

การวิเคราะห์ปัญหาภาวะติดเกมส์โดยอาศัยการสังเกตการณ์และประเมินด้วยเว็บแอปพลิเคชัน

ชวาลกฤศ กาญจนธนาเลิศ

TNI

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ปีการศึกษา 2558

ANALYZE THE PROBLEMS OF GAME ADDICTION BY OBSERVING AND EVALUATE WITH
WEB APPLICATION

Charwankris Karnjanathanalers

TNI

A Term Paper Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Science Program in Information Technology

Graduate School

Thai-Nichi Institute of Technology

Academic Year 2015

หัวข้อสารนิพนธ์

การวิเคราะห์ปัญหาภาวะติดเกมส์โดยอาศัยการสังเกตการณ์
และประเมินด้วยเว็บแอปพลิเคชัน

โดย

ชวาลกฤศ กาญจนธนาเลิศ

สาขาวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

ดร. สะพรั่งสิทธิ์ มฤตสาธ

บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. พิชิต สุขเจริญพงษ์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ดร. ธงชัย แก้วกิริยา)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรณพ หมนัสกุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

(ดร. สะพรั่งสิทธิ์ มฤตสาธ)

ชวาลกฤต กาญจนธนาเลิศ : การวิเคราะห์ปัญหาภาวะติดเกมส์โดยอาศัยการสังเกตการณ์และ
ประเมินด้วยเว็บแอปพลิเคชัน. อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร. สะพรั่งสิทธิ์ มฤตสาร, 105 หน้า.

งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน (โดยใช้ PHP ร่วมกับ Javascript ในการ
พัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน และ ใช้ MySQL ในการจัดการฐานข้อมูล) โดยใช้แบบสอบถามชี้วัดกลุ่ม
อาการติดเกมส์ GAST(Game Addiction Screen Test) เป็นต้นแบบในการพัฒนาแบบสอบถามของ
งานวิจัย งานวิจัยนี้ ใช้เวลาในการดำเนินงานประมาณ 1 ปี ได้แก่ พัฒนาแบบสอบถามให้เป็นเว็บ
แอปพลิเคชัน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างอาสาสมัครทดสอบด้วยการสัมภาษณ์โดยตรง ประมาณ 60คน
(ทั้งนี้อาสาสมัครต้องผ่านเงื่อนไขเบื้องต้นของงานวิจัย) และมีการปรับปรุงหลังการทดสอบด้วยข้อมูล
จากการสัมภาษณ์โดยตรง ตามลำดับทั้งนี้การปรับปรุงได้อาศัยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางสาขาวิชาจิตเวช
ศาสตร์ทั้งสิ้น 3 ท่าน ในการตรวจสอบความเหมาะสมและความสมบูรณ์ของข้อมูลบนแบบสอบถามที่
ใช้บนเว็บแอปพลิเคชันทั้งก่อนการเก็บตัวอย่างและหลังการเก็บตัวอย่าง

จากการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า แบบสอบถามนี้สามารถตอบสนองความพึงพอใจใน
การใช้งานได้ดี เพิ่มความสะดวกในการทำได้ (สังเกตได้จาก เวลาที่ใช้ทำแบบสอบถามเฉลี่ยประมาณ
7 นาที ซึ่งเร็วกว่า GAST ต้นแบบที่ใช้เวลาทำประมาณ 10 นาที) และ มีการให้คำแนะนำแก่ผู้ทำ
แบบสอบถามในเบื้องต้น และทางออกในการรับความช่วยเหลือต่อไปเมื่อต้องการ

บัณฑิตวิทยาลัย

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่อนักศึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

CHAWANKRIS KARNJANATHANALERS : ANALYZE THE PROBLEMS OF GAME ADDICTION BY OBSERVING AND EVALUATE WITH WEB APPLICATION. ADVISOR : DR. SAPRANGSIT MRUETUSATORN, 105 PP.

This research aims for developing the web application (by using PHP along with Javascript and uses MYSQL to manage the database). The time frame is about 1 year.

The methodology of the research is to develop the questionnaire by using the original GAST(Game Addiction Screen Test) and applies to the web application to create the new set of questionnaires. Sample sites are 60 volunteers and using face to face interview method for data collection. Three psychiatrists are requested as expert opinions to screen and correct the questionnaires from the beginning through the end of the research to make the suitable, appropriate and perfection of the questionnaires. The corrected questionnaires are posted in the web for the user.

The result revealed that the users of these questionnaires responded with certain satisfaction, easy to use and spend less time (average about 7 minutes but original GAST uses 10 minutes). The questionnaires could assist the users to obtain primary probable diagnosis of game addiction and provide suggestions for primary action and further way to seek for assistance.

TNI

Graduate School

Field of Study Information Technology

Academic Year 2015

Student's Signature.....

Advisor's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ดร. สະพรังสิทธิ์ มฤตุสาธร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และอนุมัติ แก่ผู้วิจัยด้วยความเมตตา

ขอกราบขอบพระคุณ ดร. ธงชัย แก้วกิริยา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรณพ หมั่นสกุล เป็นคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์นายแพทย์เดชา ลลิตอนันต์พงศ์, อาจารย์นายแพทย์ภูซงค์ เหล่ารุจิสวัสดิ์ และอาจารย์นายแพทย์นิพัทธ์ กาญจนธนาเลิศ เป็นผู้เชี่ยวชาญให้กับงานวิจัยนี้

ขอกราบขอบพระคุณ เจ้าหน้าที่ประจำภาควิชาจิตเวชศาสตร์ โรงพยาบาลจุฬาฯ ที่ให้การช่วยเหลือ และสนับสนุนในการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ อาสาสมัครทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลสำหรับงานวิจัยนี้

ขอกราบขอบพระคุณโรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ ที่ให้การเอื้อเฟื้อช่วยเหลือในการให้ใช้พื้นที่เซิร์ฟเวอร์ระบบเครือข่าย

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ และอบรมสั่งสอนผู้วิจัยด้วย ความรักและเอาใจใส่เสมอมา ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา ณ สถาบันแห่งนี้เสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

ชวาลกฤต กาญจนธนาเลิศ

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฌ
สารบัญรูป	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาของปัญหางานวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	2
1.3 สมมุติฐานของงานวิจัย	2
1.4 กลุ่มเป้าหมาย	3
1.5 ขอบเขตและข้อจำกัด	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 หลักการพื้นฐาน เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 การศึกษาเกี่ยวกับเกมส์ และปัญหาการติดเกมส์	5
2.2 ระบบ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert System : ES)	6
2.3 Likert Scale	7
2.4 การวินิจฉัย	9
2.5 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ PHP	9
2.6 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับจาวาสคริปต์	10
2.7 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ MySQL	10
3 ระเบียบวิธีวิจัย	12
3.1 การพัฒนาชุดคำถามเพื่อใช้ในการวินิจฉัย	12
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบคำถาม	14

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	3.3 การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน	17
	3.4 กระบวนการปรับปรุงคุณภาพของชุดคำถาม	19
	3.5 การใช้งานจริง.....	19
4	ผลลัพธ์ของงานวิจัยและวิเคราะห์ผลของข้อมูล	21
	4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยตรง.....	21
	4.2 รายละเอียด Entity และ Attribute ของฐานข้อมูล.....	43
5	บทสรุป ข้อเสนอแนะ บทวิจารณ์	47
	5.1 บทสรุป	47
	5.2 ข้อเสนอแนะและบทวิจารณ์	47
	บรรณานุกรม	49
	ภาคผนวก	53
	ภาคผนวก ก. GAST ฉบับผู้ปกครอง.....	54
	ภาคผนวก ข. Source Code ของเว็บแอปพลิเคชัน.....	56
	ประวัติผู้เขียนสารนิพนธ์	105

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
2.1 รายละเอียด การศึกษาเกี่ยวกับเกมส์ และปัญหาการติดเกมส์	5
2.2 Likert Scale Example	8
4.1 คำอธิบายการประมวลผลของกระบวนการที่ 1 : บันทึกจัดเก็บข้อมูล	41
4.2 คำอธิบายการประมวลผลของกระบวนการที่ 2 : เรียกดูข้อมูล	42



TNI

สารบัญรูป

รูป	หน้า
2.1 โครงสร้างพื้นฐานระบบผู้เชี่ยวชาญแบบรูล-เบส	7
3.1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย	12
3.2 ลำดับขั้นตอนการทำงานของระบบ-ระบบจะทำการจำแนกระดับคะแนนในแต่ละด้านของ ขั้นที่ 1 จากนั้น จึงนำผลคะแนนมาใช้บ่งชี้ระดับอาการ และเลือกคำแนะนำ.....	14
3.3 ลำดับกระบวนการของระบบในภาพรวม.....	18
3.4 Flow Chart แสดงกระบวนการดำเนินการวิจัย	20
4.1 ตัวอย่างแสดงข้อตกลงการใช้งานก่อนเข้าทำแบบสอบถาม	23
4.2 ตัวอย่างหน้าบันทึกข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถาม	23
4.3 ตัวอย่างการแจ้งเตือน เมื่อไม่ได้บันทึกข้อมูลลงให้ครบ ในหน้าบันทึกข้อมูลส่วนตัว ของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถาม	24
4.4 ตัวอย่างหน้าบันทึกข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์	24
4.5 ตัวอย่างการแจ้งเตือน เมื่อไม่ได้บันทึกข้อมูลให้ครบ ในหน้าบันทึกข้อมูลส่วนตัวของ บุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์.....	25
4.6 ตัวอย่างแบบสอบถามข้อที่ 1-4 (ส่วนชุดคำถามการติดเกมส์).....	25
4.7 ตัวอย่างแบบสอบถามข้อที่ 5-8 (ส่วนชุดคำถามการติดเกมส์).....	26
4.8 ตัวอย่างแบบสอบถามข้อที่ 9-12 (ส่วนชุดคำถามการติดเกมส์).....	26
4.9 ตัวอย่างแบบสอบถามข้อที่ 13-16 (ส่วนชุดคำถามการติดเกมส์)	27
4.10 ตัวอย่างแบบสอบถามข้อที่ 17-20 (ส่วนชุดคำถาม Disruptive Mood Dysregulation Disorder)	27
4.11 ตัวอย่างหน้าผลลัพธ์ กรณีที่ การหมกมุ่นกับเกมส์สูง, การสูญเสียความสามารถในการ ควบคุมการเล่นสูง, การสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบสูง, ความเสี่ยงต่อกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder สูง.....	28
4.12 ตัวอย่างหน้าผลลัพธ์ กรณีที่ การหมกมุ่นกับเกมส์ต่ำ, การสูญเสียความสามารถในการ ควบคุมการเล่นต่ำ, การสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบต่ำ, ความเสี่ยงต่อกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder ต่ำ.....	28

สารบัญรูป (ต่อ)

รูป	หน้า
4.13 ตัวอย่างหน้าผลลัพธ์ กรณีที่ การหมกมุ่นกับเกมส์ปานกลาง, การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นปานกลาง, การสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบปานกลาง, ความเสี่ยงต่อกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder ปานกลาง.....	29
4.14 ตัวอย่างหน้าผลลัพธ์ กรณีที่ การหมกมุ่นกับเกมส์สูง, การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นสูง, การสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบสูง, ความเสี่ยงต่อกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder สูงมาก.....	29
4.15 ตัวอย่างข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถามที่ถูกในบันทึกอยู่ในฐานข้อมูล (ส่วนที่ 1).....	34
4.16 ตัวอย่างข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถามที่ถูกในบันทึกอยู่ในฐานข้อมูล (ส่วนที่ 2).....	35
4.17 ตัวอย่างข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์ที่ถูกในบันทึกอยู่ในฐานข้อมูล (ส่วนที่ 1).....	36
4.18 ตัวอย่างข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์ที่ถูกในบันทึกอยู่ในฐานข้อมูล (ส่วนที่ 2).....	37
4.19 ตัวอย่างข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์ที่ถูกในบันทึกอยู่ในฐานข้อมูล (ส่วนที่ 3).....	38
4.20 ตัวอย่างข้อมูลการตอบชุดคำถาม	39
4.21 Data Flow Diagram Level 1 ของระบบ	42
4.22 แผนภาพ E-R Diagram ของระบบบันทึกข้อมูลแบบสอบถาม	43

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหานานาวิจัย

จากการบุกเบิกการศึกษาเกี่ยวกับเกมส์ออนไลน์ “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Player Who Suit MUDs.” ของ Richard Bartle ในปี ค.ศ.1996 [1] ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับสภาพทางสังคมของกลุ่มผู้เล่นเกมส์ ก็ได้เป็นจุดสนใจในสังคมจนมีการศึกษาต่อยอดเกี่ยวกับเกมส์ออนไลน์และสังคมเกมส์ออนไลน์มากขึ้น

หลังจากปี ค.ศ.2000 (ประมาณ พ.ศ.2543) การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันมีมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เกมส์ (Games) และอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้แพร่หลายเข้าสู่ทุกเพศ ทุกวัย ทั่วโลก [2]

จากรายงานของสำนักงานสถิติแห่งชาติ(ไทย) ในปี พ.ศ.2545 [3] พบว่าเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 11-24 ปี กว่า 3 ล้านคนทั่วประเทศ ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกม ต่อมาในปี พ.ศ. 2546 [4] พบว่า กว่า 69% ของเด็กและวัยรุ่นที่อายุน้อยกว่า 20 ปี ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกม จนกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันและสังคม (เช่น การฆ่าตัวตาย, การก่ออาชญากรรม ฯลฯ [5,6,7]) ปัญหานี้เรียกว่า “การติดเกมส์” (Game Addiction: ภาวะการติดเกมส์เป็นภาวะที่เกิดจากการเล่นเกมที่มากเกินไปจนขัดขวางการดำเนินชีวิตประจำวัน [8]) นอกจากประเทศไทยแล้ว ยังพบงานวิจัยอื่นที่บ่งชี้ถึงปัญหาการติดเกมส์ ที่เพิ่มสูงขึ้นในแต่ละปีทั่วโลก [3], [4], [5], [9]

นายปรีชา กันธิยะ ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ได้ให้ข้อมูลและความคิดเห็นระหว่างเป็นประธานในโครงการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติวัฒนธรรม (Cultural Vaccine) ว่า “จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี 2554 คนไทยเริ่มใช้เทคโนโลยีตั้งแต่อายุ 6 ปีขึ้นไป โดยเยาวชนอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 51.9 และใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเกม ร้อยละ 42.2 และใช้สูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน ครองแชมป์อันดับ 1 ในเอเชีย การติดอินเทอร์เน็ตติดทั้งสังคมออนไลน์ เกมพนันออนไลน์ ติดเว็บลามก จากการวิจัยเยาวชนที่ติดอินเทอร์เน็ตมีขนาดสมองส่วนหน้าเล็กและมีการเชื่อมโยงของเซลล์ประสาทของสมองส่วนหน้าลดลง ขาดทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรใส่ใจรู้เท่าทันสื่ออย่างรอบด้าน รวมทั้งตรวจสอบการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานเป็นการเฝ้าระวังภัยใกล้ตัวที่จะเกิดขึ้นกับบุตรหลาน” [10]

การศึกษาและการวัดประเมินทางจิตวิทยาและการแพทย์ในไทยเองก็มีการศึกษาต่อยอดอยู่เช่นกัน เช่น “การพัฒนาแบบทดสอบการติดเกมส์ (The Development of Game Addiction Screening Test (GAST))” ซึ่งได้รับการยอมรับและตีพิมพ์ลง “วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย

ไทย ปีที่ 59 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2557” [11], การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็ก และวัยรุ่น (Identifying Protective Factors for Game Addiction in Children and Adolescents) ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ได้รับทุนอุดหนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ [12]

ปัจจุบันยังไม่มีกระบวนการหรือวิธีการทางการแพทย์ที่เจาะจงชี้จัดการติดเกมส์ได้แน่ชัดทั้งหมด [5, 8] แต่มีการศึกษาอื่นๆที่เกี่ยวข้อง (เช่น แรงจูงใจที่ทำให้เล่นเกมส์ [13], การจำแนกกลุ่มความสัมพันธ์ของผู้เล่นกับตัวละครในเกม [1], [14], [15] ฯลฯ) เพื่อเป็นประโยชน์นำไปสู่การเฝ้าระวังและค้นหาวิธีบรรเทาปัญหาการติดเกมส์ในสังคม

ในประเทศไทยนอกจากในโรงพยาบาลแล้วนั้นยังไม่มีคลินิกเฉพาะทางสาขาจิตเวช ทำให้พบปัญหาการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญได้ยาก อีกทั้งต้องเสียทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายมาก

ดังนั้นการลดอุปสรรคในการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญ และ ได้รับคำแนะนำเบื้องต้น จะช่วยบรรเทาปัญหาการติดเกมส์ได้ในระดับต้น

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อช่วยเพิ่มความสะดวกในการวิเคราะห์ระดับการติดเกมส์ของบุคคลที่อาจมีความเสี่ยงต่อกลุ่มอาการติดเกมส์ในเบื้องต้น

1.2.2 เพื่อให้คำแนะนำเบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญสำหรับบรรเทาปัญหาภาวะคนใกล้ชิดติดเกมส์ตามระดับคะแนนของปัญหา

1.3 สมมุติฐานของงานวิจัย

1.3.1 การวิเคราะห์การติดเกมส์ [2], [5], [8], [14], [16], [17], [18]

จากข้อมูลการของ DSM-5 ระบุว่าความรุนแรงของอาการติดเกมส์ขึ้นกับผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันซึ่งจะมีจำนวนชั่วโมงเล่นเกมส์ที่สูง [17] และจากการศึกษาของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน ได้ระบุว่า ปัญหาทางจิตใจที่เกิดขึ้นอาจทำให้เด็กและวัยรุ่นไปมีพฤติกรรมเล่นเกมส์เพื่อช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน เบ่นความสนใจจากปัญหาทางอารมณ์แต่เมื่อหยุดเล่นเกมส์ อาการดังกล่าวยังรบกวนอยู่จึงทำให้กลับไปเล่นอีก จนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปในการเล่นเกมส์จนติดไม่สามารถหยุดเล่นด้วยตัวเองได้ เมื่อพ่อแม่พยายามหยุดมักกลายเป็นความขัดแย้งจนถึงปัญหาอารมณ์ต่อกันอย่างรุนแรง การศึกษาในระยะหลังพบว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มากมีสุขภาวะทางจิตใจและสังคมลดลง เช่น รู้สึกว่าเหว่ ซึมเศร้า และขาดความสัมพันธ์ที่มั่นคงกับผู้อื่น เป็นต้น [5] ในเด็กนั้นหากอาการผิดปกติทางจิตที่เกิดขึ้นเป็นผลจากภาวะ Disruptive Mood Dysregulation Disorder (DMDD) อาจนำไปสู่การเสียชีวิตได้ (เช่น ฆ่าตัวตาย เป็นต้น) [18]

1.3.2 การเลือกคำแนะนำในการแก้ปัญหา [5]

จากข้อมูลทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการติดเกมส์ [5] เชื่อว่า การเสริมสร้างความสัมพันธ์ในสังคมใกล้ชิด (เช่น สังคมครอบครัว ฯลฯ) สามารถบรรเทาปัญหาการติดเกมส์ได้ ทั้งนี้อาจต้องอาศัยคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้วย

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ซึ่งมี บุคคลใกล้ชิดที่อาจมีภาวะการติดเกมส์ (ผู้ต้องสงสัย)

1.5 ขอบเขตและข้อจำกัด

งานวิจัยนี้ใช้ชุดคำถามในการประเมิน จะมีข้อจำกัดเฉพาะเจาะจงหลายอย่างจากการประเมินร่วมกันของสองกลุ่มอาการสำคัญสองชนิด ได้แก่ Disruptive Mood Dysregulation Disorder และ Internet Gaming Disorder

1.5.1 ผู้ทำชุดคำถาม ต้องไม่ใช่ผู้ติดเกมส์ และต้องรู้จักบุคคลใกล้ชิดที่อาจมีภาวะการติดเกมส์เป็นอย่างดี

1.5.2 ผลลัพธ์ของชุดคำถามมาจากการสังเกตของผู้ทำชุดคำถาม

1.5.3 ช่วงอายุของ “ผู้ต้องสงสัย” ของชุดคำถามจะเหมาะสมมากที่สุดในช่วง 6-18 ปี [18]

1.5.4 การสังเกตการผู้ต้องสงสัย อย่างต่อเนื่องเพื่อนำมาตอบชุดคำถาม ควรมีช่วงเวลาต่อเนื่องอย่างน้อย 12 เดือน [17, 18]

1.5.5 ผู้ทำชุดคำถามต้องมีความรู้ในภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ ในขั้นพื้นฐาน (อ่าน/เขียน/ตีความ)

1.5.6 ในกระบวนการสร้างชุดคำถาม จะใช้ผู้เชี่ยวชาญพิเศษเป็นแพทย์เฉพาะทางในสาขาจิตเวช (ประมาณ 3คน) เป็นผู้ให้การปรึกษาเพื่อปรับแก้ให้เหมาะสมต่อการใช้งานจริง

1.5.7 ผู้ทำชุดคำถามต้องมีความสามารถในการใช้สื่อสารสนเทศ และคอมพิวเตอร์ได้ในเบื้องต้น

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ผู้ใช้สามารถได้รับข้อมูลเพื่อทราบถึงระดับการติดเกมส์ของเป้าหมาย และได้รับคำแนะนำเบื้องต้นได้ (เน้นที่การเฝ้าระวัง)

1.6.2 เว็บแอปพลิเคชันของงานวิจัยนี้ สามารถชี้วัดภาวะติดเกมส์และให้คำแนะนำได้ในเบื้องต้น ทำให้ประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่าย

1.6.3 การเก็บข้อมูลสำคัญ ที่อาจเกิดประโยชน์ในอนาคตได้ (เช่นการทำเหมืองข้อมูลเพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของเหตุปัจจัย หรือ อาจเป็นข้อมูลเชิงสำรวจ เป็นต้น)

1.6.4 เพิ่มความสามารถในการเข้าถึงความรู้ของบุคคลทั่วไปได้สะดวกขึ้นด้วยการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายสารสนเทศด้วยเว็บแอปพลิเคชัน



TNIT

บทที่ 2

หลักการพื้นฐาน เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทจะกล่าวถึงความรู้สำคัญทั่วไปที่เกี่ยวข้องการวิจัยนี้ มีทั้งหมด 7 กลุ่ม ดังนี้

2.1 การศึกษาเกี่ยวกับเกมส์ และปัญหาการติดเกมส์

ตารางที่ 2.1 รายละเอียด การศึกษาเกี่ยวกับเกมส์ และปัญหาการติดเกมส์

ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้แต่ง	สถานภาพ	ข้อมูลหรือแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้อง (Information)
Hearts, Clubs, Diamonds, Spades : Player Who Suit MUDs [1]	Richard A. Bartle	ภูมิหลัง	ศึกษาและจัดกลุ่มลักษณะของสังคมผู้เล่นในมัลติยูเซอร์โดเมน (Multi-User Dungeons/ Domains : MUDs) ตามลักษณะนิสัยและความต้องการ
Excessive Participation in on-line Internet action Games by two American Teenagers : Case Report, Description of Extent of Overuse, and Adverse Consequences [16]	Richard H. Schwartz	การศึกษาทาง การแพทย์	รายงานถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในเด็กติดเกมส์โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับการตรวจวิเคราะห์และการแก้ไขที่ RH Schwartz ใช้
Computer and Video Game Addiction-A Comparison between Game Users and Non-Game Users [8]	Aviv Malkiel Weinstein	การศึกษาทาง การแพทย์	อธิบายถึงคำจำกัดความของการติดเกมส์ในทางการแพทย์ และบ่งชี้ชี้ชัดถึงความแตกต่างระหว่างผู้เล่นที่ติดเกมส์กับผู้เล่นที่ไม่ติดเกมส์
Internet Gaming Addiction : Current Perspectives [2]	Daria J. Kuss	บทความ การศึกษาทาง วิทยาศาสตร์	บทความเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมส์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี และแนวคิด วิธีการที่เกิดขึ้นเพื่อวิเคราะห์และบรรเทาปัญหา

ตารางที่ 2.1 รายละเอียด การศึกษาเกี่ยวกับเกมส์ และปัญหาการติดเกมส์ (ต่อ)

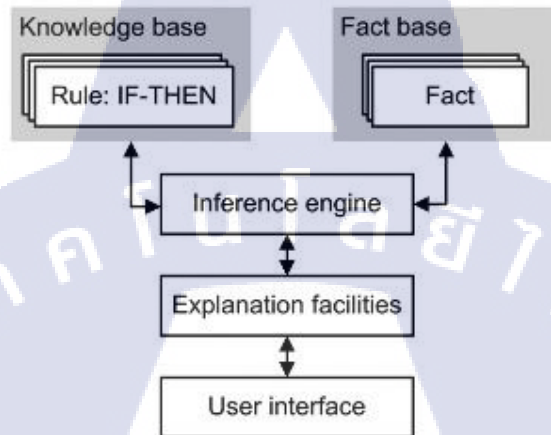
ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้แต่ง	สถานภาพ	ข้อมูลหรือแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้อง (Information)
Perception of Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits [14]	Searle Huh และ Nicholas David Bowman	การศึกษาทาง วิทยาศาสตร์ และการแพทย์	มุ่งเน้นหาความเกี่ยวข้องกับการติดเกมส์โดยมีประเด็นที่บุคคลิกภาพของแต่ละคน
Motivations of Play in MMORPGs. (Result from a Factor Analytic Approach) [13]	Nick Yee	การศึกษาทาง วิทยาศาสตร์	หาความสัมพันธ์และแรงจูงใจที่ทำให้ต้องการเล่นเกม
Player Types and Gamification [15]	Dan Dixon	การศึกษาทาง วิทยาศาสตร์	กล่าวถึงความเกี่ยวข้องระหว่างตัวละครในเกมกับตัวผู้เล่น
Game Addiction: The Crisis and Solution [5]	ศิริไชย หงษ์ สงวนศรี และ พนม เกตุ มาน	บทความ การศึกษาทาง การแพทย์	บทความการศึกษาทางการแพทย์เกี่ยวกับปัญหาการติดเกมส์โดยมุ่งเน้นวิธีการวิเคราะห์และบรรเทาปัญหา

ปัจจุบันมีแนวคิดในการวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการติดเกมส์ทางการแพทย์เพิ่มมากขึ้น แต่โดยรวมก็ยังเป็นการศึกษาที่ไม่สามารถระบุแน่ชัด ถึงต้นตอของสาเหตุทั้งหมด ล่าสุดในปี ค.ศ. 2013 องค์การ “American Psychiatric Association” ได้ทำคู่มือ “Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5)” ซึ่งมีการเพิ่มเติมเรื่อง “Internet Gaming Disorder” เพื่อเป็นเกณฑ์มาตรฐานในการวินิจฉัยผู้ติดเกมส์ออนไลน์(ที่มีใช้การพนัน)โดยเฉพาะ

2.2 ระบบ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert System : ES) [19], [20]

ระบบผู้เชี่ยวชาญ คือ ระบบที่ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาแก่ผู้ใช้งาน ให้คำแนะนำที่อาจต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางของสาขาความรู้นั้นๆ โดยตัวโปรแกรมจะสร้างเลียนแบบการอาศัยความรู้ของมนุษย์เป็นพื้นฐานในการให้คำแนะนำ ทั้งนี้อาจมีลักษณะของการป้อนข้อมูลคำถาม-คำตอบเพื่อให้ได้รับคำแนะนำหรือข้อสรุปที่เกี่ยวข้องนั้นๆ เช่น

ตัวอย่าง งานวิจัยของ M. M. Romero et al. [21] เนื่องจากภาวะฉุกเฉินทำให้อาการและสัญญาณชีพของคนไข้ นั้นอาจไม่คงที่ ดังนั้นการเลือกจัดยาเพื่อการรักษาในภาวะฉุกเฉินจึงต้องใช้



TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Likert Type ใช้รูปแบบการกำหนดตัวเลือกโดยออกแบบสำหรับวัดความคิดเห็น หรือ ความพึงพอใจ (Bowling 1997, Burns and Grove 1997) ระดับในการชี้วัดจะเป็นระดับของการ ยอมรับ/ไม่ยอมรับ

- ในรูปแบบสุดท้ายของ Likert Scale ของจะเป็น 5 (หรือ 7) ระดับชี้วัด ที่ให้ผู้ตอบ แสดงความรู้สึกส่วนตัวในการยอมรับ หรือ ไม่ยอมรับในสถานภาพของโจทย์นั้น [23], [24]
- ค่าเฉลี่ยแบบ ค่ามัธยฐาน (Median) หรือ ฐานนิยม (mode) โดยฐานนิยม อาจเป็นค่า การวัดที่เหมาะสมที่สุดในกรณีใช้กับงานวิจัยเชิงสำรวจ [23], [24]
- การแสดงผลของการเก็บข้อมูลสำรวจแต่ละครั้งจะเป็น กราฟแท่ง (เพราะ ข้อมูล มี ลักษณะไม่ต่อเนื่อง) [23], [24]

ข้อได้เปรียบของการใช้ Likert Scales คือ ไม่จำเป็นต้องให้ผู้ตอบชี้ชัดว่า ใช่หรือไม่ แต่ เป็นการ วัดระดับการยอมรับความคิดเห็น โดยไม่ต้องขอความคิดเห็นเพิ่มเติมจากผู้ตอบ

ดังนั้นปริมาณของผู้ตอบแบบชุดคำถามจึงสำคัญมากต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงบวก

ตารางที่ 2.2 Likert Scale Example [24]

Agreement	Frequency
• Strongly Agree • Agree • Undecided • Disagree • Strongly Disagree	• Very Frequently • Frequently • Occasionally • Rarely • Never
Importance	Likelihood
• Very Important • Important • Moderately Important • Of Little Importance • Unimportant	• Almost Always True • Usually True • Occasionally True • Usually Not True • Almost Never True

2.4 การวินิจฉัย

ชุดคำถามที่ถูกสร้างขึ้นจะอ้างอิงเกณฑ์การวินิจฉัยจาก Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5) เป็นหนังสือคู่มือทางการแพทย์ในด้านการวินิจฉัย กลุ่มอาการผิดปกติทางจิตใจ ถูกจัดทำโดยองค์กร “American Psychiatric Association” โดย DSM-5 ได้มีการบรรจุเรื่อง “Internet Gaming Disorder” ไว้ด้วย

2.4.1 Disruptive Mood Dysregulation Disorder (DMDD) [17]

กลุ่มอาการความผิดปกติทางอารมณ์ที่พบได้มากในวัยเด็ก (โดยเฉพาะในช่วงอายุ 6-18 ปี) อาการนี้มีเวลาบ่มเพาะอาการประมาณ 6 เดือน ถึง 1 ปี ซึ่งเป็นอาการต่อเนื่องเรื้อรัง และมีความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย และสามารถเกิดร่วมกับความผิดปกติทางอารมณ์ชนิดอื่นได้ด้วย จากข้อมูลประวัติการเข้ารับรักษาในโรงพยาบาลส่วนมากอาการจะลดน้อยลงเมื่ออายุมากขึ้น

2.4.2 Internet Gaming Disorder [18]

เป็นกลุ่มอาการใหม่ล่าสุด ที่ถูกเพิ่มเติมเข้ามาใหม่ล่าสุดใน DSM-5 โดยจัดอยู่ในอาการเสพติดที่ผิดปกติ (ที่มีใช้การพนัน) โดยไม่ต้องใช้สารประกอบ (Non-Substance Addiction Disorders) ระดับความรุนแรงถูกแบ่งโดยสังเกตจากการถูกขัดขวางชีวิตประจำวันตามปกติที่ควรจะเป็น ในกลุ่มผู้มีปัญหาระดับรุนแรงจะยังมีจำนวนชั่วโมงเล่นเกมสูงมาก และจะยิ่งสูญเสียโอกาสในสิ่งต่างๆ มาก ทั้งด้านความสัมพันธ์, อาชีพการงาน, การศึกษา

2.5 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ PHP [25]

ภาษา PHP (PHP Hypertext Preprocessor/Personal Home Page) เป็นโปรแกรมภาษาที่สามารถใช้งานในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ตัวหนึ่งที่มีความสามารถสูง มีผู้นิยมใช้งานจำนวนมาก เราสามารถบรรจุลง (Download) มาใช้ได้ฟรีโดยไม่ผิดกฎหมาย นอกจากนี้ภาษา PHP ยังสามารถทำงานร่วมกับโปรแกรม ฐานข้อมูล MySQL ซึ่งเป็นโปรแกรมดาวน์โหลดมาใช้ได้ฟรีเช่นเดียวกัน

PHP เป็นภาษาสคริปต์ (Scripting Language) คำสั่งต่างๆ จะเก็บในรูปแบบของข้อความ (Text) อาจเขียนแทรกอยู่ภายในภาษา HTML หรือใช้งานอิสระก็ได้ แต่ในการใช้งานจริงมักใช้งานร่วมกับภาษา HTML ดังนั้นการเขียนโปรแกรมนี้ต้องมีความรู้ด้านภาษา HTML เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามเราสามารถใช้อุปกรณ์ช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างงานได้ เช่น Macromedia Dreamweaver หรือโปรแกรมประเภท Editor (โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในการเขียนโปรแกรมภาษาต่างๆ) เช่น EditPlus Macromedia Homesite ฯลฯ โปรแกรมเหล่านี้จะช่วยจำแนกคำ เช่น

คำสั่ง คำทั่วไป ตัวแปร ฯลฯ ให้มีสีต่างกันเพื่อสะดวกในการสังเกต และมีตัวเลขบอกบรรทัดทำให้สะดวกในการแก้ไข

PHP เป็นภาษาที่มีการประมวลผลทางเครื่องผู้ให้บริการ (Server) โดยเป็นเครื่องมือที่ทำให้เราสามารถสร้างไฟล์เอกสารประเภท HTML ที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงได้หรือที่เรียกว่าพลวัต (Dynamic HTML) การที่เครื่องบริการมีการประมวลผลก่อนส่งข้อมูลมายังเครื่องผู้ใช้เราเรียกว่า Server Side Include (SSI) การทำงานในลักษณะนี้ทำให้ความเร็วในการทำงานสูงขึ้นอีกด้วย

โปรแกรมภาษา PHP มีข้อดีและข้อจำกัดที่พอสรุปได้ดังนี้

1. เป็นโปรแกรมฟรี (Download จากอินเทอร์เน็ตมาใช้ได้โดยไม่ผิดกฎหมาย)
2. ใช้งานร่วมกับฐานข้อมูลได้หลายชนิดเช่น MySQL ซึ่งเป็นของฟรีเช่นเดียวกัน
3. ประมวลผลโปรแกรมทำได้รวดเร็วกว่าการใช้โปรแกรมอื่น

2.6 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับจาวาสคริปต์ [26]

จาวาสคริปต์ (JavaScript) เป็นภาษาสคริปต์ ที่มีลักษณะการเขียนแบบโปรโตไทป์เบส (Prototyped-Based Programming) ส่วนมากใช้ในหน้าเว็บเพื่อประมวลผลข้อมูลที่ฝั่งของผู้ใช้งาน แต่ก็ยังมีใช้เพื่อเพิ่มเติมความสามารถในการเขียนสคริปต์โดยฝังอยู่ในโปรแกรมอื่น

ชัน ไมโครซิสเต็มส์เป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้า "JavaScript" โดยมันถูกนำไปใช้ภายใต้สัญญาอนุญาตเพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีโดย เน็ตสเคป และมุลนิธิมอซิลลา

เริ่มพัฒนาโดย Brendan Eich พนักงานบริษัทเน็ตสเคป โดยขณะนั้นจาวาสคริปต์ใช้ชื่อว่า โมคา และภายหลังได้เปลี่ยนชื่อมาเป็น โลฟสคริปต์ และเป็นจาวาสคริปต์ในปัจจุบัน รูปแบบการเขียนภาษาที่ใช้ คล้ายคลึงกับภาษาซี รุ่นล่าสุดของจาวาสคริปต์คือ 2.0 ซึ่งตรงกับมาตรฐานของ ECMAScript

ภาษาจาวาสคริปต์ไม่มีความสัมพันธ์กับ ภาษาจาวา (Java) และเจสคริปต์ (JScript) แต่อย่างใด ยกเว้นแต่โครงสร้างภาษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เนื่องมาจากได้รับการพัฒนาต่อมาจากภาษาซี เหมือนๆ กัน และมีชื่อที่คล้ายคลึงกันเท่านั้น

2.7 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ MySQL [27]

เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System) โดยใช้ภาษา SQL แม้ว่า MySQL เป็นซอฟต์แวร์โอเพนซอร์ส แต่แตกต่างจากซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สทั่วไป โดยมีการพัฒนาภายใต้บริษัท MySQL AB ในประเทศสวีเดน โดยจัดการ MySQL ทั้งในแบบที่ให้ใช้ฟรี และแบบที่ใช้ในเชิงธุรกิจ

MySQL สร้างขึ้นโดยชาวสวีเดน 2 คน และชาวฟินแลนด์ ชื่อ David Axmark, Allan Larsson และ Michael "Monty" Widenius.

ปัจจุบันบริษัทซันไมโครซิสเต็มส์ (Sun Microsystems, Inc.) เข้าซื้อกิจการของ MySQL AB เรียบร้อยแล้ว ฉะนั้นผลิตภัณฑ์ภายใต้ MySQL AB ทั้งหมดจะตกเป็นของซัน

MySQL เป็นที่นิยมใช้กันมากสำหรับฐานข้อมูลสำหรับเว็บไซต์ เช่น มีเดียวิกิ และ phpBB และนิยมใช้งานร่วมกับภาษาโปรแกรม PHP ซึ่งมักจะได้อีกว่าเป็นคู่ จะเห็นได้จากคู่มือคอมพิวเตอร์ต่างๆ ที่จะสอนการใช้งาน MySQL และ PHP ควบคู่กันไป นอกจากนี้ หลายภาษาโปรแกรมที่สามารถทำงานร่วมกับฐานข้อมูล MySQL ซึ่งรวมถึง ภาษาซี ซีพลัสพลัส ปาสคาล ซีชาร์ป ภาษาจาวา ภาษาเพิร์ล พีเอชพี ไพทอน รูบี และภาษาอื่น ใช้งานผ่าน API สำหรับโปรแกรมที่ติดต่อผ่าน ODBC หรือส่วนเชื่อมต่อกับภาษาอื่น (Database Connector) เช่น เอเอสพี สามารถเรียกใช้ MySQL ผ่านทาง MyODBC, ADO, ADO.NET เป็นต้น

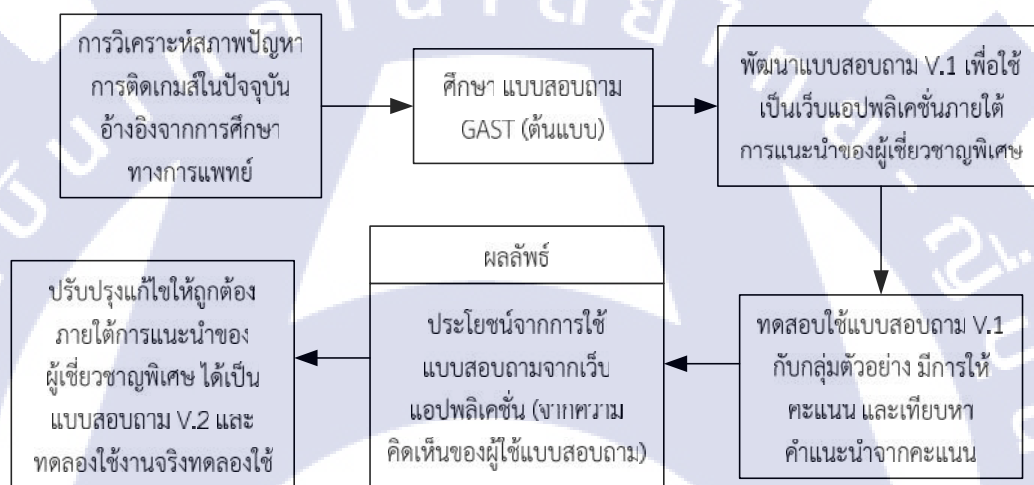
ในการจัดการฐานข้อมูล MySQL คุณสามารถใช้โปรแกรมแบบ Command-Line เพื่อจัดการฐานข้อมูล (โดยใช้คำสั่ง : mysql และ mysqladmin เป็นต้น). หรือจะดาวน์โหลดโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลแบบ GUI จากเว็บไซต์ของ MySQL ซึ่งคือโปรแกรม: MySQL Administrator และ MySQL Query Browser. เป็นต้น

มีส่วนติดต่อ (Interface) เพื่อเชื่อมต่อกับภาษาในการพัฒนา อื่นๆ เพื่อให้เข้าถึงฟังก์ชันการทำงานกับฐานข้อมูล MySQL ได้เช่น ODBC (Open Database Connector) อันเป็นมาตรฐานกลางที่กำหนดมาเพื่อให้ใช้เป็นสะพานในการเชื่อมต่อกับโปรแกรมหรือระบบอื่นๆ เช่น MyODBC อันเป็นไดรเวอร์เพื่อใช้สำหรับการเชื่อมต่อในระบบปฏิบัติการวินโดวส์, JDBC คลาสส่วนเชื่อมต่อสำหรับ Java เพื่อใช้ในการติดต่อกับ MySQL และมี API (Application Programming Interface) ต่างๆมีให้เลือกใช้มากมายในการที่เข้าถึง MySQL โดยไม่ขึ้นอยู่กับภาษาการพัฒนาใดภาษาหนึ่ง

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

ในงานวิจัยนี้จะพัฒนาชุดคำถามบนเว็บแอปพลิเคชันมาวิเคราะห์และช่วยตรวจวัดระดับการติดเกมส์ พร้อมกับเลือกคำแนะนำเบื้องต้นที่เหมาะสม ทั้งนี้ในการวิจัยจะมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพก่อนการทดสอบ และ มีการสัมภาษณ์โดยตรงกับอาสาสมัครการทดลองเพื่อเก็บข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงคุณภาพแบบสอบถามอีกครั้งก่อนการใช้งานจริง (สามารถดู รูปที่ 3.4 ที่หน้า 20)

กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)



รูปที่ 3.1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

ในบทนี้จะประกอบด้วย 3.1 การพัฒนาชุดคำถามเพื่อใช้ในการวินิจฉัย, 3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการตอบคำถาม, 3.3 การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน, 3.4 กระบวนการปรับปรุงคุณภาพของชุดคำถาม, 3.5 การใช้งานจริง

3.1 การพัฒนาชุดคำถามเพื่อใช้ในการวินิจฉัย

การพัฒนาชุดคำถามได้อาศัยข้อมูลสำคัญทางวิชาการแพทย์เป็นหลักโดยใช้ชุดคำถาม GAST (Game Addiction Screen Test) ของ ชาญวิทย์ พรนภดล ฉบับผู้ปกครอง [11] เป็นต้นแบบในการพัฒนา โดยมุ่งพัฒนาให้ชุดคำถามมีความเข้าใจที่ง่ายและสะดวกมากขึ้นต่อผู้ทำชุดคำถาม โดยสามารถแสดงผลระดับการติดเกมส์และคำแนะนำเบื้องต้นการประเมินนี้มุ่งหวังให้ผู้ดูแลสามารถ

ประเมินผู้ที่อยู่ใกล้ชิดได้ในเบื้องต้น เนื่องจากผู้ติดเกมนั้น อาจไม่รู้ตัวว่าตนอยู่ในภาวะติดเกมส์และปฏิเสธได้ การให้ผู้อื่นทำการสังเกตการณ์และประเมินจึงเป็นอีกทางเลือกในการตรวจเช็ค

3.1.1 การพัฒนาปรับปรุงชุดคำถามสำหรับงานวิจัยนี้ได้อาศัยหลักแนวคิดของ Likert-Scale [23], [24] ที่ว่าคำถามจะเป็นสถานการณ์สมมุติขึ้น และ คำตอบจะเป็นสถานภาพของสิ่งที่ผู้ตอบรู้จักและยอมรับว่าเป็นจริง โดยในส่วนนี้จะเพิ่มลงในส่วนของตัวเลือกคำตอบบางข้อที่เหมาะสมทั้งนี้ต้องได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญของงานวิจัยด้วย

3.1.2 พัฒนาชุดคำถามโดยอาศัยหลักการวินิจฉัย Disruptive Mood Dysregulation Disorder [18] และ Internet Gaming Disorder [17] จาก DSM-5 กลุ่มอาการทั้งสองนี้ มีโอกาสที่จะเกิดร่วมกันได้ จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญระบุได้ว่า “มีความเป็นไปได้ที่อาการติดเกมส์จะมีความสัมพันธ์กับกลุ่มอาการทางจิตเวชอื่นๆได้”

3.1.2.1 หัวข้อสำคัญในการออกแบบชุดคำถามในส่วนของ Disruptive Mood Dysregulation Disorder

การประเมินในส่วนนี้ในส่วนนี้จะเป็นการแจกแจงรายละเอียดของหมวดหมู่สำคัญในการออกแบบชุดคำถามประเมิน Disruptive Mood Dysregulation Disorder โดยอาศัยเกณฑ์ของ DSM-5 [17] ได้แก่

A. The disorder is characterized by severe recurrent temper outbursts that are grossly out of proportion in intensity or duration to the situation.

1. The temper outbursts are manifest verbally and/or behaviorally, such as in the form of verbal rages or physical aggression towards people or property.

2. The temper outbursts are inconsistent with developmental level.

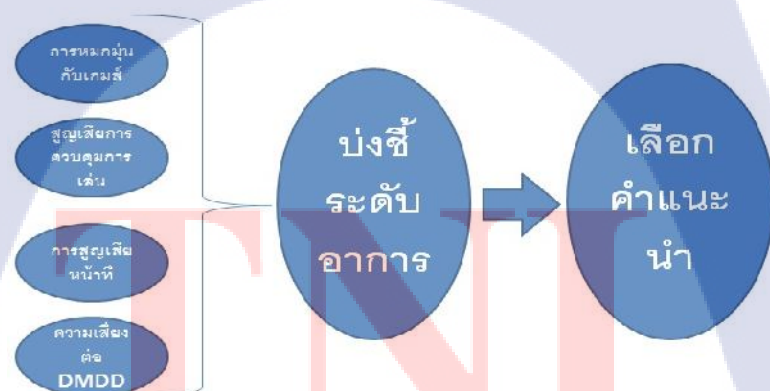
B. Frequency: The temper outbursts occur, on average, three or more times per week.

C. Mood between temper outbursts:

1. Nearly every day, most of the day, the mood between temper outbursts is persistently irritable or angry.

2. The irritable or angry mood is observable by others (e.g., parents, teachers, peers).

D. Duration: Criteria A-C have been present for 12 or more months. Throughout that time, the person has not had 3 or more consecutive months when they were without the symptoms of Criteria A-C.



3-2-1-0 (น้อยสุด)การจำแนกกลุ่มจะแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ (สามารถดู GAST ฉบับผู้ปกครอง ที่เป็นต้นแบบของงานวิจัยนี้ได้ในภาคผนวก) ได้แก่

1. จำแนกกลุ่มระดับการติดเกมส์ ตามเกณฑ์ของ GAST [19] มีทั้งหมด 16 ข้อ ดังนี้

1.1 การหมกมุ่นกับเกมส์ (Preoccupation with Game) ได้แก่ ข้อที่ 1, 8, 9, 11, 13,

16

คะแนน <6 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้ต่ำ

คะแนน = 6-11 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้ปานกลาง

คะแนน ≥ 12 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้สูง

ในหัวข้อ 1.1 นี้สามารถแสดงผลลัพธ์ได้ 3 แบบตามระดับคะแนน

1.2 การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น (Loss of Control) ได้แก่ข้อที่ 2,

4, 5, 6, 12

คะแนน <6 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้ต่ำ

คะแนน = 6-11 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้ปานกลาง

คะแนน ≥ 12 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้สูง

ในหัวข้อ 1.2 นี้สามารถแสดงผลลัพธ์ได้ 3 แบบตามระดับคะแนน

1.3 การสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function Impairment) ได้แก่ข้อที่ 3, 7, 10,

14, 15

คะแนน <6 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้ต่ำ

คะแนน = 6-11 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้ปานกลาง

คะแนน ≥ 12 กลุ่มที่มีปัญหาในด้านนี้สูง

ในหัวข้อ 1.3 นี้สามารถแสดงผลลัพธ์ได้ 3 แบบตามระดับคะแนน

ผลคะแนนรวมในส่วนแรกนี้จะจัดเป็นกลุ่มตามระดับการติดเกมส์ ดังนี้

คะแนน <20 กลุ่มไม่มีปัญหา

คะแนน = 20-29 กลุ่มคลั่งไคล้

คะแนน ≥ 30 กลุ่มติดเกมส์

ผลลัพธ์ของระดับการติดเกมส์จะถูกแสดงตามระดับคะแนนได้ 3 แบบ

2. จำแนกกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder

ทั้งหมด 4 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 17-20

คะแนน ≤ 4 กลุ่มที่อาจมีความเสี่ยงต่ำ

คะแนน = 5-7 กลุ่มที่อาจมีความเสี่ยงปานกลาง

คะแนน = 8-11 กลุ่มที่อาจมีความเสี่ยงสูง

คะแนน = 12 กลุ่มที่อาจมีความเสี่ยงสูงมาก
ผลลัพธ์ของระดับความเสี่ยงต่ออาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder
จะแสดงตามระดับคะแนนได้ 4 แบบ

3.2.2 คำแนะนำที่จะได้รับหลังการทำแบบสอบถาม

คำแนะนำที่จะให้กับผู้ทำแบบสอบถาม เป็นข้อมูลที่ได้รับการสนับสนุนจาก นิพัทธ์ กาญจนธนาเลิศ ซึ่งเป็นแพทย์ผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทำงานมานานกว่า 30 ปี ในสาขาจิตเวชศาสตร์ ทั้งนี้ข้อมูลได้รับการพิจารณาความเหมาะสมแล้ว จากผู้เชี่ยวชาญทุกท่านของงานวิจัยนี้ก่อนการนำไปเผยแพร่บนระบบเครือข่ายสารสนเทศ

ข้อมูลคำแนะนำที่มีในระบบนี้ ได้แก่

ก) สำหรับกลุ่มอาการติดเกมส่ระดับคะแนนน้อยกว่า 20 จะได้รับข้อความ ดังนี้
"บุคคลนี้ จัดอยู่ในกลุ่มที่ไม่มีปัญหา"

ข) สำหรับกลุ่มอาการติดเกมส่ระดับคะแนนน้อยกว่า 30 และมีค่าอย่างน้อย 20 จะได้รับข้อความ ดังนี้

"บุคคลนี้ จัดอยู่ในกลุ่มคลั่งคลั"

"คำแนะนำการบรรเทาปัญหาติดเกมส่เบื้องต้น (โดย นิพัทธ์ กาญจนธนาเลิศ)"

1. ท่านสามารถทำความเข้าใจบุคคลที่อาจติดเกมส่ได้มากขึ้น โดยอาจสร้างความสนใจพิเศษร่วมกันกับบุคคลที่ท่านสนใจ จะช่วยให้ความสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายดีขึ้น การโน้มน้าวใจอีกฝ่ายก็จะง่ายขึ้นด้วย (เช่น การสร้างงานอดิเรกร่วมกัน)

2. การฝึกวินัย และให้ผู้ติดเกมส่รู้จักควบคุมตัวเอง สามารถบรรเทาปัญหาได้ ทั้งนี้ปัจจัยเกื้อหนุนจากคนใกล้ชิดเป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน ไม่ว่าจะด้านกำลังใจ การยอมรับจากสังคม เองก็สำคัญ ตัวอย่างเช่น เด็กชาย A เป็นติดเกมส่ใช้เงินค่าขนมกับเกมส่ไปหมด ผู้ปกครองเด็กชาย A ได้อธิบายอย่างเป็นเหตุเป็นผลโดยมิได้ดูต่ำหรือต่อว่าใดๆ แต่ชี้แจงให้เด็กฟังว่า สิ่งนี้เป็นปัญหาทางการเงิน เพราะเงินจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้จะไม่ได้ห้ามใช้อินเทอร์เน็ต แต่จะได้มีการฝึกให้มีวินัยและรู้จักการควบคุมตัวเอง

3. ในกรณี ผู้ติดเกมส่เป็นผู้ใหญ่ หรือเป็นผู้สูงอายุ นั้น มักจะพบเรื่องปัญหาความสัมพันธ์ในคนใกล้ชิดแย่งลง-ในผู้ใหญ่ที่มีการเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตค่อนข้างมาก ทั้งหน้าที่การทำงาน ความรับผิดชอบ สังคม ในผู้สูงอายุเองก็เช่นเดียวกันทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงก็ต้องใช้เวลา ดังนั้นอย่าได้วิตกกังวลมากเกินไป ให้ลองหาโอกาสเข้าพูดคุยโน้มน้าวให้มาทำกิจกรรมกับครอบครัวอย่างค่อยเป็นค่อยไป"

ค) สำหรับกลุ่มอาการติดเกมระดับคะแนนอย่างน้อย 30 จะได้รับข้อความ ดังนี้

“บุคคลนี้ จัดอยู่ในกลุ่มติดเกม”

“แนะนำให้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อการจัดการที่เหมาะสม”

ง) สำหรับกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder ระดับคะแนน เท่ากับ 12 จะได้รับข้อความ ดังนี้

“บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงสูงมากต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดดิสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)”

“แนะนำให้ติดต่อปรึกษาผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม”

จ) สำหรับกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder ระดับคะแนน เท่ากับ 8-11 จะได้รับข้อความ ดังนี้

“บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงสูง ต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดดิสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)”

“แนะนำให้ติดต่อปรึกษาผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม”

ฉ) สำหรับกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder ระดับคะแนน เท่ากับ 4-7 จะได้รับข้อความ ดังนี้

“บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงปานกลาง ต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดดิสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)”

“แนะนำให้ติดต่อปรึกษาผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม”

ช) สำหรับกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder ระดับคะแนน น้อยกว่า 4 จะได้รับข้อความ ดังนี้

“บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงต่ำ ต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดดิสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)”

“แนะนำให้ติดต่อปรึกษาผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม”

3.3 การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน

ในหัวข้อ 3.3 นี้ จะกล่าวถึงลักษณะของเว็บแอปพลิเคชันเป็นสำคัญ ทั้งนี้จะมีการระบุ ลักษณะภาพรวมของระบบ (ดังแสดงในรูปที่ 3.3) ข้อมูลคำแนะนำ และ ส่วนสำคัญต่างๆ ในการ พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันตามลำดับ ดังที่แสดงใน รูปที่ 3.3



TNI

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

THAI - JAPAN INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.4 กระบวนการปรับปรุงคุณภาพของชุดคำถาม

ในงานวิจัยนี้ได้มีการอาศัยผู้เชี่ยวชาญพิเศษช่วยในการปรับปรุงภาษาที่เหมาะสม และกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัครขนาดเล็กแบบเจาะจงโดยใช้ลักษณะการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์โดยตรงทั้งหมด (ประมาณหกสิบคน) ทั้งนี้เป็นการตรวจเช็คเพื่อการปรับปรุง แก้ไข เปลี่ยนแปลงให้เหมาะสม กับการใช้งานโดยบุคคลทั่วไปที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญ

ในหัวในหัวข้อ 3.4 นี้ จะประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน ได้แก่ 3.4.1 การทดสอบคุณภาพขั้นแรกโดยผู้เชี่ยวชาญพิเศษของงานวิจัย และ 3.4.2 การปรับปรุงคุณภาพหลังทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัคร

3.4.1 การทดสอบคุณภาพขั้นแรกโดยผู้เชี่ยวชาญพิเศษของงานวิจัย

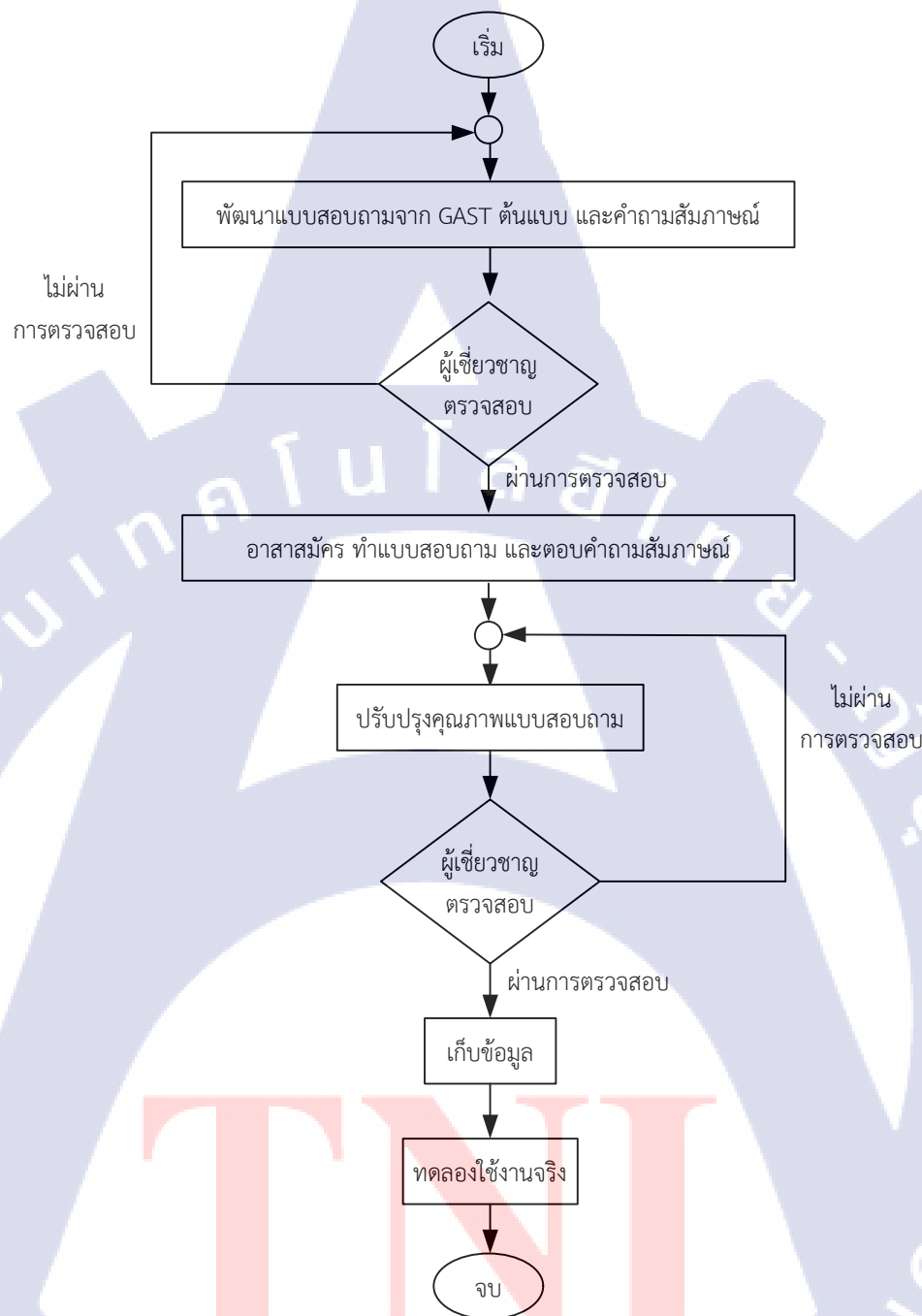
ในขั้นนี้จะทำการยืนยันคุณภาพแบบสอบถามหลังการปรับปรุงด้วยผู้เชี่ยวชาญพิเศษของงานวิจัย ทั้งหมด 3 ท่านโดยจะมีการวิเคราะห์ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้และส่วนของข้อความอื่นๆที่เพิ่มเติมลงไปแบบสอบถาม (ได้แก่ ส่วนเสริมที่เพิ่มลงไปจากการใช้ Likert-Scale และ ส่วนคำถามเกี่ยวกับ Disruptive Mood Dysregulation Disorder)

3.4.2 การปรับปรุงคุณภาพหลังทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัคร

หลังการยืนยันคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ก็จะทำทดสอบด้วยกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กประมาณหกสิบคน โดยจะมีการสัมภาษณ์โดยตรงหลังเสร็จสิ้นการทำแบบสอบถาม โดยจะสัมภาษณ์เพื่อค้นหาจุดแข็ง จุดด้อย สิ่งที่ควรปรับปรุง ของแบบสอบถาม และข้อคิดเห็นทั่วไป จากนั้นจึงนำมาปรับปรุงอีกครั้งก่อนการใช้งานจริง ทั้งนี้การปรับปรุงครั้งที่สองนี้จะต้องได้รับการยืนยันคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญพิเศษของงานวิจัยก่อนการใช้งานจริงด้วย

3.5 การใช้งานจริง

ในขั้นนี้ผู้วิจัยได้ทำการหาเซิร์ฟเวอร์ที่เปิดให้ใช้งานได้ฟรี และผู้วิจัยต้องสามารถเดินทางไปติดต่อผู้ให้บริการได้โดยตรงเพื่อนำเว็บไซต์ขึ้นสู่ระบบเครือข่ายและสามารถขอข้อมูลสำคัญด้วยตนเอง หลังจากได้รับแอดเดรส (Address) ของที่ตั้งหน้าเว็บไซต์นั้นให้ผู้อื่นได้ใช้งาน ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการใช้งานจริงจะถูกบันทึกไว้ในเซิร์ฟเวอร์ โดยจะแสดงผลการทำงานของใช้งานจริงไว้ในบทที่ 4



รูปที่ 3.4 Flow Chart แสดงกระบวนการดำเนินการวิจัย

บทที่ 4

ผลลัพธ์ของงานวิจัยและวิเคราะห์ผลของข้อมูล

ในงานวิจัยนี้ได้มีการทำการทดสอบก่อนการใช้งานจริง และมีการสัมภาษณ์โดยตรงหลังจากให้อาสาสมัครทดลองทำแบบสอบถามจนจบโดยผลลัพธ์จากการสัมภาษณ์โดยตรงจะถูกนำมาปรับปรุงแบบสอบถามอีกครั้งก่อนการเผยแพร่บนระบบเครือข่ายสารสนเทศ ทั้งนี้ได้แสดง Data Flow Diagram ของระบบ (รูปที่ 4.21) ในหน้าที่ 46 และ E-R Diagram ของระบบ (รูปที่ 4.22) ในหน้าที่ 49

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยตรง

1. การปรับปรุงแบบสอบถาม เพื่อเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงแก่บุคคลทั่วไป (โดยมีอาสาสมัครในงานวิจัยนี้ทั้งหมด 63 คน เป็นผู้หญิง 53 คน และผู้ชาย 10 คน) มีหัวข้อสำคัญในการเก็บข้อมูลดังนี้

- ความพึงพอใจหลังใช้งาน (ผู้ตอบสามารถเลือกให้คะแนนนี้ได้ตั้งแต่ 1.0 (แย่สุด)-4.0 (ดีสุด))
- สิ่งที่เป็นจุดเด่น, สิ่งที่เป็นจุดด้อย, สิ่งที่ควรปรับปรุง
- ข้อคิดเห็นทั่วไป

จุดเด่น มีดังนี้

คำแนะนำดีมีประโยชน์	7 เสียง
อ่านง่ายสีสันไม่เยอะจนเกินไป	13 เสียง
ชุดคำถามตรงประเด็น	13 เสียง
คำอธิบายในวงเล็บหลังตัวเลือกของชุดคำถามมีประโยชน์ในการช่วยตัดเกณฑ์	10 เสียง
สามารถทราบผลสรุปคะแนนและได้รับคำแนะนำที่เหมาะสม	8 เสียง

จุดด้อย มีดังนี้

ไม่รู้สีที่เด่นในสีที่เน้นคำ	6 เสียง
ไม่เหมาะสมกับคนวัยทำงาน และผู้สูงอายุ	2 เสียง
หากผู้ทำไม่สนใจอย่างมากกับบุคคลที่ต้องสงสัยติดเกมส์จะทำให้เลือกตอบได้ยาก	3 เสียง
เจาะจงเฉพาะกลุ่มมากเกินไป	3 เสียง

สิ่งที่ควรปรับปรุง ดังนี้

ความเข้าใจผิดในส่วนกรอกข้อมูลส่วนตัวสองหน้าแรก	12 เสียง
จำเป็นต้องมีเวลาและตั้งสมาธิอย่างมากในการคิดเลือกตอบ	5 เสียง

ข้อคิดเห็นทั่วไป ดังนี้

อยากได้แก้ไขใหม่ๆ ที่น่าจะมีเกิดขึ้นในอนาคต	5 เสียง
รู้สึกว่าคุณค่าคำถามบางส่วนเหมือนโจมตีกลุ่มผู้ติดเกมส์	2 เสียง
คำแนะนำยาว และขาดภาพประกอบ	2 เสียง
ภาษาที่ใช้ค่อนข้างยาก	1 เสียง
โดยรวมเชื่อว่างานวิจัยนี้จะมีประโยชน์ต่อสังคมควรเผยแพร่ต่อสาธารณะ	15 เสียง
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเป็น 3.22/4.00	
ค่าเฉลี่ยของปริมาณเวลาที่ใช้ในการทำแบบสอบถามทั้งหมด 7 นาที 12 วินาที (ประมาณ 432.27 วินาที)	

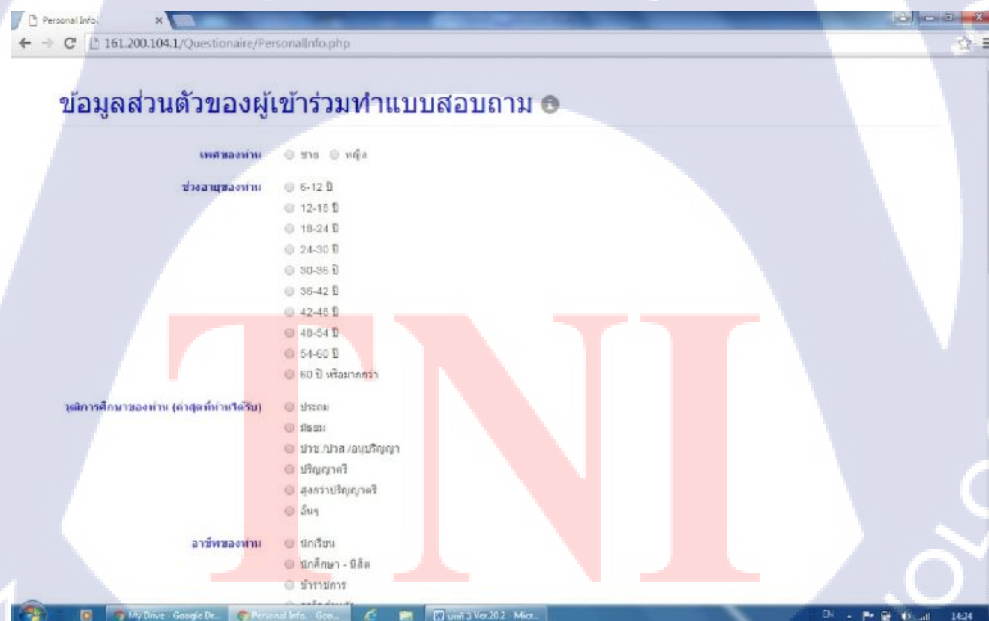
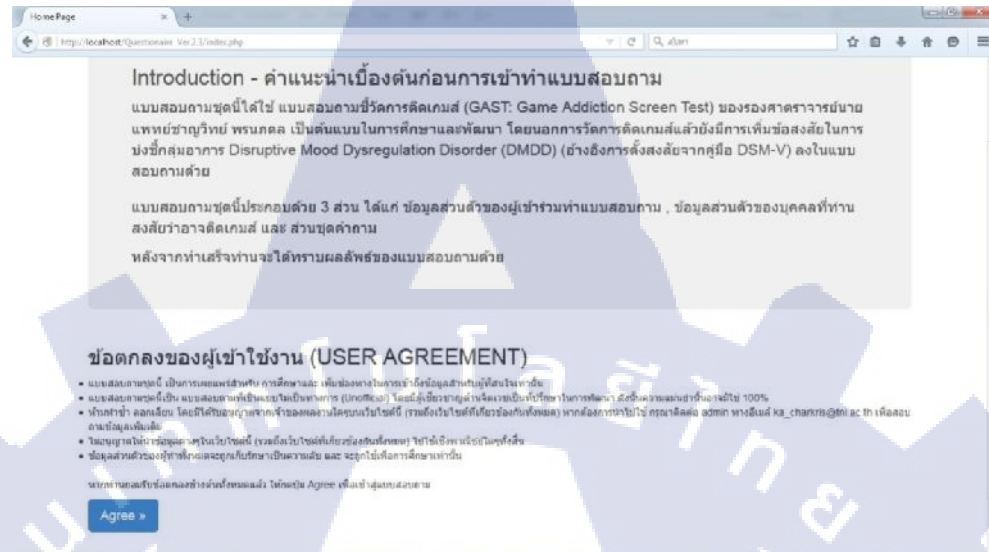
จากค่าเฉลี่ยความพึงพอใจดังกล่าว แสดงว่าแบบสอบถามชุดนี้ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้ค่อนข้างดี

ค่าเฉลี่ยปริมาณเวลาที่ใช้ทำแบบสอบถามทั้งหมด อยู่ที่ประมาณ 7 นาที 12 วินาที สามารถจัดได้ว่าค่อนข้างดี เมื่อเทียบกับแบบสอบถามต้นแบบของอาจารย์ชาญวิทย์ที่ใช้เวลาในการทำประมาณ 10 นาที

จากผลลัพธ์การทดสอบดังกล่าว ได้นำมาปรับปรุงแบบสอบถาม และทดลองใช้งานจริง โดยได้รับความเอื้อเฟื้อพื้นที่เซิร์ฟเวอร์จากโรงพยาบาลจุฬาฯ

หมายเหตุ : สามารถทดลองใช้งานได้ที่ <http://161.200.104.1/Questionaire/>

ในด้านล่างต่อไปนี้จะแสดงภาพตัวอย่างการใช้งานแบบสอบถามชุดนี้ และแสดงผลลัพธ์ในแต่ละหัวข้อ โดยสามารถเห็นผลลัพธ์ในแต่ละหัวข้อข้างต้นผลลัพธ์การติดเกมส์ทั้งสามแบบระดับความรุนแรง และ ระดับของความเสียดอกกลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder ทั้งสี่แบบ (รูปที่ 4.1 ได้แสดงส่วนการยอมรับของผู้ใช้งาน และ ส่วนรูปที่ 4.2-4.14 จะเป็นตัวอย่างการทดลองใช้งาน) ทั้งนี้ภาพตัวอย่างมิได้แสดงกรณีผสมผสานทั้งหมดของระบบ แต่สามารถแสดงให้เห็นข้อมูลในแต่ละกลุ่มของหน้าผลลัพธ์ได้ครบถ้วน (สามารถศึกษา Sourcecode ของการเขียนเว็บแอปพลิเคชันนี้ได้ในส่วนของภาคผนวก) และ แสดงผัง ER Diagram ของระบบ ในส่วนท้ายของบทที่ 4 นี้



Personal Info

http://localhost/Questionnaire_Ver 2.3/PersonalInfo.php

สวัสดีครับ คุณตอบแบบสอบถามเสร็จแล้ว (เกมส์)

☐ ท่านเป็นอาจารย์
☐ ท่านเป็นนักศึกษาระดับ
☐ ท่านเป็นศิษย์
☐ ท่านเป็นบุคลากร
☐ อื่นๆ

ท่านคิดเห็นอย่างไรระหว่างตัวท่าน กับ บุคคลที่ท่านสงสัยว่าติดเกมส์

1. ท่านรู้จักมีเพื่อนที่มีอาการติดเกมส์?

☐ รู้จักแน่นอน (บุคคลที่ทำงานร่วมกัน หรือคนที่รู้จักกันเป็นอย่างดี)
☐ รู้จักบ้าง (มีการพบปะพูดคุยกันบ้างครั้งคราว)
☐ รู้จักเล็กน้อย (รู้จักผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย)
☐ ไม่ค่อยรู้จัก (รู้จักกันบ้างแต่ไม่ค่อยได้คุยกัน)
☐ ไม่รู้จัก / ไม่ค่อยสนใจ

2. สำหรับเกมส์ที่ท่านเล่น หากได้ใช้กับคนอื่นมาบ้าง-บ่อยหรือไม่?

☐ รู้จักพอสมควร (สามารถให้คำแนะนำได้)
☐ รู้จักบ้าง (อาจจะเคยให้คำแนะนำบ้าง)
☐ ไม่ค่อย
☐ ไม่รู้จัก / ไม่ค่อยสนใจ

© 2015 - My Application

Target Info

http://localhost/Questionnaire_Ver 2.3/TargetInfo.php?ID=1

ข้อมูลของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์

เพศ (โดยทั่วไป) ☐ ชาย ☐ หญิง

ช่วงอายุของตัวท่าน

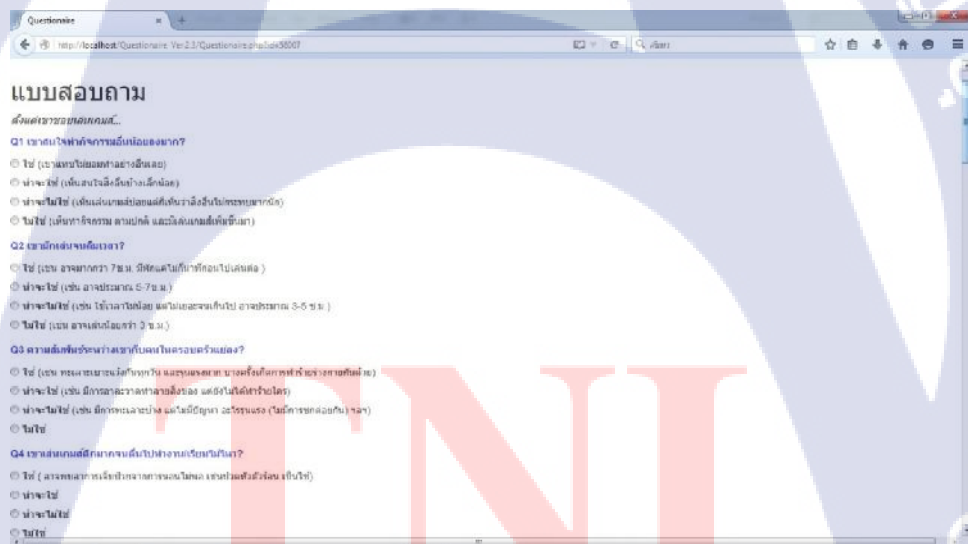
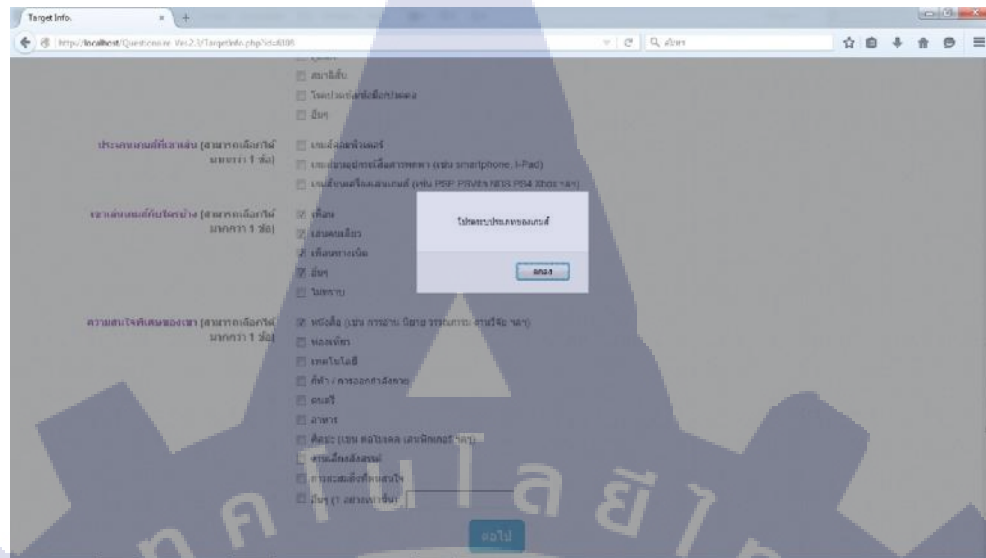
☐ 6-12 ปี
☐ 12-18 ปี
☐ 18-24 ปี
☐ 24-30 ปี
☐ 30-36 ปี
☐ 36-42 ปี
☐ 42-48 ปี
☐ 48-54 ปี
☐ 54-60 ปี
☐ 60 ปี หรือมากกว่า

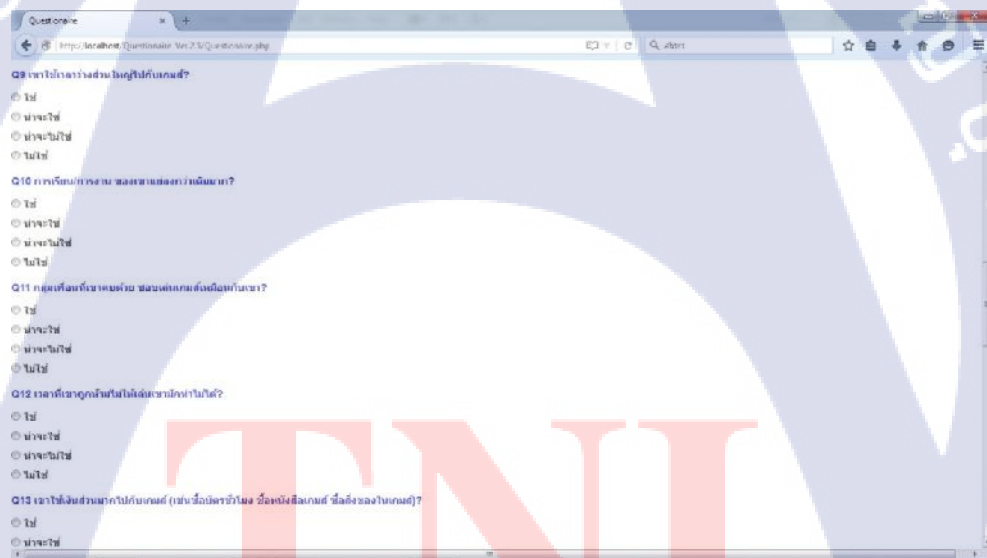
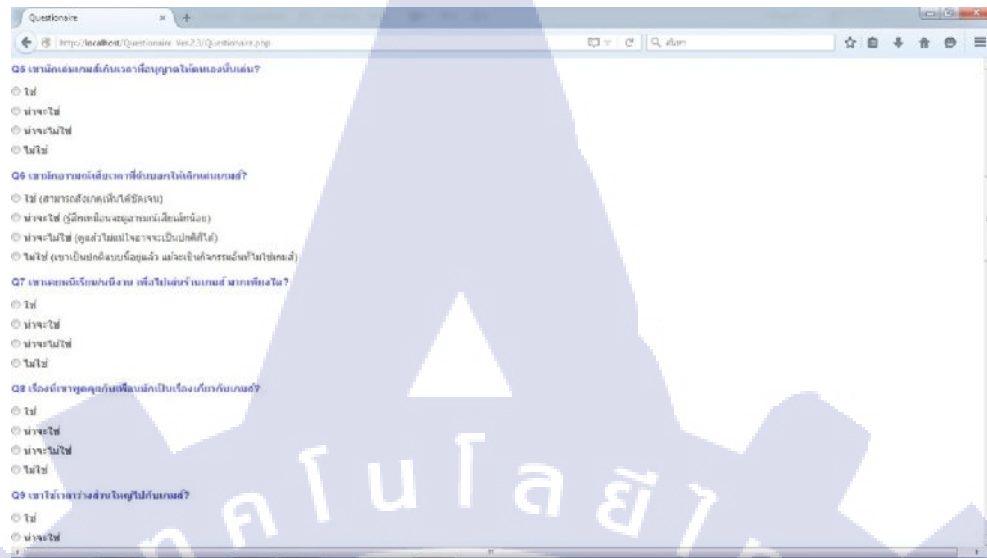
หน้าที่การงานของตัวท่าน (ถ้าคุณทำงานประจำ)

☐ ประกอบ
☐ ศึกษา
☐ ไม่จบ / จบ / เกษียณ
☐ ไม่ทำงาน
☐ ลูกจ้าง / พนักงาน
☐ อื่นๆ

อาชีพของตัวท่าน

☐ นักเขียน
☐ นักศึกษา - นิสิต
☐ ข้าราชการ
☐ อื่นๆ





Questionnaire

http://localhost/Questionnaire/ver2.5/Questionnaire.php

Q13. คุณได้มีงานที่เครียดจนทำให้ไม่มีความสุข (เช่น นอนไม่หลับ มีสมาธิที่ลดลง หรือคิดลบกับอนาคต)?

☐ ใช่

☐ อาจจะใช่

☐ อาจจะไม่ใช่

☐ ไม่ใช่

Q14. อาการปวดหลังของคุณเป็นอย่างไร (เช่น เว้นสักพัก พยายามนั่งนาน หรือหายไป)?

☐ ใช่

☐ อาจจะใช่

☐ อาจจะไม่ใช่

☐ ไม่ใช่

Q15. พฤติกรรมของคุณอาจเปลี่ยนไป (เช่น เก็บของ ไม่ซื้อของ ไม่ไปเที่ยว)?

☐ ใช่

☐ อาจจะใช่

☐ อาจจะไม่ใช่

☐ ไม่ใช่

Q16. ร่างกายของคุณมีอาการอะไร?

☐ ใช่ (ปวดข้อหรือกล้ามเนื้อ)

☐ อาจจะใช่ (มีอาการเล็กน้อย)

☐ อาจจะไม่ใช่ (มีอาการเล็กน้อย)

☐ ไม่ใช่ (ไม่มีอาการ)

ข้อที่ 17-20 จะเป็นการวัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับโรคอารมณ์แปรปรวน (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)

Q17. เวลาที่คุณโกรธหรืออารมณ์แปรปรวนบ่อยครั้ง?

Questionnaire

http://localhost/Questionnaire/ver2.5/Questionnaire.php

ข้อที่ 17-20 จะเป็นการวัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับโรคอารมณ์แปรปรวน (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)

Q17. เวลาที่คุณโกรธหรืออารมณ์แปรปรวนบ่อยครั้ง?

☐ บ่อยมากจนต้องไปพบแพทย์ (ประมาณ 3 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ อาจจะใช่ (ประมาณ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ อาจจะไม่ใช่ (ประมาณ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ ไม่ใช่ (ไม่เคยมีอาการ)

Q18. ในบางครั้งคุณอาจมีอาการที่รุนแรงกว่า (เช่น อาการที่รุนแรงกว่าปกติ)?

☐ ใช่ (เช่น อาการที่รุนแรงกว่าปกติ)

☐ อาจจะใช่ (เช่น อาการที่รุนแรงกว่าปกติ)

☐ อาจจะไม่ใช่ (เช่น อาการที่รุนแรงกว่าปกติ)

☐ ไม่ใช่

Q19. เวลาที่คุณโกรธหรืออารมณ์แปรปรวนบ่อยครั้ง?

☐ บ่อยมากจนต้องไปพบแพทย์ (ประมาณ 3 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ อาจจะใช่ (ประมาณ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ อาจจะไม่ใช่ (ประมาณ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ ไม่ใช่ (ไม่เคยมีอาการ)

Q20. เวลาที่คุณโกรธหรืออารมณ์แปรปรวนบ่อยครั้ง?

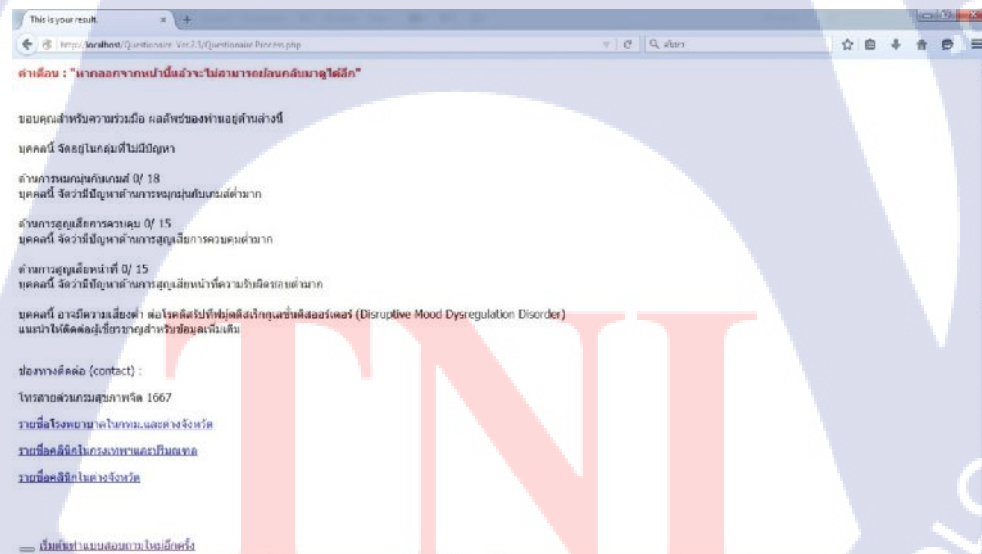
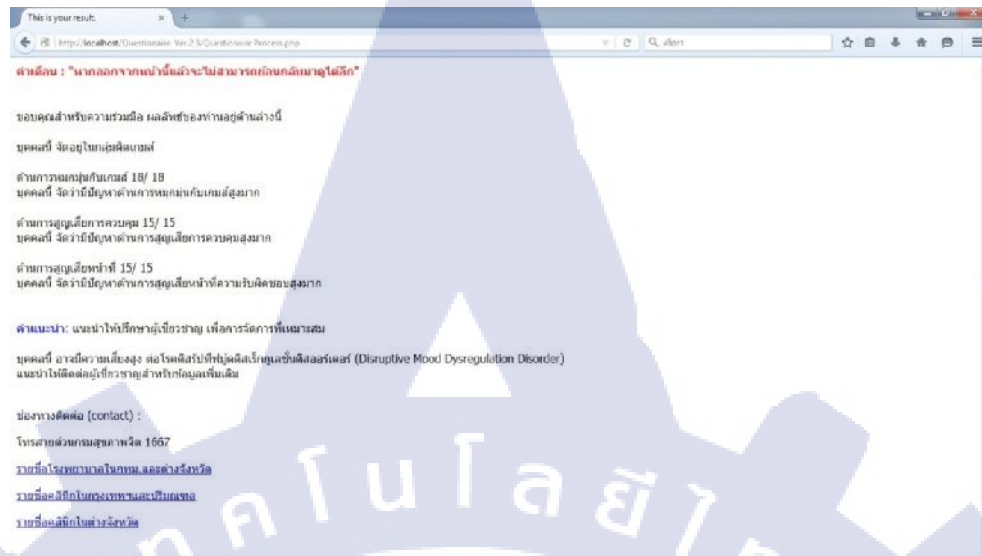
☐ บ่อยมากจนต้องไปพบแพทย์ (ประมาณ 3 ครั้งต่อสัปดาห์)

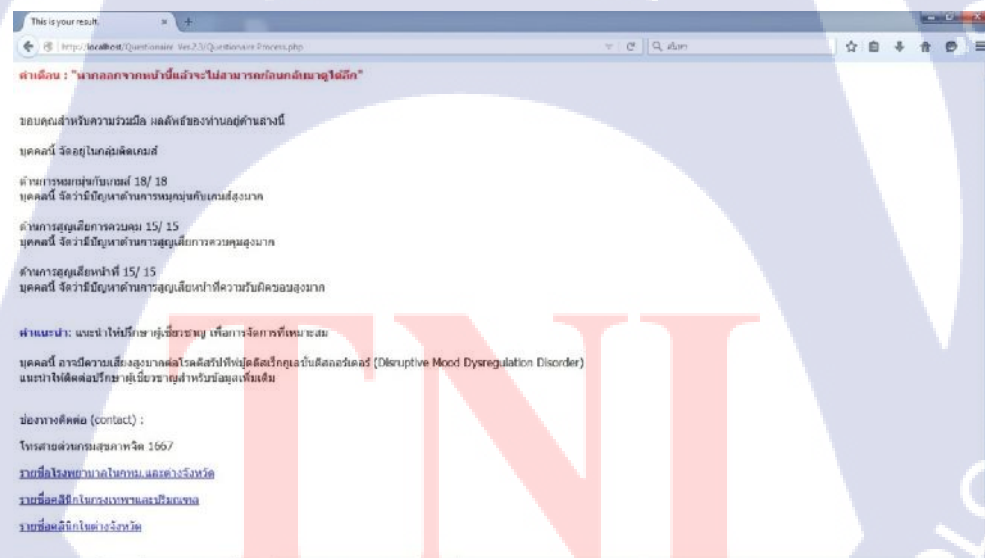
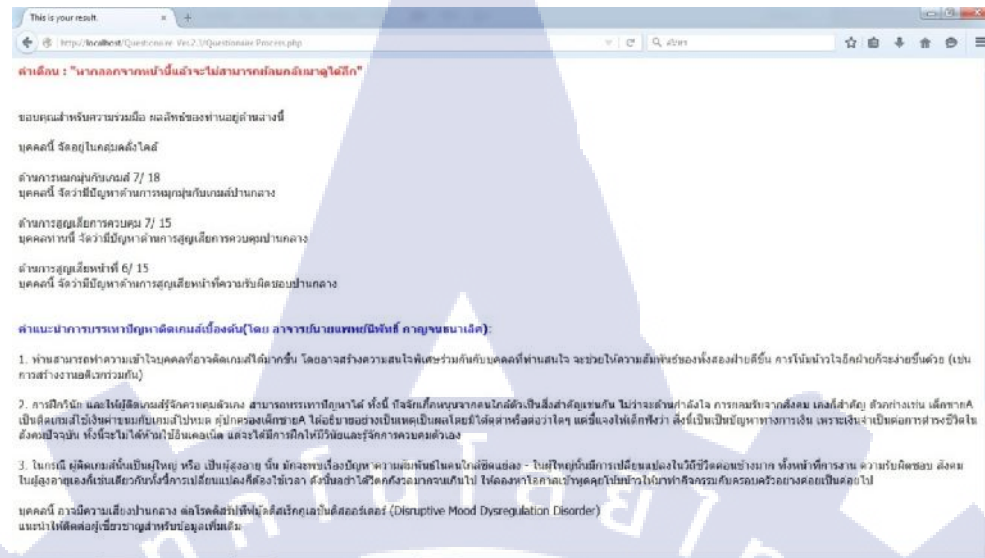
☐ อาจจะใช่ (ประมาณ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ อาจจะไม่ใช่ (ประมาณ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์)

☐ ไม่ใช่ (ไม่เคยมีอาการ)

ส่งไป





หลังการทดลองใช้งานจริง

หลังการทดลองใช้งานจริง (ในช่วงที่ผู้พัฒนาเก็บข้อมูลมาจากเซิร์ฟเวอร์) นั้นแบบสอบถาม
มีผู้เข้ามาใช้ประมาณ 10 คน ทั้งนี้ระบบไม่ได้พบปัญหาอะไรในการใช้งานโดยมีผลลัพธ์ดังนี้

ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถาม

เพศชาย	7
เพศหญิง	3

ความสัมพันธ์

ผู้ปกครอง	4
ญาติ	3
เพื่อน	2
อื่นๆ	1

ช่วงอายุ

24-30 ปี	3
30-36 ปี	3
36-42 ปี	3
42-48 ปี	1

ระดับการศึกษา

สูงกว่าปริญญาตรี	4
ปริญญาตรี	3
ปวช. / ปวส./ อนุปริญญา	2
อื่นๆ	1

อาชีพ

อื่นๆ	1
ข้าราชการ	4
รับจ้าง	1

ธุรกิจส่วนตัว	2
นักศึกษา-นิสิต	2
<u>งานอดิเรก</u>	
ไม่มี	1
หนังสือ	2
ท่องเที่ยว	3
เทคโนโลยี	1
กีฬา	2
ดนตรี	2
อาหาร	4
ศิลปะ	1
งานเลี้ยงสังสรรค์	2
การสะสม	2
อื่นๆ	1 (นอน 1)
<u>ข้อมูลผู้ที่อาจติดเกมส์</u>	
เพศชาย	7
เพศหญิง	3
<u>ช่วงอายุ</u>	
6-12 ปี	1
18-24 ปี	3
24-30 ปี	2
30-36 ปี	2
54-60 ปี	1
มากกว่า 60 ปี	1

ระดับการศึกษา

ประถม	1
ปวช. / ปวส. / อนุปริญญา	1
ปริญญาตรี	4
สูงกว่าปริญญาตรี	3
อื่นๆ	1

โรคประจำตัว

ความบกพร่องทางการเรียนรู้	1
โรคเกี่ยวกับสมอง	1
อื่นๆ	3
ไม่มี	5

ชนิดของเกมที่เล่น

เกมส์คอมพิวเตอร์	8
เกมส์บนอุปกรณ์สื่อสารพกพา	4
เกมส์บนเครื่องเล่นเกม	4

บุคคลที่เข้าร่วมเล่นเกมด้วย

เพื่อน	4
เล่นคนเดียว	3
เพื่อนทางอินเทอร์เน็ต	4
อื่นๆ	2

อาชีพ

อื่นๆ	2
ไม่ได้ประกอบอาชีพ และไม่ได้เป็นนักศึกษา	1
ข้าราชการ	1
นักเรียน	1
ธุรกิจส่วนตัว	2
นักศึกษา-นิสิต	3

งานอดิเรก

หนังสือ	3
เทคโนโลยี	5
กีฬา	3
ดนตรี	1
ไม่มี	1
อื่นๆ	1 (เลี้ยงแมว 1)

ข้อมูลระดับปัญหา (สามารถดูรายละเอียดคำแนะนำในระบบได้ในบทที่ 3)

- ระดับปัญหาการติดเกมส์

กลุ่มไม่มีปัญหา (ระดับคะแนนน้อยกว่า 20)	2
กลุ่มคลั่งไคล้ (ระดับคะแนนน้อยกว่า 30 และมีค่าอย่างน้อย 20)	3
กลุ่มติดเกมส์ (ระดับคะแนนอย่างน้อย 30)	5
- ระดับปัญหา DMDD (สามารถดูรายละเอียดคำแนะนำในระบบได้ในบทที่ 3)

กลุ่มที่มีความเสี่ยงต่ำ 6	
กลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง 4	

ผู้วิจัยได้คาดหวังว่า จะสามารถเผยแพร่ข้อมูลอันเป็นประโยชน์แก่สังคม สะดวกในเข้าถึง และมีประสิทธิภาพในการชี้วัดการติดเกมส์ ทั้งนี้ จากการนำขึ้นสู่ระบบเครือข่าย ทำให้บรรลुวัตถุประสงค์เหล่านี้ได้ในเบื้องต้น

การเก็บข้อมูลของเซิร์ฟเวอร์นั้นได้ใช้ MySQL ในการสร้างฐานข้อมูล โดยผู้วิจัยต้องการให้มีความปลอดภัยของข้อมูลสูงเป็นหลัก ดังนั้นจึงไม่สร้างส่วนดึงข้อมูลจากหน้าเว็บ ซึ่งหากต้องการข้อมูลที่ถูกบันทึกในเซิร์ฟเวอร์ จะต้องทำการติดต่อกับผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์เพื่อขอข้อมูลสำคัญปกปิดเหล่านี้โดยผู้ที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น ด้านล่างนี้จะเป็นตัวอย่างข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์ที่ผู้วิจัยได้มาจากการทดลองใช้งานจริงได้แก่ ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถาม (รูปที่ 4.15 และ 4.16), ข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์ (รูปที่ 4.17, 4.18 และ 4.19), ข้อมูลการตอบชุดคำถาม (รูปที่ 4.20)

localhost/phpMyAdmin/

q_result (2)

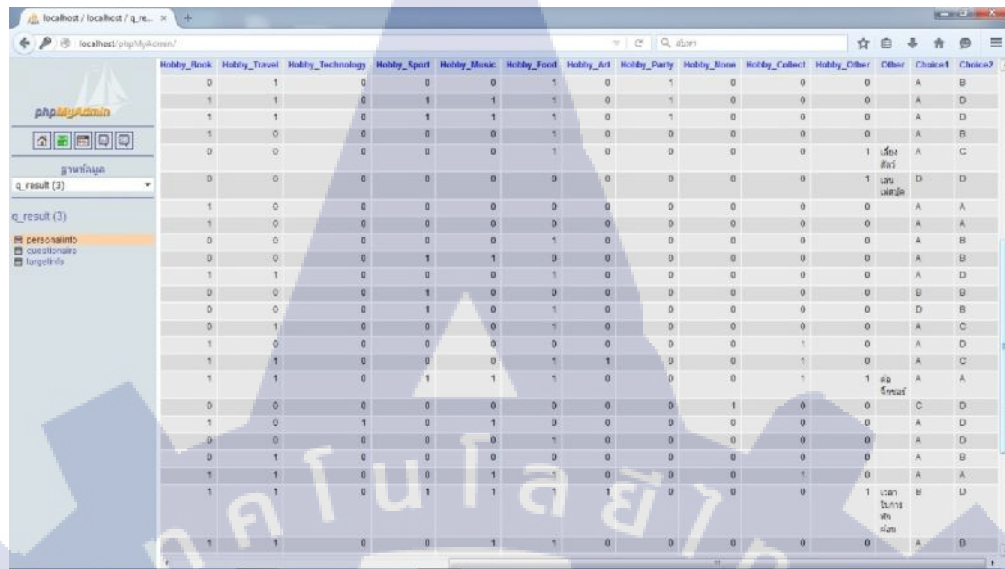
q_result (3)

personalinfo

personinfo

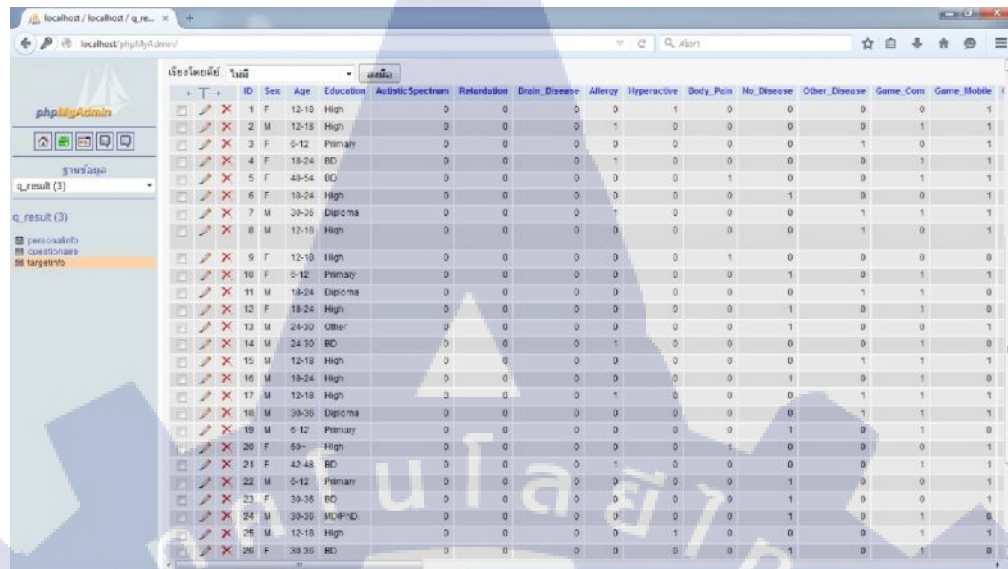
targetinfo

		Id	Sex	Relation	Age	Education	Job	Hobby Book	Hobby Travel	Hobby Technology	Hobby Sport	Hobby Music	Hobby Food	Hobby Art	Hobby F
☐		1	F	Relative	35-42	MO,PHD	Employee	0	1	0	0	0	1	1	1
☐		2	F	Relative	12-18	BO	Employee	1	1	0	1	1	1	1	0
☐		3	F	Relative	35-42	BO	Employee	1	1	0	1	1	1	1	0
☐		4	F	Mother	42-48	MO,PHD	Employee	1	0	0	0	0	0	1	0
☐		5	F	Parent	01-00	High	GovernmentOfficer	0	0	0	0	0	0	1	0
☐		6	F	Relative	03--	Other	GovernmentOfficer	0	0	0	0	0	0	0	0
☐		7	F	Friend	12-18	High	Student	1	0	0	0	0	0	0	0
☐		8	F	Friend	12-18	High	Student	1	0	0	0	0	0	0	0
☐		9	F	Parent	48-54	Diploma	GovernmentOfficer	0	0	0	0	0	0	1	0
☐		10	M	Parent	18-24	Diploma	Employee	0	0	0	1	1	0	1	0
☐		11	F	Mother	49-54	BO	Other	1	1	0	0	0	0	1	0
☐		12	M	Friend	24-30	High	GovernmentOfficer	0	0	0	1	0	0	0	0
☐		13	F	Relative	24-30	MO,PHD	Other	0	0	0	1	0	0	1	0
☐		14	F	Relative	24-30	BO	Other	0	1	0	0	0	0	1	0
☐		15	F	Relative	54-60	BO	Employee	1	0	0	0	0	0	0	0
☐		16	F	Relative	60--	BO	GovernmentOfficer	1	1	0	0	0	0	1	1
☐		17	F	Relative	43-54	BO	GovernmentOfficer	1	1	0	1	1	1	1	0
☐		18	F	Relative	48-54	Other	Other	0	0	0	0	0	0	0	0
☐		19	F	Mother	18-24	BO	GovernmentOfficer	1	0	1	0	1	0	0	0
☐		20	F	Friend	35-42	BO	Other	0	0	0	0	0	0	1	0
☐		21	F	Relative	35-42	MO,PHD	Other	0	1	0	0	0	0	0	0
☐		22	F	Friend	33-36	MO,PHD	GovernmentOfficer	1	1	0	0	0	1	1	0
☐		23	F	Friend	30-36	MO,PHD	Other	1	1	0	1	1	1	1	1
☐		24	F	Relative	42-48	BO	Employee	1	1	0	0	0	1	1	0



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost/phpmyadmin/'. The main content area displays a table with the following columns: Hobby_Risk, Hobby_Travel, Hobby_Technology, Hobby_Sport, Hobby_Music, Hobby_Food, Hobby_Art, Hobby_Party, Hobby_Romance, Hobby_Collect, Hobby_Other, Other, Choice1, and Choice2. The table contains 20 rows of data, each representing a different hobby or interest. The interface also includes a sidebar with a search bar and a list of database tables: 'personinfo', 'personname', and 'personcity'.

Hobby_Risk	Hobby_Travel	Hobby_Technology	Hobby_Sport	Hobby_Music	Hobby_Food	Hobby_Art	Hobby_Party	Hobby_Romance	Hobby_Collect	Hobby_Other	Other	Choice1	Choice2
0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0		A	B
1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0		A	D
1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0		A	D
1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0		A	B
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	เลือก อื่น	A	C
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	เลือก อื่น	D	D
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		A	A
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		A	A
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0		A	B
0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0		A	B
1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0		A	D
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		B	D
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		D	B
0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0		A	C
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		A	D
1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0		A	C
1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	เลือก อื่น	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0		C	D
1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0		A	D
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0		A	D
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0		A	D
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0		A	A
1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0		A	A
1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0		B	D
1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0		A	D



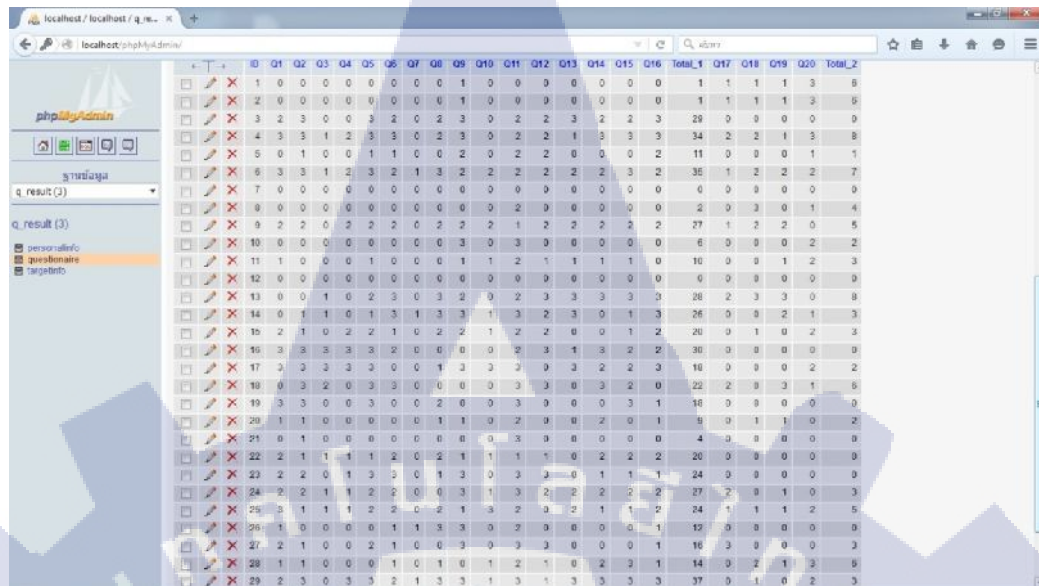
Localhost / localhost / q.re...
localhost/phpMyAdmin/

tbl_result (3)

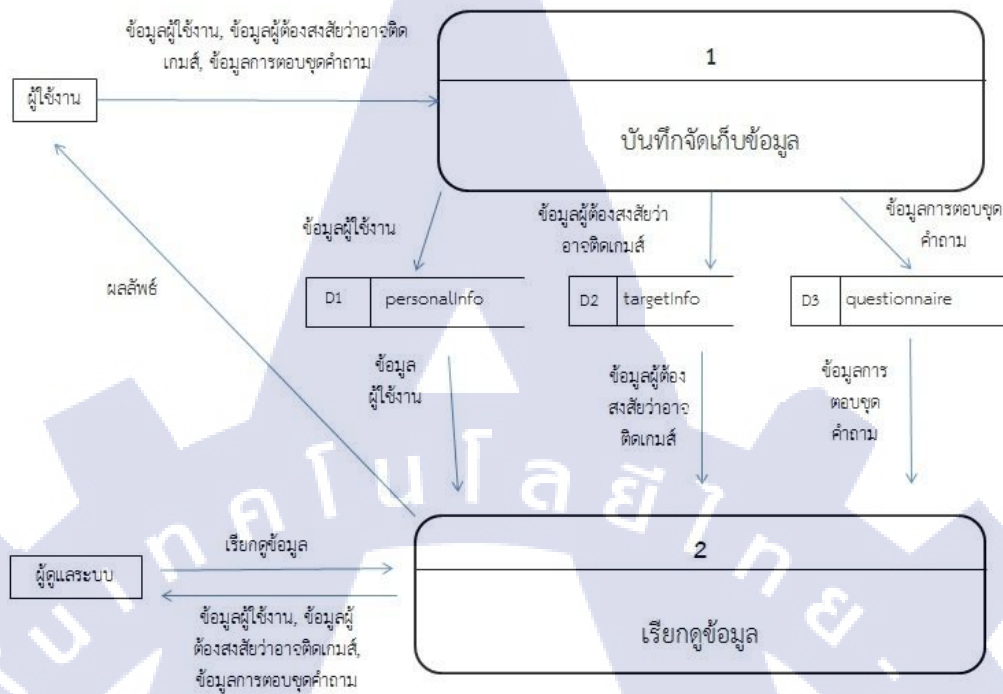
tbl_result (3)

tbl_result (3)

ID	Sex	Age	Education	Autistic_Spectrum	Relaxation	Brain_Disease	Allergy	Hyperactive	Daily_Pain	No_Disease	Other_Disease	Game_Com	Game_Mobile
1	F	12-10	High	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
2	M	12-18	High	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
3	F	0-12	Primary	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
4	F	18-24	BD	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
5	F	49-54	ED	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
6	F	18-24	High	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
7	M	28-36	Diploma	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1
8	M	12-18	High	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
9	F	12-10	High	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
10	F	0-12	Primary	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
11	M	18-24	Diploma	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
12	F	18-24	High	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
13	M	24-30	Other	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
14	M	24-30	BD	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
15	M	12-18	High	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
16	M	18-24	High	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
17	M	12-18	High	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1
18	M	38-36	Diploma	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
19	M	0-12	Primary	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
20	F	59+	High	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
21	F	42-48	BD	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
22	M	0-12	Primary	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
23	F	38-36	BD	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
24	M	38-30	MCPHD	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
25	M	12-10	High	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
26	F	38-30	BD	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0



	ID	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Total_1	Q17	Q18	Q19	Q20	Total_2
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	3	6
2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	3	6
3	2	3	0	0	3	2	0	2	3	0	2	2	3	2	2	3	29	0	0	0	0	0	0
4	3	3	1	2	3	3	0	2	3	0	2	2	1	3	3	3	34	2	2	1	3	8	8
5	0	1	0	0	1	1	0	0	2	0	2	2	0	0	0	2	11	0	0	0	1	1	1
6	3	3	1	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	35	1	2	2	2	7	7
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	3	0	1	4	4
9	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	1	2	2	2	2	27	1	2	2	0	5	5
10	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	0	0	0	0	6	0	0	0	2	2	2
11	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	0	10	0	0	1	2	3	3
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	1	0	2	3	0	3	2	0	2	3	3	3	3	3	28	2	3	3	0	9	9
14	0	1	1	0	1	3	1	3	3	1	3	2	3	0	1	3	26	0	0	2	1	3	3
15	2	1	0	2	2	1	0	2	2	1	2	2	0	0	1	2	20	0	1	0	2	3	3
16	3	3	3	3	3	2	0	0	0	0	0	3	1	3	2	2	30	0	0	0	0	0	0
17	3	2	3	3	3	0	0	1	3	3	0	3	2	2	3	0	10	0	0	0	2	2	2
18	0	3	2	0	3	3	0	0	0	0	3	3	0	3	2	0	22	2	0	3	1	6	6
19	3	3	0	3	0	3	0	2	0	3	0	0	3	1	0	3	18	0	0	0	0	0	0
20	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	2	0	1	9	0	1	1	0	2	2
21	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0
22	2	1	1	1	1	2	0	2	1	1	1	1	0	2	2	2	20	0	0	0	0	0	0
23	2	2	0	1	3	3	0	1	3	0	3	3	0	1	1	1	24	0	0	0	0	0	0
24	2	2	1	1	2	2	0	0	3	1	3	2	2	2	2	2	27	2	0	1	0	3	3
25	3	1	1	1	2	2	0	2	1	3	2	0	2	1	1	2	24	1	1	1	2	5	5
26	1	0	0	0	0	1	1	3	3	0	0	0	0	0	0	1	12	0	0	0	0	0	0
27	2	1	0	0	2	1	0	0	3	0	3	0	0	0	0	1	16	3	0	0	0	3	3
28	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	2	3	1	14	0	2	1	3	6	6
29	2	3	0	3	3	2	1	3	3	1	3	1	3	3	3	3	37	0	1	0	2	3	3



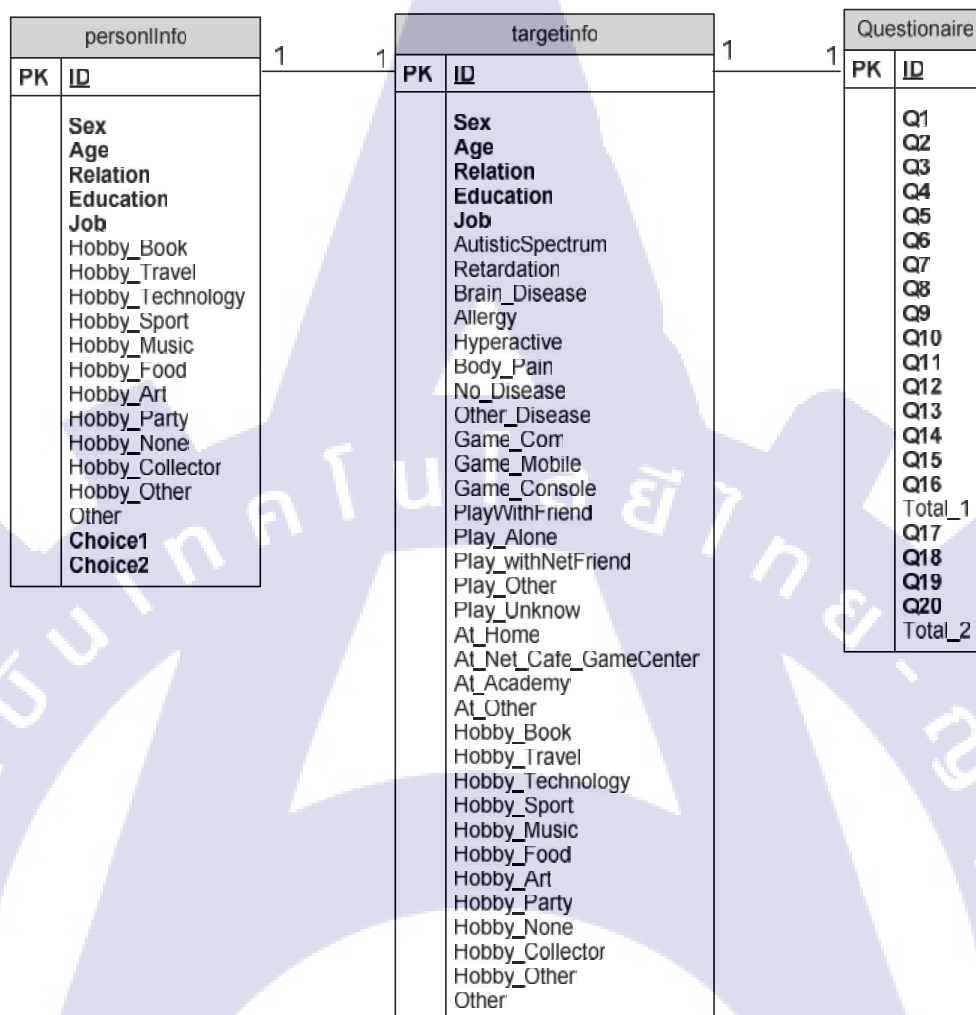
คำอธิบายการประมวลผลของกระบวนการ (Process Description)

ตารางที่ 4.1 คำอธิบายการประมวลผลของกระบวนการที่ 1 : บันทึกจัดเก็บข้อมูล

คำอธิบายการประมวลผล (Process Description)	
ระบบ (System)	ระบบบันทึกข้อมูลแบบสอบถาม
หมายเลข DFD (DFD Number)	1
ชื่อกระบวนการ (Process Name)	บันทึกข้อมูลส่วนตัวของผู้ทำแบบสอบถาม
Entity ที่เกี่ยวข้อง	ผู้ใช้งาน
คลังเก็บข้อมูล (Data Storage)	D1=คลังข้อมูล PersonalInfo, D2=คลังข้อมูล TargetInfo, D3 = คลังข้อมูล Questionaire
ข้อมูลนำเข้า (Input Data Flows)	ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์, ข้อมูลการตอบชุดคำถาม
ข้อมูลออก (Output Data Flows)	ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์, ข้อมูลการตอบชุดคำถาม
คำอธิบาย (Description)	ผู้ใช้งานบันทึก ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์, ข้อมูลการตอบชุดคำถาม ลงในแบบสอบถาม และข้อมูลถูกจัดเก็บลงฐานข้อมูล D1, D2 และ D3 ตามลำดับ จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการ ขั้นที่ 2

ตารางที่ 4.2 คำอธิบายการประมวลผลของกระบวนการที่ 2 : เรียกดูข้อมูล

คำอธิบายการประมวลผล (Process Description)	
ระบบ (System)	ระบบบันทึกข้อมูลแบบสอบถาม
หมายเลข DFD (DFD Number)	2
ชื่อกระบวนการ (Process Name)	ทำการส่งแบบสอบถาม V.1 และคำถามสัมภาษณ์
Entity ที่เกี่ยวข้อง	ผู้ใช้งาน, ผู้ดูแลระบบ
คลังเก็บข้อมูล (Data Storage)	D1=คลังข้อมูล PersonalInfo, D2=คลังข้อมูล TargetInfo, D3 = คลังข้อมูล Questionnaire
ข้อมูลนำเข้า (Input Data Flows)	เรียกดูข้อมูล, ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์, ข้อมูลการตอบชุดคำถาม
ข้อมูลออก (Output Data Flows)	ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์, ข้อมูลการตอบชุดคำถาม, ผลลัพธ์
คำอธิบาย (Description)	ผู้ใช้งานจะได้ผลลัพธ์ของการทำแบบสอบถามหลังจากบันทึกข้อมูลครบถ้วน และ ผู้ดูแลระบบ สามารถเรียกดูข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์, ข้อมูลการตอบชุดคำถาม จากฐานข้อมูลได้



รูปที่ 4.22 แผนภาพ E-R Diagram ของระบบบันทึกข้อมูลแบบสอบถาม

4.2 รายละเอียด Entity และ Attribute ของฐานข้อมูล

ส่วนของ ข้อมูลผู้ใช้งาน (PersonallInfo) มีดังนี้

Entity ได้แก่ personallInfo = ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน

Attribute ได้แก่

ID = หมายเลขระบุตัวตนของชุดคำถาม (Primary Key)

Sex= เพศ, Relation = ความสัมพันธ์กับคนที่เขาสงสัยว่าติดเกมส์

Age= อายุ, Education= วุฒิการศึกษา

Job= อาชีพ

Hobby_Book= งานอดิเรกเกี่ยวกับหนังสือ
 Hobby_Travel= งานอดิเรกเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
 Hobby_Technology= งานอดิเรกเกี่ยวกับเทคโนโลยี
 Hobby_Sport= งานอดิเรกเกี่ยวกับกีฬา
 Hobby_Music= งานอดิเรกเกี่ยวกับดนตรี
 Hobby_Food= งานอดิเรกเกี่ยวกับอาหาร
 Hobby_Art= งานอดิเรกเกี่ยวกับศิลปะ
 Hobby_Party= งานอดิเรกเกี่ยวกับงานเลี้ยงสังสรรค์
 Hobby_None= ไม่มีงานอดิเรก
 Hobby_Collector= งานอดิเรกเกี่ยวกับการสะสม
 Hobby_Other = มีงานอดิเรกอื่นๆนอกเหนือจากตัวเลือกที่มีให้ในระบบ
 Other = งานอดิเรกหนึ่งอย่างที่ไม่ทำระบุลงมา
 Choice1 = คำตอบที่ผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถามเลือกในข้อคำถามแรก
 Choice2 = คำตอบที่ผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถามเลือกในข้อที่สอง

ส่วนของ ข้อมูลบุคคลที่ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์ (TargetInfo) มีดังนี้

Entity ได้แก่ targetInfo = ข้อมูลของผู้ต้องสงสัยว่าอาจติดเกมส์

Attribute ได้แก่

ID = หมายเลขระบุตัวตนของชุดคำถาม (Primary Key, Foreign Key)

Sex= เพศ

Age= อายุ

Education= วุฒิกการศึกษา

Job= อาชีพ

AutisticSpectrum = โรคประจำตัว ออทิสติก / แอสเพอร์เกอร์

Retardation = โรคประจำตัวความบกพร่องต่างๆ

Brain_Disease = โรคประจำตัวเกี่ยวกับสมอง

Allergy = โรคประจำตัวเกี่ยวกับภูมิแพ้

Hyperactive = โรคประจำตัวเกี่ยวกับสมาธิสั้น

Body_Pain = โรคประจำตัวเกี่ยวกับการเจ็บปวดตามร่างกาย

No_Disease = ไม่มีโรคประจำตัว

Other_Disease = โรคประจำตัวอื่นๆนอกเหนือจากที่มีในตัวเลือก

Game_Com = ประเภทของเครื่องมือเล่นเกมที่เล่นเป็นคอมพิวเตอร์
 Game_Mobile = ประเภทของเครื่องมือเล่นเกมเป็นมือถือ
 Game_Console = ประเภทของเครื่องมือเล่นเกมเป็นเครื่องเกมคอนโซล
 PlayWithFriend = เล่นเกมส์กับเพื่อน
 Play_Alone = เล่นคนเดียว
 Play_withNetFriend = เล่นกับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต
 Play_Other = เล่นกับบุคคลอื่นๆนอกเหนือตัวเลือก
 Play_Unknow = ไม่ทราบว่าเขาเล่นกับใครนอกเหนือตัวเลือกอีกบ้าง
 At_Home = สถานที่เล่นเกมคือบ้าน
 At_NetCafe_GameCenter = สถานที่เล่นเกมคือร้านอินเทอร์เน็ต หรือ ร้านเกมส์
 At_Academy = สถานที่เล่นเกมคือ สถาบันการศึกษา
 At_Other = สถานที่เล่นเกมเป็นสถานที่อื่นๆนอกเหนือตัวเลือก
 Hobby_Book= งานอดิเรกเกี่ยวกับหนังสือ
 Hobby_Travel= งานอดิเรกเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
 Hobby_Technology= งานอดิเรกเกี่ยวกับเทคโนโลยี
 Hobby_Sport= งานอดิเรกเกี่ยวกับกีฬา
 Hobby_Music= งานอดิเรกเกี่ยวกับดนตรี
 Hobby_Food= งานอดิเรกเกี่ยวกับอาหาร
 Hobby_Art= งานอดิเรกเกี่ยวกับศิลปะ
 Hobby_Party= งานอดิเรกเกี่ยวกับงานเลี้ยงสังสรรค์
 Hobby_None= ไม่มีงานอดิเรก
 Hobby_Collector= งานอดิเรกเกี่ยวกับการสะสม
 Hobby_Other = มีงานอดิเรกอื่นๆนอกเหนือจากตัวเลือกที่มีให้ในระบบ
 Other = งานอดิเรกหนึ่งอย่างที่ผู้ทำระบุงมา

ส่วนของ ข้อมูลการตอบชุดคำถาม (Questionnaire) มีดังนี้

Entity ได้แก่ questionnaire = ข้อมูลการตอบชุดคำถาม

Attribute ได้แก่

questionnaire = ข้อมูลการตอบของชุดคำถาม

ID = หมายเลขระบุตัวตนของชุดคำถาม (Primary Key, Foreign Key)

Q1 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 1

Q2 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 2

Q3 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 3

Q4 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 4

Q5 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 5

Q6 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 6

Q7 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 7

Q8 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 8

Q9 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 9

Q10 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 10

Q11 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 11

Q12 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 12

Q13 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 13

Q14 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 14

Q15 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 15

Q16 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 16

Total_1 = ผลรวมคะแนนตั้งแต่ข้อที่ 1-16

Q17 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 17

Q18 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 18

Q19 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 19

Q20 = คะแนนของการตอบคำถามข้อที่ 20

Total_2 = ผลรวมคะแนนตั้งแต่ข้อที่ 17-20

TNI

บทที่ 5

บทสรุป ข้อเสนอแนะ บทวิจารณ์

5.1 บทสรุป

ในงานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อเพิ่มความสะดวกในการทำแบบสอบถามและมีประสิทธิภาพในการชี้วัดปัญหาการติดยาเสพติดรวมถึงการให้คำแนะนำเบื้องต้นที่เหมาะสมแก่บุคคลทั่วไป ซึ่งทางผู้วิจัยคาดหวังว่า งานวิจัยนี้จะช่วยบรรเทาปัญหาการติดยาเสพติดที่เกิดขึ้นในสังคมได้บ้าง ทั้งนี้งานวิจัยได้บรรลุจุดประสงค์ ได้แก่

1. สามารถวิเคราะห์ระดับของการติดยาเสพติดโดยใช้แบบสอบถามที่ปรับปรุงขึ้น
2. ประเมินการติดยาเสพติดได้โดยอาศัยแบบสอบถามในเว็บแอปพลิเคชัน
3. จากคะแนนที่ผู้ประเมินทำได้ สามารถนำไปเทียบเพื่อได้คำแนะนำในการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และกลุ่มอาสาสมัครร้อยละ 22 ให้ความเห็นว่าดีและมีประโยชน์
4. ให้ความสะดวกในการทำ และใช้ปริมาณเวลาที่ใช้ทำแบบสอบถามนั้นน้อยกว่าของต้นแบบที่ใช้ในการพัฒนาอย่างชัดเจน

5.2 ข้อเสนอแนะและบทวิจารณ์

ด้านชุดคำถามที่ใช้ในการชี้วัดกลุ่มอาการผิดปกติ ปัจจุบันยังไม่มีแบบสอบถามชี้วัดกลุ่มอาการDisruptive Mood Dysregulation Disorder อย่างเป็นทางการ (unofficial) และ ชุดคำถามวัดการติดยาเสพติดที่ทำโดยคนไทยและใช้ในคนไทยที่เป็นทางการ (official) นั้นยังมีไม่มากนัก ควรจะมีการสร้างชุดแบบสอบถาม และ ศึกษาเพิ่มเติม

โดยภาพรวมแล้วงานวิจัยนี้ยังมีช่องทางการพัฒนาต่อยอดสำหรับงานวิจัยในอนาคตอีกมาก ทั้งในด้านจิตเวชศาสตร์และในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะส่วนติดต่อผู้ใช้อย่างคงมีช่องทางการพัฒนาเพื่อให้สามารถรองรับความต้องการและความรู้ใหม่ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างเหมาะสมดังนี้

- การปรับปรุงรูปแบบของหน้าจอแสดงผลให้ตอบสนองต่อความต้องการผู้ใช้ที่อาจเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต
- การปรับปรุงคำแนะนำที่อาจเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต
- พัฒนาการของชุดคำถาม ที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม ยิ่งขึ้นในอนาคต

การนำข้อมูลไปใช้ต่อไปในอนาคต ทั้งนี้หากมีการสะสมข้อมูลมากขึ้นจะสามารถทำเหมืองข้อมูล (Data Mining) เพื่อหาความสัมพันธ์ของข้อมูลได้ ซึ่งอาจค้นหาสาเหตุที่ตรงกับผู้ป่วยและนำไปสู่ขั้นตอนของการจัดการรักษาได้อย่างเหมาะสม



TNI

บรรณานุกรม

TNI

บรรณานุกรม

- [1] R. A. Bartle, “Hearts clubs diamonds spades : player who suit MUDs,” *Journal of MUD Research* 1, vol.1, pp.19, June 1996.
- [2] D. J. Kuss, “Internet gaming addiction : current perspectives,” *Psychology Research and Behavior Management*, vol.6, pp.125-137, November 2013.
- [3] สำนักงานสถิติแห่งชาติ, “รายงานผลการสำรวจเด็กและเยาวชน พ.ศ.2545,” [Online]. Available : <http://service.nso.go.th/nso/data/02/child.html>. [Accessed : September 2, 2014].
- [4] สำนักงานสถิติแห่งชาติ, รายงานผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ.2546, กรุงเทพฯ : สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2546.
- [5] ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, “Game Addiction: The Crisis and Solution,” [Online]. Available : <http://rama4.mahidol.ac.th/ramamental/sites/default/files/public/pdf/Game%20Addiction%20-%20The%20Crisis%20and%20Solution.pdf/>. [Accessed : September 2, 2014].
- [6] เติลินีส์, “ข่าวประจำวันวันที่ 15 ตุลาคม พ.ศ.2556,” [Online]. Available : <http://www.dailynews.co.th/Content/education/188403/เด็กติดเกมหนัก+ผงะพุ่งลิ้ว3ล.+ก้าวร้าว-ฆ่าตัวตาย/>. [Accessed : September 5, 2014].
- [7] ผู้จัดการ, “ข่าวประจำวันวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556,” [Online]. Available : <http://www.manager.co.th/Crime/ViewNews.aspx?NewsID=956000025276/>. [Accessed : September 5, 2014].
- [8] A. M. Weinstein, “Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users,” *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, vol.36, pp.268-276, 2010.
- [9] สำนักงานสถิติแห่งชาติ, “รายงานผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546,” [Online]. Available : http://service.nso.go.th/nso/data/02/02_1files/summary/internet.pdf. [Accessed : September 5, 2014].
- [10] สำนักคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, “เยาวชนไทยครองแชมป์ติดอินเทอร์เน็ตในเอเชีย,” [Online]. Available : <http://web.nrru.ac.th/blog/computer/read.php?135>. [Accessed : September 5, 2014].

- [11] ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, “การพัฒนาแบบทดสอบการติดเกมส์ (The Development of Game Addiction Screening Test (GAST)),” *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, ปีที่ 59, ฉบับที่ 1, หน้า 3-14, มกราคม-มีนาคม 2557.
- [12] ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, “การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น (Identifying Protective Factors for Game Addiction in Children and Adolescents),” [Online]. Available : http://www.healthygamer.net/sites/default/files/scribd/chbabprac-haachnthawaip_20-3-09.pdf. [Accessed : March 15, 2015].
- [13] N. Yee, “Motivations of Play in MMORPGs. Result from a Factor Analytic Approach,” [Online]. Available : <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf/>. [Accessed : September 2, 2014].
- [14] S. Huh and N. D. Bowman, “Perception of addiction to online games as a function of personality Traits,” *Journal of Media Psychology*, vol.13, no.2, pp.1-31, April 2008.
- [15] D. Dixon, “Player Types and Gamification,” [Online]. Available : <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/11-Dixon.pdf>. [Accessed : September 2, 2014].
- [16] R. H. Schwartz, “Excessive participation in on-line internet action games by two american teenagers : case report, description of extent of overuse, and adverse consequences,” *Open Journal of Pediatrics*, vol.3, pp.201-203, 2013.
- [17] *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed., American Psychiatric Association, Washington, D.C., USA, 2013, pp. 795-798.
- [18] *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed., American Psychiatric Association, Washington, D.C., USA, 2013, pp.156-160.
- [19] มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, “ระบบผู้เชี่ยวชาญ,” [Online]. Available : <http://elearning.northcm.ac.th/mis/content.asp?ContentID=76&LessonID=11>. [Accessed : September 2, 2014].
- [20] Wikipedia, “ระบบผู้เชี่ยวชาญ,” [Online]. Available : <http://th.wikipedia.org/wiki/ระบบผู้เชี่ยวชาญ/>. [Accessed : September 2, 2014].
- [21] M. M. Romero et al., “Developing a system for advanced monitoring and intelligent drug administration in critical care units using ontologies,” *International Journal of Knowledge-Based and Intelligent Engineering Systems* vol.17, pp.45-53, 2013.

- [22] พัชรภรณ์ ราชประดิษฐ์ และจันทนา จันทราพรชัย, “ระบบผู้เชี่ยวชาญเพื่อวินิจฉัยโรคข้าว (Expert system for rice disease diagnosis),” *Veridian E-Journal*, vol.6, no.1, pp.904-913, January-April 2013.
- [23] McLeod, “*Likert-Scale*,” [Online]. Available : <http://www.simplypsychology.org/likert-scale.html>. [Accessed : September 2, 2014].
- [24] Wikipedia, “*Likert-Scale*,” [Online]. Available : http://en.wikipedia.org/wiki/Likert_scale/. [Accessed : September 2, 2014].
- [25] K. Chanchongpanit, “*แนะนำภาษา PHP*,” [Online]. Available : kapol.htc.ac.th/download/PHP.doc. [Accessed : January 10, 2016].
- [26] Wikipedia, “*จาวาสคริปต์*,” [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/จาวาสคริปต์>. [Accessed : January 10, 2016].
- [27] Wikipedia, “*มายเอสคิวแอล*,” [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/มายเอสคิวแอล>. [Accessed : January 10, 2016].

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.
GAST ฉบับผู้ปกครอง

TNI

แบบทดสอบการติดเกม ฉบับผู้ปกครอง

Game Addiction Screening Test (GAST): Parent Version

Healthy
Gamer

คำชี้แจง : กรุณาอ่านข้อคำถามต่อไปนี้โดยละเอียด และเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของลูกท่านมากที่สุด
ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่กำหนดให้

ข้อคำถาม

ใช่เลย

อาจจะใช่

ไม่แน่ใจ

ไม่ใช่เลย

ตั้งแต่มารู้จักลูก...

1. ...ลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก ☐ ☐ ☐ ☐
2. ...ลูกมักเล่นเกมจนลืมเวลา ☐ ☐ ☐ ☐
3. ...ความสัมพันธ์ระหว่างลูกกับคนในครอบครัวแย่ลง ☐ ☐ ☐ ☐
4. ...ลูกเคยเล่นเกมติดมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว ☐ ☐ ☐ ☐

ตั้งแต่มารู้จักลูก...

5. ...ลูกมักเล่นเกมเกินเวลาที่กำหนดไว้ ☐ ☐ ☐ ☐
6. ...ลูกมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉีกเกม ☐ ☐ ☐ ☐
7. ...ลูกเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม ☐ ☐ ☐ ☐
8. ...เรื่องที่ลูกคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม ☐ ☐ ☐ ☐

ตั้งแต่มารู้จักลูก...

9. ...ลูกใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ☐ ☐ ☐ ☐
10. ...การเรียนของลูกแย่ลงกว่าเดิม ☐ ☐ ☐ ☐
11. ...กลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วย ชอบเล่นเกมเหมือนลูก ☐ ☐ ☐ ☐
12. ...เวลาที่ฉีกเกมไม่พอใจเล่นเกมมาก ลูกมักทำไม่ได้ ☐ ☐ ☐ ☐

ตั้งแต่มารู้จักลูก...

13. ...ลูกใช้เงินส่วนมากไปกับเกม
(เช่น ซื้อบัตรของขวัญ ซื้อหนังสือเกม ซื้อสิ่งของในเกม) ☐ ☐ ☐ ☐
14. ...อารมณ์ของลูกเปลี่ยนไป
(เช่น เบื่อง่าย หงุดหงิดง่าย ขี้รำคาญ) ☐ ☐ ☐ ☐
15. ...พฤติกรรมของลูกเปลี่ยนไป
(เช่น เกียจท้ง ไม่เชื่อฟัง ไม่รับผิดชอบ) ☐ ☐ ☐ ☐
16. ...อันคิดว่าลูกวันติดเกม ☐ ☐ ☐ ☐

A ☐ B ☐ C ☐

รวมคะแนน A+B+C =

ภาคผนวก ข.

Source Code ของเว็บแอปพลิเคชัน

TNI

Source Codeของเว็บแอปพลิเคชัน

ในหัวข้อนี้จะแสดง Source Code ของผู้วิจัย ที่ใช้พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อความสะดวกในการศึกษาพัฒนา จึงได้แบ่งส่วนสำคัญหลักออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนแนะนำก่อนการเข้าทำและข้อตกลงในการใช้งาน (หน้าที่ 64)
2. ส่วนบันทึกข้อมูลส่วนตัวผู้เข้าร่วมการทดสอบ (หน้าที่ 66)
3. ส่วนบันทึกข้อมูลส่วนตัวของผู้ที่อาจติดเกมส์ (หน้าที่ 82)
4. ชุดคำถามวัดการติดเกมส์และ Disruptive Mood Dysregulation Disorder (หน้าที่ 98)

5. การคำนวณและแสดงผลลัพธ์ของการทำชุดคำถามพร้อมทั้งเลือกให้คำแนะนำเบื้องต้น (หน้าที่ 119) ทั้งนี้ในตัวเล่มได้แนบสำเนาข้อมูลของ Source Code ทั้งหมดที่ใช้ในงานวิจัยนี้มาพร้อมกันด้วย โดยองค์ประกอบย่อยอื่นๆ สามารถศึกษาได้จากสำเนาข้อมูลนี้(สามารถอ่านเปิดดูได้ด้วยโปรแกรม Notepad และ Dream Weaver)

รายละเอียดของ Source Code ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ เป็นภาษา PHP และ Javascript โดยส่วนสำคัญหลักของการทำงานแบ่งออกเป็น 5 ส่วน มีรายละเอียด ดังนี้

1. ส่วนแนะนำก่อนการเข้าทำและข้อตกลงในการใช้งาน

```
<html>
<head>
<meta charset="utf-8" />
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title> Home Page </title>
<link href="Content/bootstrap.css" rel="stylesheet"/>
<link href="Content/site.css" rel="stylesheet"/>
<scriptsrc="Scripts/modernizr-2.8.3.js"></script>
</head>
<body>

<div class="container body-content">
<div class="jumbotron">
<h2>Introduction - คำแนะนำเบื้องต้นก่อนการเข้าทำแบบสอบถาม</h2>
<p class="lead">แบบสอบถามชุดนี้ได้ใช้ แบบสอบถามชี้วัดการติดเกมส์ (GAST: Game Addiction Screen Test) ของรองศาสตราจารย์นายแพทย์ชาญวิทย์ พรนภดล เป็นต้นแบบในการศึกษาและพัฒนา โดยนอกการวัดการ
```

ติตเกมส์แล้วยังมีการเพิ่มข้อสงสัยในการบ่งชี้กลุ่มอาการ Disruptive Mood Dysregulation Disorder (DMDD) (อ้างอิงการตั้งสงสัยจากคู่มือ DSM-V) ลงในแบบสอบถามด้วย </p>

<p>แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถาม ,ข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติตเกมส์ และ ส่วนชุดคำถาม</p>

<p>หลังจากทำเสร็จท่านจะได้ทราบผลลัพธ์ของแบบสอบถามด้วย</p></div>

<div class="row">

<div class="col-md-12">

<h2>ข้อตกลงของผู้ใช้งาน (USER AGREEMENT)</h2>

<p>

<ul class="list-group">

แบบสอบถามชุดนี้ เป็นการเผยแพร่สำหรับ การศึกษาและ เพิ่มช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลสำหรับผู้สนใจเท่านั้น

แบบสอบถามชุดนี้เป็น แบบสอบถามที่เป็นแบบไม่เป็นทางการ (Unofficial) โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชเป็นที่ปรึกษาในการพัฒนา ดังนั้นความแม่นยำนั้นอาจมีใช้ 100%

ห้ามทำซ้ำ ลอกเลียน โดยมีได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงานใดๆบนเว็บไซต์นี้ (รวมถึงเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกันทั้งหมด) หากต้องการนำไปใช้ กรุณาติดต่อ admin ทางอีเมล ka_charkris@tni.ac.th เพื่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ไม่อนุญาตให้นำข้อมูลต่างๆในเว็บไซต์นี้ (รวมถึงเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกันทั้งหมด) ไปใช้เชิงพาณิชย์ใดๆทั้งสิ้น

ข้อมูลส่วนตัวของผู้ทำทั้งหมดจะถูกเก็บรักษาเป็นความลับ และ จะถูกใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น

</p>

<p>หากท่านยอมรับข้อตกลงข้างต้นทั้งหมดแล้ว ให้กดปุ่ม Agree เพื่อเข้าสู่แบบสอบถาม</p>

<p>Agree »</p>

</div>

</div>

<?php

include_once("footer.php");

?>

</div>

<scriptsrc="Scripts/jquery-2.1.3.js"></script>

<scriptsrc="Scripts/bootstrap.js"></script>

```

        <scriptsrc="Scripts/respond.js"></script>

</body>
</html>

```

2. ส่วนบันทึกข้อมูลส่วนตัวผู้เข้าร่วมการทดสอบ

```

<html>
<head>
<meta charset="utf-8" />
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Personal Info.</title>
<link href="Content/bootstrap.css" rel="stylesheet"/>
    <link href="Content/site.css" rel="stylesheet"/>
<scriptsrc="Scripts/modernizr-2.8.3.js"></script>
</head>
<?
//include_once("Menu.php");
//    include "counter.php";
//    echo " No. $row";
?>

    <div class="container body-content">
<div class="row">
<div class="col-lg-12">
<h1 class="page-header"><font color="#0000FF">ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถาม </font>
<small><span class="glyphicon glyphicon-info-sign" aria-hidden="true"></span></small>
</h1>
</div>
</div>
<form action="PersonalInfo_action.php" class="form-horizontal" method="post" role="form"
name="frm" id="frm">
<div class="form-group">
    <label class="col-md-3 control-label" for="rdoSex"><font color="#0000FF">เพศของท่าน
</font></label>
<div class="col-md-9">

```



```

<label class="radio-inline">
<input type="radio" name="rdoSex" id="rdoSex1" value="M">ชาย
</label>
<label class="radio-inline">
<input type="radio" name="rdoSex" id="rdoSex2" value="F">หญิง
</label>
<span class="field-validation-valid text-danger" data-valmsg-for="rdoSex" data-valmsg-
replace="true"></span>
</div>
</div>

<div class="form-group">
<label class="col-md-3 control-label" for="rdoAge"><font color="#0000FF">ช่วงอายุของ
ท่าน</font></label>
<div class="col-md-9">
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge1" value="6-12"> 6-12 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge2" value="12-18"> 12-18 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge3" value="18-24"> 18-24 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge4" value="24-30"> 24-30 ปี
</label>
</div>

```

```

<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge5" value="30-36"> 30-36 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge6" value="36-42"> 36-42 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge7" value="42-
48"> 42-48 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge8" value="48-54"> 48-54 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge9" value="54-60"> 54-60 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge" id="rdoAge10" value="60+"> 60 ปี หรือมากกว่า
</label>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group">

```

```

<label class="col-md-3 control-label" for="rdoEdu"><font color="#0000FF">วุฒิการศึกษา
ของท่าน (ล่าสุดที่ท่านได้รับ)</font></label>

```

```

<div class="col-md-9">

```

```

<div class="radio">

```

```

<label>

```

```

<input type="radio" name="rdoEdu" id="rdoEdu1" value="Primary">ประถม

```

```

</label>

```

```

</div>

```

```

<div class="radio">

```

```

<label>

```

```

<input type="radio" name="rdoEdu" id="rdoEdu2" value="High">มัธยม

```

```

</label>

```

```

</div>

```

```

<div class="radio">

```

```

<label>

```

```

<input type="radio" name="rdoEdu" id="rdoEdu3" value="Diploma">ปวช./ปวส./อนุปริญญา

```

```

</label>

```

```

</div>

```

```

<div class="radio">

```

```

<label>

```

```

<input type="radio" name="rdoEdu" id="rdoEdu4" value="BD">ปริญญาตรี

```

```

</label>

```

```

</div>

```

```

<div class="radio">

```

```

<label>

```

```

<input type="radio" name="rdoEdu" id="rdoEdu5" value="MD./PhD.">สูงกว่าปริญญาตรี

```

```

</label>

```

```

</div>

```

```

<div class="radio">

```

```

<label>

```

```

<input type="radio" name="rdoEdu" id="rdoEdu6" value="Other">อื่นๆ

```

```

</label>

```

```

</div>

```

```

</div>

```

```

</div>

```

```

<div class="form-group">
    <label class="col-md-3 control-label" for="rdoJob"><font color="#0000FF">อาชีพของท่าน
</font></label>
    <div class="col-md-9">
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoJob" id="rdoJob1" value="Student">นักเรียน
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoJob" id="rdoJob2" value="College">นักศึกษา - นิสิต
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoJob" id="rdoJob3" value="GovernmentOfficer">ข้าราชการ
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoJob" id="rdoJob4" value="Owner">ธุรกิจส่วนตัว
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoJob" id="rdoJob5" value="Employee">รับจ้าง
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoJob" id="rdoJob6" value="None">
                ไม่ได้ประกอบอาชีพประจำ และไม่ได้เป็นนักศึกษา
            </label>
        </div>
    </div>

```

```

<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoJob" id="rdoJob7" value="Other">อื่นๆ
</label>
</div>
</div>
</div>

<div class="form-group">
<label class="col-md-3 control-label"><font color="#0000FF">ความสนใจพิเศษของท่าน
(สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)</font></label>
<div class="col-md-9">
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby1" id="chkHobby1" value="T" />หนังสือ (เช่น การอ่าน
นิยาย วรรณกรรม งานวิจัย ฯลฯ)
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby2" id="chkHobby2" value="T" />ท่องเที่ยว
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby3" id="chkHobby3" value="T" />เทคโนโลยี
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby4" id="chkHobby4" value="T" />กีฬา / การออกกำลังกาย
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>

```

```
<input type="checkbox" name="chkHobby5" id="chkHobby5" value="T" />ดนตรี  
</label>  
</div>  
  
<div class="checkbox">  
<label>  
<input type="checkbox" name="chkHobby6" id="chkHobby6" value="T" />อาหาร  
</label>  
</div>  
  
<div class="checkbox">  
<label>  
<input type="checkbox" name="chkHobby7" id="chkHobby7" value="T" />ศิลปะ (เช่น ต่อโมเดล เล่น  
ฟิกเกอร์ ฯลฯ)  
</label>  
</div>  
  
<div class="checkbox">  
<label>  
<input type="checkbox" name="chkHobby8" id="chkHobby8" value="T" />งานเลี้ยงสังสรรค์  
</label>  
</div>  
  
<!--div class="checkbox">  
<label>  
<input type="checkbox" name="chkHobby9" id="chkHobby9" value="T" />ไม่มี / ไม่ทราบ  
</label>  
</div-->  
  
<div class="checkbox">  
<label>  
<input type="checkbox" name="chkHobby10" id="chkHobby10" value="T" />การสะสมสิ่งที่น่าสนใจ  
</label>  
</div>  
  
<div class="checkbox">  
<label>  
<input type="checkbox" name="chkHobby11" id="chkHobby11" value="T" />อื่นๆ (1 อย่างเท่านั้น)  
</label>&nbsp;<br>  
<input type="text" name="txtHobbyOther" id="txtHobbyOther" value="" />  
</div>
```

```

</div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-md-3 control-label" for="rdoRelate"><font color="#0000FF">ความสัมพันธ์
    ของตัวท่านกับบุคคลที่ท่านสนใจได้แก่ บุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์</font></label>
    <div class="col-md-9">
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoRelate" id="rdoRelate1" value="Father">
    ท่านเป็นบิดา
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoRelate" id="rdoRelate2" value="Mother">
    ท่านเป็นมารดา
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoRelate" id="rdoRelate3" value="Parent">
    ท่านเป็นผู้ปกครอง
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoRelate" id="rdoRelate4" value="Friend">
    ท่านเป็นเพื่อน
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoRelate" id="rdoRelate5" value="Relative">
    ท่านเป็นญาติ
</label>

```



```

</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoRelate" id="rdoRelate6" value="Other">
    อื่นๆ
</label>
</div>
</div>
</div>

<H2><font color="#0000FF">ท่านคิดเห็นอย่างไรระหว่างตัวท่าน กับ บุคคลที่ท่านสงสัยว่าติดเกมส์
</font></H2>
<hr/>
<div class="form-group">
    <label class="control-label col-md-offset-1" for="rdoChoice1"><font color="#0000FF">1.
    ท่านรู้จักตัวเขามากแค่ไหน?</font></label>
    <div class="col-md-11 col-md-offset-1">
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoChoice1" id="rdoChoice11" value="A">รู้จักแน่นอน (พูดคุยกันทาง
                อินเทอร์เน็ต และพบปะกันเป็นประจำ)
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoChoice1" id="rdoChoice12" value="B">รู้จักบ้าง (มีการพบปะพูดคุยกัน
                เป็นครั้งคราว)
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoChoice1" id="rdoChoice13" value="C">รู้จักเล็กน้อย (รู้จักหน้าตากับชื่อ
                แต่ไม่สนิทมาก)
            </label>
        </div>
    </div>

```

```

<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoChoice1" id="rdoChoice14" value="D">แทบไม่รู้จักรั (รู้จักกันผ่าน
อินเตอร์เน็ตเท่านั้น)
</label>
</div>
</div>
</div>

<div class="form-group">
<label class="control-label col-md-offset-1" for="rdoChoice2"><font color="#0000FF">2.
สำหรับเกมส์ที่เขาเล่น ท่านได้รู้จักเกมส์นั้นมาก-น้อยเพียงใด?</font></label>
<div class="col-md-11 col-md-offset-1">
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoChoice2" id="rdoChoice21" value="A">รู้จักแน่นอน (อาจเคยมี
ประสบการณ์เล่น)
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoChoice2" id="rdoChoice22" value="B">รู้จักบ้าง (อาจเคยมีประสบการณ์
เล่น)
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoChoice2" id="rdoChoice23" value="C">ไม่แน่ใจ
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoChoice2" id="rdoChoice24" value="D">ไม่รู้จักรั / ไม่ได้สนใจ
</label>
</div>

```

```

</div>
</div>
<div class="form-group text-center">
    <input type="button" name="btnNext" id="btnNext" value="ต่อไป" class="btn btn-info btn-
lg">
</div>

</form>
<?php
    include_once("footer.php");
?>
</div>

<scriptsrc="Scripts/jquery-2.1.3.js"></script>
<scriptsrc="Scripts/bootstrap.js"></script>
<scriptsrc="Scripts/respond.js"></script>
<script>
    $(document).ready(function(){
        $("#btnNext").click(function(){
            if(!$("#input[name='rdoSex']:checked").val()){
                alert("โปรดระบุเพศ");
                $("#rdoSex1").focus();
                return false;
            }

            if(!$("#input[name='rdoRelate']:checked").val()){
                alert("โปรดระบุความสัมพันธ์กับบุคคลที่ท่านสนใจ");
                $("#rdoRelate1").focus();
                return false;
            }

            if(!$("#input[name='rdoAge']:checked").val()){
                alert("โปรดระบุช่วงอายุ");
                $("#rdoAge1").focus();
                return false;
            }
        });
    });

```

```

    }

    if(!$("#input[name='rdoEdu']:checked").val()){
        alert("โปรดระบุวุฒิการศึกษา");
        $("#rdoEdu1").focus();
        return false;
    }

    if(!$("#input[name='rdoJob']:checked").val()){
        alert("โปรดระบุอาชีพ");
        $("#rdoJob1").focus();
        return false;
    }

    if($("#chkHobby11").is(':checked')){
        if($("#txtHobbyOther").val() == ""){
            alert("โปรดระบุอื่นๆ");
            $("#txtHobbyOther").focus();
            return false;
        }
    }

    if(!$("#input[name='rdoChoice1']:checked").val()){
        alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 1");
        $("#rdoChoice1").focus();
        return false;
    }

    if(!$("#input[name='rdoChoice2']:checked").val()){
        alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 2");
        $("#rdoChoice2").focus();
        return false;
    }

    $("#frm").submit();
});

```

```

    });

</script>

<scriptsrc="Scripts/jquery-2.1.3.js"></script>
<scriptsrc="Scripts/bootstrap.js"></script>
<scriptsrc="Scripts/respond.js"></script>

</body>
</html>

```

3.ส่วนบันทึกข้อมูลส่วนตัวของผู้ที่อาจติดเกมส์

```

<?php
ob_start();
include_once "config.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8" />
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Target Info.</title>
<link href="Content/bootstrap.css" rel="stylesheet"/>
<link href="Content/site.css" rel="stylesheet"/>
<scriptsrc="Scripts/modernizr-2.8.3.js"></script>
</head>
<body>
<div class="container body-content">
<div class="row">
<div class="col-lg-12">
<h1 class="page-header"><FONT color="#0033CC">ข้อมูลของบุคคลที่ท่านสงสัยว่าอาจติดเกมส์
</font></h1>
</div>
</div>

```

```

<form action="TargetInfo_action.php" class="form-horizontal" method="post" role="form"
name="frm" id="frm">
<div class="form-group">
    <label class="col-md-3 control-label" for="rdoSex_t"><FONT color="#660099">เพศ (โดย
กำเนิด)</font></label>
    <div class="col-md-9">
        <label class="radio-inline">
            <input type="radio" name="rdoSex_t" id="rdoSex_t1" value="M">ชาย
        </label>
        <label class="radio-inline">
            <input type="radio" name="rdoSex_t" id="rdoSex_t2" value="F">หญิง
        </label>
        <span class="field-validation-valid text-danger" data-valmsg-for="rdoSex_t" data-valmsg-
replace="true"></span>
    </div>
</div>

<div class="form-group">
    <label class="col-md-3 control-label" for="rdoAge_t"><FONT color="#660099">ช่วงอายุของ
เขา</font></label>
    <div class="col-md-9">
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t1" value="6-12">6-12 ปี
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t2" value="12-18">12-18 ปี
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
                <input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t3" value="18-24">18-24 ปี
            </label>
        </div>
    </div>
</div>

```

```

</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t4" value="24-30">24-30 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t5" value="30-36">30-36 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t6" value="36-42">36-42 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t7" value="42-
48">42-48 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t8" value="48-54">48-54 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t9" value="54-60">54-60 ปี
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoAge_t" id="rdoAge_t10" value="60+">60 ปี หรือมากกว่า

```



```
</label>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="form-group">
```

```
    <label class="col-md-3 control-label" for="rdoEdu_t"><FONT color="#660099">วุฒิ  
การศึกษาของเขา (ล่าสุดที่เขาได้รับ)</font></label>
```

```
    <div class="col-md-9">
```

```
    <div class="radio">
```

```
    <label>
```

```
    <input type="radio" name="rdoEdu_t" id="rdoEdu_t1" value="Primary">ประถม
```

```
    </label>
```

```
    </div>
```

```
    <div class="radio">
```

```
    <label>
```

```
    <input type="radio" name="rdoEdu_t" id="rdoEdu_t2" value="High">มัธยม
```

```
    </label>
```

```
    </div>
```

```
    <div class="radio">
```

```
    <label>
```

```
    <input type="radio" name="rdoEdu_t" id="rdoEdu_t3" value="Diploma">ปวช./ปวส./อนุปริญญา
```

```
    </label>
```

```
    </div>
```

```
    <div class="radio">
```

```
    <label>
```

```
    <input type="radio" name="rdoEdu_t" id="rdoEdu_t4" value="BD">ปริญญาตรี
```

```
    </label>
```

```
    </div>
```

```
    <div class="radio">
```

```
    <label>
```

```
    <input type="radio" name="rdoEdu_t" id="rdoEdu_t5" value="MD/PhD.">สูงกว่าปริญญาตรี
```

```
    </label>
```

```
    </div>
```

```
    <div class="radio">
```

```

<label>
<input type="radio" name="rdoEdu_t" id="rdoEdu_t6" value="Other">อื่นๆ
</label>
</div>
</div>
</div>

<div class="form-group">
    <label class="col-md-3 control-label" for="rdoJob_t"><FONT color="#660099">อาชีพของ
    เขา</font></label>
    <div class="col-md-9">
        <div class="radio">
            <label>
            <input type="radio" name="rdoJob_t" id="rdoJob_t1" value="Student">นักเรียน
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
            <input type="radio" name="rdoJob_t" id="rdoJob_t2" value="College">นักศึกษา - นิสิต
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
            <input type="radio" name="rdoJob_t" id="rdoJob_t3" value="GovernmentOfficer">ข้าราชการ
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
            <input type="radio" name="rdoJob_t" id="rdoJob_t4" value="Owner">ธุรกิจส่วนตัว
            </label>
        </div>
        <div class="radio">
            <label>
            <input type="radio" name="rdoJob_t" id="rdoJob_t5" value="Employee">รับจ้าง
            </label>

```

```

</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoJob_t" id="rdoJob_t6" value="None">ไม่ได้ประกอบอาชีพ และไม่ได้เป็น
นักศึกษา
</label>
</div>
<div class="radio">
<label>
<input type="radio" name="rdoJob_t" id="rdoJob_t7" value="Other">อื่นๆ
</label>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label class="col-md-3 control-label" for="chkDisease_t"><FONT color="#660099">โรคประจำตัวของ
เขา </font>(สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ / หากไม่มีให้เว้นว่างไว้) </label>
<div class="col-md-9">
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkDisease_t1" id="chkDisease_t1" value="T" />แอสเพอร์เกอร์/ออทิ
สติก
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkDisease_t2" id="chkDisease_t2" value="T" />
ความบกพร่องทางการเรียนรู้(Retardation)
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkDisease_t3" id="chkDisease_t3" value="T" />

```

โรคเกี่ยวกับสมอง (เช่น โรคความจำเสื่อม(Alzheimer's Disease) ฯลฯ)

</label>

```
<div class="checkbox">
```

<label>

ภูมิแพ้

</label>

```
<div class="checkbox">
```

<label>

☐

สมาธิสั้น

</label>

```
<div class="checkbox">
```

<label>

โรคปวดข้อ/ข้อมือ/ปวดคอ

</label>

</div>

```
<div class="checkbox">
```

<label>

☐ อินท

</div>

</div>

```
<div class="form-group">
```

```
<label class="col-md-3 control-label" for="Game_Type"><FONT color="#660099">ประเภท  
เกมที่เขาล่น </font> (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) </label>
```

<div class="col-md-9">

```
<div class="checkbox">
```

<label>

```

<input type="checkbox" name="Game_Type1" id="Game_Type1" value="T" />เกมส์คอมพิวเตอร์
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="Game_Type2" id="Game_Type2" value="T" />เกมส์บนอุปกรณ์สื่อสาร
พกพา (เช่น smartphone, I-Pad)
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="Game_Type3" id="Game_Type3" value="T" />เกมส์บน
เครื่องเล่นเกม (เช่น PSP PSVita NDS PS4 Xbox ฯลฯ)
</label>&nbsp;
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label class="col-md-3 control-label" for="Play"><FONT color="#660099">เขาเล่นเกมกับ
ใครบ้าง</font> (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) </label>
<div class="col-md-9">
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="Play_WithFriend" id="Play_WithFriend" value="T" />เพื่อน
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="Play_Alone" id="Play_Alone" value="T" />เล่นคนเดียว
</label>
</div>
<div class="checkbox">

```

```

<label>
<input type="checkbox" name="Play_WithNetFriend" id="Play_WithNetFriend" value="T" />เพื่อน
ทางเน็ต
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="Play_Other" id="Play_Other" value="T" />อื่นๆ
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="Play_Unknow" id="Play_Unknow" value="T" />ไม่ทราบ
</label>&nbsp;
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label class="col-md-3 control-label"><FONT color="#660099">ความสนใจพิเศษของเขา
</font> (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)</label>
<div class="col-md-9">
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t1" id="chkHobby_t1" value="T" />หนังสือ (เช่น การอ่าน
นิยาย วรรณกรรม งานวิจัย ฯลฯ)
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t2" id="chkHobby_t2" value="T" />ท่องเที่ยว
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t3" id="chkHobby_t3" value="T" />เทคโนโลยี

```

```

</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t4" id="chkHobby_t4" value="T" />กีฬา / การออกกำลังกาย
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t5" id="chkHobby_t5" value="T" />ดนตรี
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t6" id="chkHobby_t6" value="T" />อาหาร
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t7" id="chkHobby_t7" value="T" />ศิลปะ (เช่น ต่อโมเดล
เล่นฟิกเกอร์ ฯลฯ)
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t8" id="chkHobby_t8" value="T" />งานเลี้ยงสังสรรค์
</label>
</div>
<!--div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t9" id="chkHobby_t9" value="T" />ไม่มี / ไม่ทราบ
</label>
</div-->
<div class="checkbox">

```

```

<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t10" id="chkHobby_t10" value="T" />การสะสมสิ่งที่น่าสนใจ
</label>
</div>
<div class="checkbox">
<label>
<input type="checkbox" name="chkHobby_t11" id="chkHobby_t11" value="T" />อื่นๆ (1 อย่างเท่านั้น)
</label>&nbsp;
<input type="text" name="txtHobbyOther_t" id="txtHobbyOther_t" value=""/>
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group text-center">
<input type="button" name="btnNext" id="btnNext" value="ต่อไป" class="btn btn-info btn-lg">
</div>
</form>
<?php
include_once("footer.php");
?>
</div>
<scriptsrc="Scripts/jquery-2.1.3.js"></script>
<scriptsrc="Scripts/bootstrap.js"></script>
<scriptsrc="Scripts/respond.js"></script>
<script>
$(document).ready(function(){
    $("#btnNext").click(function(){
        if(!$("#input[name='rdoSex_t']:checked").val()){
            alert("โปรดระบุเพศ");
            $("#rdoSex_t1").focus();
        }
    });
});

```



```

        return false;
    }

    if(!$("#input[name='rdoAge_t']:checked").val()){
        alert("โปรดระบุช่วงอายุ");
        $("#rdoAge_t1").focus();
        return false;
    }

    if(!$("#input[name='rdoEdu_t']:checked").val()){
        alert("โปรดระบุวุฒิการศึกษา");
        $("#rdoEdu_t1").focus();
        return false;
    }

    if(
        (!$("#Game_Type1").is(':checked'))&&(!$("#Game_Type2").is(':checked'))&&(!$("#Game_Type3").is(':checked'))
    ){

        alert("โปรดระบุประเภทของเกมส์");
        $("#Game_Type1").focus();
        return false;
    }

    if(
        (!$("#Play_WithFriend").is(':checked'))&&(!$("#Play_Alone").is(':checked'))&&(!$("#Play_WithNetFriend").is(':checked'))
        &&(!$("#Play_Other").is(':checked')) &&(!$("#Play_Unknown").is(':checked'))
    ){
        alert("โปรดระบุบุคคลที่ร่วมเล่นเกมส์");
        $("#Play_WithFriend").focus();
        return false;
    }

    if(!$("#input[name='rdoJob_t']:checked").val()){
        alert("โปรดระบุอาชีพ");
        $("#rdoJob_t1").focus();
        return false;
    }

```

```

    }

    if($('#chkHobby_t11').is(':checked')){
        if($("#txtHobbyOther_t").val() == ""){
            alert("โปรดระบุอื่นๆ");
            $("#txtHobbyOther_t").focus();
            return false;}
        }
    $("#frm").submit();
});
</script>
</body>
</html>

```

4.ชุดคำถามวัดการติดเกมส์และ Disruptive Mood Dysregulation Disorder

```

<?php
session_start();
ob_start();
include_once "config.php";
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Questionnaire</title>
<link href="Content/bootstrap.css" rel="stylesheet"/>
<link href="Content/site.css" rel="stylesheet"/>
<scriptsrc="Scripts/modernizr-2.8.3.js"></script>

</head>
<H1>แบบสอบถาม </H1>
<body>

```

```
<form action="QuestionnaireProcess.php" class="form-horizontal" method="post" role="form"
name="frm2" id="frm2">
```

```
<p><strong><em>ตั้งแต่เขาชอบเล่นเกมส์... </em></strong></p>
```

```
<p id="Q1"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong> Q1 เขาสนใจทำกิจกรรมอื่นน้อยลง
มาก?</strong></font></font></p>
```

```
<p>
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q1" value="3" id="Q1_0" />
```

```
ใช่</label>
```

```
(เขาแทบไม่ยอมทำอย่างอื่นเลย)<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q1" value="2" id="Q1_1" />
```

```
น่าจะใช่</label>
```

```
(เห็นสนใจสิ่งอื่นบ้างเล็กน้อย)
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q1" value="1" id="Q1_2" />
```

```
น่าจะไม่ใช่</label>
```

```
(เห็นเล่นเกมส์บ่อยแต่ก็เห็นว่าสิ่งอื่นไม่กระทบมากนัก)
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q1" value="0" id="Q1_3" />
```

```
ไม่ใช่</label>
```

```
(เห็นทำกิจกรรม ตามปกติ และมีเล่นเกมส์เพิ่มขึ้นมา)
```

```
<p id="Q2"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong>Q2 เขามักเล่นจนลืม
เวลา?</strong></font></font></p>
```

```
<p>
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q2" value="3" id="Q2_0" />
```

```
ใช่</label>
```

```
(เช่น อาจมากกว่า 7 ชม. มีพักแค่ไม่กี่นาทีก่อนไปเล่นต่อ
)
```

```

<br />
<label>
<input type="radio" name="Q2" value="2" id="Q2_1" />
    น่าจะใช้</label>
(เช่น อาจประมาณ 5-7ช.ม.)<br />
<label>
<input type="radio" name="Q2" value="1" id="Q2_2" />
    น่าจะไม่ใช้</label>
(เช่น ใช้เวลาไม่น้อย แต่ไม่เยอะจนเกินไป อาจประมาณ 3-5 ช.ม.)<br />
<label>
<input type="radio" name="Q2" value="0" id="Q2_3" />
    ไม่ใช่</label>
(เช่น อาจเล่นน้อยกว่า 3 ช.ม.)</p>

```

```

<p id="Q3"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong>Q3 ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับคนใน
ครอบครัวແ່ລง?</strong></font></font></p>

```

```

<p>
<label>
<input type="radio" name="Q3" value="3" id="Q3_0" />
    ใช่</label>
(เช่น ทะเลาะเบาะแว้งกันทุกวัน และรุนแรงมาก บางครั้งเกิดการทำร้ายร่างกายกันด้วย) <br />
<label>
<input type="radio" name="Q3" value="2" id="Q3_1" />
    น่าจะใช้</label>
(เช่น มีการอาละวาดทำลายสิ่งของ แต่ยังไม่ได้ทำร้ายใคร) <br />
<label>
<input type="radio" name="Q3" value="1" id="Q3_2" />
    น่าจะไม่ใช้</label>
(เช่น มีการทะเลาะบ้าง แต่ไม่มีปัญหา อะไรรุนแรง (ไม่มีการชกต่อยกัน) ฯลฯ)<br />
<label>
<input type="radio" name="Q3" value="0" id="Q3_3" />
    ไม่ใช่</label>
</p>
</div>

```

<p id="Q4"><strong id="Q4">Q4 เขาเล่นเกมสติกมากจนต้องไปทำงาน/เรียนไม่ไหว?</p>

<p>

<label>

<input type="radio" name="Q4" value="3" id="Q4_0" />

ใช่</label>

(อาจพบอาการเจ็บป่วยจากการนอนไม่พอ เช่นปวดหัวตัวร้อน เป็นไข้)

<label>

<input type="radio" name="Q4" value="2" id="Q4_1" />

น่าจะใช่</label>

<label>

<input type="radio" name="Q4" value="1" id="Q4_2" />

น่าจะไม่ใช่</label>

<label>

<input type="radio" name="Q4" value="0" id="Q4_3" />

ไม่ใช่</label>

</p>

<p id="Q5"><strong id="Q5">Q5 เขามักเล่นเกมสติกเกินเวลาที่อนุญาตให้ตนเองนั้นเล่น?</p>

<p>

<label>

<input type="radio" name="Q5" value="3" id="Q5_0" />

ใช่</label>

<label>

<input type="radio" name="Q5" value="2" id="Q5_1" />

น่าจะใช่</label>

<label>

<input type="radio" name="Q5" value="1" id="Q5_2" />

น่าจะไม่ใช่</label>

<label>

```

<input type="radio" name="Q5" value="0" id="Q5_3" />
    ไม่ใช่</label>
</p>
<p id="Q6"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q6">Q6 เขามักอารมณ์เสียเวลาที่
ฉันบอกให้เลิกเล่นเกมส์?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q6" value="3" id="Q6_0" />
    ใช่</label>
    (สามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจน) <br />
<label>
<input type="radio" name="Q6" value="2" id="Q6_1" />
    น่าจะใช่</label>
    (รู้สึกเหมือนจะอารมณ์เสียเล็กน้อย) <br />
<label>
<input type="radio" name="Q6" value="1" id="Q6_2" />
    น่าจะไม่ใช่</label>
    (ดูแล้วไม่แน่ใจอาจจะเป็นปกติก็ได้) <br />
<label>
<input type="radio" name="Q6" value="0" id="Q6_3" />
    ไม่ใช่</label>
    (เขาเป็นปกติแบบนี้อยู่แล้ว แม้จะเป็นกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่เกมส์) </p>
<p id="Q7"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q7">Q7 เขาเคยหนีเรียน/หนีงาน
เพื่อไปเล่นร้านเกมส์ มากเพียงใด?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q7" value="3" id="Q7_0" />
    ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q7" value="2" id="Q7_1" />
    น่าจะใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q7" value="1" id="Q7_2" />

```

```

        นำจะไม่ใช้</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q7" value="0" id="Q7_3" />
        ไม่ใช้</label>
</p>
<p id="Q8"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q8">Q8 เรื่องที่เขาพูดคุยกับเพื่อน
มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมส์?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q8" value="3" id="Q8_0" />
        ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q8" value="2" id="Q8_1" />
        นำจะใช้</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q8" value="1" id="Q8_2" />
        นำจะไม่ใช้</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q8" value="0" id="Q8_3" />
        ไม่ใช้</label>
</p>
<p id="Q9"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q9">Q9 เขาใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไป
กับเกมส์?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q9" value="3" id="Q9_0" />
        ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q9" value="2" id="Q9_1" />
        นำจะใช้</label>

```

```

<br />
<label>
<input type="radio" name="Q9" value="1" id="Q9_2" />
    น่าจะไม่ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q9" value="0" id="Q9_3" />
    ไม่ใช่</label>
</p>
<p id="Q10"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q10">Q10 การเรียน/การทำงานของเขาย่ลงกว่าเดิมมาก?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q10" value="3" id="Q10_0" />
    ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q10" value="2" id="Q10_1" />
    น่าจะใช้</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q10" value="1" id="Q10_2" />
    น่าจะไม่ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q10" value="0" id="Q10_3" />
    ไม่ใช่</label>
</p>
<p id="Q11"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q11">Q11 กลุ่มเพื่อนที่เขาคบด้วยชอบเล่นเกมส์เหมือนกับเขา?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q11" value="3" id="Q11_0" />
    ใช่</label>
<br />

```



```

<label>
<input type="radio" name="Q11" value="2" id="Q11_1" />
    น่าจะใช้</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q11" value="1" id="Q11_2" />
    น่าจะไม่ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q11" value="0" id="Q11_3" />
    ไม่ใช่</label>
</p>
<p id="Q12"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q12">Q12 เวลาที่เขาถูกห้ามไม่ให้
เล่นเขามักทำอะไรไม่ได้?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q12" value="3" id="Q12_0" />
    ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q12" value="2" id="Q12_1" />
    น่าจะใช้</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q12" value="1" id="Q12_2" />
    น่าจะไม่ใช่</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q12" value="0" id="Q12_3" />
    ไม่ใช่</label>
</p>
<p id="Q13"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q13">Q13 เขาใช้เงินส่วนมากไป
กับเกมส์ (เช่นซื้อบัตรชั่วโมง ซื้อหนังสือเกมส์ ซื้อสิ่งของในเกมส์)?</strong></font></font></p>
<p>
<label>

```

```
<input type="radio" name="Q13" value="3" id="Q13_0" />
```

```
    ใช่</label>
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q13" value="2" id="Q13_1" />
```

```
    น่าจะใช้</label>
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q13" value="1" id="Q13_2" />
```

```
    น่าจะไม่ใช้</label>
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q13" value="0" id="Q13_3" />
```

```
    ไม่ใช่</label>
```

```
</p>
```

```
<p id="Q14"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong id="Q14">Q14 อารมณ์ของเขา  
เปลี่ยนไป (เช่น เบื่อง่าย หงุดหงิดง่าย ขี้รำคาญ)?</strong></font></font></p>
```

```
<p>
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q14" value="3" id="Q14_0" />
```

```
    ใช่</label>
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q14" value="2" id="Q14_1" />
```

```
    น่าจะใช้</label>
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q14" value="1" id="Q14_2" />
```

```
    น่าจะไม่ใช้</label>
```

```
<br />
```

```
<label>
```

```
<input type="radio" name="Q14" value="0" id="Q14_3" />
```

```
    ไม่ใช่</label>
```

```
</p>
```

Q15 พฤติกรรมของเขา
เปลี่ยนไป (เช่น เถียงเก่ง ไม่เชื่อฟัง ไม่รับผิดชอบ)?

☐

ใช่

☐

น่าจะใช่

☐

น่าจะไม่ใช่

☐

ไม่ใช่

Q16 ท่านคิดว่าเขาติด
เกมส์?

☐

ใช่

(เขาต้องติดเกมส์ซ้ำ)

☐

น่าจะใช่

(โอกาสติดเกมส์มาก)

☐

น่าจะไม่ใช่

(โอกาสติดเกมส์น้อย)

<input type="radio" name="Q16" value="0" id="Q16_3" />

ไม่ใช่</label>

(ไม่ได้ติดเกมส์แน) </p>

</br>

<p>ข้อที่ 17-20 จะเป็นการวัดปัญหาติสรัปที่พุ่มดิสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder) </p>

<p id="Q17">Q17 เรามีการระเบิดอารมณ์รุนแรงบ่อยครั้ง?</p>

<p>

<label>

<input type="radio" name="Q17" value="3" id="Q17_0" />

บ่อยมากอย่างชัดเจน </label>

(อย่างน้อย 3 ครั้งต่อสัปดาห์)

<label>

<input type="radio" name="Q17" value="2" id="Q17_1" />

น่าจะใช้</label>

(ประมาณ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์)

<label>

<input type="radio" name="Q17" value="1" id="Q17_2" />

น่าจะไม่ใช่</label>

(ประมาณ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์)

<label>

<input type="radio" name="Q17" value="0" id="Q17_3" />

ไม่ใช่</label>

(ไม่ค่อยพบอาการนี้ อาจน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์) </p>

<p id="Q18"><strong id="Q18">Q18 ในช่วงระหว่างที่เรามีการระเบิดอารมณ์ เรามีอารมณ์โกรธเคืองอยู่ตลอดเวลา?</p>

<p>

<label>

<input type="radio" name="Q18" value="3" id="Q18_0" />

สังเกตเห็นได้ชัดเจน</label> (เกิดเป็นประจำแทบทุกวัน)

<label>

<input type="radio" name="Q18" value="2" id="Q18_1" />

น่าจะใช้</label>

```

(เห็นได้บ้างเป็นครั้งคราว ทุก 2-3 วัน)<br />
<label>
<input type="radio" name="Q18" value="1" id="Q18_2" />
    น่าจะไม่ใช่</label>
(มีน้อยมากนานๆจะเห็นซักครั้ง)<br />
<label>
<input type="radio" name="Q18" value="0" id="Q18_3" />
    ไม่ใช่</label>
</p>
<p id="Q19"><font color="#3333FF"><font face="Arial"><strong>Q19 เขามีอาการ ในข้อที่ 17-18
มาแล้วต่อเนื่องยาวนาน?</strong></font></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q19" value="3" id="Q19_0" />
    เกิดขึ้นต่อเนื่องมานานแล้ว ประมาณ 12 เดือน
</label><br>

<label>
<input type="radio" name="Q19" value="2" id="Q19_1" />
    เห็นเป็นมาได้ซักพักแล้ว ประมาณ 8-11 เดือน</label>
<br />
<label>
<input type="radio" name="Q19" value="1" id="Q19_2" />

    น่าจะประมาณ 5-7 เดือน</label><br>
<label>
<input type="radio" name="Q19" value="0" id="Q19_3" />

    เพิ่งเกิดไม่นานประมาณ 1-4 เดือน หรือ ไม่มี</label></p>
<p id="Q20"><font color="#3333FF" id="Q20"><font face="Arial"><strong id="Q20">Q20 เขามีอาการ
ระเบิดอารมณ์ครั้งแรกในช่วงอายุใด?</strong></font><strong>(<FONT color=red>หากไม่ทราบให้ ตอบข้อ
สุดท้าย</FONT></strong></font></p>
<p>
<label>
<input type="radio" name="Q20" value="1" id="Q20_0" />

```

```

        หลังอายุ 18 ปี </label>
    <br />
    <label>
        <input type="radio" name="Q20" value="2" id="Q20_1" />
        ช่วงอายุ 11-18 ปี </label>
    <br />
    <label>
        <input type="radio" name="Q20" value="3" id="Q20_2" />
        ช่วงอายุตั้งแต่ 6-10 ปี </label>
    <br />
    <label>
        <input type="radio" name="Q20" value="0" id="Q20_3" />
        ก่อนอายุ 6 ปี </label>
    </p>
    <p></p>

    <div class="form-group text-center">
        <input type="submit" name="btnNext" id="btnNext" value="ต่อไป" class="btn btn-info btn-
        lg">
    </div>
    <br/>
    </form>

    <?
        include_once("footer.php");
    ?>

    <scriptsrc="Scripts/jquery-2.1.3.js"></script>
    <scriptsrc="Scripts/bootstrap.js"></script>
    <scriptsrc="Scripts/respond.js"></script>
    <script>
        $(document).ready(function(){
            $("#btnNext").click(function(){

```

```
if(!$("#input[name='Q1']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 1");  
    $("#Q1_0").focus();  
    return false;  
}
```

```
if(!$("#input[name='Q2']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 2");  
    $("#Q2_0").focus();  
    return false;  
}
```

```
if(!$("#input[name='Q3']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 3");  
    $("#Q3_0").focus();  
    return false;  
}
```

```
if(!$("#input[name='Q4']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 4");  
    $("#Q4_0").focus();  
    return false;  
}
```

```
if(!$("#input[name='Q5']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 5");  
    $("#Q5_0").focus();  
    return false;  
}
```

```
if(!$("#input[name='Q6']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 6");  
    $("#Q6_0").focus();  
    return false;  
}
```

```
if(!$("#input[name='Q7']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 7");
```

```
$("#Q7_0").focus();  
return false;  
}  
  
if(!$("#input[name='Q8']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 8");  
    $("#Q8_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("#input[name='Q9']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 9");  
    $("#Q9_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("#input[name='Q10']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 10");  
    $("#Q10_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("#input[name='Q11']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 11");  
    $("#Q11_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("#input[name='Q12']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 12");  
    $("#Q12_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("#input[name='Q13']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 13");
```



```
$("#Q13_0").focus();  
return false;  
}  
  
if(!$("input[name='Q14']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 14");  
    $("#Q14_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("input[name='Q15']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 15");  
    $("#Q15_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("input[name='Q16']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 16");  
    $("#Q16_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("input[name='Q17']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 17");  
    $("#Q17_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("input[name='Q18']:checked").val()){  
    alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 18");  
    $("#Q18_0").focus();  
    return false;  
}  
  
if(!$("input[name='Q19']:checked").val()){
```

```

        alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 19");
        $("#Q19_0").focus();
        return false;
    }

    if(!$("#input[name='Q20']:checked").val()){
        alert("โปรดตอบคำถามข้อที่ 20");
        $("#Q20_0").focus();
        return false;
    }
    $("#frm2").submit();
});

<?
$id = mysql_insert_id();
?>
</script>
<link href="Content/bootstrap.css" rel="stylesheet"/>
<link href="Content/site.css" rel="stylesheet"/>
<scriptsrc="Scripts/modernizr-2.8.3.js"></script>

</body>
</html>

```

5.การคำนวณและแสดงผลลัพธ์ของการทำชุดคำถามพร้อมทั้งเลือกให้คำแนะนำเบื้องต้น

```

<?
session_start();
ob_start();
include_once "config.php";
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

```

```

<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title> This is your result. </title>
</head>
<?
$Q1 = $_POST['Q1'];
$Q2 = $_POST['Q2'];
$Q3 = $_POST['Q3'];
$Q4 = $_POST['Q4'];
$Q5 = $_POST['Q5'];
$Q6 = $_POST['Q6'];
$Q7 = $_POST['Q7'];
$Q8 = $_POST['Q8'];
$Q9 = $_POST['Q9'];
$Q10 = $_POST['Q10'];
$Q11 = $_POST['Q11'];
$Q12 = $_POST['Q12'];
$Q13 = $_POST['Q13'];
$Q14 = $_POST['Q14'];
$Q15 = $_POST['Q15'];
$Q16 = $_POST['Q16'];
$Q17 = $_POST['Q17'];
$Q18 = $_POST['Q18'];
$Q19 = $_POST['Q19'];
$Q20 = $_POST['Q20'];

$Total_1=
$Q1+$Q2+$Q3+$Q4+$Q5+$Q6+$Q7+$Q8+$Q9+$Q10+$Q11+$Q12+$Q13+$Q14+$Q15+$Q16;
$Total_2= $Q17+$Q18+$Q19+$Q20;

$$sql2 = "INSERT INTO questionnaire ";
$$sql2 .= "(Q1, Q2, Q3, Q4,Q5, Q6, Q7, Q8, Q9, Q10, Q11, Q12, Q13, Q14, Q15, Q16, Total_1, Q17,
Q18, Q19, Q20, Total_2)";

```

```

$sql2 .=
"VALUES('$Q1','$Q2','$Q3','$Q4','$Q5','$Q6','$Q7','$Q8','$Q9','$Q10','$Q11','$Q12','$Q13','$Q14','$Q15','$Q16','$Total_1','$Q17','$Q18','$Q19','$Q20','$Total_2')";

$Pre = $Q1+$Q8+$Q9+$Q11+$Q13+$Q16 ;
$Loss = $Q2+$Q4+$Q5+$Q6+$Q12 ;
$Func = $Q3+$Q7+$Q10+$Q14+$Q15 ;
?>
<font color = RED><strong>คำเตือน : "หากออกจากหน้านี้แล้วจะไม่สามารถย้อนกลับมาดูได้อีก"
</strong></font>
<?
echo "<br>","<br>";
?>
<?
$result2 = mysql_query($sql2) or die(mysql_error());
if($result2)
{
    echo "<br>","ขอบคุณสำหรับความร่วมมือ ผลลัพธ์ของท่านอยู่ด้านล่างนี้","<br>","<br>";
    $id = mysql_insert_id();
    if($Total_1 < 20){echo "บุคคลนี้ จัดอยู่ในกลุ่มที่ไม่มีปัญหา","<br>","<br>";

    echo "ด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ $Pre"; echo"/ "; echo"18","<br>";
    if($Pre >=12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์สูงมาก","<br>","<br>";}
    else if($Pre >= 6 && $Pre <12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ปานกลาง","<br>","<br>";}
    else if($Pre <6){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ต่ำมาก","<br>","<br>";}

    echo "ด้านการสูญเสียการควบคุม $Loss"; echo"/ "; echo"15","<br>";
    if($Loss >=12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมสูงมาก","<br>","<br>";}
    else if($Loss >= 6 && $Loss <12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมปานกลาง","<br>","<br>";}
    else if($Loss <6){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมต่ำมาก","<br>","<br>";}

    echo "ด้านการสูญเสียหน้าที่ $Func"; echo"/ "; echo"15","<br>";
    if($Func>=12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบสูงมาก","<br>","<br>";}

```

```

else if($Func >= 6 && $Func < 12){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบปานกลาง","<br>","<br>";}
else if($Func < 6){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบต่ำมาก","<br>","<br>";}

}

else if ($Total_1 >= 20 && $Total_1 < 30)
{
    echo "บุคคลนี้ จัดอยู่ในกลุ่มคลังไคล้","<br>","<br>";
    echo "ด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ $Pre"; echo "/ "; echo "18","<br>";
    if($Pre >= 12){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์สูงมาก","<br>","<br>";}
    else if($Pre >= 6 && $Pre < 12){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ปานกลาง","<br>","<br>";}
    else if($Pre < 6){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ต่ำมาก","<br>","<br>";}

    echo "ด้านการสูญเสียการควบคุม $Loss"; echo "/ "; echo "15","<br>";
    if($Loss >= 12){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมสูงมาก","<br>","<br>";}
    else if($Loss >= 6 && $Loss < 12){echo "บุคคลท่านนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมปานกลาง","<br>","<br>";}
    else if($Loss < 6){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมต่ำมาก","<br>","<br>";}

    echo "ด้านการสูญเสียหน้าที่ $Func"; echo "/ "; echo "15","<br>";
    if($Func >= 12){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบสูงมาก","<br>","<br>";}
    else if($Func >= 6 && $Func < 12){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบปานกลาง","<br>","<br>";}
    else if($Func < 6){echo "บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบต่ำมาก","<br>","<br>";}

    echo "<br>","<FONT COLOR= BLUE><strong>คำแนะนำการบรรเทาปัญหาติดเกมส์เบื้องต้น(โดย อาจารย์นายแพทย์นิพัทธ์ กาญจนธนาเลิศ)</FONT></strong>: ","<br>";
    echo "<br>";
    echo "1. ท่านสามารถทำความเข้าใจบุคคลที่อาจติดเกมส์ได้มากขึ้น โดยอาจสร้างความสนใจพิเศษร่วมกันกับบุคคลที่ท่านสนใจ จะช่วยให้ความสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายดีขึ้น การโน้มน้าวใจอีกฝ่ายก็จะง่ายขึ้นด้วย (เช่น การสร้างงานอดิเรกร่วมกัน) ","<br>","<br>";
    echo "2. การฝึกวินัย และให้ผู้ติดเกมส์รู้จักควบคุมตัวเอง สามารถบรรเทาปัญหาได้ ทั้งนี้ ปัจจัยเกื้อหนุนจากคนใกล้ตัวเป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน ไม่ว่าจะด้านกำลังใจ การยอมรับจากสังคม เองก็สำคัญ ตัวอย่างเช่น เด็กชายA เป็นติดเกมส์ ใช้เงินค่าขนมกับเกมส์ไปหมด ผู้ปกครองเด็กชายA ได้อธิบายอย่างเป็นเหตุเป็นผลโดยมิได้ดูต่ำหรือต่อว่าใดๆ แต่

```

ชี้แจงให้เด็กฟังว่า สิ่งนี้เป็นปัญหาทางการเงิน เพราะเงินจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้จะไม่ได้ห้ามใช้อินเตอร์เน็ต แต่จะได้มีการฝึกให้มีวินัยและรู้จักการควบคุมตัวเอง ";
;

```
echo "<br>;
```

```
echo"3. ในกรณี ผู้ติดเกมนั้นเป็นผู้ใหญ่ หรือ เป็นผู้สูงอายุ นั้น มักจะพบเรื่องปัญหา
ความสัมพันธ์ในคนใกล้ชิดแย่ง - ในผู้ใหญ่ที่มีการเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตค่อนข้างมาก ทั้งหน้าที่การงาน ความ
รับผิดชอบ สังคม ในผู้สูงอายุเองก็เช่นเดียวกันทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงก็ต้องใช้เวลา ดังนั้นอย่าได้วิตกกังวลมาก
จนเกินไป ให้ลองหาโอกาสเข้าพูดคุยโน้มน้าวให้มาทำกิจกรรมกับครอบครัวอย่างค่อยเป็นค่อยไป ";<br>";<br>;
}
```

```
else if ($Total_1 >= 30){echo "บุคคลนี้ จัดอยู่ในกลุ่มติดเกมส์";<br>";<br>;
```

```
echo "ด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ $Pre"; echo"/ "; echo"18";<br>;
```

```
if($Pre >=12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์สูงมาก";<br>";<br>;}
```

```
else if($Pre >= 6 && $Pre <12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ปาน
กลาง";<br>";<br>;}
```

```
else if($Pre <6){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการหมกมุ่นกับเกมส์ต่ำมาก";<br>";<br>;}
```

```
echo "ด้านการสูญเสียการควบคุม $Loss"; echo"/ "; echo"15";<br>;
```

```
if($Loss >=12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมสูงมาก";<br>";<br>;}
```

```
else if($Loss >= 6 && $Loss <12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมปาน
กลาง";<br>";<br>;}
```

```
else if($Loss <6){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียการควบคุมต่ำมาก";<br>";<br>;}
```

```
echo "ด้านการสูญเสียหน้าที่ $Func"; echo"/ "; echo"15";<br>;
```

```
if($Func>=12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบสูงมาก";<br>";<br>;}
```

```
else if($Func>= 6 && $Func<12){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบปาน
กลาง";<br>";<br>;}
```

```
else if($Func<6){echo"บุคคลนี้ จัดว่ามีปัญหาด้านการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบต่ำมาก";<br>";<br>;}
```

```
echo "<br>";<FONT COLOR= BLUE><strong>คำแนะนำ</FONT></strong>: แนะนำให้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อการจัดการที่เหมาะสม";<br>";<br>;
```

```
}
```

```

if($Total_2==12)
{echo "บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงสูงมากต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดติสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)","<br>";
echo "แนะนำให้ติดต่อปรึกษาผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม","<br>","<br>";}

else if($Total_2<12 && $Total_2 >=8)
{echo "บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงสูง ต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดติสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)","<br>";
echo "แนะนำให้ติดต่อผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม","<br>","<br>";}

else if($Total_2<8 && $Total_2>4)
{echo "บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงปานกลาง ต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดติสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)","<br>";
echo "แนะนำให้ติดต่อผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม","<br>","<br>";}

else if($Total_2<=4)
{echo "บุคคลนี้ อาจมีความเสี่ยงต่ำ ต่อโรคดิสรัปทีฟมู้ดติสเร็กกูเลชั่นดิสออเดอร์ (Disruptive Mood Dysregulation Disorder)","<br>";
echo "แนะนำให้ติดต่อผู้เชี่ยวชาญสำหรับข้อมูลเพิ่มเติม","<br>","<br>";}

}

?>

<?
include_once("list_clinic.php");
echo "<br>";
include_once("Menu.php");
?>

```