

ระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่นอายุ 18 – 24 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ต ในกรุงเทพมหานคร

พรรณกนก รักศรีอักษร*

ณัฏฐร พิทยรัตน์เสถียร**

Raksriaksorn P, Pityaratstian N. Social skills of youth who play online game at internet cafe' in Bangkok metropolis. Chula Med J 2013 Sep – Oct; 57(5): 639 - 51

- Background** : *Previous studies of adolescents who play online games are those gamers will most likely have less social skills. However, there has been no study on the social skills of adolescents who play online games, as well as no correlation between the amount of time spent on game and social skills of adolescents who play online game demonstrated. This will help the nature of online game users more, and it is important to promote and develop the social skills of adolescents who play online games.*
- Objective** : *To determine the levels of social skills, the relationship between social skills, type of online games and time spent their playing. To compare the levels of social skills on each side with different time spent and different types of games.*
- Design** : *A cross – sectional descriptive study.*
- Setting** : *Internet cafés in Bangkok.*

* นิสิตปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Materials and Methods : Data were collected from 471 youth who played online games at Internet cafés in Bangkok. Participants were to complete three questionnaires covering the following areas; 1) personal information; 2) evaluation of social skills; and, 3) test on behaviors of game addiction. The statistics used to analyze are mean, percentage, Kruskal-Wallis test and Spearman's Rho correlation by using SPSS program.

Results : The study found that 1.3% of students with social skills is very low, 18.3% were low, 32.5% were a middle level, 29.5% were high and 18.5% were very high level. The types of game were not related to social skills, time spent and social skills have negative correlation at $p = 0.01$; social skills and game addiction have negative correlation at $p = 0.01$. Time spent on playing games and game addiction have different results on social skills on each side.

Conclusion : To study the social skills of youth who play online games at Internet cafes in Bangkok. The comparison of social skills as a whole individuals of the types of games were played and time used for playing the games. Including the relationship between social skills and time to play the game.

Keywords : Social skills, online games.

Reprint request : Pityaratstian N. Department of Psychiatry, Faculty of Medicine, Chulalongkorn University, Bangkok 10330, Thailand.

Received for publication. April 30, 2012.

พรรณกนก รักศรีอักษร, ภัทร พิทยรัตน์เสถียร. ระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่นอายุ 18 - 24 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร. จุฬาลงกรณ์เวชสาร 2556 ก.ย.-ต.ค.;57(5): 639 - 51

- เหตุผลของการทำวิจัย** : จากการศึกษาในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านมา มีแนวโน้มว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์จะมีความสามารถทางสังคมที่ต่ำ แต่ยังไม่มีการศึกษาโดยตรงในวัยรุ่นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ในด้านระดับทักษะทางสังคม รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นและระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าว การศึกษาในครั้งนี้จะทำให้เข้าใจถึงลักษณะของวัยรุ่นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้นและนำไปใช้แนวแนวทางในช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของวัยรุ่นต่อไป
- วัตถุประสงค์** : เพื่อศึกษาระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการเปรียบเทียบทักษะทางสังคมโดยรวมและแยกเป็นแต่ละด้าน จากชนิดของเกมที่ใช้เล่นและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ รวมไปถึงการหาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์
- รูปแบบการวิจัย** : การศึกษาวิจัยเชิงพรรณนา ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง
- สถานที่ทำการศึกษา** : ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร
- ตัวอย่างและวิธีการศึกษา** : กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นอายุ 18 - 24 ปี ปีที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 471 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ 1) แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล 2) แบบวัดทักษะทางสังคม 3) แบบทดสอบพฤติกรรมกรรมการติดเกมส์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ ค่าเฉลี่ย, ร้อยละ, Kruskal-Wallis Test และ Spearman's Rho correlation
- ผลการศึกษา** : ผลการศึกษาพบว่าวัยรุ่นร้อยละ 1.3 มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับต่ำมาก ร้อยละ 18.3 อยู่ในระดับต่ำ ร้อยละ 32.5 อยู่ในระดับปานกลาง ร้อยละ 29.5 อยู่ในระดับสูง และร้อยละ 18.5 อยู่ในระดับสูงมาก เกมออนไลน์ที่ต่างประเภทกันไม่มีความสัมพันธ์

กับทักษะทางสังคม ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์และทักษะทาง มีความสัมพันธ์กันทางลบในรูปเชิงเส้นที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 โดยระยะเวลาที่เพิ่มขึ้นมีผลทำให้ทักษะทางสังคมลดลงใน 3 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านความไวในการรับรู้สังคม ทักษะทางสังคมและพฤติกรรมเกมมิ่งมีความสัมพันธ์ในทางลบในรูปเชิงเส้นที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 โดยพฤติกรรมเกมมิ่งมีผลทำให้ทักษะทางสังคมลดลง 4 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านความไวในการรับรู้สังคม และด้านการควบคุมทางสังคม

สรุป : ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์และพฤติกรรมเกมมิ่งมีผลต่อระดับทักษะทางสังคม ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางสำหรับบุคคลทั่วไปในการช่วยส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุงทักษะทางสังคม รวมถึงการนำไปใช้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การเล่นเกมของตัวเองให้ถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

คำสำคัญ : ทักษะทางสังคม, เกมส์ออนไลน์.

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างยิ่ง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตมากขึ้นในทุกเพศทุกวัยทั้งในด้านการทำงานและความบันเทิง จากข้อมูลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในปี พ.ศ. 2552 พบว่าสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดที่ร้อยละ 47.3 เป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มอายุ 15 - 24 ปี⁽¹⁾ อาจกล่าวได้ว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่ ซึ่งปัจจุบันกำลังอยู่ในวัยเรียนในมีแนวโน้มจะใช้เวลาอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมออนไลน์หรืออยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่จะออกไปทำกิจกรรมอย่างอื่น เป็นที่น่าสนใจว่าการใช้เวลาไปกับเกมส์ออนไลน์จะมีความสัมพันธ์ หรือผลกระทบต่อความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเหล่านักเรียนกลุ่มนี้หรือไม่

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการศึกษาระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่น ซึ่งมีอายุตั้งแต่ 18 - 24 ปีที่ตัดสินใจมาใช้เวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่จะไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งจะเน้นศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมส์ประเภท MMORPG เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกมส์ออนไลน์ชนิดอื่น เนื่องจากเกมส์ออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นเกมส์ออนไลน์ที่มีผู้เล่นจำนวนมากเข้าไปร่วมเล่นในเกมส์พร้อม ๆ กัน โดยผู้เล่นทุกคนที่เข้าไปร่วมเล่นจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันระหว่างตนกับบุคคลอื่น ๆ ที่กำลังเล่นเกมส์นี้ในเวลาเดียวกันเพื่อสื่อสารและช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้บรรลุจุดมุ่งหมายหรือบรรลุวัตถุประสงค์ตามเงื่อนไขของเกมส์ที่วางเอาไว้⁽²⁾ จึงเปรียบเสมือนผู้เล่นเกมส์กำลังอยู่ในสังคมอีกสังคมหนึ่ง และการอยู่ร่วมในสังคมไม่ว่าที่ได้ก็ตามก็ต้องมีและใช้ทักษะทางสังคมเพราะทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยทำให้บุคคลอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น⁽³⁾ จึงอาจกล่าวได้ว่าเกมส์ออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นเกมส์ที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมโดยตรง ดังนั้นเพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนผู้วิจัยเลือกศึกษาทั้งในกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมส์ออนไลน์ต่างประเภท

กันเพื่อนำมาเปรียบเทียบว่าทักษะทางสังคมของแต่ละกลุ่มจะเป็นไปในทิศทางใดและมีความแตกต่างกันหรือไม่

อีกประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจและต้องการจะหาคำตอบจากการวิจัยในครั้งนี้ คือ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์จะมีความสัมพันธ์หรือส่งผลกระทบต่อระดับทักษะทางสังคม หรือความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์จริงรอบตัวในด้านใด นอกจากนี้งานวิจัยในครั้งนี้ยังเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้วัยรุ่นมีพัฒนาการที่ดีในการปรับตัวให้สามารถอยู่ร่วมผู้อื่นได้เป็นอย่างดีและสร้างสังคมที่สงบสุขต่อไป

วิธีการศึกษา

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณแบบพรรณนา ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-sectional Descriptive Study) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลจากวัยรุ่นอายุ 18 - 24 ปีที่ใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครที่แบ่งตามการบริหารงานของกรุงเทพมหานคร 6 กลุ่ม ทำการสุ่มกลุ่มละ 2 เขต (อำเภอ) รวมทั้งสิ้น 12 เขต โดยกำหนดว่าในแต่ละเขตจะต้องเก็บข้อมูลจากร้านอินเทอร์เน็ตไม่ต่ำกว่า 5 ร้าน รวมทั้งสิ้น 70 ร้าน และเลือกเก็บเฉพาะวัยรุ่นที่กำลังใช้บริการเล่นเกมออนไลน์อยู่เท่านั้น ได้ตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์คัดเลือกจำนวน 471 คน โดยใช้แบบสอบถามทั้งหมด 3 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมวิจัย ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ชื่อเกมส์ออนไลน์ที่เล่น และระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์จำนวน 20 ข้อ โดยผู้เข้าร่วมงานวิจัยเป็นผู้ตอบแบบสอบถามเอง

ส่วนที่ 2 แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับข้อความสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของदारारวรรณกล่อมเกลี้ยง⁽⁴⁾ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.8779 แบบสอบถามมีคำถามจำนวน 66 ข้อ โดยแบ่งทักษะทางสังคมออกเป็น 6 ด้านคือ การแสดงออกทางอารมณ์ ความไวใน

การรับรู้อารมณ์ผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ การแสดงออกทางสังคม ความไวในการรับรู้ทางสังคม การควบคุมทางสังคม โดยสามารถคิดคะแนนภาพรวมและคะแนนแยกแต่ในละด้าน คะแนนภาพรวมแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับสูงมาก ระดับสูง ระดับปานกลาง ระดับต่ำ และระดับต่ำมาก ส่วนคะแนน รายด้านคิดโดยนำคะแนนของแต่ละด้านมาหารด้วยจำนวนข้อของด้านนั้น ๆ และนำมาเทียบเกณฑ์ 3 ระดับคือ ระดับสูง ระดับปานกลาง และระดับต่ำ

ส่วนที่ 3 แบบทดสอบ Problem Video Game Playing (PVP) ฉบับภาษาไทย ซึ่งแปลและพัฒนาแบบทดสอบโดยผศ.นพ.ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและคณะ⁽⁵⁾ จากการแปลแบบทดสอบ Problem Video Game Playing (PVP) ให้เป็นภาษาไทยแล้วดัดแปลงคำถามบางส่วนจากเกณฑ์วินิจฉัย Pathological gambling และ Substance dependence ตาม DSM-IV ประกอบด้วยคำถามจำนวน 9 ข้อ มีค่า Cronbach's alpha เท่ากับ 0.70 แบ่งคะแนนออกเป็น 2 ระดับคือไม่มีพฤติกรรมติดเกม และ มีพฤติกรรมติดเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ความถี่ เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปและระดับทักษะทางสังคม ใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะทางสังคมแต่ละด้านของกลุ่มตัวอย่างจากประเภทของเกมและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่น ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม และระดับการติดเกม ได้แก่ Mann-Whitney Test, Kruskal-Wallis Test และ Spearman's Rho correlation

ผลการศึกษา

วัยรุ่นที่มีอายุ 18 - 24 ปีที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 471 ส่วนใหญ่เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 92.6

ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่คิดเป็นร้อยละ 89.6 มีเพียงร้อยละ 10.4 เท่านั้นที่ไม่ได้ศึกษาอยู่หรือศึกษาจบแล้ว ระดับการศึกษาของบิดาและมารดา มีระดับการศึกษาที่ระดับชั้นปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 24.4 และ 26.8 ตามลำดับรองลงมาคือมีระดับการศึกษาอยู่ที่ระดับชั้นประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 22.3 ในบิดาและ 26.3 ในมารดา ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำธุรกิจส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 42.5 ในบิดาและร้อยละ 35.2 ในมารดา ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรสและอยู่ด้วยกันคิดเป็นร้อยละ 70.5 มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวอยู่ในช่วงไม่เกิน 20,000 บาทต่อเดือนคิดเป็นร้อยละ 44.6 ส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้าน (ร้อยละ 87.3) ส่วนใหญ่ที่บ้านสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตได้ (ร้อยละ 80.5) วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 61.6 ความถี่ การใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เข้ามาใช้บริการสัปดาห์ละ 3 - 4 ครั้งคิดเป็นร้อยละ 34.2 เข้ามาใช้บริการตั้งแต่ 5 ครั้งขึ้นไปหรือเกือบทุกวันคิดเป็นร้อยละ 21.9 ส่วนใหญ่เข้ามาใช้บริการครั้งละ 2 - 4 ชั่วโมง (ร้อยละ 45.2) ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่ต่อวันส่วนใหญ่ใช้เวลาไม่เกิน 4 ชั่วโมงคิดเป็นร้อยละ 63.1 ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นเป็นเกมออนไลน์ชนิด MMORGP ร้อยละ 52.9 ประเภท Casual Game ร้อยละ 47.1 (ตารางที่ 1)

จากการใช้เครื่องมือวัดทักษะทางสังคมแบบข้อความ แบบทดสอบพฤติกรรมติดเกม พบว่าวัยรุ่นที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 32.5 รองลงมาคือมีทักษะทางสังคมในระดับสูงร้อยละ 29.5 มีทักษะทางสังคมสูงมากร้อยละ 18.5 มีทักษะทางสังคมต่ำร้อยละ 18.3 และมีทักษะทางสังคมต่ำมากเพียงร้อยละ 1.3 ด้านพฤติกรรมติดเกมพบว่ามีพฤติกรรมติดเกมร้อยละ 27.2 (ตารางที่ 2) ผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในระดับปานกลาง (ร้อยละ 44.5) รองลงมาคือมีทักษะทางสังคมระดับต่ำ (ร้อยละ 22.7) (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 1. แสดงข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ	ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
เพศ			อาชีพหลักของบิดา		
ชาย	436	92.6	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	16	3.4
หญิง	35	7.4	พนักงานเอกชน	52	11
สถานภาพการศึกษา			ธุรกิจส่วนตัว	200	42.5
ไม่ได้ศึกษา/ศึกษาจบแล้ว	49	10.4	ข้าราชการ	70	14.9
กำลังศึกษาอยู่	422	89.6	เกษียณ/พ่อบ้าน/ว่างงาน	25	5.3
ระดับการศึกษาของผู้ที่ไม่ได้ศึกษา/ศึกษาจบแล้ว			อื่น ๆ	108	22.9
ประถมศึกษา	6	1.3	ระดับการศึกษาของมารดา		
มัธยมศึกษาตอนต้น	22	4.7	ประถมศึกษา	124	26.3
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตร	6	1.3	มัธยมศึกษาตอนต้น	57	12.1
วิชาชีพขั้นต้น					
อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	2	0.4	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตร	71	15.1
ปริญญาตรี	13	2.8	วิชาชีพขั้นต้น		
ระดับการศึกษาของผู้กำลังศึกษาอยู่			อนุปริญญา/ประกาศนียบัตร	38	8.1
มัธยมศึกษาตอนต้น	24	5.1	วิชาชีพชั้นสูง		
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตร	25	5.3	ปริญญาตรี	126	26.8
วิชาชีพขั้นต้น			สูงกว่าระดับปริญญาตรี	33	7
อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	10	2.1	อื่น ๆ	22	4.7
ปริญญาตรี	362	76.9	อาชีพหลักของมารดา		
ปริญญาโท	1	0.2	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	14	3
เกรดเฉลี่ยของผู้ที่กำลังศึกษาอยู่			พนักงานเอกชน	52	11
ตั้งแต่ 0 - 1.99	19	4.5	ธุรกิจส่วนตัว	166	35.2
ตั้งแต่ 2 - 2.99	283	67.1	ข้าราชการ	51	10.8
ตั้งแต่ 3 - 4	92	21.8	เกษียณ/แม่บ้าน/ว่างงาน	89	18.9
รวม	394	93.1	อื่น ๆ	99	21
สถานภาพของผู้ปกครอง			รายได้ของครอบครัวต่อเดือน (บาท)		
แต่งงาน/อยู่ด้วยกัน	332	70.5	น้อยกว่า 20,000 บาท	210	44.6
แต่งงาน/แยกกันอยู่	45	9.6	20,000 - 40,000 บาท	94	20
หย่าร้าง	61	13	40,001 - 60,000 บาท	71	15.1
หม้าย	33	7	60,001 - 80,000 บาท	40	8.5
ระดับการศึกษาของบิดา			80,001 - 100,000 บาท	32	6.8
ประถมศึกษา	105	22.3	100,000 บาทขึ้นไป	24	5.1
มัธยมศึกษาตอนต้น	50	10.6			
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตร	73	15.5			
วิชาชีพขั้นต้น					
อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	45	9.6			
ปริญญาตรี	115	24.4			
สูงกว่าระดับปริญญาตรี	52	11			
อื่น ๆ	31	6.6			

ตารางที่ 1. (ต่อ) แสดงข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ	ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือที่พักอาศัย			เวลาที่เล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่โดยประมาณต่อสัปดาห์ (วัน)		
มี	411	87.3	ประมาณ 1 วันต่อสัปดาห์	29	6.2
ไม่มี	60	12.7	ประมาณ 2 วันต่อสัปดาห์	63	13.4
การใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านหรือที่พักอาศัย			ประมาณ 3 วันต่อสัปดาห์	90	19.1
ได้	379	80.5	ประมาณ 4 วันต่อสัปดาห์	75	15.9
ไม่ได้	92	19.5	ประมาณ 5 วันต่อสัปดาห์	71	15.1
แหล่งการใช้บริการอินเทอร์เน็ต			ประมาณ 5 วันต่อสัปดาห์	25	5.3
บ้าน	379	80.5	ทุกวัน	118	25.1
ร้านอินเทอร์เน็ต	471	100	ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์จากทุกสถานที่ (ชั่วโมง)		
สถานศึกษา	167	35.5	น้อยกว่า 4 ชั่วโมง	297	63.1
ที่ทำงาน	43	9.1	ตั้งแต่ 4 แต่ไม่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง	117	24.8
อื่นๆ	32	6.8	ตั้งแต่ 8 แต่ไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง	37	7.9
วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต			ตั้งแต่ 12 แต่ไม่น้อยกว่า 16 ชั่วโมง	10	2.1
หาข้อมูล	61	13	ตั้งแต่ 16 แต่ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง	9	1.9
รับ - ส่งอีเมลล์	9	1.9	ตั้งแต่ 20 ชั่วโมงขึ้นไป	1	0.2
เล่นเกมส์	290	61.6	ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด		
ท่องเว็บไซต์	103	21.9	เกมส์ประเภท MMORPG	249	52.9
อื่นๆ	8	1.7	เกมส์ประเภท Casual Game	222	47.1
ความถี่ในการใช้บริการร้านเน็ตต่อสัปดาห์					
น้อยกว่า 2 ครั้ง	117	24.8			
2 - 3 ครั้ง	161	34.2			
4 - 5 ครั้ง	90	19.1			
5 ครั้งขึ้นไป	103	21.9			
ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ต (ชั่วโมง)					
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	105	22.3			
ตั้งแต่ 2 แต่ไม่น้อยกว่า 4 ชั่วโมง	213	45.2			
ตั้งแต่ 4 แต่ไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	88	18.7			
ตั้งแต่ 6 แต่ไม่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง	25	5.3			
ตั้งแต่ 8 แต่ไม่น้อยกว่า 10 ชั่วโมง	22	4.7			
ตั้งแต่ 10 ชั่วโมงขึ้นไป	18	3.8			

ตารางที่ 2. ข้อมูลระดับทักษะทางสังคมและพฤติกรรมกาติดเกม

ระดับทักษะทางสังคม	พฤติกรรมกาเล่นเกม			
	ไม่ติดเกม		ติดเกม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ทักษะทางสังคมต่ำมาก	4	0.8	2	0.4
ทักษะทางสังคมต่ำ	57	12.1	29	6.2
ทักษะทางสังคมปานกลาง	96	20.4	57	12.1
ทักษะทางสังคมสูง	114	24.2	25	5.3
ทักษะทางสังคมสูงมาก	72	15.3	15	3.2
รวม	343	72.8	128	27.2

ตารางที่ 3. แสดงจำนวน ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับทักษะทางสังคมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมกาติดเกม จำนวน 128 คน

ระดับทักษะทางสังคมโดยรวม	ติดเกม	
	จำนวน	ร้อยละ
ทักษะทางสังคมต่ำมาก	2	1.6
ทักษะทางสังคมต่ำ	29	22.7
ทักษะทางสังคมปานกลาง	57	44.5
ทักษะทางสังคมสูง	25	19.5
ทักษะทางสังคมสูงมาก	15	11.7
รวม	128	100

เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับประเภทของเกมออนไลน์ ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและพฤติกรรมกาติดเกมโดยใช้สถิติ Spearman's Rho correlation พบว่าประเภทของเกมออนไลน์ที่ต่างประเภทกันไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นมีความสัมพันธ์ทางลบกับทักษะทางสังคม (ตารางที่ 4) กล่าวคือการใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นที่เพิ่มขึ้นจะทำให้ระดับทักษะทางสังคมโดยรวมลดลง หากนำระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นมาเปรียบเทียบในทักษะทางสังคมแต่ละด้านโดยใช้สถิติ Kruskal-Wallis Test จะพบว่าระยะเวลาเล่นเกมนั้นที่แตก

ต่างกันจะส่งผลต่อทักษะทางสังคมใน 3 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ($p < 0.05$) ด้านการควบคุมอารมณ์ ($p < 0.05$) และด้านความไวในการรับรู้สังคม ($p < 0.05$) (ตารางที่ 5)

ในส่วนความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับพฤติกรรมกาติดเกมพบว่าพฤติกรรมกาติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับทักษะทางสังคม (ตารางที่ 4) เมื่อนำพฤติกรรมกาติดเกมมาเปรียบเทียบกับทักษะทางสังคมแต่ละด้านโดยใช้สถิติ Mann-Whitney Test จะพบว่าพฤติกรรมกาติดเกมจะส่งผลให้ทักษะทางสังคมลดลง 4 ด้าน ($p < 0.05$) คือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านความไวในการรับรู้สังคม และด้านการควบคุมทางสังคม (ตารางที่ 6)

ตารางที่ 4. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคม ประเภทของเกมออนไลน์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน์ออนไลน์ และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์โดยใช้ Spearman's Rho correlation

	ทักษะทางสังคม	ประเภทของเกม	ระยะเวลาที่ใช้	พฤติกรรม การติดเกม
ทักษะทางสังคม	1.000	0.060	- 0.154**	- 0.189**
ประเภทของเกม	0.060	1.000	- 0.168**	0.060
ระยะเวลาที่ใช้	- 0.154**	- 0.168**	1.000	0.117**
พฤติกรรมติดเกม	- 0.189**	0.060	0.117**	1.000

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

ตารางที่ 5. แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมโดยรวมและรายด้านจากระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมที่แตกต่างกันของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 471 คน โดยใช้ Kruskal-Wallis Test

ทักษะทางสังคม	Kruskal-Wallis Test				
	\bar{X}	S.D.	χ^2	df	P-Value
ทักษะทางสังคมโดยรวม	86.43	14.53	16.16	5	0.006**
การแสดงออกทางอารมณ์	11.32	2.60	4.78	5	0.444
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	12.90	2.78	14.09	5	0.015**
การควบคุมอารมณ์	15.79	3.84	14.92	5	0.011**
การแสดงออกทางสังคม	15.92	3.92	10.03	5	0.074
ความไวในการรับรู้ทางสังคม	17.00	3.34	13.11	5	0.022**
การควบคุมทางสังคม	13.49	4.02	9.46	5	0.092

**p <0.05

ตารางที่ 6. แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนทักษะทางสังคมจำแนกตามทักษะทางสังคมแต่ละด้าน และพฤติกรรมการเล่นเกม โดยใช้ Mann-Whitney Test

ทักษะทางสังคม พฤติกรรมการติดเกม	Mann - Whitney U					
	มี	ไม่มี	\bar{X}	S.D	Z	P-Value
การแสดงออกทางอารมณ์	343	128	11.32	2.596	- 0.602	0.547
ความไวในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	343	128	12.9	2.782	- 2.886	0.004**
การควบคุมอารมณ์	343	128	15.79	3.835	- 4.639	0.000**
การแสดงออกทางสังคม	343	128	15.92	3.921	- 1.359	0.174
ความไวในการรับรู้ทางสังคม	343	128	17	3.342	- 3.682	0.000**
การควบคุมทางสังคม	343	128	13.49	4.017	- 3.443	0.001**

**p <0.01

วิจารณ์

จากการใช้เครื่องมือแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับข้อความและแบบทดสอบพฤติกรรมเกมสืในวัยรุ่นที่มีอายุ 18 - 24 ปี ที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 471 พบว่าส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในระดับที่น่าพอใจคือมีทักษะทางสังคมตั้งแต่ระดับปานกลางเป็นต้นไป (80.5%) สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(6, 7)

เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์พบว่า เมื่อระยะเวลาเล่นเกมที่เพิ่มขึ้นทักษะทางสังคมจะลดลง อาจเป็นเพราะผู้ที่มีทักษะทางสังคมไม่ดีมีแนวโน้มที่จะหาที่พึ่งพาทางด้านจิตใจจากเกมออนไลน์ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(8 - 12) ระยะเวลาเล่นเกมที่เพิ่มขึ้นจะส่งผลให้ทักษะทางสังคมลดลงใน 3 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์และด้านความไวในการรับรู้สังคม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา⁽¹³⁾ อาจเพราะผู้เล่นเกมออนไลน์มีข้อจำกัดในการรับรู้สีหน้า กิริยาท่าทาง หรือ น้ำเสียง ที่แสดงออก ณ เวลานั้น เนื่องจากสื่อสารกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในเกมออนไลน์ไม่สามารถเห็นหน้าหรือได้ยินเสียงที่แท้จริงผ่านทางเกมส์ ทำให้เสียโอกาสในการฝึกฝนหรือพัฒนาทักษะทางสังคมในด้านดังกล่าว

เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมพฤติกรรมเกมสืออนไลน์พบว่าในกลุ่มผู้ที่ติดเกมส์จะมีทักษะทางสังคมที่อยู่ในระดับต่ำเป็นต้นไปถึงร้อยละ 24.3 โดยทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกมสืสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาที่กล่าวไว้ว่าผู้ที่มีปัญหาหรือขาดทักษะทางสังคมอยู่ก่อนแล้วจึงมีแนวโน้มที่นำไปสู่ปัญหาพฤติกรรมเกมสื^(14, 15) พฤติกรรมเกมสืจะส่งผลให้ทักษะทางสังคมลดลง 4 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านความไวในการรับรู้สังคมและด้านการควบคุมทางสังคม สอดคล้องกับการศึกษามาซึ่งพบว่าพฤติกรรมเกมสืเป็นปัญหาบกพร่องการใช้ชีวิต

ประจำวันจึงส่งผลให้ทักษะทางสังคมลดลง⁽¹⁶⁾

ข้อเสนอแนะ

ถึงแม้ว่าวัยรุ่นที่มาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครจะมีทักษะทางสังคมในระดับต่ำหรือต่ำมากเป็นส่วนน้อยก็ตาม แต่หากใช้เวลาในการเล่นเกมส์ที่มากเกินไปย่อมก่อให้เกิดปัญหาส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างแน่นอนอนไม่ทางตรงก็ทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่มีพฤติกรรมเกมสืที่มีทักษะทางสังคมต่ำควรได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้แก้ไขหรือปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของตนเองให้ดีขึ้น เพื่อไม่ให้เป็นปัญหาในชีวิตของตนเองอันจะนำไปสู่ปัญหาทางสุขภาพกายและจิตด้านอื่นๆ ที่จะตามมา ดังนั้นผู้ปกครองบุคคลรอบ ๆ ตัวรวมไปถึงตัววัยรุ่นเองควรตระหนักถึงความสำคัญและร่วมมือกันในการช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

สรุป

ทักษะทางสังคมไม่มีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมส์ที่เล่น แต่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์และพฤติกรรมเกมสื โดยระยะเวลาที่เพิ่มขึ้นมีผลทำให้ทักษะทางสังคมลดลงใน 3 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านความไวในการรับรู้สังคม ส่วนพฤติกรรมเกมสืทำให้ทักษะทางสังคมลดลง 4 ด้านคือ ด้านความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านความไวในการรับรู้สังคม และด้านการควบคุมทางสังคม

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณเจ้าของสถานบริการอินเทอร์เน็ตที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลที่ร้านอินเทอร์เน็ตและงานวิจัยนี้ ได้รับทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิตจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อ้างอิง

1. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. สรุปผลสำรวจการมีกาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนประจำปี พ.ศ.2552. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2553
2. Blinka L, Smahel D. Addiction to Online role-playing Games. Internet Addiction. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2011
3. ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. ผลการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536
4. ดาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง. การสร้างแบบวัดทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น [ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546
5. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, ชัชวาลย์ ศิลปกิจ, สุวรรณา เรื่องกาญจนเศรษฐ์. แบบสอบถาม Problem Video Game Playing (PVP) ฉบับภาษาไทย. กรุงเทพฯ: มหาลัยมหิดล, 2549
6. Martin BD. A Qualitative Study of Social Skill Learning Opportunities in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games [dissertation]. California: University of La Verne ProQuest, 2008
7. Huffaker D, Wang J, Treem J, Ahmad MA, Fullerton L, Williams D, Poole MS, Contractor N. The social behaviors of experts in massive multiplayer online role-playing games. In: Proceedings of the 2009 International Conference on Computational Science and Engineering - Volume 04. Washington, DC: IEEE Computer Society, 2009
8. Michael XQ. Demographics, Motivations, Addictions and Usage Patterns among Chinese College Student MMORPG Players [thesis]. Hong Kong: The Chinese University of Hong Kong, 2008
9. Liu M, Peng W. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). Comput Hum Behav 2009 Nov; 25(6): 1306 - 11
10. Teng CI. Online game player personality and real-life need fulfillment. Int J Cyber Soc Educ 2009 Dec; 2(2): 39 - 50
11. Hussain Z, Griffiths MD. The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: a qualitative analysis. Cyberpsychol Behav 2009 Dec; 12(6): 747 - 53
12. Chen SL, Lee YH, Wu LF. Relationship between personality traits and subjective well-being: evidence from the online game players. In: 2007 International Conference on Business and Information (BAI 2007). Tokyo, Japan; July 11-13, 2007
13. Kim EJ, Namkoong K, Ku T, Kim SJ. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. Eur Psychiatry 2008 Apr; 23(3): 212-8
14. ดลฤดี เพชรสุวรรณ, ศิริไชย หงษ์สงวนศรี. พฤติกรรมการเล่นเกมและภาวะติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่นที่มารับการรักษาที่แผนกผู้ป่วยนอกจิตเวชโรงพยาบาลวชิราวุฒิตต. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 2551 ก.ค. - ก.ย.; 53(3): 257 - 70

15. รุ่งฤดี นิลละอ. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 [ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551
16. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Comput Human Behav* 2011 Jan; 27(1): 144-52