมือง ศาสนา เศรษฐกิจ

1.2 ลักษณะเฉพาะบุคคล (Personal Disposition) เป็นลักษณะที่ไม่สามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ อันเป็นผลทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน

2. ทฤษฎีพื้นผิวและแหล่งของลักษณะต่าง ๆ (Surface and Source Trait Theory) ของแอลเทล (Hall and Lindzey. 1978 : 396 – 411; citing Cattell. 1957) ได้แบ่งบุคลิกภาพของบุคคลออกเป็น 2 ลักษณะคือ

2.1 ลักษณะพื้นผิว (Surface Traits) หมายถึง ลักษณะที่เป็นตัวแทนของกลุ่มตัวแปรที่แสดงพฤติกรรมออกมาให้เราสังเกตได้

2.2 ลักษณะต้นตอ (Source Traits) หมายถึง ลักษณะที่เป็นตัวแทนของตัวแปรต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่ภายใน และมีอิทธิพลต่อการแสดงออกของลักษณะพื้นผิว ซึ่งถือว่าลักษณะต้นตอนี้เป็นโครงสร้างทางจิต และเป็นพื้นฐานของบุคลิกภาพ แบ่งย่อยออกเป็น 2 ชนิดคือ

2.2.1 ลักษณะแม่บท (Constitutional Traits) คือ ลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงผลสะท้อนของพันธุกรรม

2.2.2 ลักษณะที่สิ่งแวดล้อมบ่มขึ้น (Environment-Mold Traits) คือ ลักษณะที่เป็นผลสะท้อนของสภาวะต่าง ๆ ที่เป็นเงื่อนไขทางสังคม

3. ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง (Dynamic Theory)

ฟรอยด์อธิบายว่า โครงสร้างบุคลิกภาพ ประกอบด้วยพลัง 3 ประการได้แก่ Id , Ego และ Super Ego พลังทั้ง 3 มีลักษณะเฉพาะตัว แต่ก็ยังมีอิทธิพลต่อกันและทำงานร่วมกัน บุคลิกภาพของผู้ใดมีลักษณะใดขึ้นอยู่กับพลัง Id , Ego และ Super Ego ทำงานประสานร่วมกันในลักษณะอย่างไร (ศรีเรือน แก้วกังวาล.2539 ; 15-19)

1. Id เป็นพลังงานจิตตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด รวมถึงสัญชาตญาณด้วย มักเกี่ยวพันกับการสนองความปรารถนาทางกาย เป็นพลังเพื่อให้ได้มาซึ่งความพอใจ โดยไม่คิดคำนึงถึงเหตุผลตามความเป็นจริง หรือความถูกต้องจึงามพลัง Id จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า พลังแสวงหาความสุข (Pleasure Seeking Principle)

2. Ego เป็นพลังแห่งการรู้และเข้าใจ การรับรู้ข้อเท็จจริง , การใช้เหตุผล , การดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมาย , การแสวงหาวิธีการเพื่อตอบสนองพลัง Id เช่น เมื่อหิว (Id) พลัง Ego ก็จะใช้เหตุผลตรรกะตรองว่าจะบำบัดความหิวโดยวิธีใด ตามสถานการณ์แวดล้อม เช่น ไปสำรวจ

ดูเย็น ทำอาหารเอง , ไปรับประทานอาหารนอกบ้าน ฯลฯ จึงมีชื่อเรียก Ego อีกอย่างว่าพลัง “รู้ความจริง” (Reality Principle)

3. Super Ego เป็นพลังที่เกิดจากการเรียนรู้ เช่นเดียวกับ Ego แต่แตกต่างจาก Ego โดยลักษณะ คือเป็นส่วนหนึ่งเกี่ยวกับค่านิยมต่าง ๆ เช่น ความดี ชั่ว ถูก ผิด มโนธรรม ความยุติธรรม ฯลฯ Super Ego หักห้ามความรุนแรงของพลัง Id โดยเฉพาะพลังจากสัญชาตญาณ แรงขับทางเพศและความก้าวร้าว

ฟรอยด์เชื่อว่าความต้องการทางร่างกายเป็นความต้องการตามธรรมชาติของคน ซึ่งขัดแย้งกับสัตว์ประเภทอื่น ๆ ความต้องการนี้เป็นพลังชีวิต ทำให้คนแสวงหาความสุขความพอใจจากส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย (zone) ที่แตกต่างกันไปตามวัย พัฒนาไปเป็นขั้นตอนตามลำดับ เริ่มต้นจากแรกเกิดจนถึงสิ้นสุดในวัยรุ่น พัฒนาการนี้เรียกว่า “Psychosexual developmental stage” บุคคลใดพัฒนาไปตามขั้นตอนดังกล่าวด้วยดี ก็จะทำให้บุคคลผู้นั้นมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ หากไม่เป็นที่ดังกล่าวก็จะเกิดสภาวะ “ติดขัดอยู่” (fixation) อาจเป็นการติดขัดอยู่ในขั้นใดขั้นหนึ่งหรือหลายขั้นก็ได้ ผู้ใดติดขัดอยู่ในวัยใดขั้นใด ก็ยังคงแสวงหาความพอใจในขั้นที่ติดขัดอยู่ต่อไป แม้ว่าจะผ่านวัยนั้น ๆ ที่เป็นไปตามขั้นตอนมาแล้ว สภาวะ “ติดขัดอยู่” มีผลต่อพัฒนาการด้านบุคลิกภาพในแง่ลบ แต่บุคคลสามารถเปลี่ยนพลังนี้ให้เป็นบวกได้ หากเขารู้จักปรับตัว

ฟรอยด์ได้อภิปรายถึงขั้นตอนทั้ง 5 ดังต่อไปนี้

(1) ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะปาก (Oral stage) ช่วงนี้อายุโดยประมาณตั้งแต่คลอดจนถึง 18 เดือน ทารกมีความสุขในชีวิตโดยทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยปาก เช่น การดูด เคี้ยว กัด เล่นด้วยเสียง ผู้ที่มีพัฒนาการขั้นนี้ไม่สมบูรณ์ในช่ววัยนี้ เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ก็ยังคงชอบแสวงหาความสุขด้วยปากอยู่อีก เช่น ชอบกินจุบจิบ ชอบพูดคุ้ย ชอบเคี้ยวหมากฝรั่ง ชอบนินทา ชอบสูบบุหรี่ ฯลฯ

(2) ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะทวารหนัก (Anal stage) ช่วงนี้อายุโดยประมาณตั้งแต่ 18 เดือนถึง 3 ปี เป็นช่วงที่ทารกหาความสุขโดยทำกิจกรรมที่ใช้ทวารหนัก หากช่วงเวลานี้มีพัฒนาการไม่สมบูรณ์ทารกนั้นจะโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพเป็นคนเจ้าระเบียบ จู้จี้พิถีพิถัน รักความสะอาดอย่างมาก

(3) ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะเพศปฐุมภูมิ (Phallic stage) ช่วงนี้อายุโดยประมาณตั้งแต่ 3 ถึง 6 ปี เด็กมีความพึงใจทำกิจกรรมที่เนื่องด้วยอวัยวะเพศ เช่น เล่นกับอวัยวะเพศของตน กิจกรรมนี้อาจทำให้พ่อแม่ตกใจ ควรทำความเข้าใจเสียว่าเป็นการเล่นขั้นหนึ่งในการพัฒนาการตามธรรมชาติ เมื่ออายุผ่านพ้นไปแล้วเด็กก็เลิกเล่น การเล่นอวัยวะเพศมีผลต่อพัฒนาการด้านอื่นได้แก่ การสำนึกถึงเพศของตนเองอย่างลึกซึ้งว่าตนเป็นหญิงหรือชาย ต่อไปก็เลียนแบบทางเพศ คือเด็กเลียนแบบผู้ใหญ่เพศเดียวกับตน ซึ่งตนรู้สึก รัก โกลัซติดสนิทสนม ถ้าตัวแบบนั้นเป็นพ่อแม่ของตน จะเป็นยุคเด็กชาย “ติดแม่” และ “เอาอย่างพ่อ” เป็นพิเศษในเพศกลับกัน เด็กหญิง “ติดพ่อ” และ “เอาอย่างแม่” เป็นพิเศษเช่นเดียวกัน ช่วงเวลานี้ฟรอยด์เชื่อว่าเป็นช่วงเวลาวิกฤต (Critical period) สำหรับเลียนแบบทางเพศให้คล้อยตามเพศของตนเอง เด็กหญิงเด็กชายที่ละเลยการเลียนแบบให้ถูกแนวในระยะเวลา นี้ จะโตเป็นหญิงสาวชายหนุ่มที่นิยมแบบบทบาททางเพศตรงข้าม

กับเพศทางกายจริงของตน ฟรอยด์ยังเชื่อว่า การรู้จักผู้รักกับเพศตรงข้ามมีต้นกำเนิดในช่วงเวลานี้เช่นกัน ซึ่งฟรอยด์ได้อธิบายเกี่ยวกับปม (Complex) ว่าเป็นการเลียนแบบทางเพศ เด็กเริ่มพัฒนาความก้าวร้าว, อยากรเป็นตัวของตัวเอง และเริ่มแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self Identity)

(4) ขั้นแสวงหาความสุขจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว (Latency stage) ช่วงนี้อยู่ระหว่างอายุประมาณ 6 ถึง 11 ปี ซึ่งเป็นระยะเวลาพักพัฒนาทักษะใหม่ พัฒนาการส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็นไปอย่างเชื่องช้าเมื่อเทียบกับช่วงเวลาที่ผ่านมา ระยะเวลาที่เด็กเริ่มพัฒนาชีวิตสังคมนอกครอบครัว ดังนั้นจึงแสวงหาความพึงพอใจจากการติดต่อกับผู้คนรอบตัวและเพื่อนร่วมวัย เพื่อนสนิทเป็นคนเพศเดียวกันมากกว่าคนต่างเพศ ทั้งนี้เป็นการสืบเนื่องจากการเลียนและเรียนแบบทางเพศต่อออกไปจากขั้นที่ 3 ข้างต้นนี้

(5) ขั้นแสวงหาความสุขจากแรงกระตุ้นของทิวภูมิทางเพศ (Genital stage) เด็กอายุประมาณ 12 ถึง 20 ปีย่างเข้าสู่วัยรุ่นและเริ่มเป็นผู้ใหญ่ ลักษณะทิวภูมิทางเพศบรรลุนิติภาวะสมบูรณ์ทำงานได้เต็มที่ (เช่น เด็กหญิงมีระดูหน้าอกขยาย รังไข่ผลิตไข่เพื่อสืบพันธุ์ เด็กชายถึงวัยผลิตน้ำอสุจิ ฯลฯ) เด็กทั้งสองเพศมีความพอใจคบหาสมาคม รักใคร่ผูกพันกับเพื่อนต่างเพศ ขณะเดียวกันก็พยายามประพฤติตนให้สมบทบาททางเพศ โดยเลียนแบบคนเพศเดียวกันที่ตัวนิยม ระยะนี้มักเห็นชัดเจนว่าเด็กคนใดแสดงบทบาททางเพศผิดปกติ พวกนี้ได้แก่ผู้นิยมแสดงบทบาททางเพศตรงข้ามเพศจริงของตน อีกพวกหนึ่งคือเด็กที่ไม่มีเยื่อใยต้องใจบุคคลต่างเพศ หรือเป็นเด็กเลียนแบบบทบาททางเพศจากคนต้นแบบที่ผิด

4. ทฤษฎีส่วนรวมทั้งร่างกายและจิตใจ (Organismic Theory)

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ในการศึกษาบุคลิกภาพจะต้องศึกษาบุคคลโดยส่วนรวมทั้งหมดและเชื่อว่า มนุษย์มีพื้นฐานของความดี ควรได้รับการพัฒนาในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม นักจิตวิทยาในทฤษฎีนี้ ได้แก่ มาสโลว์ (Maslow) และโรเจอร์ (Roger) (วันดี ระเจริญ 2531 : 120) เช่น

4.1 โรเจอร์ (Carl R. Rogers) มีความเชื่อว่า บุคลิกภาพของคนพัฒนาขึ้นมาจากการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับตัวของเขาเอง (Self Concept) ซึ่งจะพัฒนาขึ้นตามวัยและประสบการณ์ การรับรู้ต่อตนเอง จะมีอิทธิพลโดยตรงต่อการพัฒนารูปแบบของบุคลิกภาพของเขาต่อไป (วันดี ระเจริญ. 2531 : 126)

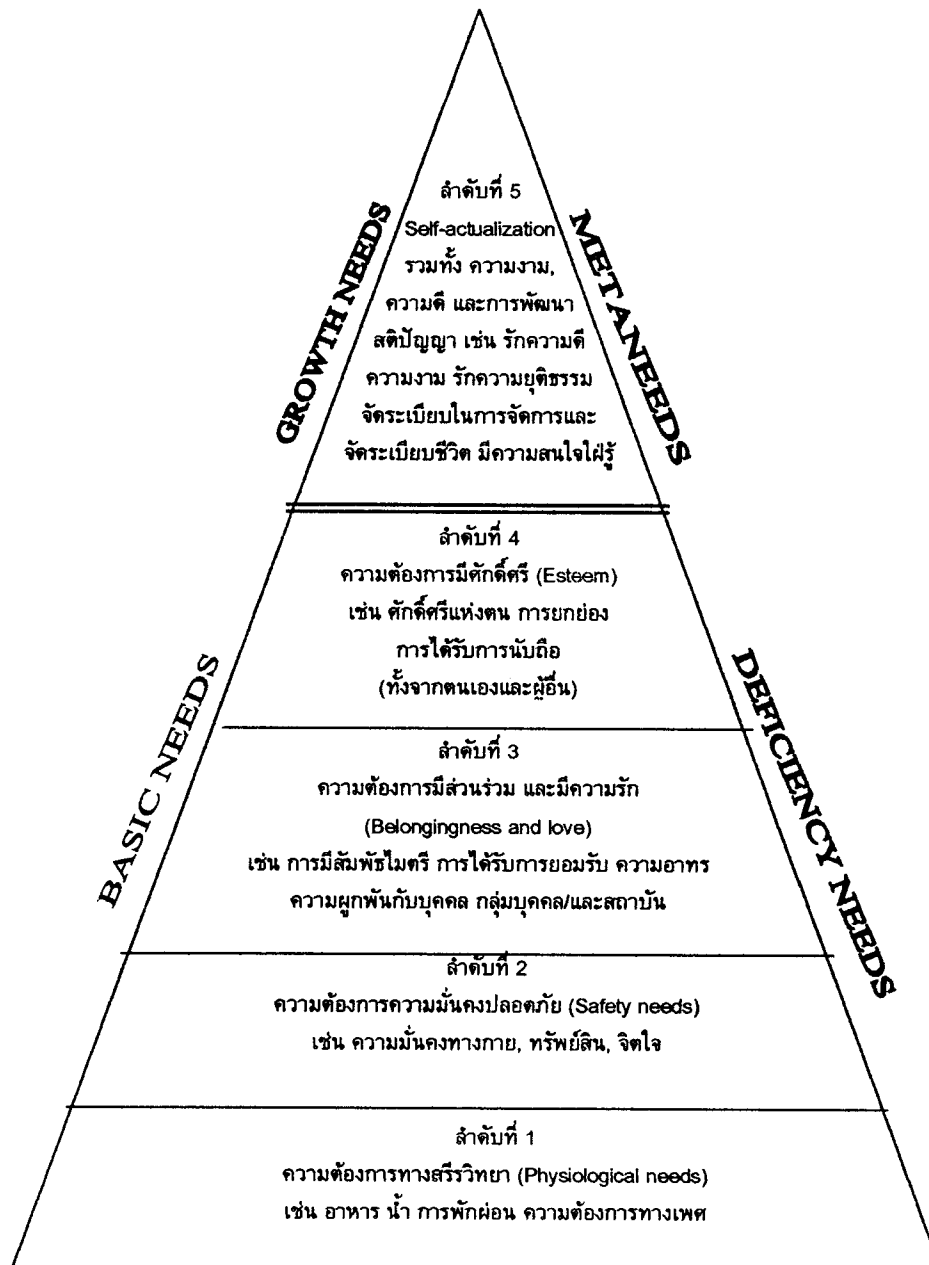
โรเจอร์ ชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากการเกี่ยวพันระหว่างระบบ 3 ระบบ คือ

4.1.1 อินทรีย์ (Organism) ได้แก่ สามัญสำนึกของมนุษย์

4.1.2 สนามประสบการณ์ (Phenomenal Field) ได้แก่ ประสบการณ์ทั้งหมดที่มนุษย์รับรู้ หรือเป็นประสบการณ์ทุกชนิดของมนุษย์

4.1.3 ตัวเอง (Self) พัฒนามาจากประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างอินทรีย์กับสิ่งแวดล้อม และส่วนนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในทางที่ดีขึ้น เป็นกระบวนการที่เรามองตนเอง ซึ่งประกอบด้วย ความเข้าใจที่เรามีต่อสภาวะทางกาย และสภาวะทางจิตใจของตนเอง (โสภา ชูพิกุลชัย 2529 : 176)

4.2 มาสโลว์ (Abraham Harold Maslow) (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2542 : 7-8) แนวคิดเรื่องทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ 5 ลำดับขั้นเป็นแนวความคิดที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย มาสโลว์อธิบายว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกเร้าให้กระทำโดยกลุ่มของความต้องการ 2 ประเภท คือ ความต้องการพื้นฐานเพื่อการมีชีวิตรอด (Basic needs) และความต้องการขั้นสูง (Metaneeds) ความต้องการทั้ง 2 ประเภท มีพัฒนาการไปเป็นลำดับขั้นตอนจากลำดับขั้นต่ำสู่ลำดับสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งมีทั้งหมด 5 ลำดับขั้น ดังนี้



ภาพประกอบ 3 ทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการของมาสโลว์
(ภาพจาก จิตวิทยาทั่วไป, 2542, หน้า 8)

5. ทฤษฎีเห็นสังคมและสิ่งแวดล้อม (Social Determinants)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า สิ่งแวดล้อมมีความสำคัญและมีอิทธิพลโดยตรงต่อบุคลิกภาพของบุคคล นักจิตวิทยาในทฤษฎีนี้ได้แก่ แอดเลอร์ (Adler) และฟรอมม์ (Fromm) เช่น

5.1 แอดเลอร์ (Alfred Adler) เชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางสังคม และเน้นในเรื่องอิทธิพลของสังคม และสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ว่า มีความสัมพันธ์กับการสร้างบุคลิกภาพ อันได้แก่

5.1.1 ปมเด่น - ปมด้อย เป็นความรู้สึกเกี่ยวกับตนเอง ซึ่งเป็นผลมาจากอิทธิพลของสังคม

5.1.2 การเลี้ยงดูของพ่อแม่ เป็นผลมาจากเจตคติของพ่อแม่ที่มีผลต่อบุคลิกภาพ

5.1.3 ความสัมพันธ์ในครอบครัว ได้แก่ สัมพันธภาพระหว่าง พ่อ แม่ และสมาชิกอื่น ๆ ในครอบครัว ซึ่งจะมีผลต่อบุคลิกภาพ

5.1.4 อิทธิพลของวัฒนธรรม โดยวัฒนธรรมของแต่ละสังคมจะมีผลทำให้บุคลิกภาพของบุคคลแตกต่างกัน

5.2 ฟรอมม์ (Erich Fromm) มีความเชื่อว่า สังคมเป็นแนวทางปฏิบัติของมนุษย์ในสังคม และบุคลิกภาพของบุคคลจะพัฒนาอย่างไรขึ้นอยู่กับโอกาสที่สังคมจะเปิดให้ และฟรอมม์ได้แบ่งบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 5 ประเภท คือ

5.2.1 บุคลิกภาพประเภทเปิดใจกว้าง (Receptive personality) คือ ยอมรับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่น ใจกว้าง มีเหตุผล เข้ากับคนง่าย บุคคลที่มีบุคลิกภาพประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมาจากครอบครัวที่ได้รับความรักความอบอุ่น

5.2.2 บุคลิกภาพเห็นแก่ได้ (The Exploitative Personality) คือ คนชอบเอาเปรียบผู้อื่นแสวงหาผลประโยชน์จากผู้อื่น ใจแคบ ชอบฉวยโอกาสจากผู้อื่น บุคคลที่มีบุคลิกภาพประเภทนี้ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่ต้องต่อสู้ดิ้นรน หรือมาจากครอบครัวที่มีแต่ความหวาดระแวงกันตลอดเวลา

5.2.3 บุคลิกภาพประเภทตระหนี่ (The Hoarding Personality) คือ จู้จี้ ขี้เหนียวขี้หวงขี้หวัด ละเอียดถี่ถ้วนจนเกินไป วุ่นวายอยู่กับแต่สมบัติของตัวเอง บุคคลที่มีบุคลิกภาพประเภทนี้ ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่ผิดเคียง ขาดแคลน แย่งกันอยู่แย่งกันใช้

5.2.4 บุคลิกภาพประเภทเป็นคนส่วนรวม (The Marketing Personality) คือ บุคคลประเภทที่ให้เป็นคนของสังคม ทำตามความต้องการของสังคม ชอบวางตัวให้มีคุณค่าสูงส่ง ส่วนใหญ่จะมาจากครอบครัวที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองตามใจอย่างมากมาย

5.2.5 บุคลิกภาพชอบคิดค้น (Productive Personality) คือ บุคคลประเภทอยู่นิ่งไม่ได้ ชอบคิดทำนั่นทำนี่อยู่ตลอดเวลา ชอบการเปลี่ยนแปลง นิยมชมชื่นผู้อื่นเช่นเดียวกับตนเอง ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่อยู่กันอย่างปรองดอง มีความรักภายในครอบครัว (โสภา ชูพิกุลชัย 2529 : 169)

ที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพมีมากมายหลายทฤษฎีซึ่งแต่ละทฤษฎีจะมีโครงสร้างที่แตกต่างกันตามความสนใจของนักจิตวิทยาแต่ละท่าน สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาบุคลิกภาพตามแนวทางของ ทฤษฎีบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบซึ่งจะนำเสนอในหัวข้อต่อไป

2.5 ทฤษฎีบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

ดิกแมน (Digman,1990,pp.418- 421 อ้างอิงจากชิตาพร เลี้ยงวิจิตร :2545 ;16-17) ได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของแนวความคิดและการแบ่งบุคลิกภาพเป็น 5 ด้าน โดยเริ่มจากการทบทวนงานวิจัยของจอห์น (John,1988) ซึ่งพยายามที่จะรวบรวมคำศัพท์ที่ใช้อธิบายลักษณะบุคลิกภาพอย่างเป็นระบบและงานวิจัยของ แมคโดกัลล์ (McDugall,1932) ที่ได้อภิปรายถึงความหมายเฉพาะของคุณลักษณะ (Character) และบุคลิกภาพ (Personality) และเสนอแนะถึงสิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับบุคลิกภาพว่าอาจมีประโยชน์อย่างแพร่หลาย ถ้าทำการวิเคราะห์โดยแยกออกมาเป็น 5 ด้าน โดยแต่ละด้านสามารถแยกออกจากกันได้ อาจแบ่งแยกโดยชื่อ ความฉลาด ลักษณะนิสัย อารมณ์ ภาวะจิตใจหรืออื่น ๆ ซึ่งในแต่ละปัจจัยนี้จะมีความซับซ้อน และประกอบด้วยตัวแปรจำนวนมาก

งานวิจัยของจอห์น มักปรากฏความเชื่อมโยงกับงานวิจัยของนักจิตวิทยาชาวเยอรมัน 2 คน คือ เคลกซ์ และบอมการ์เทน (Klages,1926 : Baumgarten,1933) เคลกซ์เสนอว่า การวิเคราะห์การใช้คำศัพท์อย่างรอบคอบ จะช่วยในความเข้าใจในเรื่องบุคลิกภาพ ซึ่งเป็นสิ่งกระตุ้นให้บอมการ์เทนทำการตรวจสอบการใช้คำศัพท์ ที่ใช้อธิบายบุคลิกภาพที่พบในภาษาเยอรมัน งานของบอมการ์เทนมีอิทธิพลต่ออัลพอร์ทและออดเบิร์ต (Allport and Odbert,1936) เขาได้ดำเนินการตรวจสอบคำศัพท์ที่ใช้บรรยายลักษณะนิสัยในภาษาอังกฤษ เขาใช้คำศัพท์ถึง 4,500 คำ ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของภาษาที่ใช้อธิบายลักษณะนิสัยในอีก 60 ปีต่อมา และมีผลกระทบโดยตรงต่องานวิจัยที่ตามมา

เริ่มด้วยงานวิจัยที่เป็นระบบของแคทเทลล์ (Cattell,1943,1946-1948) งานของเขาตั้งอยู่บนพื้นฐานของการวิเคราะห์องค์ประกอบ เขาได้กำหนดมิติของบุคลิกภาพโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลชนิด คือ ข้อมูลบันทึกชีวิตส่วนบุคคล ข้อมูลจากแบบสอบถามวิเคราะห์ตนเอง (L - data) และข้อมูลจากการทดสอบเฉพาะ (Q - data) และข้อมูลจากการทดสอบเฉพาะ (OT - data) ในการรวบรวมคำศัพท์เป็นพัน ๆ คำในภาษาอังกฤษ ที่ใช้อธิบายความแตกต่างระหว่างบุคคล และพบว่าสามารถแบ่งได้เป็น 16 องค์ประกอบที่สำคัญ

จากงานของแคทเทลล์ ทำให้มีผู้สนใจทำการศึกษาซ้ำในงานของเขา เช่น ฟิสก์ (Fiske,1949) ใช้สเกลคู่มานของแคทเทลล์ จำนวน 21 คู่ พบว่าปัจจัยที่ใช้อธิบายลักษณะบุคลิกภาพที่แตกต่างกันมีเพียง 5 องค์ประกอบ ไม่ใช่ 16 องค์ประกอบ ต่อมาทูปส์ และคริสเทล (Tupes and Christal,1961) ได้รายการผลการการวิเคราะห์องค์ประกอบ โดยใช้สเกลคู่มานของแคทเทลล์จำนวน 30 คู่ โดยเขาทำการศึกษาจากงานของอัลพอร์ทและออดเบิร์ต แคทเทลล์ ฟิสก์ ผลการศึกษาพบว่าเขาเห็นด้วยกับฟิสก์ ที่จะแบ่งบุคลิกภาพจากจำนวนคำศัพท์ทั้งหมดเป็น 5 ด้าน คือ Surgency, Agreeableness , Dependability , Emotional ,และ Culture ผลการศึกษา

ของเขาถูกเผยแพร่ในสื่อตีพิมพ์ของกองทัพอากาศ ทำให้นักจิตวิทยาหรือนักการศึกษาอื่น ๆ ไม่ได้อ่านงานของเขา

นอร์แมน (Norman, 1963) ได้ทำการศึกษาซ้ำในงานของทูปส์ และคริสเทล โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบ เพื่อดึงลักษณะปัจจัย ที่เป็นพื้นฐานบุคลิกภาพในงานของแคทเทิลส์ โดยการย่อหรือลดในส่วนของคำพูด หรือภาษาที่ใช้ในการอธิบายลักษณะนิสัยที่หลากหลายและทำการจัดกลุ่มใหม่ เขาพบว่าจะมีองค์ประกอบเพียง 5 แบบ คือ แบบแสดงตัว (Extraversion) แบบประนีประนอม (Agreeableness) แบบมีจิตสำนึก (Conscientiousness) แบบมั่นคงทางอารมณ์ (Emotion Stability) และวัฒนธรรม (Culture) ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ใช้แบ่งลักษณะนิสัยของบุคลิกภาพได้อย่างเพียงพอ เป็นจุดเริ่มต้นของคำว่ารูปแบบ 5 องค์ประกอบ (Five – Factor Model : FFM) ซึ่งเชปลิน และบัคเนอร์ (Chaplin and Buckner, 1988:528 อ้างอิงจากวิมลพร พันธุ์มนตร์, 2534, 13-16) ได้เสนอผลการจัดระบบบุคลิกภาพจากลักษณะนิสัยต่าง ๆ 50 ลักษณะออกเป็น 5 องค์ประกอบ ในแต่ละองค์ประกอบจะมีลักษณะเชิงบวกและลบ ดังนี้

1. ความสุภาพอ่อนโยน (Agreeableness) แบ่งเป็น

ลักษณะเชิงบวก (Positive)	ลักษณะเชิงลบ (Negative)
- มิตรภาพ (Friendly)	- ขัดแย้ง (Critical)
- ร่วมมือกับผู้อื่น (Cooperative)	- ฉุนเฉียวง่าย (Irritable)
- สุภาพเรียบร้อย (Gentle)	- ไม่สุภาพ (Disagreeable)
- อบอุ่น (Warm)	- เย็นเฉย (Cold)
- อ่อนโยน (Agreeable)	- เป็นศัตรู (Unfriendly)

2. ความซื่อตรงต่อหน้าที่ (Conscientiousness) แบ่งเป็น

ลักษณะเชิงบวก (Positive)	ลักษณะเชิงลบ (Negative)
- พึ่งพาได้ (Dependable)	- หลงลืม (Forgetful)
- ไว้ใจได้ (Reliable)	- เล่นเล่ (Careless)
- ซื่อสัตย์ (Honest)	- เหลวไหล (Negligent)
- รับผิดชอบ (Responsible)	- ไว้ใจไม่ได้ (Undependable)
- ยุติธรรม (Conscientious)	- ไม่สุจริต (Dishonest)

3. วัฒนธรรม (Culture) แบ่งเป็น

ลักษณะเชิงบวก (Positive)	ลักษณะเชิงลบ (Negative)
- จินตนาการ (Imaginative)	- ทำตามสั่ง (Direct)
- ไม่ต่างพร้อย (Polished)	- ตรงไปตรงมา (Down-to-earth)
- หลึกแหลม (Intellectual)	- ซื่อ ๆ (Simple)
- มีประสบการณ์ชีวิตมาก (Sophisticated)	- ทำหยาบ (Coarse)
- หยิ่งจองหอง (Snobbish)	- หยาบกระด้าง (Crude)

4. ความมั่นคงทางอารมณ์ (Emotional Stability) แบ่งเป็น

ลักษณะเชิงบวก (Positive)	ลักษณะเชิงลบ (Negative)
- พอเหมาะ (Relaxed)	- ดิ้นเต้น (Excitable)
- สุขุมเยือกเย็น (Calm)	- หงุดหงิด (Restless)
- หนักแน่น (Secure)	- วิตกกังวล (Nervous)
- มั่นคง (Poised)	- เครียด (Tense)
- จิตใจสงบ (Composed)	- โลเล (Insecure)

5. การแสดงตัว (Extraversion) แบ่งเป็น

ลักษณะเชิงบวก (Positive)	ลักษณะเชิงลบ (Negative)
- ผจญภัย (Adventurous)	- ระมัดระวังตัว (Cautious)
- ชอบออกสังคม (Outgoing)	- สงวนตัว (Reserved)
- เปิดเผย (Open)	- เงียบ , ไม่พูดจา (Silent)
- ช่างพูด (Talkative)	- ห่างเหิน (Distant)
- พูดตรงไปตรงมา (Outspoken)	- ถอยหนี (Withdrawn)

2.6 บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของคอสตาและแมคเคเร

จากการศึกษาของนักจิตวิทยาหลายท่านเกี่ยวกับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบตามพื้นฐานแนวความคิดของคนมีอยู่มากมาย ชื่อที่ใช้ในการเรียกองค์ประกอบแต่ละด้านก็แตกต่างกันไปตามพื้นฐานแนวความคิดของแต่ละคน

องค์ประกอบแต่ละด้านของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบเปรียบเสมือนตะกร้าที่บรรจุกลุ่มของลักษณะประจำตัวของมนุษย์ที่มักเกิดด้วยกัน การให้คำจำกัดความขององค์ประกอบทั้งห้าเป็นความพยายามที่จะอธิบายส่วนสำคัญร่วมกันของคุณลักษณะเหล่านี้ที่อยู่ในตะกร้าแต่ละใบ ซึ่งการให้คำจำกัดความกลุ่มของคุณลักษณะที่บรรจุในตะกร้าเหล่านี้ที่เป็นที่ยอมรับกันมากที่สุด คือ การพัฒนาของคอสตา และแมคเคเร (Costa and McCrae, 1992 quoted in Lanyon and Goodstein, 1997, p83 อ้างอิงจากอัมพร พิพิธเจริญพร. 2545:16) ซึ่งคอสตา และแมคเคเร ได้แบ่งบุคลิกภาพออกเป็นห้าองค์ประกอบ โดยแต่ละองค์ประกอบมีลักษณะสำคัญดังนี้ (Howard and Howard .2000 : 3-7 ; citing Costa & McCrae. 1992 อ้างอิงจากจันทร์จิรา มั่นตะพงษ์. 2545 : 46-47)

1. องค์ประกอบด้านความมั่นคงทางอารมณ์ (Neuroticism) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความวิตกกังวล (Anxiety) ความรู้สึกโกรธ (Angry) ความรู้สึกท้อแท้ใจ (Discouragement) คำนึกถึงแต่ตนเอง (Self- Consciousness) และการมีอารมณ์เปราะบาง (Vulnerability)

2. องค์ประกอบด้านการแสดงตัว (Extraversion) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความอบอุ่น (Warmth) ความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Gregariousness) การแสดงออกแบบตรงไปตรงมา

(Assertiveness) การชอบมีกิจกรรม (Activity) ชอบแสวงหาความตื่นเต้น (Excitement Seeking) การมีอารมณ์ด้านบวก (Positive Emotions)

3. องค์ประกอบด้านการเปิดกว้าง (Openness) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเป็นคนเปิดรับประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ จินตนาการ (Fantasy) สุนทรีย (Aesthetics) ความรู้สึก (Feelings) การปฏิบัติ (Actions) การมีความคิด (Ideas) การยอมรับค่านิยม (Values)

4. องค์ประกอบด้านความอ่อนโยน (Agreeableness) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงการไว้วางใจผู้อื่น (Trust) ความตรงไปตรงมา (Straight Forwardness) การยอมตามผู้อื่น (Compliance) และและละความมีจิตใจอ่อนโยน (Tender – Mindedness)

5. องค์ประกอบด้านการมีสติรู้รับผิดชอบ (Conscientiousness) หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเป็นระเบียบ (Order) การมีความรับผิดชอบในหน้าที่ (Dutifulness) การมีความต้องการใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Striving) ความมีวินัยต่อตนเอง (Self - Discipline)

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้นิยามความหมายของโฮเวิร์ด (Howard) เพื่อให้ง่ายต่อการตีความหมายผู้วิจัยจึงกลับทิศทางขององค์ประกอบด้านความหวั่นไหวเป็นบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์

3. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาเอกสารอ้างอิงที่ศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นยังไม่มีผู้วิจัยท่านใดทำการศึกษาดังกล่าวแต่มีการศึกษาจำนวนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกันระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กับบุคลิกภาพด้านความก้าวร้าว การเข้าสังคม อารมณ์ ฯลฯ ของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยจึงนำเสนองานวิจัยดังกล่าวไว้ดังนี้

แอนเดอร์สัน และ บูชแมน (Anderson & Bushman : 2001.) ได้ศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจากงานวิจัยทั้งหมดจำนวน 35 เรื่องโดยใช้การวิเคราะห์แบบ Meta-analysis พบว่า ผลของการวิจัยทั้ง 35 เรื่องนั้นมีผลคล้ายคลึงกัน พบว่าการตอบสนองด้านอารมณ์ที่มีต่อการเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง (เปรียบเทียบกับ การตอบสนองทางอารมณ์ที่มีต่อเกมที่ไม่มีความรุนแรง) แสดงให้เห็นว่าเกมที่มีความรุนแรง เพิ่มอารมณ์ที่ก้าวร้าวยิ่งขึ้น เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่รับรู้ถึงอารมณ์ที่ก้าวร้าวขึ้นขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และยอมรับว่าเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้คนเป็นคนที่ก้าวร้าวและก้าวร้าวมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า การได้เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะเป็นตัวเพิ่มความคิดที่ก้าวร้าวในช่วงระยะเวลาสั้นๆ, นอกจากนี้ความก้าวร้าวยังมีความสัมพันธ์ที่ชัดเจนระหว่าง ความก้าวร้าวที่มีอยู่ภายในตนเอง และ ปัญหาการปรับตัวเข้ากับสังคมของเด็ก เช่น อาการหดหู่ซึมเศร้า, การมองตนเองในแง่ลบ และ การปฏิเสธเพื่อน

ทอม จอนสตัน (Tom Johnston :1998.) ได้ทำการศึกษา การแสดงอารมณ์ด้วยการพูดขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาหญิงจำนวน 18 คน กลุ่มตัวอย่างจะต้องเล่นเกมที่ต้องเผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ ในเกมและสังเกตพฤติกรรมและอารมณ์ที่แสดงออก พบว่าผู้เล่นเกมมีการแสดงออกทางอารมณ์ในการตอบสนองสิ่งเร้าภายในเกมอยู่ในระดับสูง

เจนเน (Jeanne : 2000.) เรื่องผลกระทบของวิดีโอและเกมคอมพิวเตอร์ที่แฝงความรุนแรง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กในชั้นเรียนระดับ 7 และ 8 จำนวน 357 คน โดยทำการแยกประเภทของเกมออกเป็น 5 ประเภท ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงนั้นอาจทำให้เกิดการพัฒนาเครือข่ายความคิดขั้นพื้นฐานที่มีความก้าวร้าวแฝงอยู่ นอกจากนี้ ลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์รุนแรงแบบซ้ำแล้วซ้ำเล่าอาจนำไปสู่การพัฒนาการของต้นฉบับพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวหลังจากที่สร้างขึ้นจากการสังเกตและการเรียนรู้จากการแสดงออกที่สื่อออกมาให้เห็นทำให้เกิดการเปลี่ยนโครงสร้างของระบบความคิดและทำให้เกิดผลกระทบในระยะยาว การได้สัมผัสกับเกมที่แฝงความรุนแรงที่มีผู้เล่นสามารถโต้ตอบได้ นอกจากจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาและการตอบสนองที่มีความรุนแรงแล้ว ยังทำให้เด็กมีพฤติกรรมการเรียนรู้จากสังคมน้อยลงด้วย

มาร์ค (Mark :1997.) ได้การศึกษา “ประสบการณ์และทัศนคติของวัยรุ่นตอนปลายที่มีต่อวิดีโอเกม” กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมตอนปลาย 102 คน (หญิง 56, ชาย 46) และนักศึกษาวิทยาลัย 127 คน (หญิง 56, ชาย 71) มีอายุระหว่าง 15 ถึง 19 ปี โดยใช้แบบสอบถามด้านวิดีโอเกม ที่สร้างขึ้นเพื่อวัดประสบการณ์และทัศนคติของผู้เข้าร่วมที่มีต่อวิดีโอเกม นอกจากการวัดประสบการณ์และทัศนคติที่มีต่อวิดีโอเกมแล้ว ยังมีการวัดลักษณะทางบุคลิกภาพความมั่นใจในตนเอง, ความเห็นใจ, ความรู้จักผิดชอบชั่วดี และการมองตนเอง ผลการศึกษาพบว่า เด็กวัยรุ่นที่มีความหมกมุ่นในตนเอง (หรือมีความมั่นใจในตนเองต่ำ) จะมีการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นยากและจะชอบเล่นวิดีโอเกมเพราะเป็นการหลบหนีไปสู่โลกในจินตนาการซึ่งแสดงอยู่ในวิดีโอเกม และหลีกเลี่ยงเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน แต่ในทางกลับกัน บุคคลที่มีความเพ้อฝันสูงจะอาศัยวิดีโอเกมในการสร้างจินตนาการของตนเอง และสร้างความเพ้อฝันในการช่วยเหลือผู้อื่น นอกจากนี้ยังพบว่าบุคคลที่มีความมั่นใจในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะพึ่งพาเกมวิดีโอเกม อาศัยวิดีโอเกมเป็นเพื่อนในปริมาณที่สูงกว่าบุคคลที่มีความมั่นใจในตนเองสูง และบุคคลที่ไม่รู้จักผิดชอบชั่วดีก็แสดงให้เห็นถึงความต้องการในการเล่นวิดีโอเกมที่สูงกว่า คนที่มีความรู้จักผิดชอบชั่วดี

แม้ว่าผลของการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมที่มีความเกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพด้านความก้าวร้าว และอารมณ์ของผู้เล่นเกมเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามลักษณะความก้าวร้าวก็เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

4. สมมติฐานการวิจัย

1. วัยที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
2. เพศที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นและความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ มีวิธีการดำเนินการศึกษาดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ที่ขึ้นทะเบียนกับกองทะเบียนกรมตำรวจ (ประเภทให้ขายหรือให้บริการซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์) จำนวน 73 ร้าน เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการในร้านเกม เฉพาะเสาร์ – อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาที่เปิดทำการคือ 10.00 น. -22.00 น.

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ที่ขึ้นทะเบียนกับกองทะเบียนกรมตำรวจ (ประเภทให้ขายหรือให้บริการซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์) โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการในร้านเกม เฉพาะเสาร์ - อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาที่เปิดทำการคือ 10.00 น. -22.00 น. โดยทำการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยแบ่งจำนวน 73 ร้าน ตามเขตพื้นที่ให้บริการแบ่งเป็น 10 กลุ่มแล้วทำการสุ่มกลุ่มละ 1 ร้าน จำนวน 10 ร้าน และทำการสุ่มจาก 10 ร้าน ให้เหลือ 5 ร้าน และทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างร้านละ 30 คน รวมจำนวนทั้งหมด 150 คน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก

ตัวอย่าง แบบฟอร์มการสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลาย และวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก

1. เพศ.....อายุ
2. นักเรียนมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนานเพียงใด..... ปี
3. นักเรียนเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละกี่ชั่วโมง.....ชั่วโมง
4. เกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุดคือ
 - 4.1.....
 - 4.2.....
 - 4.3.....
 - 4.4.....
 - 4.5.....
5. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นในระยะเวลา 1 สัปดาห์

ชื่อเกมคอมพิวเตอร์	จำนวนเฉลี่ย ช.ม./1 สัปดาห์
เกมแอ็คชั่น (Action Game)	
1. Counter Strike	
2. Grand Thief Auto	
3. Black Hawk Down	
4. The Matrix	
5. Battlefield 1942	
6. เกมอื่น ๆ	
7. เกมอื่น ๆ	
รวม	

ส่วนที่ 2 แบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงดัดแปลงมาจากแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ NEO-FFI ของคอสตาและแมคเกร ซึ่งแปลและดัดแปลงโดยนิยะดา จิตต์จรัส และนันทา สุริรักษา (2545.) ซึ่งแบบวัดบุคลิกภาพ NEO-FFI เป็นแบบวัดบุคลิกภาพของผู้ใหญ่ ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงและดัดแปลงแบบวัดเพื่อให้เหมาะกับการวัดวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นโดยยังคงรูปแบบและความหมายเดิม แบบสอบถามวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบเป็นคำถามให้เลือกตอบในมาตราส่วนประมาณค่าเป็น 5 ระดับ คือ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ไม่เห็นด้วย เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วย เห็นด้วยที่สุด

ตัวอย่าง แบบสอบถามวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

แบบสอบถามบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ (Neuroticism)

1. ข้าพเจ้าเป็นคนขี้กลัว
2. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าคนอื่น

แบบสอบถามบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว (Extraversion)

1. ข้าพเจ้าชอบสนุกเพลิดเพลินกับงานปาร์ตี้ที่มีคนเยอะ ๆ
2. ข้าพเจ้าเป็นคนที่หัวเราะง่าย

แบบสอบถามบุคลิกภาพด้านการเปิดกว้าง (Openness)

1. ข้าพเจ้าชอบอยู่ในสถานที่ที่ข้าพเจ้าคุ้นเคย
2. ข้าพเจ้าไม่ชอบทดลองเล่นเกมใหม่ ๆ

แบบสอบถามบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน (Agreeableness)

1. ข้าพเจ้ามักไว้วางใจเพื่อนทุกคนที่ข้าพเจ้าคบหา
2. ข้าพเจ้าคิดว่าตนเองเป็นคนใจบุญ

แบบสอบถามบุคลิกภาพด้านความมีสติรู้ผิดชอบ (Conscientiousness)

1. ข้าพเจ้ามีความสามารถแบ่งเวลาในการทำงานต่าง ๆ ให้สำเร็จตรงตามเวลาที่กำหนด
2. ข้าพเจ้าเป็นคนไม่ค่อยใส่ใจเรื่องความสะอาด

เกณฑ์การให้คะแนนของแบบสอบถาม

กรณีที่แบบสอบถามเป็นการวัดพฤติกรรมเชิงบวก มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ไม่จริงเลย	ให้	1	คะแนน
ไม่ค่อยจริง	ให้	2	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3	คะแนน
ค่อนข้างจริง	ให้	4	คะแนน
จริงที่สุด	ให้	5	คะแนน

กรณีที่แบบสอบถามเป็นการวัดพฤติกรรมเชิงลบ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ไม่จริงเลย	ให้	5	คะแนน
ไม่ค่อยจริง	ให้	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3	คะแนน
ค่อนข้างจริง	ให้	2	คะแนน
จริงที่สุด	ให้	1	คะแนน

3. คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การหาความเที่ยงตรง (Validity)

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ให้คณะกรรมการที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญพิจารณา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและภาษาที่ใช้แล้วนำมาแก้ไข

2. การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ

นำเครื่องมือไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 61 คน แล้วมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดบุคลิกภาพ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total Correlation Coefficient) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า r ตั้งแต่ 0.1 ขึ้นไปนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา ดังตารางแสดงผลดังนี้

บุคลิกภาพ	จำนวนข้อ	ค่าความเชื่อมั่น
1. ด้านความมั่นคงทางอารมณ์ (Neuroticism)	10	.55
2. ด้านการแสดงตัว (Extraversion)	10	.56
3. ด้านการเปิดกว้าง (Openness)	10	.64
4. ด้านความอ่อนโยน (Agreeableness)	10	.51
5. ด้านความมีสติรู้ผิดชอบ (Conscientiousness)	10	.70

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ขอหนังสือแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้ประกอบการร้านเกม ในศูนย์การค้าย่านรัชดาภิเษก
2. ภายหลังได้รับอนุมัติแล้ว ผู้วิจัยเข้าพบผู้ประกอบการร้านเกม ในศูนย์การค้าย่านรัชดา เพื่อบอกวัตถุประสงค์และชี้แจงรายละเอียดในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ผู้วิจัยได้นำแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบแจกให้กับกลุ่มตัวอย่าง และทำการสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยแบ่งการวิธีการเก็บข้อมูลออกเป็นดังนี้คือ

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงเดือน กันยายน พ.ศ. 2546 จากร้านเกมทั้งหมดจำนวน 5 ร้าน ร้านละ 30 คน โดยแบ่งวิธีการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ร้าน สัปดาห์สุดท้าย 1 ร้าน โดยมีขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังนี้ คือ

สัปดาห์ที่ 1	วันเสาร์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
	วันอาทิตย์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
สัปดาห์ที่ 2	วันเสาร์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
	วันอาทิตย์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
สัปดาห์ที่ 3	วันเสาร์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
			รวมทั้งสิ้น	150 คน

4. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อตอบคำถามตามสมมติฐาน

5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม SPSS/PC⁺ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าสูงสุด ค่าต่ำสุด และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ใช้สถิติ t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่ม 2 กลุ่ม
3. หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Person's Product Moment Correlation Coefficient) ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น และความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ซึ่งจะเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทางชีวสังคมของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาวิจัย

ตอนที่ 2 ค่าสถิติพื้นฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น และคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทำการทดสอบสมมุติฐาน ได้แก่ การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยการทดสอบด้วย t-test และหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{X}$	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย
SD	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	หมายถึง	ค่าสถิติทดสอบ t
Sig	หมายถึง	ระดับนัยสำคัญ
N	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ลักษณะทางชีวสังคม ของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาวัยแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 จำนวนและร้อยละ (อยู่ในวงเล็บ) กลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามวัยและเพศ

วัย	เพศ		รวม
	ชาย	หญิง	
1. วัยเด็กตอนปลาย (11-12 ปี)	54 (36.00)	10 (6.70)	64 (42.70)
2. วัยรุ่นตอนต้น (13-14 ปี)	83 (55.30)	3 (2.00)	86 (57.30)
รวม	137 (91.30)	13 (8.70)	150.0 (100.00)

จากตาราง 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิจัยในครั้งนี้มีลักษณะดังนี้

วัย พบว่า วัยรุ่นตอนต้นมีจำนวน 86 คนคิดเป็นร้อยละ 57.30 ซึ่งมากกว่าวัยเด็กตอนปลายที่มีจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 42.70

เพศ พบว่า เพศชายมีจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 91.30 ซึ่งมากกว่าเพศหญิงที่มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70

วัยและเพศ พบว่า วัยรุ่นตอนต้นเพศชายมีจำนวนมากที่สุด 83 คน คิดเป็นร้อยละ 55.30 รองลงมาคือวัยเด็กตอนปลายเพศชาย มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 วัยเด็กตอนปลายเพศหญิงมีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 และวัยรุ่นตอนต้นเพศหญิงมีจำนวนน้อยที่สุด 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00

ตอนที่ 2 ค่าสถิติพื้นฐาน ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

1. ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมจำนวนจากปริมาณระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์เป็นชั่วโมงในสัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่างรวม และจำแนกตามตัวแปรวัยและเพศ ผลการวิเคราะห์แสดงในตาราง 2 ถึงตาราง 4

ตาราง 2 ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มรวม (N = 150)

ประเภทของเกม	ปริมาณระยะเวลา (ชม)		$\bar{X}$	SD
	ต่ำสุด	สูงสุด		
รวมเกมทุกชนิด	2	36.50	13.61	5.36
เกมแอ็คชั่น	0	10	3.03	1.73
เกมภาษา RPG	0	0	0	0
เกมจำลองสถานการณ์	0	5	0.36	1.05
เกมวางแผน	0	9	2.71	2.29
เกมออนไลน์	0	27.50	7.51	3.43

จากตาราง 2 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งในงานวิจัยนี้คือปริมาณระยะเวลา(คิดเป็นจำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์)ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ต่ำสุด 2 ชั่วโมง และสูงสุด 36.50 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.61 ชั่วโมง ($\bar{X} = 13.61$ และ $SD = 5.36$) ซึ่งแยกเป็นการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดโดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.51 ชั่วโมง ($\bar{X} = 7.51$ และ $SD = 3.43$) รองลงมาได้แก่ เกมแอ็คชั่น เฉลี่ยสัปดาห์ละ 3.03 ชั่วโมง ($\bar{X} = 3.03$ และ $SD = 1.73$) เกมวางแผน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2.71 ชั่วโมง ($\bar{X} = 2.71$ และ $SD = 2.29$) และเกมจำลองสถานการณ์ เฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.36 ชั่วโมง ($\bar{X} = 0.36$ และ $SD = 1.05$) ส่วนเกมภาษา RPG มีค่าเฉลี่ยเป็น 0 ($\bar{X} = 0$ และ $SD = 0$)

เนื่องจากค่าเฉลี่ยของเกม RPG มีค่า $\bar{X}$ และ SD เป็น 0 แสดงว่า ในช่วงระยะเวลาที่ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นเด็กไม่ได้เลือกเล่นในช่วงระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ดังนั้นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ในส่วนอื่น ๆ ผู้วิจัยจึงได้ทำการตัดส่วนของเกมภาษา RPG ออกไป

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปริมาณระยะเวลาเป็นชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างแยกตามวัย

ประเภทของเกม	วัยเด็กตอนปลาย		วัยรุ่นตอนต้น	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
เกมแอ็คชั่น	3.20	2.02	2.91	1.47
เกมจำลองสถานการณ์	0.51	1.30	0.24	0.81
เกมวางแผน	2.65	2.27	2.76	2.32
เกมออนไลน์	7.06	3.08	7.84	3.64
รวม	13.41	6.15	13.76	4.72

จากตาราง 3 พบว่าวัยเด็กตอนปลายโดยภาพรวมแล้วมีปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.41 ชั่วโมง ($\bar{X} = 13.41$ และ $SD = 6.15$) เมื่อพิจารณาตามประเภทของเกม พบว่า เกมออนไลน์วัยเด็กตอนปลายใช้เวลาเล่นมากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.06 ชั่วโมง ($\bar{X} = 7.06$ และ $SD = 3.08$) รองลงมาได้แก่ เกมแอ็คชั่น เฉลี่ยสัปดาห์ละ 3.20 ชั่วโมง ($\bar{X} = 3.20$ และ $SD = 2.02$) เกมวางแผน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2.65 ชั่วโมง ($\bar{X} = 2.65$ และ $SD = 2.27$) และเกมจำลองสถานการณ์วัยเด็กตอนปลายใช้เวลาในการเล่นต่อสัปดาห์น้อยที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.51 ชั่วโมง ($\bar{X} = 0.51$ และ $SD = 1.30$)

ส่วนวัยรุ่นตอนต้น พบว่าโดยภาพรวมแล้วมีปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.76 ชั่วโมง ($\bar{X} = 13.76$ และ $SD = 4.72$) เมื่อพิจารณาตามประเภทของเกม พบว่า เกมออนไลน์วัยรุ่นตอนต้นใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.84 ชั่วโมง ($\bar{X} = 7.84$ และ $SD = 3.64$) รองลงมาได้แก่ เกมแอ็คชั่น เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2.91 ชั่วโมง ($\bar{X} = 2.91$ และ $SD = 1.47$) เกมวางแผน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2.76 ชั่วโมง ($\bar{X} = 2.76$ และ $SD = 2.32$) และเกมจำลองสถานการณ์วัยรุ่นตอนต้นใช้เวลาในการเล่นน้อยที่สุด เฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.24 ชั่วโมง ($\bar{X} = 0.24$ และ $SD = 0.81$)

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปริมาณระยะเวลาเป็นชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างแยกตามเพศ

ประเภทของเกม	เพศชาย		เพศหญิง	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
เกมแอ็คชั่น	3.11	1.65	2.19	2.34
เกมจำลองสถานการณ์	0.30	0.97	0.96	1.64
เกมวางแผน	2.67	2.33	3.19	1.91
เกมออนไลน์	7.54	3.53	7.23	2.17
รวม	13.61	5.50	13.58	3.68

จากตาราง 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างรวมเพศชายมีปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.61 ชั่วโมง ($\bar{X} = 13.61$ และ $SD = 5.50$) แยกตามประเภทของเกมพบว่า เพศชายมีปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.54 ชั่วโมง ($\bar{X} = 7.54$ และ $SD = 3.53$) รองลงมาได้แก่ เกมแอ็คชั่น เฉลี่ยสัปดาห์ละ 3.11 ชั่วโมง ($\bar{X} = 3.11$ และ $SD = 1.65$) เกมวางแผน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2.67 ชั่วโมง ($\bar{X} = 2.67$ และ $SD = 2.33$) ส่วนเกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมที่เพศชายใช้เวลาในการเล่นน้อยที่สุด เฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.30 ชั่วโมง ($\bar{X} = 0.30$ และ $SD = 0.97$)

กลุ่มตัวอย่างรวมเพศหญิงมีปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.58 ชั่วโมง ($\bar{X} = 13.58$ และ $SD = 3.68$) แยกตามประเภทของเกมพบว่า เพศหญิงมีปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.23 ชั่วโมง ($\bar{X} = 7.23$ และ $SD = 2.17$) รองลงมาได้แก่ เกมวางแผน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 3.19 ชั่วโมง ($\bar{X} = 3.19$ และ $SD = 1.91$) เกมแอ็คชั่น เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2.19 ชั่วโมง ($\bar{X} = 2.19$ และ $SD = 2.34$) ส่วนเกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมที่เพศหญิงใช้เวลาในการเล่นน้อยที่สุด เฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.96 ชั่วโมง ($\bar{X} = 0.96$ และ $SD = 1.64$)

2. ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ดังแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 5 และตาราง 6

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ จำแนกตามตัวแปรวัย

บุคลิกภาพ	วัยเด็กตอนปลาย		วัยรุ่นตอนต้น		รวม	
	X	SD	X	SD	X	SD
ด้านความมั่นคงทางอารมณ์	3.08	0.54	3.22	0.54	3.16	0.54
ด้านการแสดงตัว	3.40	0.50	3.54	0.55	3.48	0.53
ด้านการเปิดกว้าง	3.08	0.61	3.18	0.59	3.14	0.60
ด้านความอ่อนโยน	3.04	0.47	3.00	0.64	3.01	0.57
ด้านความมีสติรู้ผิดชอบ	3.43	0.63	3.39	0.59	3.41	0.61
รวม	3.21	0.41	3.27	0.34	3.24	0.33

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ เมื่อพิจารณาแยกตามตัวแปรวัย ปรากฏผลดังนี้

วัยเด็กตอนปลาย พบว่า คะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบโดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 ($\bar{X} = 3.21$ และ $SD = 0.41$) เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้าน พบว่าบุคลิกภาพด้านความมีสติรู้ผิดชอบมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 3.43 คะแนน ($\bar{X} = 3.43$ และ $SD = 0.63$) รองลงมาได้แก่บุคลิกภาพด้านการแสดงตัวมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 คะแนน ($\bar{X} = 3.40$ และ $SD = 0.50$) และคะแนนด้านความอ่อนโยนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด เท่ากับ 3.04 คะแนน ($\bar{X} = 3.04$ และ $SD = 0.47$)

วัยรุ่นตอนต้น พบว่า คะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบโดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 3.27 ($\bar{X} = 3.27$ และ $SD = 0.34$) เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้าน พบว่าบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 3.54 คะแนน ($\bar{X} = 3.54$ และ $SD = 0.55$) รองลงมาได้แก่บุคลิกภาพด้านความมีสติรู้ผิดชอบมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 คะแนน ($\bar{X} = 3.39$ และ $SD = 0.59$) และคะแนนด้านความอ่อนโยนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด เท่ากับ 3.00 คะแนน ($\bar{X} = 3.00$ และ $SD = 0.64$)

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ จำแนกตามตัวแปรเพศ

บุคลิกภาพ	เพศชาย		เพศหญิง		รวม	
	X	SD	X	SD	X	SD
ด้านความมั่นคงทางอารมณ์	3.17	0.55	3.08	0.48	3.16	0.54
ด้านการแสดงตัว	3.48	0.54	3.44	0.40	3.48	0.53
ด้านการเปิดกว้าง	3.14	0.61	3.11	0.43	3.14	0.60
ด้านความอ่อนโยน	3.01	0.59	3.08	0.31	3.01	0.57
ด้านความมีสติรู้ผิดชอบ	3.40	0.61	3.48	0.61	3.41	0.61
รวม	3.24	0.34	3.24	0.22	3.24	0.33

จากตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ พบว่า คะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบโดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 3.24 ($\bar{X} = 3.24$ และ $SD = 0.33$) เมื่อพิจารณาคะแนนบุคลิกภาพในแต่ละด้านพบว่า บุคลิกภาพด้านการแสดงตัวมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 3.48 คะแนน ($\bar{X} = 3.48$ และ $SD = 0.53$) รองลงมาได้แก่ คะแนนด้านการมีสติรู้ผิดชอบ เฉลี่ยเท่ากับ 3.41 คะแนน ($\bar{X} = 3.41$ และ $SD = 0.53$) และคะแนนด้านความอ่อนโยนมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด เท่ากับ 3.01 คะแนน ($\bar{X} = 3.01$ และ $SD = 0.57$)

เพศชาย พบว่า คะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบโดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 3.24 ($\bar{X} = 3.24$ และ $SD = 0.34$) เมื่อพิจารณาคะแนนบุคลิกภาพในแต่ละด้านพบว่า บุคลิกภาพด้านการแสดงตัวมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 3.48 คะแนน ($\bar{X} = 3.48$ และ $SD = 0.54$) รองลงมาได้แก่ คะแนนด้านการมีสติรู้ผิดชอบ เฉลี่ยเท่ากับ 3.40 คะแนน ($\bar{X} = 3.40$ และ $SD = 0.61$) และคะแนนด้านความอ่อนโยนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด เท่ากับ 3.01 คะแนน ($\bar{X} = 3.01$ และ $SD = 0.59$)

เพศหญิง พบว่า คะแนนบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบโดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 3.24 ($\bar{X} = 3.24$ และ $SD = 0.22$) เมื่อพิจารณาคะแนนบุคลิกภาพในแต่ละด้านพบว่า บุคลิกภาพด้านมีสติรู้ผิดชอบมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 3.48 คะแนน ($\bar{X} = 3.48$ และ $SD = 0.61$) รองลงมาได้แก่ คะแนนด้านการแสดงตัวมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 คะแนน ($\bar{X} = 3.44$ และ $SD = 0.40$) คะแนนด้านความอ่อนโยนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด 3.08 คะแนน ($\bar{X} = 3.08$ และ $SD = 0.31$)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1. ทดสอบ t-test เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง เมื่อจำแนกตามตัวแปรวัยและตัวแปรเพศ ดังแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 7 และ 8

ตาราง 7 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของระหว่างวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น

วัย	N	$\bar{X}$	SD	t	Sig
เกมแอ็คชั่น					
วัยเด็กตอนปลาย	64	3.20	2.02	0.97	0.34
วัยรุ่นตอนต้น	86	2.91	1.47		
เกมจำลองสถานการณ์					
วัยเด็กตอนปลาย	64	0.51	1.30	1.43	0.16
วัยรุ่นตอนต้น	86	0.24	0.81		
เกมวางแผน					
วัยเด็กตอนปลาย	64	2.65	2.27	-0.30	0.77
วัยรุ่นตอนต้น	86	2.76	2.32		
เกมออนไลน์					
วัยเด็กตอนปลาย	64	7.06	3.08	-1.38	0.17
วัยรุ่นตอนต้น	86	7.84	3.64		
รวม					
วัยเด็กตอนปลาย	64	13.41	6.15	-0.39	0.70
วัยรุ่นตอนต้น	86	13.76	4.72		

จากตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างระหว่างวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น เมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรวัย โดยการทดสอบ t-test พบว่าที่ระดับ $\alpha = .05$ วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมและแต่ละประเภทไม่แตกต่างกัน

ตาราง 8 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างเพศชายและ
เพศหญิง

เกม/เพศ	N	$\bar{X}$	SD	t	Sig
เกมแอ็คชั่น					
เพศชาย	137	3.11	1.65	1.85	0.07
เพศหญิง	13	2.19	2.34		
เกมจำลองสถานการณ์					
เพศชาย	137	0.30	0.97	-1.43	0.18
เพศหญิง	13	0.96	1.64		
เกมวางแผน					
เพศชาย	137	2.67	2.33	-0.79	0.43
เพศหญิง	13	3.19	1.91		
เกมออนไลน์					
เพศชาย	137	7.54	3.53	0.31	0.76
เพศหญิง	13	7.23	2.17		
รวม					
เพศชาย	137	13.61	5.50	0.02	0.98
เพศหญิง	13	13.58	3.68		

จากตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างเพศชายและเมื่อเพศหญิง โดยการทดสอบ t-test พบว่า ที่ระดับ $\alpha = .05$ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างรวมเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมและแต่ละประเภทไม่แตกต่างกัน

2. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ดังแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 9

ตาราง 9 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบในกลุ่มรวมและกลุ่มที่จำแนกตามตัวแปรวัยและเพศ

พฤติกรรม การเล่นเกม	บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ				
	ความมั่นคง ทางอารมณ์	การ แสดงตัว	การเปิด กว้าง	ความ อ่อนโยน	ความมีสติ รู้ผิดชอบ
เกมแอ็คชั่น					
รวมวัยและเพศ (N = 150)	-0.227**	-0.236**	-0.120	-0.195*	-0.135
วัยเด็กตอนปลาย (N = 64)	-0.223	-0.199	-0.116	-0.330**	-0.241
วัยรุ่นตอนต้น (N = 86)	-0.220*	-0.263*	-0.114	-0.116	-0.028
เพศชาย (N = 137)	-0.217*	-0.251**	-0.148	-0.173*	-0.154
เพศหญิง (N = 13)	-0.438	-0.187	0.114	-0.570*	0.042
เกมจำลองสถานการณ์					
รวมวัยและเพศ (N = 150)	0.032	0.046	-0.084	0.033	-0.048
วัยเด็กตอนปลาย (N = 64)	-0.010	-0.022	0.097	0.086	-0.055
วัยรุ่นตอนต้น (N = 86)	0.121	0.112	-0.051	0.133	-0.050
เพศชาย (N = 137)	-0.015	0.058	-0.147	0.028	-0.031
เพศหญิง (N = 13)	0.469	0.002	-0.494	0.031	-0.223
เกมวางแผน					
รวมวัยและเพศ (N = 150)	-0.053	0.055	0.071	-0.213**	0.044
วัยเด็กตอนปลาย (N = 64)	-0.201	-0.182	-0.007	-0.218	-0.095
วัยรุ่นตอนต้น (N = 86)	0.049	0.207	0.127	-0.213*	0.155
เพศชาย (N = 137)	-0.051	0.073	0.105	-0.218*	0.058
เพศหญิง (N = 13)	-0.029	-0.235	-0.576*	-0.197	-0.176
เกมออนไลน์					
รวมวัยและเพศ (N = 150)	0.162*	0.055	-0.141	-0.003	0.060
วัยเด็กตอนปลาย (N = 64)	-0.133	-0.270*	-0.187	-0.210	-0.098
วัยรุ่นตอนต้น (N = 86)	0.328**	0.217*	-0.130	0.100	0.174
เพศชาย (N = 137)	0.165	0.065	-0.138	-0.014	0.058
เพศหญิง (N = 13)	0.093	-0.204	-0.242	0.420	0.131

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กับ บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ในกลุ่มรวมและกลุ่มที่จำแนกตามตัวแปรวัยและเพศ ปรากฏผลดังนี้

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอคชั่นของกลุ่มตัวอย่างรวม มีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ($r = -0.227$) และบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว ($r = -0.236$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ($r = -0.195$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อจำแนกตามวัย พบว่า มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมด้านความอ่อนโยน ($r = -0.330$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในกลุ่มวัยเด็กตอนปลายและ มีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ($r = -0.220$) และบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว ($r = -0.263$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในกลุ่มวัยรุ่นตอนต้น เมื่อจำแนกตามเพศพบว่ามีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ($r = -0.217$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว ($r = -0.251$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในกลุ่มเพศชาย และมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมด้านความอ่อนโยน ($r = -0.570$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในกลุ่มเพศหญิง

พฤติกรรมการเล่นเกมจำลองสถานการณ์ของกลุ่มตัวอย่างรวม ไม่มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพในทุกด้านทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อยทุกกลุ่ม

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผนของกลุ่มตัวอย่างรวมมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ($r = -0.213$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อจำแนกตามวัย พบว่า มีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ($r = -0.213$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในวัยรุ่นตอนต้น เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่ามีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ($r = -0.218$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในกลุ่มเพศชายและมีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพด้านการเปิดกว้าง ($r = -0.576$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในกลุ่มเพศหญิง

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างรวมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ($r = 0.162$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อจำแนกตามวัย พบว่ามีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว ($r = -0.270$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในวัยเด็กตอนปลาย แต่พบความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ($r = 0.217$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว ($r = 0.328$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในวัยรุ่นตอนต้น

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก จำแนกตามตัวแปรวัยและเพศ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ที่ขึ้นทะเบียนกับกองทะเบียนกรมตำรวจ (ประเภทให้ขายหรือให้บริการซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์) จำนวน 73 ร้าน และเป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการในร้านเกม เฉพาะเสาร์ – อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาที่เปิดทำการคือ 10.00 น. -22.00 น.

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ที่ขึ้นทะเบียนกับกองทะเบียนกรมตำรวจ (ประเภทให้ขายหรือให้บริการซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์) โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการในร้านเกม เฉพาะเสาร์ - อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาที่เปิดทำการคือ 10.00 น. -22.00 น. โดยทำการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยแบ่งจำนวน 73 ร้าน ตามเขตพื้นที่ให้บริการแบ่งเป็น 10 กลุ่มแล้วทำการสุ่มกลุ่มละ 1 ร้าน จำนวน 10 ร้าน และทำการสุ่มจาก 10 ร้าน ให้เหลือ 5 ร้านและทำการสุ่มตัวอย่างร้านละ 30 คน รวมจำนวนทั้งหมด 150 คน

สมมติฐานการวิจัย

1. วัยที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทแตกต่างกัน
3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของ วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ โดยผู้วิจัยได้ปรับปรุงดัดแปลงมาจากแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบแปลและดัดแปลงมาจากแบบวัด NEO-FFI ของคอस्ताและแมคเคร ที่นิยะดา จิตต์จรัส และนนทา สุรักษา (2545.) ซึ่งแบบวัดนี้เป็นแบบวัดบุคลิกภาพของผู้ใหญ่ แต่ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงและดัดแปลงแบบวัดเพื่อให้เหมาะกับการวัดวัยเด็กตอนต้นและวัยรุ่นตอนปลายโดยยังคงรูปแบบและความหมายเดิม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ขอหนังสือแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้ประกอบการร้านเกม ในศูนย์การค้าย่านรัชดาภิเษก
2. ภายหลังได้รับอนุมัติแล้ว ผู้วิจัยเข้าพบผู้ประกอบการร้านเกม ในศูนย์การค้าย่านรัชดา เพื่อบอกวัตถุประสงค์และชี้แจงรายละเอียดในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ผู้วิจัยได้นำแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบแจกให้กับกลุ่มตัวอย่าง และทำการสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์โดยแบ่งวิธีการเก็บข้อมูลออกเป็นดังนี้คือ

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงเดือน กันยายน พ.ศ. 2546จากร้านเกมทั้งหมดจำนวน 5 ร้าน ร้านละ 30 คน โดยแบ่งวิธีการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ร้าน สัปดาห์สุดท้าย 1 ร้าน โดยมีขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังนี้ คือ

สัปดาห์ที่ 1	วันเสาร์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
	วันอาทิตย์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
สัปดาห์ที่ 2	วันเสาร์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
	วันอาทิตย์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
สัปดาห์ที่ 3	วันเสาร์	ภาคเช้าจำนวน 15 คน	ภาคบ่ายจำนวน 15 คน	รวม 30 คน
	รวมทั้งสิ้น			150 คน

4. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อตอบคำถามตามสมมติฐาน

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 150 คน แยกเป็นเพศชายได้ 137 คน คิดเป็นร้อยละ 91.30 เป็นเพศหญิง 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 เป็นวัยเด็กตอนปลาย 64 คน คิดเป็นร้อยละ 42.7 และเป็นวัยรุ่นตอนต้น 86 คน คิดเป็นร้อยละ 57.3

2. พฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากปริมาณระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยใน 1 สัปดาห์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.61 ชั่วโมง เมื่อแยกตามประเภทของเกม พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.51 ชั่วโมง และใช้เวลาในการเล่นเกมจำลองสถานการณ์น้อยที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.36 ชั่วโมง ส่วนเกมภาษา RPG เป็นเกมที่กลุ่มตัวอย่างไม่ได้เล่นเลยในช่วงที่ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามตัวแปรวัยพบว่า วัยเด็กตอนปลายโดยรวมใช้เวลาในการเล่นเกมโดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.41 ชั่วโมง และเมื่อแยกตามประเภทของเกมพบว่า วัยเด็กตอนปลายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด เฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.06 ชั่วโมงและใช้เวลาเล่นเกมจำลองสถานการณ์น้อยที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.51 ชั่วโมง ส่วนวัยรุ่นตอนต้นโดยรวมแล้วใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.76 ชั่วโมง เมื่อแยกตามประเภทของเกม พบว่า วัยรุ่นตอนต้นใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.84 ชั่วโมง และใช้เวลาในการเล่นเกมจำลองสถานการณ์น้อยที่สุด เฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.24 ชั่วโมง

4. พฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามตัวแปรเพศพบว่า เพศชายใช้เวลาในการเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ 13.61 ชั่วโมง เมื่อแยกตามประเภทของเกมที่ใช้เล่น พบว่าเกมออนไลน์เพศชายใช้เวลาในการเล่นมากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.54 ชั่วโมง และเล่นเกมจำลองสถานการณ์น้อยที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.30 ชั่วโมง ส่วนเพศหญิงใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ 13.58 ชั่วโมง เมื่อแยกตามประเภทของเกมพบว่าเกมออนไลน์เพศหญิงใช้เวลาในการเล่นมากที่สุด เฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.23 ชั่วโมงและเล่นเกมจำลองสถานการณ์น้อยที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.96 ชั่วโมง

5. ผลการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น พบว่า วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นมีพฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละประเภทไม่แตกต่างกันที่ $\alpha = .05$ และเมื่อเปรียบเทียบตามตัวแปรเพศพบว่า เพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละประเภทไม่แตกต่างกัน ที่ $\alpha = .05$ เช่นเดียวกัน

6. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นพบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอย่างน้อยที่ระดับ .05 ดังนี้

6.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอคชั่นมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ และบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว ทั้งในกลุ่มตัวอย่างรวมและกลุ่มย่อย 2 กลุ่ม คือกลุ่มวัยรุ่นตอนต้น และกลุ่มเพศชาย นอกจากนี้ยังพบความสัมพันธ์ทางลบกับ

บุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ทั้งในกลุ่มตัวอย่างรวมและกลุ่มย่อย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มวัยเด็กตอนปลาย และกลุ่มเพศชายและกลุ่มเพศหญิง

6.2 พฤติกรรมการเล่นเกมจำลองสถานการณ์ไม่มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพในทุกด้านทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อยทุกกลุ่ม

6.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผนมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ทั้งในกลุ่มตัวอย่างรวมและกลุ่มย่อย 2 กลุ่ม คือกลุ่มย่อยวัยรุ่นตอนต้น และกลุ่มย่อยเพศชาย นอกจากนี้ยังพบความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านการเปิดกว้าง พบในกลุ่มย่อยเพศหญิง

6.4 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ทั้งในกลุ่มตัวอย่างรวมและกลุ่มย่อย คือกลุ่มวัยรุ่นตอนต้น นอกจากนี้ยังพบความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวในกลุ่มย่อยวัยรุ่นตอนต้นและยังพบความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวในกลุ่มย่อยวัยเด็กตอนปลาย

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ พบว่า ผลการวิจัยมีทั้งสอดคล้องและไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งมีประเด็นที่อภิปรายดังต่อไปนี้

1. ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย 91.30 % เพศหญิง 8.70 % ซึ่งจะเห็นได้ว่าเด็กที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษกส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นว่าเด็กผู้หญิงจะดูไม่เหมาะสมในการที่จะเข้ามาใช้บริการในร้านเกม จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างที่ได้เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ซึ่งเด็กผู้หญิงที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มักจะเล่นอยู่ที่บ้านมากกว่า

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยคำนวณจากปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นชั่วโมงในหนึ่งสัปดาห์ โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ในการสอบถามกลุ่มตัวอย่างที่มาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างรวมวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.61 ชั่วโมง โดยกลุ่มตัวอย่างรวมเลือกเล่นเกมประเภทออนไลน์มากที่สุดเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.51 ชั่วโมง และเกมประเภทจำลองสถานการณ์น้อยที่สุด เฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.36 ชั่วโมง ส่วนเกมภาษากลุ่มตัวอย่างไม่เลือกเล่นเกมประเภทนี้ในช่วงระยะเวลาที่ทำการเก็บข้อมูล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบของเกมภาษาในปัจจุบันมักนิยมเล่นกันในรูปแบบของการออนไลน์ คือเนื้อหาดำเนินเรื่องยังคงเหมือนเดิมแต่ต่างกันในวิธีการเล่น กล่าวคือ การเล่นในรูปแบบของการเล่นแบบออนไลน์ผู้เล่นต้องผ่านระบบอินเตอร์เน็ตโดยส่วนใหญ่จะจัดให้เป็นเกมประเภทออนไลน์ เป็นต้น เมื่อพิจารณาตามตัวแปรวิจัยพบว่าวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ใกล้เคียงกันคือ 13.41

และ 13.76 ชั่วโมง ประเภทของเกมที่นิยมเล่นมากที่สุดคือเกมออนไลน์ โดยใช้เวลาในการเล่นเฉลี่ย สัปดาห์ละ 7.06 และ 7.84 ชั่วโมง ส่วนเกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมที่เลือกเล่นน้อยที่สุด โดยเฉลี่ย สัปดาห์ละ 0.51 และ 0.24 ชั่วโมง และพิจารณาตามตัวแปรเพศพบว่า เพศชายและเพศหญิงใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ใกล้เคียงกันคือ 13.61 และ 13.58 ชั่วโมง ประเภทเกมออนไลน์นิยมเล่นมากที่สุด โดยใช้เวลาในการเล่นเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.54 และ 7.23 ชั่วโมง ส่วนเกมจำลองสถานการณ์เพศชายและเพศหญิงใช้เวลาในการเล่นน้อยที่สุด โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 0.30 และ 0.96 ชั่วโมง ผลการวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าวัยเด็กตอนปลาย วัยรุ่นตอนต้น ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีพฤติกรรมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใกล้เคียงกัน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการวิจัยของงานวิจัย ของดร. เดวิด วอลซ์ (2001) ปรธานสถาบันมีเดียและครอบครัวแห่งชาติของอเมริกา ที่ทำการสำรวจ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กในอเมริกา ทั้งหมด 17 เขต ใน 6 มลรัฐ ผลการสำรวจ พบว่า เด็กที่มีอายุ 2-17 ปี ร้อยละ 92% ชอบเล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ เด็ก ๆ ชอบเล่นมากที่สุดคือเกมประเภทออนไลน์ร้อยละ 67% ในการสำรวจยังพบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 58% และเป็นเพศหญิงร้อยละ 42% ของกลุ่มตัวอย่าง

3. ผลการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลาย และวัยรุ่นตอนต้น และการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลาย และวัยรุ่นตอนต้นเพศชายและเพศหญิง พบว่า วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นมีพฤติกรรมในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นเพศ ชายและเพศหญิง มีพฤติกรรมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า เด็กที่อยู่ในวัยที่ แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมในการเล่นไม่ต่างกัน ในทำนองเดียวกัน เพศที่ต่างกัน จะมีพฤติกรรมใน การเล่นเกมไม่ต่างกันเช่นเดียวกัน ซึ่งอาจเป็นเพราะเนื้อหาหรือรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ใน ปัจจุบันจะมีการแบ่งระดับขั้นของเกม(level) ซึ่งผู้เล่นเกมสามารถเลือกเล่นเกมตามระดับ ความสามารถของตนเองได้ แสดงให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นเกมเดียวกันจะไม่มีการจำกัด พื้นฐานการเล่นของแต่ละบุคคลตามความสามารถผู้เล่น ถึงแม้ว่าผลการศึกษาจะไม่พบความแตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติแต่เมื่อพิจารณาตามค่าเฉลี่ยของเกมที่เพศชายและเพศหญิงเลือกเล่น พบว่า เพศชายมีแนวโน้มที่จะเลือกเล่นเกมแอ็คชั่น($X = 3.11$)มากกว่าเพศหญิง ($X = 2.19$) ส่วนเพศหญิงมี แนวโน้มที่จะเลือกเล่นเกมวางแผนในปริมาณ ($X = 3.19$) มากกว่าเพศชาย ($X = 2.67$) ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของมาร์ค (Mark :1997.) ที่พบว่าเพศชายมีแนวโน้มที่จะเลือกเกมกีฬาและเกมที่มีความ รุนแรงเป็นเกมโปรดของตนเอง ส่วนเพศหญิงมักเลือกเล่นเกมที่เคลื่อนไหว เฟื่องฝัน และเกมที่ต้องใช้ ปัญญา

4. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับบุคลิกภาพห้องค้ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น อภิปรายผลได้ดังนี้

4.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอคชั่น ในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพ 3 ด้าน คือบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ บุคลิกภาพด้านการแสดงตัว และบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กที่เล่นเกมแอคชั่นในปริมาณที่มากจะมีแนวโน้มที่จะมีความมั่นคงทางอารมณ์น้อย มีบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวน้อย และมีบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยนน้อย ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับนายแพทย์อัมพล สุอำพัน หัวหน้าหน่วยจิตเวชเด็ก โรงพยาบาลจุฬา (ให้สัมภาษณ์ในหนังสือพิมพ์ The nation ฉบับวันที่ 15 ธันวาคม 2531) ได้ให้ทัศนะว่า เด็กชอบเล่นวิดีโอเกม เพราะเป็นของเล่นที่แปลกใหม่ วิดีโอเกมมีส่วนในการช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสด้านตาและมือให้มีการทำงานที่สัมพันธ์กัน ช่วยให้เฟลิดเฟลีน แต่การเล่นวิดีโอเกมแบบไม่มีขีดจำกัดของเด็ก จะทำให้เด็กมีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย เช่น อารมณ์เสีย โมโห ก้าวร้าว พร้อมทั้งจะแสดงกิริยาหยาบคายเวลาที่รู้สึกไม่พอใจ เช่นเดียวกับแอนเดอสัน และ บุษแมน (Anderson & Bushman : 2001.) ที่พบว่า เกมที่มีความรุนแรง เป็นตัวเพิ่มอารมณ์ที่ก้าวร้าว เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ยอมรับว่าเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เขาเป็นคนเจ้าอารมณ์และก้าวร้าวมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า การได้เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะเป็นตัวเพิ่มความคิดที่ก้าวร้าวในช่วงระยะเวลาสั้นๆ และส่งผลต่อการปรับตัวในการเข้าสังคมของเด็ก เช่น อาการหูดูซึมเศร้า, การมองตนเองในแง่ลบ และ การปฏิเสธเพื่อน สอดคล้องกับงานวิจัยของเจนเน (Jeanne : 2000.) ที่พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงนั้นอาจทำให้เกิดการพัฒนาเครือข่ายความคิดขั้นพื้นฐานที่มีความก้าวร้าวแฝงอยู่ นอกจากนี้ ลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์รุนแรงแบบซ้ำแล้วซ้ำเล่าอาจนำไปสู่การพัฒนาการของต้นฉบับพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวหลังจากที่สร้างขึ้นจากการสังเกตและการเรียนรู้จากการแสดงออกที่สื่อออกมาให้เห็นทำให้เกิดการเปลี่ยนโครงสร้างของระบบความคิดและทำให้เกิดผลกระทบในระยะยาว การได้สัมผัสกับเกมที่มีความรุนแรงที่มีผู้เล่นสามารถโต้ตอบได้ นอกจากจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาและการตอบสนองที่มีความรุนแรงแล้ว ยังทำให้เด็กมีพฤติกรรมการเรียนรู้จากสังคมน้อยลงด้วย

4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมจำลองสถานการณ์ ไม่มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพในทุกด้าน จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตและสอบถามผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ขณะเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น พบว่าเกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมที่ต้องการความต่อเนื่องในการเล่นและต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นนาน ผู้เล่นต้องจ่ายค่าชั่วโมงในการเล่นจึงมีผู้เล่นเลือกเล่นเกมนี้น้อยจึงทำให้ค่า X และ SD ของพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทนี้มีค่าต่ำ ซึ่งการที่คะแนนพฤติกรรมการเล่นมีการกระจายต่ำก็จะส่งผลต่อค่าสหสัมพันธ์ต่ำด้วย นอกจากนี้อาจเป็นด้วยลักษณะของเกมจำลองสถานการณ์ที่เน้นในเรื่องของสร้างผังเมืองและบริหารทรัพยากรในเมืองในการเพิ่มแต้มคะแนน ซึ่งรูปแบบของการดำเนินเรื่องโดยทั่ว ๆ ไปจะเป็นแบบซ้ำ ๆ กัน ขาดสิ่งเร้าที่จะกระตุ้นผู้เล่นให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับการเล่นเกม เพราะโดยธรรมชาติส่วนใหญ่ผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มักต้องการความท้าทาย และการต่อสู้ซึ่งในชีวิตจริงไม่สามารถกระทำได้ จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกมจำลองสถานการณ์ไม่มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพทุกด้าน

4.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผน ในการวิจัยครั้งนี้ พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพ 2 ด้าน คือ บุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน และบุคลิกภาพด้านการเปิดกว้าง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กที่เล่นเกมวางแผนในปริมาณที่มากจะมีแนวโน้มที่จะมีความอ่อนโยนและการเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ น้อย อาจเป็นเพราะรูปแบบของเกมวางแผนมีเนื้อหาและโครงสร้างของเกมที่ใช้หลักเกณฑ์และวิธีการวางแผนแบบทหารในการรบและการฝึกฝน ซึ่งรูปแบบของเกมวางแผนส่วนใหญ่จะเป็นการจำลองการรบและการวางแผนการรบการซุ่มโจมตี ที่ต้องใช้เวลาในการเอาชนะคู่ต่อสู้ ความรุนแรงของเกมวางแผนจะเพิ่มปริมาณมากขึ้นและเมื่อผู้เล่นสามารถผ่านการต่อสู้และเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้ โดยผู้เล่นจะได้ทรัพยากรของอีกฝ่ายเป็นรางวัล จึงทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดอยู่ตลอดเวลาในการที่เอาชนะคู่ต่อสู้ภายในเกมด้วยกลวิธีแบบต่าง ๆ การที่เด็กเห็นภาพพจน์เกี่ยวกับสงคราม การฆ่าฟัน เป็นเกมที่สนุกสนาน และใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เด็กส่วนใหญ่สับสนแยกแยะไม่ออกว่าความชั่วร้ายและความดีเป็นอย่างไร บรรดาเด็ก ๆ ต่างชอบความรุนแรงของเกมเพราะ ได้เป็นผู้บังคับการหรือลงมือฆ่าศัตรูด้วยมือของตนเอง จึงอาจทำให้ผู้เล่นเกมประเภทวางแผนเป็นระยะเวลานาน ๆ มีความอ่อนโยนน้อย และด้วยโครงสร้างของเกมที่มีรูปแบบการดำเนินเรื่องแบบทหารที่มีความเป็นระเบียบและวินัยในการปฏิบัติต่อตนเองและบุคคลอื่น จึงอาจเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นเกมประเภทนี้ไม่ค่อยยอมรับกับการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ยึดติดอยู่กับความคิดของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยขององค์กรอิสระ ICAVE (International Coalition Against Violent Entertainment ; อ้างอิงจาก ชมพู เทพพิพิธ.2533.) ที่พบว่า เกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว โดยจะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ หลังจากการได้เล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึบซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น ยึดความคิดตัวเองเป็นใหญ่

4.4 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์ ในการวิจัยครั้งนี้ พบว่ามีความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพ 1 ด้าน คือด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กที่เล่นเกมออนไลน์ในปริมาณที่มากจะมีแนวโน้มที่จะมีด้านความมั่นคงทางอารมณ์มาก จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กขณะทำการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่า ขณะที่เด็กเล่นเกมออนไลน์นั้นจะต้องใช้ความสามารถในการติดต่อสื่อสารหรือพูดคุยกับเพื่อนในวัยเดียวกัน ต่างวัยกัน เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มนั้น ๆ ยอมรับการเป็นสมาชิกเพื่อช่วยในการเติมพลังชีวิต หรือช่วยในเรื่องของการแลกเปลี่ยนสินค้า เป็นต้น โดยผู้เล่นต้องใช้เทคนิคและความสามารถในการควบคุมอารมณ์ในการพูด เพราะกลุ่มที่เราต้องการเข้าเป็นสมาชิกจะมีกลุ่มผู้เล่นที่มีลักษณะนิสัยส่วนตัวต่างกัน การควบคุมอารมณ์และความรู้สึกในขณะสนทนาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ นอกจากนี้ยังพบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทั้งทางบวกและทางลบกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว กล่าวคือพบความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวในวัยเด็กตอนปลาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในปริมาณที่สูงจะมีบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวน้อย อาจจะเป็นเพราะวัยเด็กตอนปลายเป็นวัยที่คาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็กที่กำลังเปลี่ยนเป็นวัยรุ่น ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ ช่วงระหว่างรอยต่อของการเปลี่ยนแปลงเด็กอาจพึงเกม

คอมพิวเตอร์ที่ทำให้ตัวเองสามารถแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ตัวเองอยากเป็น การใช้เวลาอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจจะทำให้ขาดการเข้าสังคมและมีผลกระทบทางด้านอื่น ๆ ตามมา ขณะเดียวกันผลการวิจัยยังพบความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวในวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในปริมาณที่สูงจะมีบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวสูง อาจเป็นเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความต้องการเพื่อนมาก การได้ทำกิจกรรมกับเพื่อน การได้เล่นสนุกกับเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญ รูปแบบของเกมออนไลน์ที่สำคัญอย่างหนึ่งคือผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารผ่านการเล่นเกมได้ตลอดเวลาเสมือนว่าผู้เล่นได้พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมได้ตลอดเวลา และสามารถช่วยเหลือกันได้เมื่อเพื่อนในกลุ่มต้องการความช่วยเหลือ ซึ่งผลของความสัมพันธ์ทั้งบวกและทางลบปะปนกันเช่นนี้อาจจะเนื่องมาจากลักษณะโดยธรรมชาติของเกมออนไลน์เป็นเกมที่มีเนื้อหาของเกมหลายประเภทผสมอยู่ เช่น เกมแอคชั่น เกมจำลองสถานการณ์ เกมวางแผน และเกมภาษา รวบรวมอยู่ในเกมออนไลน์เกมเดียวและเป็นเกมที่มีผู้นิยมเล่นสูงเพราะมีรูปแบบการดำเนินเรื่องคล้ายกับชีวิตความเป็นจริง

ข้อเสนอแนะในการนำเสนอผลการวิจัยครั้งนี้

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวความคิดที่จะเป็นข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผู้ปกครอง ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำและดูแลเด็กในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์และเลือกซื้อเกมแต่ละประเภทให้เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น กล่าวคือไม่ควรเลือกซื้อแนะนำ หรือปล่อยให้เด็กเล่นเกมประเภทเกมแอคชั่น เพราะจากการศึกษาวิจัยพบว่า เกมประเภทแอคชั่นมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพหลายด้าน ซึ่งเนื้อเป็นเกมแอคชั่นจะมีเนื้อหาการต่อสู้ เช่นฆ่า และไล่ยิงด้วยอาวุธ อย่างไรก็ดีตามกรณีที่ผู้ปกครองไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของเด็กได้ ก็ควรเลี้ยงให้เด็กมาเล่นเกมประเภทเกมออนไลน์ เพราะจากการศึกษาวิจัยพบว่า เกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพบางด้าน เนื่องจากเกมออนไลน์จะมีสถานการณ์คล้ายคลึงวิถีชีวิตจริง ทำให้เด็กคิดหาวิธีทางแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยสติปัญญา และใช้เหตุผล และผู้ปกครองควรกำหนดระยะเวลาให้เหมาะสมในการเล่นเกมนแต่ละครั้ง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลจากการศึกษาวิจัย ที่พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีผลความสัมพันธ์ทั้งทางบวกและทางลบกับบุคลิกภาพบางด้าน ซึ่งการวิจัยนี้เป็นการศึกษาครั้งแรกดังนั้นจึงควรมีการศึกษาซ้ำและควรมีการศึกษาแยกย่อยเฉพาะเกมออนไลน์ ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์กำลังได้รับความนิยมและได้รับการพัฒนาให้มีการดำเนินเรื่องให้สมจริงคล้ายกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน จึงเป็นเกมที่มีรวมเกมทั้ง 4 ประเภท คือ เกมแอคชั่น เกมวางแผน เกมภาษาและเกมจำลองสถานการณ์ รวมอยู่ในเกมเดียว

2. การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่ปรับปรุงมาจาก NEO FFI ที่ใช้วัดผู้ใหญ่ โดยทำการปรับปรุงให้เหมาะกับการวัดกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก ซึ่งถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะได้พยายามปรับปรุงแบบทดสอบให้เหมาะกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กแต่ด้วยเงื่อนไขระยะเวลาในการวิจัยจึงทำให้สามารถปรับปรุงได้เพียงครั้งเดียว ผลการตรวจสอบค่า Reliability ของแบบทดสอบ พบว่าอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น (ค่าพิสัยของค่า Reliability ระหว่าง 0.51 - 0.70) ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรมีการปรับปรุงเครื่องมือ หรือสร้างเครื่องมือใหม่ที่มีคุณภาพในการวัดบุคลิกภาพให้เหมาะสมกับวัยที่ทำการศึกษา

3. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างเฉพาะในร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรมีการศึกษากลุ่มตัวอย่างอื่นบ้างเช่น กลุ่มที่เล่นเกมตามบ้าน ชุมชนหรือเขตอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายของประชากร

4. จากการศึกษารวบรวมข้อมูลผู้วิจัยพบว่านอกจากวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นแล้ว ยังมีกลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีวัยแตกต่างกันเพิ่มปริมาณขึ้นเรื่อย ๆ ผู้วิจัยเห็นว่าควรศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของแต่ละวัย เช่น วัยรุ่นตอนปลาย และ วัยทำงาน ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นเกมวัยรุ่นตอนปลายและวัยทำงานส่วนใหญ่จะมีรายได้สามารถใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนได้ จึงทำให้ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งมีปริมาณการเล่นที่สูงกว่าวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งพฤติกรรมจากการเล่นเกมอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่น เช่นทางด้านการเรียน ทางด้านการทำงาน ทั้งทางบวกและทางลบแตกต่างกัน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กันยา สุวรรณแสง (2533). การพัฒนาบุคลิกภาพและการปรับตัว. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น.
- ก้าวไกล. อิทธิพลของวิดีโอเกมกับการเรียนรู้. ปีที่3 ฉบับที่ 11 (มีนาคม 2536)
- กิตติกร มีทรัพย์.(2534.) วิดีโอเกม โหด ซึม ลึก. รักลูก 9 (เมษายน 2534 : 93-94)
- กิตติวดี บุญเชื้อ. สอนลูกให้เล่นวิดีโอเกมดีไหม. รักลูก 9 (พฤศจิกายน 2534 : 158-160)
- คอมพิวเตอรืรีวิว. หลากหลายในโลกแห่งเกม. ฉบับที่ 89 ประจำเดือนมกราคม 2535
- จันจิรา มั่นตะพงษ์. (2545).ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบกับความสามารถในการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพ.ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิราภรณ์ แจ่มชัดใจ. (2540). ทำอย่างไรให้เด็กสนใจคอมพิวเตอร์. สาร NECTEC. กรกฎาคม-สิงหาคม
- ชิตาพร เลี้ยงวิจิตร. ลักษณะบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการทำงาน และอัตราการขาดงาน : ศึกษาเฉพาะกรณีบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง. ปริญญาานิพนธ์จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์กร คณะศิลปศาสตร์ : ธรรมศาสตร์ 2545.
- ดวงใจ สมานสินและวราภรณ์ ธาระวานิช.(2540) การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์.12(3)
- นวลละอ อสุภาผล. (2527). ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ ฯ :ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นิภา นิธยาน.(2530).การปรับตัวและบุคลิกภาพ. คณะศึกษาศาสตร์ มศว ปทุมวัน พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ ฯ : สารการศึกษาการพิมพ์.
- นิยะดา จิตต์จรัสและนันทา สุรักษา(2545).แบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ Neo FFI ฉบับภาษาไทย. ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นิตยสารการศึกษา. ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย. 2000.(54) 19
- นุกูล กระจ่าย (2536). การเขียนโปรแกรมฟลิคส์ และเกมคอมพิวเตอร์ด้วยเทอร์โปพาสคาล. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ประณม จันทิม. ปัญหาพฤติกรรมเด็กกับของเล่นยุคไฮเทค.วารสารแนะแนว 15 (ธันวาคม 2534) : 25-28.
- ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์. http://www.ji-book.com/jitalk/view.php?qs_qno=241 .
- พิษณุ กาญจนรุจิฉุฉ. (2543). PC Game Beginner Guide มือใหม่อยากเป็นเกมเมอร์. กรุงเทพฯ : วิดีโอกรุ๊ป.
- พิทยา เพชรธานี.(2541). การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน ใน

- เขตกรุงเทพมหานคร.ปริญญานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ.(2533). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. ปริญญานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนตรา เกศแก้วกมล.(2544.) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบกับทักษะปฏิบัติ การพยาบาลของนักเรียนพยาบาลในสังกัดสถาบันพระบรมราชชนก. ปริญญานิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มัลลิกา มุนจินดา. (2542). บทบาทของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อการเรียน และการใช้เวลาในชีวิตประจำวันของนักเรียน :ศึกษาระดับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ หอวัง นนทบุรี และโรงเรียนบางกอกวิทยาเขต. ปริญญานิพนธ์ ศิลปะศาสตรมหาบัณฑิต กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- รสรินทร์ ฉายแก้ว. (2536). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่สำคัญ แบบการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ ของนิสิตนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์เขตกรุงเทพมหานคร. ปริญญานิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รัตนา ศิริพานิช.(2533). หลักการสร้างแบบสอบถามวัดทางจิตวิทยาและทางการศึกษา. กรุงเทพฯ:เจริญวิทย์การพิมพ์.
- ล้วน สายยศและอัครณา สายยศ.(2543).การวัดจิตพิสัย. กรุงเทพฯ:สุวีริยาสาส์น.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ.(2541).การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณวิภา จำเริญดาราธมี. (2536).วิทยาการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น .
- วารสารคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษาฯ สหประชาชาติ. ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 มกราคม – มีนาคม 2538.
- วันดี ระเจริญ.(2531).บุคลิกภาพและการปรับตัว.จันทบุรี : วิทยาลัยครูรำไพพรรณี.
- วิภา อุดมจันทร์.(2536.)วิถีไอเกม-สื่อบันเทิงตัวใหม่ยุคไฮเทค.ในสรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบของวิถีไอเกมต่อเด็ก.กรุงเทพมหานคร : โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มุลินีเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภา เจียรสุมัย. (2540). การสร้างแบบทดสอบวัดบุคลิกภาพเรียกร้องความสนใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปริญญานิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิมลพร พันธมนตรี. (2534). การสร้างแบบทดสอบการวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่สำคัญตามรูปแบบ

- ของกอร์ดอน .ปริญญาณิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 ศรีธรรม ธนะภูมิ. พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 1 2535.
 ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2539). ทฤษฎีบุคลิกภาพ. พระนคร: หมอชาวบ้าน.
 ----- . (2542). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
 ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์. (2535) การเล่นเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์.วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต
 ภาควิชาจิตเวช ศาสตร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 สุกีรี รอดโพธิ์ทอง. (2529,มกราคม- มีนาคม) เกมคอมพิวเตอร์: จุดเด่นที่นำเลียนแบบ. วารสารครุศาสตร์
 14 (3)
 สุกัญญา ศรีณะพรหม.(2541.) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์.ปริญญา
 นิพนธ์ กศ.ด :มหาวิทยาลัยมหาสารคาม"
 สุวรรณ ยวงนิชัย (2545.) การศึกษาทักษะการคิดเชิงเหตุผลของนักเรียนทุหนวก ในระดับชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ฝึกทักษะ .ปริญญาณิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ :
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 สุชา จันทน์เอม (2540). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
 โสภา ชูพิกุลชัย (2529).ความรู้เบื้องต้นด้านจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.
 หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ .เกมโหด ๆ ส่งผลให้เด็กก้าวร้าว.หน้า 3 ฉบับวันอังคารที่ 2 พฤษภาคม
 พ.ศ. 2543.
 หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. คอมพิวเตอร์ทำร้ายพัฒนาการเด็ก.ฉบับอังคาร ที่ 26 กันยายน 2543 หน้า 3
 หนังสือพิมพ์ข่าวสด. ฉบับวันที่ 1 ตุลาคม 2542 หน้า 28.
 หนังสือพิมพ์ The nation ฉบับวันที่ 15 ธันวาคม 2531.
 Internet Magazine. Online Game. ปีที่ 8 ฉบับที่ 4 (82) เมษายน 2546.
 อนงค์ พรหมจักร. (2538). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่สำคัญกับ
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์.ปริญญาณิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 อภิญญา ศรีขาว.(2540).บุคลิกภาพของพยาบาล วิทยาลัยบรมราชชนนี กรุงเทพชั้นปีที่ 1
 กรุงเทพมหานคร.ปริญญาณิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 อัมพร พิพิธเจริญพร.(2545). ลักษณะบุคลิกภาพแบบ "The Big Five"พฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีของ
 องค์กร และคุณภาพการบริหารพนักงาน ตามการรับรู้ของหัวหน้า : กรณีศึกษาศูนย์การบริการ
 รถยนต์แห่งหนึ่ง. ปริญญาณิพนธ์จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์กร คณะศิลปศาสตร์ :
 มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.

- อาภรณ์ ปิยะเวช. (2538). ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพฯ ๙. ปรินซ์นิพนธ์วารสารศาสตร์ (สื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อาภา มณีสถิตย์.(2545). การสร้างแบบทดสอบวัดบุคลิกภาพผู้จัดการสาขาของธนาคารตามทฤษฎีบุคลิกภาพของแคลเทล.ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ด กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา กิ่งปิยะ.(2532). วีดีโอเกม โหด ซึม ลึก อย่างไร. กรุงเทพฯ 30 ; 4 (สิงหาคม):124-130.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature*. Psychological Science, 12, 353–359.

Belkin, Gary S. and Ruth Skydell. *Foundation of Psychology*. Doton : Houghton Mifflin ,1979.

Chamber , J.H.,And Ascione,F.R. (1985). *The Effects of Prosocial and Aggressive Videogames on Children's Donating and Helping*. Journal of Genetic Psychology.4 :499-505.

Derrick Janushewski and Myna Truong. *Video Games and Violence*.

<http://www.socsci.mcmaster.ca/soc/courses/stpp4C03/ClassEssay/Videogames.htm>

Hall , Calvin S. and Gardner , Lindzey. (1978.)*Theories of Personality*.New York :John Wiley & Sons Inc.

Game Rating & Descriptor Guide. www.esrb.com

Jeanne B. Funk. (2000). *The Impact of Interactive Violence on Children*.

<http://www.utoledo.edu/psychology/funktestimony.html>

Joel Cooper And Diane Mackie. (1986) *Video Games and Aggression in Children*.

Journal of Applied Social Psychology, 16,8 ,pp 726-744.

Kaiser,S. Wehrle ,T.,& Schmidt,S. (1998.) *Emotional episodes, facial expressions, and reported feelings in human – computer interactions*.Conference of the International Society for Research on Emotions (pp.82-86).

Kwang-Su Cho, Seokmin Kang and Kwang – Hee Han. *Cognitive Conflict and interest in a computer game*.<http://www.sccs.chukyo-u.ac.jp/ICCS/olp/p1-57/p1-57.htm>

- Major video game producers call on BC Government to reconsider video game regulations; say they are counterproductive and were developed without proper public consultation* .<http://www.newswire.ca/releases/March2001/16/c4462.html>.
- Marty, James Frank. (1986, July). *Selected Effects of Computer Game On Achievement, Attitude, and Graphing Ability of Secondary School Algebra*, *Dissertation*. Abstracts International .47 (1) : 113 A
- Mark A. Barnett.(1997). *Late Adolescent Experiences With and Attitudes Toward Videogame*. *Journal of Applied Social Psychology*, 27,15 ,pp 1316-1334.
- Neil A. Douse and Ian Chris McManus. (1993), *The Personality of Fantasy Game Players*. *British Journal of Psychology* 84 (4), 505-509
- Nicola S. Schutte.(1998). *Effect of Playing Videogames on Children's Aggressive and Other Behaviors*. *Journal of Applied Social Psychology*, 18,5 ,pp 454-460.
- Tom Johnstone.(1998). *Emotion Speech elicited using computer game*.
www.unige.ch/fapse/emotion/members/johnston/ficslp96.pdf.
- Williams, G.M. (1983). *The Role of the Principal in Implementing Technological Innovations in the Elementary School*. Dissertation Abstracts International .46 October :3-7 p

ภาคผนวก

แบบฟอร์มการสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก

1. เพศ.....อายุ
2. นักเรียนมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนานเพียงใด..... ปี
3. นักเรียนเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละกี่ชั่วโมง..... ชั่วโมง
4. เกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุดคือ
 - 4.1.....
 - 4.2.....
 - 4.3.....
 - 4.4.....
 - 4.5.....
5. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นในระยะเวลา 1 สัปดาห์

ชื่อเกมคอมพิวเตอร์	จำนวนเฉลี่ยช.ม.: 1 สัปดาห์
เกมแอ็คชั่น (Action Game)	
1. Counter Strike	
2. Grand Thief Auto	
3. Black Hawk Down	
4. The Matrix	
5. Battlefield 1942	
6. เกมอื่น ๆ	
7. เกมอื่น ๆ	
รวม	
เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)	
1. The Sims	
2. Sims City 3000	
3. เกมอื่น ๆ	
4. เกมอื่น ๆ	
รวม	

ชื่อเกมคอมพิวเตอร์	จำนวนเฉลี่ยช.ม.: 1 สัปดาห์
เกมภาษา RPG (Role-play Game)	
1. Final Fantasy	
2. เกมอื่น ๆ	
3. เกมอื่น ๆ	
รวม	
เกมวางแผน (Strategy Game)	
1. Battle Realms	
2. Age of Empire	
3. C&C Red Alert	
4. C&C Generals	
5. Warcraft	
6. เกมอื่น ๆ	
7. เกมอื่น ๆ	
รวม	
เกมออนไลน์ mmorpg (massively multiplayer online role-playing game)	
1. Ragnarok Online	
2. Dragon Raja	
3. Nage	
4. Fairyland	
5. เกมอื่น ๆ	
6. เกมอื่น ๆ	
รวม	
เกมอื่น ๆ	
1. เกมอื่น ๆ	
2. เกมอื่น ๆ	
3. เกมอื่น ๆ	
4. เกมอื่น ๆ	
รวม	

แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพห้องค้ประกอบ

เพศ ☐ หญิง ☐ ชาย อายุ..... ปีเดือนวันที่.....

โปรดกาเครื่องหมาย / ในช่องคำตอบตามตัวเลือกดังนี้

ข้อความ	ไม่จริง เลย	ไม่ค่อย จริง	ไม่ แน่ใจ	ค่อนข้าง จริง	จริง ที่สุด
1. ข้าพเจ้าเป็นคนขี้กลัว					
2. ข้าพเจ้าชอบสนุกเพลิดเพลินกับ งานปาร์ตี้ที่มีคนเยอะ ๆ					
3. ข้าพเจ้าไม่ชอบเสียเวลาไปกับการ เพื่อฝัน					
4. ข้าพเจ้าพยายามเป็นมิตรกับทุก คนที่ข้าพเจ้ารู้จัก					
5. ข้าพเจ้าเก็บรักษาสິงของของ ข้าพเจ้าไว้อย่างเป็นระเบียบและ สะอาดเรียบร้อย					
6. ข้าพเจ้ามักจะรู้สึกว่าคุณเองด้อย กว่าคนอื่น					
7. ข้าพเจ้าเป็นคนที่หัวเราะง่าย					
8. ข้าพเจ้าชอบอยู่ในสถานที่ที่ ข้าพเจ้าคุ้นเคย					
9. ข้าพเจ้ามักจะมีเรื่องโต้เถียงกับ คนในครอบครัว และเพื่อนร่วมชั้น					
10. ข้าพเจ้ามีความสามารถแบ่งเวลา ในการทำงานต่าง ๆ ให้สำเร็จตรง ตามเวลาที่กำหนด					
11. ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวเวลาที่ต้องแก้ไข ปัญหาด้วยตนเอง					
12. ข้าพเจ้าไม่คิดว่าตนเองเป็นคน ร่าเริง					
13.ข้าพเจ้าไม่ชอบทดลองเล่นเกม ประเภทใหม่ ๆ					

ข้อความ	ไม่จริง เลย	ไม่ค่อย จริง	ไม่ แน่ใจ	ค่อนข้าง จริง	จริง ที่สุด
14. บางคนคิดว่าข้าพเจ้าเป็นคนที่เห็นแก่ตัว และยึดตัวเองเป็นใหญ่					
15. ข้าพเจ้าเป็นคนมีระเบียบวินัยมาก					
16. ข้าพเจ้าไม่เคยรู้สึกหงอยเหงาหรือเศร้าโศก					
17. ข้าพเจ้ามีความสุขมากกับการได้พูดคุยกับคนอื่น					
18. ข้าพเจ้าไม่ชอบฟังความคิดเห็นของคนอื่น					
19. ข้าพเจ้าชอบให้ความร่วมมือมากกว่าที่จะไปแข่งขันกับคนอื่น					
20. ข้าพเจ้าพยายามที่จะทำงานทุกอย่างที่ได้รับมอบหมายด้วยความรับผิดชอบ					
21. ข้าพเจ้ามักรู้สึกเครียดและกระวนกระวายใจ					
22. ข้าพเจ้าชอบเครื่องเล่นที่นำตื้นเต้น น่าลุ้น และน่าสนใจ					
23. ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจกับตัวละครที่ข้าพเจ้าเลือกเล่นในเกม					
24. ข้าพเจ้ามักจะระแวง และสงสัยในเจตนาของผู้อื่น					
25. ข้าพเจ้ามีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนและทำงานตามจุดมุ่งหมายนั้นอย่างเป็นขั้นตอน					
26. บางครั้งข้าพเจ้ารู้สึกว่าตนเองเป็นคนที่ไม่มีค่า					
27. ข้าพเจ้าชอบทำสิ่งต่าง ๆ โดยลำพัง					
28. ในช่วงวันหยุด ข้าพเจ้าชอบกลับไปสถานที่ ที่ซึ่งข้าพเจ้าเคยไปมาแล้ว					

ข้อความ	ไม่จริง เลย	ไม่ค่อย จริง	ไม่ แน่ใจ	ค่อนข้าง จริง	จริง ที่สุด
29. ข้าพเจ้าเชื่อว่าคนส่วนใหญ่จะ เอาเปรียบผู้อื่น หากเขามีโอกาส					
30. ข้าพเจ้าต้องเสียเวลาไปมาก ก่อนที่จะลงมือทำงานได้					
31. ข้าพเจ้าแทบไม่เคยรู้สึก หวาดกลัว หรือกังวลใจ					
32. ข้าพเจ้ามักจะรู้สึกว่าตนเองมี ความกระตือรือร้นในการทำงาน					
33. ข้าพเจ้าเป็นคนช่างสังเกตกับ ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว					
34. คนที่ข้าพเจ้ารู้จักส่วนใหญ่จะ ชอบข้าพเจ้า					
35. ข้าพเจ้ามีความตั้งใจทำงาน ต่าง ๆ เพื่อให้สำเร็จตามที่ตนเอง กำหนดไว้					
36. ข้าพเจ้ามักรู้สึกโกรธต่อทำที่ที่ บุคคลอื่นปฏิบัติต่อข้าพเจ้า					
37. ข้าพเจ้าเป็นคนที่ร่าเริง สนุกสนาน					
38. ข้าพเจ้าไม่ยอมรับคนที่มี ความคิดแตกต่างจากข้าพเจ้ามาเป็น เพื่อน					
39. ข้าพเจ้าคิดว่าตนเองเป็นคนใจ บุญ					
40. หากข้าพเจ้าได้ให้คำมั่นสัญญา แล้ว ข้าพเจ้าจะทำตามสัญญานั้น เสมอ					
41. ถ้าข้าพเจ้าทำอะไรไม่สำเร็จ ข้าพเจ้าอยากจะทำยอมแพ้					
42. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าโลกนี้น่าอยู่					
43. บางครั้งข้าพเจ้าก็มีความรู้สึก ร่วม (อิน)ไปกับบทเพลงที่ข้าพเจ้าฟัง					

ข้อความ	ไม่จริง เลย	ไม่ค่อย จริง	ไม่ แน่ใจ	ค่อนข้าง จริง	จริง ที่สุด
44. ข้าพเจ้าเป็นคนดีจริง และยึดมั่นในความคิดของตนเอง					
45. บางครั้งข้าพเจ้าก็โง่งมตอนเล่นเกม					
46. ข้าพเจ้าไม่ค่อยจะรู้สึกเหงาหรือเศร้าใจ					
47. ข้าพเจ้าเป็นคนว่องไวและคล่องแคล่วกว่าเพื่อนคนอื่น					
48. บางครั้งข้าพเจ้าพบว่าการพุดคุยในลักษณะใช้เหตุและผลเป็นเรื่องที่น่าเบื่อ					
49. โดยปกติแล้ว ข้าพเจ้าพยายามที่จะคิดถึง และคำนึงถึงจิตใจของผู้อื่น					
50. ข้าพเจ้าเป็นคนมีความสามารถ มักจะทำงานได้สำเร็จเสมอ					
51. ข้าพเจ้ามักรู้สึกท้อแท้หรือช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ และต้องการให้มีใครสักคนมาช่วยข้าพเจ้าแก้ปัญหา					
52. ข้าพเจ้าเป็นคนที่กระฉับกระแจมากคนหนึ่ง					
53. ข้าพเจ้าเป็นคนอยากรู้อยากเห็นมาก					
54. ข้าพเจ้ามักไว้วางใจเพื่อนทุกคนที่ข้าพเจ้าคบหา					
55. ข้าพเจ้าเป็นคนไม่ค่อยใส่ใจเรื่องความสะอาด					
56. หลายครั้งที่ข้าพเจ้ารู้สึกอับอายจนไม่อยากเจอผู้คน					
57. ข้าพเจ้าชอบเป็นผู้นำในการทำกิจกรรม					
58. ข้าพเจ้าจะเพลิดเพลินกับการแก้ปัญหาหรือปริศนาต่าง ๆ					

ข้อความ	ไม่จริง เลย	ไม่ค่อย จริง	ไม่ แน่ใจ	ค่อนข้าง จริง	จริง ที่สุด
59. บางครั้งข้าพเจ้าก็ใช้กลยุทธ์เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งข้าพเจ้าต้องการ					
60. ข้าพเจ้าตั้งใจที่จะเป็นที่ยิ่งใหญ่ในทุกเรื่องที่ข้าพเจ้าทำ					

ท่านได้ตอบครบถ้วนทุกข้อแล้ว

.....ใช่ไม่ใช่

ท่านได้วงกลมตัวเลือกในช่องที่ถูกต้อง

.....ใช่ไม่ใช่

ท่านตอบตามความเป็นจริงและด้วยความจริงใจ

.....ใช่ไม่ใช่

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวมารศรี สีมารพงศ์พันธุ์
วันเดือนปีเกิด	17 ตุลาคม 2518
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	426/10 -11 ถนนมิตรภาพ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	ฝ่ายจัดซื้อ บริษัท ไบนาริค ดอท คอม จำกัด
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	เลขที่ 7 อาคารศูนย์การค้าเดอะไอทีมอลล์ชั้น 4 ห้อง 4 อี 69 ถนนรัชดาภิเษก แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10320
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2531	โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จังหวัดราชบุรี
พ.ศ. 2534	โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี
พ.ศ. 2537	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครราชสีมา
พ.ศ. 2539	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตสุโขทัย
พ.ศ. 2541	ศูนย์กลางสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล คณะคหกรรมศาสตร์
พ.ศ. 2546	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ