

การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนใน จ.ชลบุรี

นางสาวรารภรณ์ วิริยะกิจนุกูล

43022102

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตร์บัณฑิต

สาขาการประชาสัมพันธ์ ภาควิชานิเทศศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

พ.ศ. 2546

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์ชมพูนุท ปัญญาไพโรจน์ อาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่กรุณาให้คำปรึกษา และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย

ขอขอบคุณคณะอาจารย์ และเจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนพนัสพิทยาคาร ที่ให้ความอนุเคราะห์ และอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล และขอขอบคุณน้องๆ ที่ให้ความร่วมมือในตอบแบบสอบถาม ตลอดจนขอขอบคุณนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเช่นกัน

สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือตลอดการทำวิจัยในครั้งนี้

วราภรณ์ วิริยะกัญกุล

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญตาราง.....	ค

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามคำศัพท์.....	3
สมมติฐาน.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3

บทที่ 2 ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับเกม การเล่นเกม และเกมออนไลน์.....	4
ทฤษฎีการเล่น.....	8
ทฤษฎีลำดับชั้นแรงงูใจของมาสโลว์.....	9
นันทนาการของวัยรุ่น.....	10
งานวิจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง.....	12

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	15
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	15
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	16
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	16
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	17

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา.....	20
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน.....	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย.....	35
อภิปรายผลการวิจัย.....	42
ข้อเสนอแนะ.....	46
บรรณานุกรม.....	47
ภาคผนวก.....	49

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง.....	20
ตารางที่ 2 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามอายุ.....	20
ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามระดับการศึกษา.....	21
ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามรายได้.....	21
ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามงานอดิเรก.....	22
ตารางที่ 6 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	22
ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกเหตุผลที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์.....	23
ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกประเภทการเล่นเกมออนไลน์.....	24
ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามคนชักชวนเล่นเกมออนไลน์.....	24
ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามเหตุผลที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์.....	25
ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	25
ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ด้วย.....	26
ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	26
ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์.....	27
ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามระยะเวลาเฉลี่ยต่อวัน ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	27
ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามที่มาของเงินที่ใช้ ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	28
ตารางที่ 17 ตารางเปรียบเทียบระดับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์.....	29
ตารางที่ 18 ตารางเปรียบเทียบเพศกับทัศนคติการเล่นเกมนออนไลน์.....	31
ตารางที่ 19 ตารางเปรียบเทียบระดับการศึกษากับทัศนคติการเล่นเกมนออนไลน์.....	32
ตารางที่ 20 ตารางเปรียบเทียบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกับทัศนคติการเล่นเกมนออนไลน์.....	33
ตารางที่ 21 ตารางเปรียบเทียบอายุกับทัศนคติการเล่นเกมนออนไลน์.....	33
ตารางที่ 22 ตารางเปรียบเทียบเพศกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	34
ตารางที่ 23 ตารางเปรียบเทียบระดับการศึกษากับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	35
ตารางที่ 24 ตารางเปรียบเทียบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกับพฤติกรรม การเล่นเกมนออนไลน์.....	35
ตารางที่ 25 ตารางเปรียบเทียบอายุกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	36

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ 26 ตารางเปรียบเทียบเพศกับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	36
ตารางที่ 27 ตารางเปรียบเทียบระดับการศึกษากับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	37
ตารางที่ 28 ตารางเปรียบเทียบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	38
ตารางที่ 29 ตารางเปรียบเทียบอายุกับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	38
ตารางที่ 30 ตารางเปรียบเทียบทัศนคติกับการเล่นเกมนออนไลน์.....	39
ตารางที่ 31 ตารางเปรียบเทียบทัศนคติกับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	39

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เกมคือสิ่งที่คิดค้นขึ้นเพื่อพัฒนาจินตนาการของมนุษย์ รูปแบบเกมถูกพัฒนาไปกว่าเดิมมาก โดยเฉพาะจากและเทคนิควิธีการเล่นที่ให้ความรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์จริงมากขึ้น เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ผสมผสานเข้าไปในเกมทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนกับการดูหนังเรื่องหนึ่ง ปัจจุบันเกมได้ถูกพัฒนาให้เป็นระบบออนไลน์ทำให้การเล่นสามารถเชื่อมต่อกับคนอื่นได้ทุกที่ มีการพูดคุยกันปรากฏในเกมไปพร้อมกับภาพฉาย การต่อสู้ตลอดจนการค้าขาย เรียกได้ว่าทุกด้านได้รวมอยู่ในเกม ทั้งด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี วัฒนธรรม และอารมณ์ อีกทั้งยังสามารถออนไลน์ได้ตลอด 24 ชม.

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์คือเยาวชนบางกลุ่มใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไปจนส่งผลกระทบต่อการศึกษา และเนื้อหาในเกมบางส่วนไม่เหมาะสมกับอายุผู้เล่น ไม่ว่าจะเกมการพนัน หรือเกมที่มีการส่งเสริมทางเพศแบบผิดๆ อาทิ เกมลวนลามผู้หญิงบนรถไฟ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นในชีวิตจริง

นอกจากนี้เกมได้กลายเป็นเครื่องกระตุ้นพฤติกรรมก้าวร้าวแก่เด็ก เนื่องจากเกมบางประเภทเน้นความรุนแรงในการต่อสู้ฆ่าฟันกันด้วยอาวุธ โดยที่ผู้เล่นไม่ต้องสนใจว่า คนตายจะรู้สึกอย่างไร และการฆ่าเป็นชัยชนะที่นำความภาคภูมิใจมาให้ ผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นก็คือเด็กจะสะสมความรู้สึกของการเอาชนะด้วยความรุนแรง แสดงความก้าวร้าวกับผู้อื่นที่ขัดใจตน โดยไม่ได้เรียนรู้วิธีใช้เหตุผลหรือตระหนักในสำนึกแห่งความถูกต้อง เกมจึงกลายเป็นสื่อที่ได้พยายามกระตุ้นให้เด็กๆ เข้าใกล้ความรุนแรงและเคยชินกับความก้าวร้าว มากยิ่งขึ้นทุกที (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2546, www.elib-online.com)

จากนิตยสารโฟกัสในกรุงเบอร์ลินประเทศเยอรมนีรายงานว่า "ฮาล์ฟไลฟ์" และ "เคาน์เตอร์สไตรค์" ซึ่งเป็นเกมประเภทบู๊ตึ๊ดเลือดท่วมจอที่ได้รับความนิยมอยู่แล้วในหมู่นักเล่นเกมของเยอรมนี มีขอดจำหน่ายที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และเป็นเกมสุดโปรดของนายโรเบิร์ต สไตน์เฮาเซอร์ นักเรียนชาวเยอรมันวัย 19 ปี ผู้ก่อเหตุสังหารหมู่ 16ศพ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นครูอาจารย์ ก่อนจะปลิดชีพตัวเอง (สำนักข่าวไทย, 16 มิถุนายน 2545)

นอกจากนี้นักวิทยาศาสตร์จากมหาวิทยาลัยโตโฮกุของญี่ปุ่นทำการวิจัยและพบว่า เกมคอมพิวเตอร์จะไปกระตุ้นสมองในส่วนของการมอง และการเคลื่อนไหวเท่านั้น โดยไม่ได้ช่วยพัฒนาส่วนสำคัญอื่นๆ ของสมองเลย และการใช้เวลานานหลายชั่วโมงสำหรับการเล่นเกมจะไม่ช่วยพัฒนาสมองส่วนหน้า ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการควบคุมพฤติกรรม รวมถึงการพัฒนาด้านความจำ อารมณ์ และการเรียนรู้ของเด็ก ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงเพิ่มขึ้น เนื่องจากความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมแสดงออกลดน้อยลง (www.thaitownusa.com)

ในประเทศไทยได้มีการจัดทำสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองอายุ 20 ปีขึ้นไป เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต หรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน / สมาชิกในครัวเรือนในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 1,560

คน ระหว่างวันที่ 28 ก.พ. – 2 มี.ค. 46 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่าเด็กมีการใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 69.1% และเล่นเกมออนไลน์ 21% ซึ่งสถานที่ใช้งานจะเป็นที่บ้าน 44% ร้านค้าให้บริการอินเทอร์เน็ต 33.9% นอกจากนี้ยังพบว่า 52.4% ของผู้ปกครอง ระบุว่า บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนสามารถแยกประเภทเกมที่สมควร หรือมีความเหมาะสมในการเล่นได้ และ 67% ของผู้ปกครองมีกังวลต่อปัญหาสุขภาพของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์มากที่สุด รองลงมาคือการห่วงว่าเด็กจะเสียการเรียน 48.7% การห่วงด้านค่าใช้จ่ายสูง 41.7% และการที่เด็กจะถูกล่อลวง 36.1%

นอกจากนี้ยังพบว่ามีปัญหาเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ด้านอื่นๆอีก อาทิ เล่นเกมจนเสียการเรียนหรือบางคนถึงขั้นกับหนีเรียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์ตามร้านอินเทอร์เน็ตต่างๆ (มติชน ,2 มี.ค. 2546) และบางคนอาจเล่นเกมจนถึงขั้นเสียชีวิต เช่น ในกรณี ช่างเซรามิก เข้าไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตแห่งหนึ่งแล้วเกิดอาการช็อกจากคอมพิวเตอร์ เสียชีวิตระหว่างนำส่งโรงพยาบาล จากการสันนิษฐานเบื้องต้นสาเหตุมาจากการเล่นเกมอย่างหักโหมโดยไม่มีเวลาพักผ่อน ประกอบกับภาวะเครียดทางประสาทเพราะการเพ่งสมาธิมุ่งเอาชนะเพียงอย่างเดียว ทำให้เกิดอาการหัวใจวายเฉียบพลัน

(<http://www.2poto.com/cfwebboard/00234.html> , 26 ส.ค.2544)

นอกจากนี้เยาวชนบางกลุ่มยังเล่นเกมจนต้องเสียเงินทอง ดังจะเห็นได้จากการที่ เซียนเกมหลายคนได้นำรางวัลที่ได้รับในเกมมาประกาศขายให้กับผู้เล่นมือใหม่ที่สนใจ โดยจ่ายเป็นเงินจริง สินค้าที่ขายมีตั้งแต่ราคาไม่กี่ร้อยบาทจนถึงหลายพันบาท บ้างก็มีการนำเงินมาลงขันเล่นเดิมพัน หากใครฆ่าศัตรูได้มากกว่าก็จะได้รับเงินพนันที่ตั้งไว้ (คม ชัด ลึก ,8 ก.พ. 2546)

จากกระแสนิยมการเล่นและเกมออนไลน์ที่มีมากมายในขณะนี้ ทำให้เราไม่สามารถมองข้ามไปได้ เพราะตลาดเริ่มขยายตัวมากขึ้น จากหนังสือพิมพ์สยามรัฐวันที่ 12 มีนาคม 2546 คาดว่าตลาดเกมออนไลน์มีมูลค่าสูงถึง 2,000 ล้านบาทหรือสหรัฐในปี 2545 และเพิ่มขึ้นเป็น 12,000 ล้านบาทหรือสหรัฐในปี 2549 ในประเทศไทยเกมออนไลน์เกมหนึ่งได้รับความนิยมจากผู้เล่นถึง 6 แสนรายภายในระยะเวลาเพียงแค่ 7 เดือน มียอดผู้เล่น 3 แสนรายต่อวัน ส่งผลให้บรรดาผู้จำหน่ายเกมลิขสิทธิ์หันมาดำเนินธุรกิจด้านนี้อย่างเต็มตัว และมีแนวโน้มที่จะผลิตเกมแนวแอ็คชั่นมากขึ้นเนื่องจากเป็นเกมที่ได้ได้รับความนิยมในหมู่นักเล่นเกมเป็นอย่างดี และเนื้อหาที่ปรากฏในเกมก็ได้เพิ่มความรุนแรงมากขึ้นกว่าในอดีต

เกมเหยียดเชื้อชาติสีผิวในอินเทอร์เน็ตที่ประมาณ 20 เกม กระตุ้นให้ผู้เล่นรับรู้ถึงศักยภาพของตนในการทำลายล้างมนุษยชาติอื่นๆ ในฐานะมนุษย์ที่ดีกว่าซึ่งควรจะถูกกำจัดไป เช่น ตัวละครอาจจะเป็นสาวกของพวกเขา คุณลักษณะคลาน หรือเป็นพวกโกนหัวโล้น “สกินเฮด” คอยไล่ล่าสังหารคนผิวดำ คนละตินอเมริกา หรือฆ่าชาวยิว (คมชัดลึก, 25 ก.พ. 2546 และ คอมพิวเตอร์ทูเดย์ , 2545 , หน้า 57)

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อเป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในจ.ชลบุรี และเพื่อประโยชน์ ในการส่งเสริมการใช้เวลาว่างของเยาวชนให้ถูกต้อง

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในจ.ชลบุรี
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในจ.ชลบุรี
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในจ.ชลบุรี

สมมติฐาน

1. ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน
2. ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน
3. ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษาคือ เด็กและเยาวชนไทยที่กำลังศึกษาอยู่ในจังหวัดชลบุรี ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 150 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง และจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน SERVER โดยข้อมูลต่างๆของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ SERVER ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ หรือไม่เสียก็ได้

เยาวชน หมายถึง วัยที่กำลังศึกษาอยู่ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับมหาวิทยาลัย หรือผู้ที่อยู่ในช่วงอายุประมาณ 12 – 22 ปี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ปกครอง ครู และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักและทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดชลบุรี
2. ผลการวิจัยเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดชลบุรี

ผลการวิจัยเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงาน

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรมของเยาวชนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดชลบุรี ได้แบ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกม การเล่นเกม และเกมออนไลน์
2. ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น
3. ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของ Maslow
4. นันทนาการของวัยรุ่น
5. งานวิจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกม การเล่นเกม และเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ server ซึ่งในการเล่นเกมนี้ออนไลน์ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ (2546 . www.bmmmedia.co.th/shop_spec.html.)

นายชิน จุน ฟู นักวิเคราะห์จาก บริษัท อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล คาต้า คอร์ปอเรชั่น จำกัด ภูมิภาคเอเชีย แปซิฟิก (ไอดีซี) ให้คำจำกัดความคำว่า เกมออนไลน์ คือ เกมที่เล่นทางอินเทอร์เน็ต โดยไม่จำกัดการติดตั้งซอฟต์แวร์ว่าจะมีหรือไม่ก็ได้ และไม่จำกัดแพลตฟอร์มที่รองรับระบบปฏิบัติการ ซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหรือไม่ก็ได้ ส่วนนักเล่นเกมออนไลน์คือ บุคคลผู้เข้าร่วมเล่นเกมแบบออนไลน์ผ่านทางวีดีโอเกม คอนโซล เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (พีซี) พีดีเอ หรือ โทรศัพท์มือถือ อย่างน้อยหนึ่งครั้งต่อเดือน (ไทยรัฐ , 28 มกราคม 2547)

ประเภทของเกมอิเล็กทรอนิกส์

1. แอ็คชั่น (Action Game) เป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนที่ไปในเกม อาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่นๆ นอกจากนี้อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มข้น
2. เกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role – Playing Game) เป็นเกมที่มีการผจญภัย โดยตัวละครมีการพัฒนาความสามารถด้านต่างๆ โดยที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้จดจำคำต่างๆในการเล่น

3. เกมยิง (Shooting Game) เกมที่มีลักษณะการขับเคลื่อนยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกมคือการยิงเป็นส่วนใหญ่
4. เกมผจญภัย (Adventure Game) ผู้เล่นจะรู้สึกว่าคุณเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตนเองได้ เนื้อเรื่องของเกมอาจจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว ถ้าผู้เล่นไม่ตรงกับโปรแกรมที่กำหนดไว้ ผู้เล่นจะไม่สามารถลี้ภัยเกมหรือเคลียร์เกมได้
5. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นจำลองสถานการณ์ต่างๆมารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่างๆ
6. เกมกีฬา (Sport Game) เกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ
7. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาของเกม
8. เกมฝึกสมองเสริมความรู้ (Education Game) เป็นเกมที่ฝึกทักษะ วิชาความรู้ และแบ่งความรู้ให้กับผู้เล่นไปในตัว

นอกจากนี้ยังขอ พรตปกรณ (2532) ยังได้แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 11 ประเภทดังนี้

1. เกมสำหรับเด็ก จะเป็นเกมง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก
2. เกมการศึกษา เป็นเกมที่สอดแทรกความรู้ต่างๆ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดทักษะ เช่น เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เกมไฟ้ หมากรูก เป็นเกมที่จำลองวิธีการเดินของหมากรูก หรือกฎเกณฑ์ของไฟ้
4. เกมฝึกสติปัญญา เช่น เกมฝึกทักษะความถนัด มีส่วนคล้ายเกมการศึกษาแต่ไม่เน้นวิชาการมากนัก
5. เกมค่ายกล เป็นเกมฝึกสติปัญญา โดยเน้นหนักไปทางด้านตรรกศาสตร์หรือวิธีการแก้ปัญหา
6. เกมกีฬา เป็นเกมจำลองสถานการณ์ในการเล่นกีฬาต่างๆ
7. เกมต่อสู้ประเภทหมัดมวย มีการจัดแสดงในเกมโดยใช้คาราที่มีชื่อเสียง
8. เกมสงคราม จำลองสภาพสงครามมาให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนว่าตนเองร่วมอยู่ในเหตุการณ์ ซึ่งจะมีทั้งสงครามทางอากาศ ทางเรือ และทางบก
9. เกมจากภาพยนตร์ จะเป็นการนำภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูงๆมาจัดทำเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในสถานการณ์ของภาพยนตร์นั้น

ในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ (อ้างถึงในสุชาดา สัจจสันถวไมตรี ,2542) ซึ่งใช้เป็นตัวแบ่งประเภทของเกมออนไลน์ด้วย

1. Strategy Game (STG) เป็นเกมที่ต้องวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่างๆ

2. Simulation Game (SIG) เป็นเกมจำลองสภาพแวดล้อมต่างๆที่มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริง
3. Adventure Game (ADG) เป็นที่ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่เป็นไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้แล้ว
4. Role – Paying Adventure Game (RPG) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายเกมผจญภัย แต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถด้านต่างๆได้
5. Wargame (WG) เป็นเกมที่จำลองสงคราม หรือการรบต่างๆในอดีตหรือในอนาคต
6. Action / Arcade Game (ACG) เป็นเกมที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวไปมา หรือ เกมขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่างๆ

เหตุผลที่เด็กเล่นเกม

จุดเด่นของวิดีโอเกม (เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2523 อ้างถึงใน กุลธิดา ธรรมภิวพันธ์, 2538) คือ การเล่นเกมมีลักษณะคล้ายกับสารเสพติดชนิดหนึ่ง เมื่อได้เล่นแล้วก็ยากที่จะเลิก ทั้งนี้เนื่องจากการที่บุคคลพยายามจะกระทำการที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง หรือตามทฤษฎีการเล่น เป็นการเล่นที่สร้างความพึงพอใจให้ตนเอง เพื่อทดแทนความรู้สึกที่ไม่สมหวังในชีวิตจริง การเล่นเกมจึงผลักดันให้บุคคลต้องการเอาชนะ และสนองกับลักษณะของเกมที่มีแพ้ชนะ ถ้าการเล่นสามารถเริ่มต้นใหม่ สามารถเลือกชนิด และระดับความยากง่ายได้ตามความพอใจก็จะทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจมากขึ้น

จากการสำรวจของสุกรี รอดโพธิ์ทอง (สุกรี รอดโพธิ์ทอง , 2537 อ้างถึงใน กุลธิดา ธรรมภิวพันธ์ , 2538) เกี่ยวกับความคิดเห็น และการจัดอันดับเกมที่เด็กชอบ พบว่าองค์ประกอบที่ทำให้เกมได้รับความนิยมสูงคือ

1. เกมที่มีลักษณะท้าทาย เป็นการสร้างให้เกิดความท้าทายโดยเกมจะมีจุดมุ่งหมายในการเล่นซึ่งทำให้ผู้เล่นไปสู่จุดมุ่งหมายได้ตามความสามารถของแต่ละคน ไม่ใช่เพียงการแพ้ชนะในเกมเท่านั้น
2. เกมต้องสนองจินตนาการเพื่อฝัน หรือการสร้างสภาวะต่างๆเพื่อกระตุ้นให้บุคคลเกิดจินตภาพเกี่ยวกับสิ่งที่ตนไม่เคยประสบมาก่อน โดยการสมมติให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่ตรงหน้า
3. ความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบคือ ความแปลกใหม่ ความซับซ้อน ความประหลาดใจ และความไม่สอดคล้อง

นอกจากนี้ ยงยศ พรตปกรณม์ ยังได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับเหตุผลในการเล่นเกมนจนเกิดเป็นความหลงใหลไว้ดังนี้ (ยงยศ พรตปกรณม์ , 2532 อังถึงในกุลธิดา ธรรมภิวชณ์ , 2538)

1. ความรู้สึกภายในของบุคคลที่ต้องการเอาชนะ การเล่นเป็นกลไกทำให้เกิดความรู้สึกกดดัน ทำให้สามารถเปิดเผยพฤติกรรมที่แสดงออกมาในเวลาปกติไม่ได้ โปรแกรมของเกมถูกสร้างอย่างมีกฎเกณฑ์ หรือวิธีการที่จะสามารถพิชิตเกมได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องคิดค้นวิธีการพิชิตเกม เมื่อชนะได้แล้วจึงเกิดความพึงพอใจ
2. การที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ตามความพอใจของตนเอง จะเริ่มหรือเลิกเล่นเมื่อไหร่ก็ได้ อีกทั้งยังสามารถเลือกระดับความยากง่ายในเกมตามระดับความสามารถของตนเอง
3. เกมทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของเกมนั้นด้วย ไม่ใช่เพียงการนั่งดูอย่างเดียว
4. ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเป็นส่วนตัว สามารถเล่นคนเดียวได้ ไม่ต้องมีผู้ช่วยเหลือ และสามารถเล่นได้ในสถานที่เป็นส่วนตัว

โสภา ชูพิกุลชัย ได้กล่าวถึงการเล่นเกมนในด้านต่างๆดังนี้ (โสภา ชูพิกุลชัย , 2533 อังถึงในกุลธิดา ธรรมภิวชณ์ , 2538)

1. ด้านการใช้เวลาในการเล่นเกมน ผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นไม่จำกัด
2. ด้านพฤติกรรมการเล่น เกมจะทำให้ผู้เล่นเกิดความลุ่มหลง โดยเฉพาะกับเด็กชายซึ่งอยู่ในวัยชอบการต่อสู้ ชอบการแข่งขัน และต้องการเอาชนะ ในการเล่นเกมนผู้เล่นมักจะเอาตนเองเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น หากแพ้ก็มักจะเกิดอาการหงุดหงิดเคียดแค้น

รศ.ดร. สมพงษ์ จิตระดับ (2539) ผู้เชี่ยวชาญด้านปัญหาเด็กกล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์จะดึงดูดความสนใจในการเรียนจากเด็ก เด็กจะไม่สนใจในการเรียน เมื่อมีเวลาว่างก็จะเล่นเกมทันที สุดท้ายจะส่งผลให้เด็กขาดพื้นฐานที่ดีพอในการเรียนระดับสูง เด็กที่สัมผัสเกมคอมพิวเตอร์บ่อยๆ จิตใจจะเกิดความเป็นเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น ความอ่อนโยน ความละเอียดอ่อน สุนทรีย์ต่างๆจะค่อยๆ ลดลง คอมพิวเตอร์จะทำให้สภาพครอบครัวเปลี่ยนไป เวลาความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัวก็ลดน้อยลงไปอีกจากที่มีน้อยอยู่แล้ว

นอกจากนี้ยังกล่าวอีกว่าเด็กที่เล่นส่วนมากเป็นเด็กชายวัยรุ่นอายุราวๆ 12-23 ปี ชอบเล่นเกมในลักษณะการต่อสู้ ฆ่าฟัน เล่นกันประมาณวันละ 3-4 ชม. ในเด็กกลุ่มวัยรุ่น เพื่อนจัดว่าเป็นคนที่มีอิทธิพลมากที่สุด เพราะเด็กเหล่านี้ต้องการการยอมรับ และต้องการเป็นส่วนหนึ่ง ดังนั้นจึงทำตัวไม่ให้ต่างจากกลุ่มเพื่อน

นายแพทย์ภูมินทร์ ลิขิตระประเสริฐ ประธานคณะทำงานสังคมอิเล็กทรอนิกส์ (E-Society) (2546) กล่าวว่า เหตุผลที่ทำให้เกมเร็กนาร์็อก (เกมออนไลน์ประเภท RPG เกมหนึ่ง) ได้รับความนิยมเพราะเป็นเกมใหม่ สามารถเล่นร่วมกันได้เป็นจำนวนมาก สื่อถึงกันได้ และมีการทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้เกิดความสนุกสนาน และที่สำคัญคือเป็นเกมที่ไม่มีตอนจบ ผู้เล่นจะได้เจอกับสิ่งใหม่ๆ ตลอดเวลา จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายผู้เล่น

2. ทฤษฎีการเล่น

การเล่นของเด็กมีความสำคัญมาก แต่บางครั้งเราก็ลืมนึกถึงความสำคัญของการเล่น การเล่นของเด็กหมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใดๆ ที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็ก โดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึงผลของมัน การเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็กไม่มีการบังคับใดๆ ทั้งสิ้น

การเล่นของเด็กส่วนใหญ่มักจะเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่ โดยอาศัยการสังเกต แต่เมื่อเด็กโตขึ้นและได้ติดต่อเกี่ยวข้องกับเด็กอื่น เด็กก็จะเลียนแบบการเล่นของเด็กอื่นที่โตกว่า

เหตุผลในการเล่นของเด็ก

1. การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็กไม่ต้องคิดในเรื่องต่างๆ มาก "ไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้นการเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็กเป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อเขาจะได้เจริญเติบโตต่อไป
2. การเล่นเป็นการหาความสนุกเพลิดเพลิน เด็กๆ มักใช้ชีวิตในวันหนึ่งๆ ด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่นเบิกบาน ไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงาน ถึงแม้จะต้องออกแรงเหมือนกัน
3. การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เด็กเคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือหูกข้าว เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบเลี้ยงเด็ก และหูกข้าว
4. การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดไป เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กผู้ชายบางคนอยากเป็นนายทหาร แต่เป็นไม่ได้ ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาเป็นพลทหาร ดั่งเองทำหน้าที่ออกคำสั่งบังคับบัญชาตามแบบทหาร

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็ก

1. สุขภาพ
2. การพัฒนาการของกล้ามเนื้อ
3. สติปัญญา
4. เพศ
5. ประเพณี
6. ฤดูกาล

7. สิ่งแวดล้อม
8. ฐานะทางเศรษฐกิจ
9. เวลาว่าง
10. เครื่องที่ใช้ในการเล่น

3. ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงงูใจของ Maslow

มนุษย์แสดงพฤติกรรมเนื่องจากมีความต้องการ เหตุที่ต้องการก็เพราะขาดในสิ่งนั้น พฤติกรรมทุกรูปแบบเกิดจากแรงงูใจของตนเอง แรงงูใจต่างกันจึงทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน แรงงูใจของมนุษย์มีลำดับขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นต่ำจนถึงขั้นสูง มีทั้งหมด 5 ขั้นตอนด้วยกัน แรงงูใจลำดับต้นต้องได้รับการตอบสนองก่อน แรงงูใจลำดับสูงจึงพัฒนามาตามลำดับ



แรงงูใจลำดับที่ 1

มนุษย์ต้องได้รับการตอบสนองทางสรีรวิทยาก่อน เช่น มีอาหารรับประทาน ไม่หิวโหย มีที่อยู่อาศัย มียารักษาโรค ฯลฯ จึงพัฒนาความต้องการประเภทอื่นๆตามมาได้ ถ้าความต้องการแรกยังไม่ได้รับการตอบสนองพอเพียง แรงงูใจประเภทอื่นๆก็ยากจะเกิดขึ้นได้

แรงจูงใจลำดับที่ 2

คือแรงจูงใจเพื่อความปลอดภัยแห่งตนเอง และทรัพย์สิน เมื่อความต้องการอันดับแรกได้รับการตอบสนองแล้ว ต่อมาก็เกิดความต้องการที่จะรักษาชีวิตของตน ทรัพย์สินของตน ฯลฯ ให้มั่นคงปลอดภัย ถ้าไม่ได้รับการตอบสนอง มนุษย์ก็จะเกิดอาการประสาททสวา มาสโลว์เชื่อว่า ความกลัวหลายอย่าง ตั้งแต่ระดับสามัญจนถึงระดับผิดปกติ นั้น เกิดจากการไม่ได้รับการตอบสนองความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยอย่างเพียงพอ

แรงจูงใจลำดับที่ 3

คือแรงจูงใจเพื่อเป็นเจ้าของ เช่น ความรู้สึกว่าคุณมีชาติตระกูล มีครอบครัว มีครู มีที่ทำงาน ฯลฯ ต้องการให้มีผู้มาอาทรห่วงใยตน และตนก็ต้องการห่วงใยอาทรเกื้อกูลดูแลผู้อื่นเช่นกัน อาทิ การเลี้ยงดูบุตรธิดา เลี้ยงสัตว์ ฯลฯ

แรงจูงใจลำดับที่ 4

คือแรงจูงใจแสวงหา และรักษาศักดิ์ศรีเกียรติยศ ทั้งโดยตนเองสำนึก และผู้อื่นกล่าวขวัญยกย่องเชิดชูตนเอง ฯลฯ มาสโลว์กล่าวว่า ศักดิ์ศรีที่สำคัญต่อการมีสุขภาพจิตดีคือ ความรู้สึกนับถือและเคารพตนเอง กับการนับถือจากผู้อื่นที่มีโชคลักษณะฉาบฉวยจอมปลอม

แรงจูงใจลำดับที่ 5

คือแรงจูงใจเพื่อตระหนักรู้ความสามารถของตน กับประพฤติปฏิบัติตนตามความสามารถ และสุดความสามารถ โดยพึงเล็งประโยชน์ของบุคคลอื่นและของสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ มาสโลว์เชื่อว่าคนทุกคนมีความมุ่งหมายในชีวิต เพื่อจะบรรลุถึงความสมปรารถนาในระดับนี้ทั้งนี้ แต่การที่คนจะได้บรรลุถึงความสมปรารถนาในระดับนี้ ก็ต้องได้รับความสมปรารถนาของความต้องการในลำดับขั้นต่างๆ ทั้ง 4 ลำดับเบื้องต้นอย่างพอเพียงก่อน

4. นันทนาการของวัยรุ่น

ระยะวัยรุ่นมีหลายอย่างที่เปลี่ยนแปลงไปจากเด็กรวมทั้งนันทนาการทั้งของวัยรุ่นหญิงและชายด้วย อัตราการเปลี่ยนแปลงในเรื่องนันทนาการมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับอัตราพัฒนาการของร่างกาย เมื่อร่างกายเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ความสนใจเกี่ยวกับนันทนาการก็เปลี่ยนแปลงเร็ว เมื่อร่างกายมีการพัฒนาช้าลง ความสนใจเรื่องนันทนาการจะค่อยๆเปลี่ยนแปลงไปอย่างช้าๆด้วย

ในช่วงก่อนวัยรุ่น ความสนใจเกี่ยวกับนันทนาการมีลักษณะไม่แน่นอน และไม่เด่นชัด วันรุ่นมีพฤติกรรมคล้ายกับจะทดลองกิจกรรมนันทนาการใหม่ๆ ไปเรื่อยๆ เพื่อดูว่า นันทนาการประเภทไหนเหมาะกับเขา และกลุ่มเพื่อนจะว่าอย่างไร ต่อเมื่อถึงระยะวัยรุ่นตอนต้น ความสนใจในนันทนาการจึงเห็นเด่นชัด และค่อนข้างคงที่ไม่เปลี่ยนแปลงในระยะวัยรุ่นตอนปลาย

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อนันทนาการของวัยรุ่น

1. ความสนใจ เมื่อวัยรุ่นมีโอกาสเลือกทำกิจกรรมหลายๆอย่าง ในที่สุดจะเลือกเฉพาะกิจกรรมที่เขาสนใจ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนิสัยของแต่ละคน มีข้อที่น่าสังเกตคือ ความสนใจของบุคคลเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งวัยรุ่นเรียนรู้ความสนใจเรื่องนันทนาการจากการลองผิดลองถูก การเข้าพวกกับคนที่เขารัก และจากการแนะนำของผู้ที่เชี่ยวชาญในทางนันทนาการ
2. โอกาส การที่วัยรุ่นจะชอบนันทนาการอย่างหนึ่งอย่างใดขึ้นอยู่กับโอกาสที่จะได้ทำ
3. การพัฒนาการทางกาย พวกที่เข้าสู่วัยรุ่นเร็วหรือเป็นหนุ่มสาวเร็วกว่ามักเปลี่ยนกิจกรรมนันทนาการประเภทใช้พลังงานมาเป็นกิจกรรมสังคม
4. ระดับสติปัญญา วัยรุ่นที่มีสติปัญญาดีมักมีนันทนาการหลากหลายประเภทกว่าพวกฉลาดน้อย มักใช้เวลาทำกิจกรรมนันทนาการตามคำฟัง และมีช่วงความสนใจนานกว่า
5. เพศ วัยรุ่นชายหญิงมีนันทนาการต่างกันอาจขึ้นอยู่กับโครงสร้างทางร่างกาย และค่านิยมของสังคม ความแตกต่างของนันทนาการวัยรุ่นชายและหญิงเด่นชัดมากที่สุดในระยะวัยรุ่นตอนต้น ต่อจากนั้นจะเริ่มกลับมาเหมือนเดิม
6. สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการเลือกนันทนาการของวัยรุ่น 2 ประการ คือ 1)บรรยากาศภูมิประเทศ เครื่องไม้เครื่องมือ และอุปกรณ์ที่จัดเป็นสิ่งแวดล้อมที่สำคัญที่จะพัฒนาความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคน และ 2) อิทธิพลทางวัฒนธรรมของบางชุมชนหรือประเทศ ซึ่งโน้มนำความสนใจของเด็กและเยาวชนให้เป็นไปในทางนั้น
7. สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม นันทนาการของวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมต่างกัน มักไม่เหมือนกัน อาจเป็นเพราะลักษณะความสนใจหรือสถานภาพทางครอบครัวส่งเสริม หรืออาจเป็นเพราะ เงินเพิ่มโอกาสแก่วัยรุ่นที่จะเข้าไปอยู่ในสังคมวงที่แตกต่างกัน
8. ความสนใจของกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นจะเลือกนันทนาการที่กลุ่มเพื่อนสนใจเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ความสนใจที่เกิดจากการพยายามให้ตนเป็นที่ยอมรับของคนอื่นนั้นเป็นความสนใจที่ไม่มีความยั่งยืน มักเปลี่ยนแปลงได้ง่าย
9. ความเป็นที่นิยมในกลุ่มเพื่อนวัยรุ่นซึ่งมีเพื่อนมากมักเลือกนันทนาการที่จะพาตัวเองเข้าไปอยู่กับเพื่อนๆมากกว่านันทนาการประเภทที่ทำอยู่คนเดียว
10. ทศนคติเกี่ยวกับนันทนาการ คนแต่ละกลุ่มสังคมนิยมนันทนาการต่างชนิดกัน ทศนคติทำให้เกิดการแบ่งชั้นนันทนาการ ว่าเป็นนันทนาการราคาแพง หรือนันทนาการราคาถูก นันทนาการจึงกลายเป็นเครื่องย้ำความแตกต่างของชนชั้นในสังคม

5. งานวิจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาของกลุ่ม ICAVE (International Coalition Against Violent Entertainment) (1983 อ้างใน ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ , 2534) ซึ่งประกอบด้วย สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย แคนาดา อังกฤษ ฮองกง นิวซีแลนด์ และไทย ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากวิดีโอเกม พบว่า แม้วิดีโอเกมจะผลิตสำหรับเด็กเล่น แต่ก็มีความไม่เหมาะสมกับเด็ก เพราะส่วนใหญ่มีแก่น ความรุนแรงและสงคราม ซึ่งจากการสำรวจวิดีโอเกม 95 เรื่อง พบว่ามีเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามจำนวน 58% และเกมที่เน้นความรุนแรงคู่อีก 83%

จากการศึกษาของรพีพร มณีพงษ์ (2532 อ้างใน ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์,2534) เรื่อง การเล่นเกมที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 771 คนพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมที่สัมพันธ์กับนักเรียนชายร้อยละ 72 และพบว่าเป็นการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน และพบว่า การเล่นเกมจำลองสถานการณ์ทำให้ผลการเรียนลดลง และเมื่อเล่นเป็นเวลานานๆ นักเรียนจะไม่สามารถหยุดเล่นได้ จึงทำให้การใช้เวลาในการเรียนลดลง

จากการศึกษาวิจัยของศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ (2534) เรื่อง การเล่นเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 355 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่สนับสนุนให้เด็กเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข โดยผู้ปกครองคาดว่าเด็กได้รับความบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด และฝึกการใช้มือและตา แต่อย่างไรก็ตามพบว่าผู้ปกครองยังให้ความเห็นว่า เด็กเล่นเกมไม่สนใจคนในบ้าน เนื่องจากใช้เวลาอยู่กับวิดีโอเกม

จากการศึกษาวิจัยของ Ricardo Hipolis Drefous (1994) เรื่อง “Cognitive and affective variables in recreational computer – generated games” (1994 อ้างใน อรรถการ สัตยพานิชย์,2541) เพื่อสำรวจองค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีความน่าสนใจ และไม่น่าสนใจตามความคิดเห็นของผู้เล่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นเด็กนักเรียนหญิงที่กำลังศึกษาในระดับเกรดสี่และเกรดหก พบว่าเหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องการเล่นเกมมี 9 ประการ ได้แก่

1. เด็กรู้สึกสามารถควบคุมหรือบังคับเกมได้
2. การให้คะแนนสามารถแสดงผลให้ทราบโดยทันที
3. กราฟฟิกดึงดูดความสนใจ
4. เกมมีลักษณะผจญภัย
5. มีเนื้อหาต่อเนื่อง
6. ทำให้รู้สึกหลบหนีจากสภาพแวดล้อมของโรงเรียน

7. เหมือนกับตัวเองได้เป็นผู้แสดงในเกม
8. ไม่มีคำตอบได้อย่างเหมาะสม
9. เกิดความรู้สึกทำทายเป็นทุกครั้งที่ได้เล่น

จากการศึกษาวิจัยของกุลธิดา ธรรมภิวณิช (2538) เรื่องความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวีดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของเด็กนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร) พบว่าประเภทเนื้อหาวีดีโอเกมที่บุตรเล่น 42.1% เป็นเกมประเภทต่อสู้หรือแอ็คชั่น 17.7% เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาท เกมกีฬา และเกมผจญภัยตามลำดับ

จากการศึกษาวิจัยของ วรพจน์ พวงสุวรรณ (2540) เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเพศชายและหญิงมีความแตกต่างกันทั้งเวลาการเล่นและการพิชิตเกม โดยนักเรียนมัธยมชายเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง และเด็กนักเรียนหญิงนั้นนิยมเล่นเกมสำหรับเด็กเกมการศึกษา ในขณะที่นักเรียนชายชอบเล่นเกมแอ็คชั่น ผจญภัย เกมจำลองสถานการณ์

นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลายจะยอมรับความช่วยเหลือ หรือคำแนะนำจากเพื่อน ในขณะที่เด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้นอาศัยความช่วยเหลือหรือคำแนะนำจากผู้ใหญ่มากกว่า

จากการศึกษาของสุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542) เรื่อง ทักษะคตินักนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดีโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า จากทักษะของนักจิตวิทยา เนื้อหาสื่อวีดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากวีดีโอเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้นเป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง

นอกจากนี้การวิจัยยังพบว่าผู้เล่นมีทัศนคติเกี่ยวกับเนื้อหาเกมและผลกระทบที่เกิดจากเกม คือ ประเภทเกมยิง เกมแอ็คชั่น หรือเกมผจญภัย ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่าเป็นเกมที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด และมีโทษจากการเล่นคือทำให้คิดฟุ้งไม่ยอมทำกิจกรรมอื่น สอนให้ใช้อาวุธ ใช้อารมณ์ความรุนแรง ทำให้ใจร้อน นอกจากนี้ยังทำให้เกิดความกลัวมากขึ้นด้วย

จากการสำรวจความเห็นของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ที่มีอายุระหว่าง 12 – 18 ปี ที่เคยเล่นเกมทางคอมพิวเตอร์ จำนวน 1,093 คน เกี่ยวกับเกมเร็กนาร์ร็อก (เกมออนไลน์ เกมหนึ่ง) ระหว่างวันที่ 4 – 5 กรกฎาคม 2546 ของสวนดุสิตโพล พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 43.62 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวันด้วยเหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย ส่วนใหญ่ร้อยละ 46.82 รู้จักและเคยเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกมาแล้ว ที่เล่นเพราะมีการต่อสู้ เดิมพัน ยังยู่ให้หาเงินมาซื้อเสื้อผ้า และอาวุธ พร้อมกับเห็นว่า การกวดขันเกมที่มีความรุนแรง จะทำให้สามารถ ป้องกันเหตุการณ์รุนแรงจากเกมเร็กนาร์ร็อกได้ เชนนร้อยละ 44.68 ยังไม่แน่ใจว่ามาตรการ กำหนดเวลาเปิดปิดร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่จะช่วยแก้ปัญหาได้ เพราะอาจไม่ใช่สาเหตุที่แท้จริง ซึ่งขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของผู้เล่นแต่ละรายเป็นสำคัญ

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยศึกษาเรื่องทัศนคติและพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนใน จ.ชลบุรี ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล และจัดเก็บข้อมูล
4. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยส่วนใหญ่พบในกลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับมหาวิทยาลัย ประชากรที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษานี้จึงได้แก่ เยาวชนทุกเพศ ที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับปริญญาตรี ในจังหวัดชลบุรี โดยมีวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบบังเอิญ (Accidental Sampling) แต่แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 50 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 50 คน และระดับปริญญาตรีจำนวน 50 คน เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 150 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้สามารถแจกแจงตามสมมติฐานได้ดังต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ลักษณะทางประชากร

ตัวแปรตาม ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ลักษณะทางประชากร

ตัวแปรตาม พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 3 ทักษะการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรอิสระ ทักษะการเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรตาม พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือและเอกสารต่างๆ ซึ่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเป็นแบบสอบถามปลายปิด (Close Ended Questionnaire) มีลักษณะเป็นแบบสำรวจใช้สอบถามเกี่ยวกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีวิธีสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีสร้างแบบสอบถามที่ดีและถูกต้อง
2. สร้างแบบสอบถามโดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับเกม การเล่นเกม และเกมออนไลน์ ทฤษฎีการเล่น และทฤษฎีความต้องการของ MASLOW NEEDS ในการตั้งคำถาม
3. สร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้
 - ส่วนที่ 1 คำถามทั่วไปเกี่ยวกับข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์
4. เพื่อทดสอบความเหมาะสมและความถูกต้องจึงนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง
5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาดูตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล และจัดเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ โดยนำแบบสอบถามจำนวน 150 คน ออกไปเก็บข้อมูลโดยขอความร่วมมือจากอาจารย์ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนพนัสศนิคมพิทยาคารในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 50 คน และมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 50 คน และแจกแบบสอบถามด้วยตนเองให้กับกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 50 คน

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในการวัดค่าตัวแปรดังนี้

1. การเล่นเกมออนไลน์

การวัดค่าตัวแปรการเล่นเกมออนไลน์วัดจากประเภทการเล่นเกมออนไลน์

เล่น 1 – 2 เกม	หมายถึง	เล่นเกมออนไลน์ในระดับน้อย
เล่น 3 – 4 เกม	หมายถึง	เล่นเกมออนไลน์ในระดับปานกลาง
เล่น 5 – 6 เกม	หมายถึง	เล่นเกมออนไลน์ในระดับมาก

2. ทักษะดีเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

การวัดค่าตัวแปรเกี่ยวกับทักษะดีในการเล่นเกมนออนไลน์

5 คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3 คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1 คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

นำคะแนนที่ได้มาจัดระดับของค่าคะแนนมาจัดระดับของค่าคะแนนเฉลี่ย เป็น 3 ระดับ

คะแนนระหว่าง 1.00 – 2.33 คะแนน จัดอยู่ในระดับน้อย (ทางลบ)

คะแนนระหว่าง 2.34 – 3.67 คะแนน จัดอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.68 – 5.00 คะแนน จัดอยู่ในระดับมาก (ทางบวก)

4. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบสอบถามมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ และประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม SPSS โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถาม โดยการคัดเลือกแบบสอบถามที่มีคำตอบสมบูรณ์เพื่อนำมาประมวลผลต่อไป
2. ลงรหัสข้อมูล (Coding) ในแบบสอบถามที่ถูกต้อง แล้วลงรหัสบันทึกข้อมูลเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์
3. ทำการประมวลผลข้อมูล นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วมาบันทึกโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการประมวลผลโดยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัย (Statistic Package for Social Science : SPSS)

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Method) ใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลโดยตารางเพื่ออธิบายข้อมูลส่วนตัว พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์
2. แบบวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Method) ใช้การวิเคราะห์เพื่อหาค่าความแตกต่าง โดยใช้ค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi Square)

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนใน จ.ชลบุรี โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 150 คน จากการใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม สามารถนำมาสรุปผลและวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา โดยแสดงผลเป็นร้อยละ แบ่งเป็น

- 1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง
- 1.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
- 1.3 ทัศนคติเกี่ยวกับการเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (N = 150)

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	81	54.0
หญิง	69	46.0
รวม	150	100.0

จากตารางที่ 1 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 150 คน เป็นเพศชาย 81 คน คิดเป็นร้อยละ 54 และเพศหญิง 69 คน คิดเป็นร้อยละ 46

ตารางที่ 2 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามอายุ (N = 150)

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
11	1	0.7
12	15	10.0
13	8	5.3
14	17	11.3
15	11	7.3
16	12	8.0
17	27	18.0
18	15	10.0
19	11	7.3
20	15	10.0
21	13	8.7
22	4	2.7
25	1	0.7
รวม	150	100.0

อายุ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ตั้งแต่ 11 – 25 ปี	16.76	2.96

จากตารางที่ 2 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ยประมาณ 17 ปี

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามระดับการศึกษา (N = 150)

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมต้น	50	33.3
มัธยมปลาย	50	33.3
ปริญญาตรี	50	33.3
รวม	150	100.0

จากตารางที่ 3 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับปริญญาตรีเท่ากันคือ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามรายได้ (N = 150)

รายได้	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2,001 บาท	68	45.3
2,001-3,000 บาท	39	26.0
3,001-4,000 บาท	18	12.0
มากกว่า 4,000 บาท	25	16.7
รวม	150	100.0

จากตารางที่ 4 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 2,001 บาท มีจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 45.3 รองลงมาคือ 2,001 – 3,000 บาท มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 26 มากกว่า 4,000 บาท มีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 3,001 – 4,000 บาท มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามงานอดิเรก (N = 150)

งานอดิเรก	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	78	52.0	72	48.0	100.0
อ่านหนังสือ	46	30.7	104	69.3	100.0
ดูภาพยนตร์	72	48	78	52.0	100.0
ฟังเพลง	22	14.7	128	85.3	100.0
เล่นอินเทอร์เน็ต	72	48	78	52.0	100.0
ดูทีวี	145	96.7	5	3.3	100.0
เล่นกีฬา	142	94.7	8	5.3	100.0
เล่นดนตรี	146	97.3	4	2.7	100.0
สะสม	148	98.7	2	1.3	100.0
ซื้อป๊อป	148	98.7	2	1.3	100.0
วาดภาพ	149	99.3	1	0.7	100.0

จากตารางที่ 5 แสดงว่างานอดิเรก 3 อันดับแรกที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความสนใจคือ ฟังเพลง จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 85.3 อันดับที่ 2 คือ อ่านหนังสือ จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 69.3 อันดับ 3 คือ ดูภาพยนตร์และเล่นอินเทอร์เน็ต จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 52.0

ตารางที่ 6 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

(N=150)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคย	68	45.3
เคย	82	54.7
รวม	150	100.0

จากตารางที่ 6 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นเกมออนไลน์ มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 54.7 และไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ 68 คน คิดเป็นร้อยละ 45.3

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกเหตุผลที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ (N=68)

เหตุผลที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
กลัวว่าถ้าเล่นแล้วจะติด	52	76.5	16	23.5	100.0
ไม่ชอบเล่นเกม	27	39.7	41	60.3	100.0
ไม่มีเงินที่จะซื้อการ์ดเล่นเกม	60	88.2	8	11.8	100.0
ไม่รู้จัก	58	85.3	10	14.7	100.0
ไม่มีเวลา	28	41.2	40	58.8	100.0
เล่นไม่เป็น	66	97.1	2	2.9	100.0
สิ้นเปลืองเงิน	65	95.6	3	4.4	100.0
ไม่น่าสนใจ	65	95.6	3	4.4	100.0

จากตารางที่ 7 แสดงถึงเหตุผล 3 อันดับแรกที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เล่นเกมออนไลน์ เพราะ ไม่ชอบเล่นเกม มีจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 60.3 รองลงมาคือไม่มีเวลา จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 58.8 และ กลัวว่าถ้าเล่นแล้วจะติด จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5

1.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกประเภทการเล่นเกมออนไลน์ (N = 82)

ประเภทการเล่นเกมออนไลน์	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
Strategy Game (STG)	43	52.4	39	47.6	100.0
Simulation Game (SIG)	56	68.3	26	31.7	100.0
Adventure Game (ADG)	47	57.3	35	42.7	100.0
Role – Paying Adventure Game (RPG)	32	39	50	61	100.0
War Game (WG)	34	41.5	48	58.5	100.0
Action / Arcade Game (ACG)	48	58.5	34	41.5	100.0

จากตารางที่ 8 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท Role – Paying Adventure Game (RPG) มีจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 61 รองลงมาคือ War Game (WG) จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 58.5 และ Strategy Game (STG) จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 47.6

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามคนชักชวนเล่นเกมออนไลน์ (N=82)

คนชักชวนเล่นเกมออนไลน์	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ตัดสินใจเล่นด้วยตนเอง	37	45.1	45	54.9	100.0
เพื่อนรุ่นเดียวกัน	45	54.9	37	45.1	100.0
ญาติพี่น้อง	75	91.5	7	8.5	100.0
รุ่นพี่ / รุ่นน้องที่โรงเรียนหรือสถาบัน	74	90.2	8	9.8	100.0
เจ้าของร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ต	81	98.8	1	1.2	100.0

จากตารางที่ 9 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ด้วยตนเอง มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 54.9 รองลงมาคือเพื่อนรุ่นเดียวกันเป็นคนชักชวนเล่นเกมออนไลน์จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 45.1 และรุ่นพี่ / รุ่นน้องที่โรงเรียนหรือสถาบัน เป็นคนชักชวนเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามเหตุผลที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์

(N=82)

เหตุผลที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ทำลายความสามารถ	51	62.2	31	37.8	100.0
สามารถระบายความเครียดในชีวิตประจำวันได้ดี	27	32.9	55	67.1	100.0
เป็นที่นิยมในหมู่เพื่อน	60	73.2	22	26.8	100.0
ฝึกพัฒนาการทางสมอง	51	62.2	31	37.8	100.0
สามารถสร้างรายได้เป็นเงินจริงจากการขายสินค้าเกม หรือจากการพนันในกลุ่มผู้เล่น	77	93.9	5	6.1	100.0
มีเวลาว่าง	80	97.6	2	2.4	100.0
สนุก	8	90.2	8	9.8	100.0
ได้พูดคุยกับเพื่อนใหม่ผ่านเกม	81	98.8	1	1.2	100.0

จากตารางที่ 10 แสดงถึงเหตุผล 3 อันดับแรกที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ คือ สามารถระบายความเครียดในชีวิตประจำวันได้ดี จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 67.1 รองลงมาคือ ทำลายความสามารถ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8 และฝึกพัฒนาการทางสมอง จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์

(N= 82)

สถานที่เล่นเกมออนไลน์	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
บ้าน / หอพัก	40	48.8	42	51.2	100.0
ร้านอินเทอร์เน็ต	24	29.3	58	70.7	100.0
โรงเรียน / สถาบัน	69	84.1	13	15.9	100.0

จากตารางที่ 11 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 70.47 รองลงมาคือบ้าน/หอพัก จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 และโรงเรียน / สถาบันจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 15.9

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ด้วย (N = 82)

ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ด้วย	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เล่นคนเดียว	22	26.8	60	73.2	100.0
เล่นกับญาติ/พี่น้อง	71	86.6	11	13.4	100.0
เล่นกับเพื่อน	40	48.8	42	51.2	100.0

จากตารางที่ 12 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 73.2 รองลงมาคือ เล่นกับเพื่อน จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 และ เล่นกับญาติ/พี่น้อง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 13.4

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ (N=82)

ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ทุกวัน	21	25.6
เฉพาะวันธรรมดา	3	3.7
เสาร์-อาทิตย์	58	70.7
รวม	82	100.0

จากตารางที่ 13 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์วันเสาร์ – อาทิตย์ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 70.7 รองลงมาคือ เล่นทุกวัน มีจำนวน 21คน คิดเป็นร้อยละ 25.6 และเล่นเฉพาะวันธรรมดา จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

(N = 82)

ช่วงเวลาในการเล่น เกมนออนไลน์	ไม่ใช่		ใช่		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
6.00-9.00น.	75	91.5	7	8.5	100.0
9.00-12.00น.	64	78.0	18	22.0	100.0
12.00-15.00น.	59	72	23	28.0	100.0
15.00-18.00น.	54	65.9	28	34.1	100.0
18.00-21.00น.	40	48.8	42	51.2	100.0
21.00-03.00น.	61	74.4	21	25.6	100.0
03.00-06.00น.	77	93.9	5	6.1	100.0

จากตารางที่ 14 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมนออนไลน์ในช่วงเวลา 18.00-21.00น. จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 รองลงมาคือ ในช่วงเวลา 15.00-18.00 น. จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 34.1 และ เล่นในช่วงเวลา 12.00 -15.00 น. จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง แยกตามระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนออนไลน์ (N = 82)

ระยะเวลาเฉลี่ยต่อวัน ในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 3 ชม.	44	53.7
3 ถึง 6 ชม.	29	35.4
6 ถึง 9 ชม.	5	6.1
มากกว่า 9 ชม.	4	4.9
รวม	82	100.0

จากตารางที่ 15 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำกว่า 3 ชม. จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 53.7 รองลงมาคือ 3 ถึง 6 ชม. จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 35.4 และ 6 ถึง 9 ชม. จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 6.1

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างแยกตามที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ (N = 82)

ที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่น เกมออนไลน์	ไม่ใช้		ใช้		รวม
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
เงินเก็บที่มาจากค่าขนมที่ ผู้ปกครองให้	15	18.3	67	81.7	100.0
เงินพิเศษที่ขอเพิ่มจาก ผู้ปกครอง	68	82.9	14	17.1	100.0
เงินเก็บที่ได้มาจากการทำงาน พิเศษ	67	83.7	15	18.3	100.0
เงินที่ได้มาจากการพนันในเกม	81	98.8	1	1.2	100.0
เงินที่ได้จากการขายสินค้าใน เกม	77	94.9	5	6.1	100.0
เล่นฟรี	74	90.2	8	9.8	100.0

จากตารางที่ 16 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เงินเก็บที่มาจากค่าขนมที่ผู้ปกครองให้ในการเล่นเกมนอนไลน์ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 81.7 รองลงมาคือเงินเก็บที่ได้มาจากการทำงานพิเศษ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 และเงินพิเศษที่ขอจากผู้ปกครองเพิ่ม จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 17.1

1.3 ทักษะคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 17 ตารางเปรียบเทียบระดับทักษะคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ (N = 82)

รายการ	x	S.D	ระดับทักษะคิด
1. ฉันชอบเล่นเกมออนไลน์เพราะเพื่อนๆ เล่นกัน	3.20	0.91	ปานกลาง
2. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพราะสามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคน	3.41	1.05	ปานกลาง
3. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันดูเป็นคนทันสมัยต่อเหตุการณ์	2.78	0.94	ปานกลาง
4. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันดูเหมือนมีฐานะทางบ้านดี เพราะเป็นเกมที่มีค่าใช้จ่าย	1.85	0.90	ต่ำ
5. การเล่นเกมออนไลน์ช่วยฉันระบายความเครียดได้ดี	3.91	0.93	สูง
6. การเล่นเกมออนไลน์ช่วยตอบสนองในด้านจินตนาการของฉันได้ดี	3.62	0.88	ปานกลาง
7. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันได้พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา	3.54	0.92	ปานกลาง
8. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันได้พัฒนาทักษะในการใช้กล้ามเนื้อต่างๆ	2.51	1.07	ปานกลาง
9. การเล่นเกมออนไลน์สามารถเพิ่มรายได้ด้วยการขายสินค้าในเกม	1.99	1.01	ต่ำ
10. ฉันไม่คิดว่าเนื้อหาเกมออนไลน์ไม่เหมาะกับเยาวชน	3.02	1.04	ปานกลาง
11. ฉันไม่คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์	2.80	0.91	ปานกลาง
12. ฉันชอบเล่นเกมออนไลน์เพราะมีกราฟฟิกสวย และตัวละครน่ารัก	3.85	0.94	สูง
13. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันเข้าสวมบทบาทตัวละครอย่างที่ผมฝันและอยากเป็น	3.46	1.07	ปานกลาง
14. การชนะในเกมออนไลน์ทำให้ฉันรู้สึกว่าการประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง	3.17	1.06	ปานกลาง
15. บ่อยครั้งที่ฉันมักจะนำทักษะ ความสามารถที่มาจากการเล่นเกมออนไลน์ไปใช้ในชีวิตจริง	2.50	1.15	ปานกลาง
16. การได้คะแนนสูงในเกมออนไลน์ ทำให้ฉันรู้สึกภูมิใจในตนเอง	3.34	1.14	ปานกลาง
ทักษะคิดโดยรวมเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	3.06	0.53	ปานกลาง

มาตรวัดทักษะคิดมี 5 ระดับ ตั้งแต่ 1 – 5 ทุกข้อเป็นทักษะคิดเชิงบวก โดยที่ 1 เท่ากับไม่เห็นด้วยมากที่สุด ขณะที่ 5 เท่ากับเห็นด้วยมากที่สุด

จากตารางที่ 17 พบว่าทักษะคิดของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ 5 อันดับแรกคือ กลุ่มตัวอย่างมีทักษะคิดเห็นด้วยในระดับสูงกับข้อความที่ว่า “ การเล่นเกมออนไลน์ช่วยฉันระบายความเครียดได้ดี ” โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.91 อันดับที่ 2 กลุ่มตัวอย่างมีทักษะคิดเห็นด้วยในระดับสูงกับข้อความที่ว่า “ ฉันชอบเล่นเกมออนไลน์เพราะมีกราฟฟิกสวย และตัวละครน่ารัก ” โดยมี

คะแนนเฉลี่ย 3.85 อันดับที่ 3 กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเห็นด้วยในระดับปานกลางกับข้อความที่ว่า “ การเล่นเกมออนไลน์ช่วยตอบสนองในด้านจินตนาการของฉันได้ดี ” โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.62 อันดับที่ 4 กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเห็นด้วยในระดับปานกลางกับข้อความที่ว่า “ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันได้พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา ” โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.54 และอันดับที่ 5 กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเห็นด้วยในระดับปานกลางกับข้อความที่ว่า “ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันเข้าสวมบทบาทตัวละครอย่างที่ผมฝันและอยากเป็น ” โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.46

ตารางที่ 17 พบว่าทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดชลบุรี โดยรวมแล้วมีค่าเฉลี่ย 3.06 มีทัศนคติอยู่ในระดับปานกลาง

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน (N= 82)

ตารางที่ 18 ตารางเปรียบเทียบเพศกับทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์ (N= 82)

เพศ		ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์			รวม	χ^2
		น้อย	ปานกลาง	มาก		
ชาย	จำนวน	3	43	7	53	2.039
	ร้อยละ	5.7	81.1	13.2	100.0	
หญิง	จำนวน	2	26	1	29	
	ร้อยละ	6.9	89.7	3.4	100.0	

จากตารางที่ 18 แสดงให้เห็นว่าเพศที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 19 ตารางเปรียบเทียบระดับการศึกษากับทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์ (N= 82)

ระดับการศึกษา		ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์			รวม	χ^2
		น้อย	ปานกลาง	มาก		
มัธยมศึกษาตอนต้น	จำนวน	3	20	1	24	12.372*
	ร้อยละ	12.5	83.3	4.2	100.0	
มัธยมศึกษาตอนปลาย	จำนวน	1	22	7	30	100.0
	ร้อยละ	3.3	73.3	23.3	100.0	
ปริญญาตรี	จำนวน	1	27	0	28	100.0
	ร้อยละ	3.6	96.4	0.0	100.0	

* $P \leq 0.05$

จากตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีผลทำให้ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 12.5 ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 83.3 และในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 4.2

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 3.3 ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 73.3 และในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 23.3

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรีมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 3.6 ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 96.4

ตารางที่ 20 ตารางเปรียบเทียบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกับทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์

(N=82)

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์			รวม	χ^2
		น้อย	ปานกลาง	มาก		
ต่ำกว่า 2,001 บาท	จำนวน	3	27	6	36	6.458
	ร้อยละ	8.3	75.0	16.7	100.0	
2,001 – 3,000 บาท	จำนวน	2	18	1	21	100.0
	ร้อยละ	9.5	85.7	4.8	100.0	
3,001 – 4,000 บาท	จำนวน	0	10	0	10	100.0
	ร้อยละ	0.0	100.0	0.0	100.0	
มากกว่า 4,000 บาท	จำนวน	0	14	1	15	100.0
	ร้อยละ	0.0	93.3	6.7	100.0	

จากตารางที่ 20 แสดงให้เห็นว่ารายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 21 ตารางเปรียบเทียบอายุกับทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์ (N= 82)

อายุ		ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์			รวม	χ^2
		น้อย	ปานกลาง	มาก		
11 – 17 ปี	จำนวน	4	38	7	49	4.042
	ร้อยละ	8.2	77.6	14.3	100.0	
18 – 25 ปี	จำนวน	1	31	1	33	100.0
	ร้อยละ	3.0	93.9	3.0	100.0	

จากตารางที่ 21 แสดงให้เห็นว่าอายุที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 22 ตารางเปรียบเทียบเพศกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (N= 150)

เพศ		พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		รวม	χ^2
		ไม่เคย	เคย		
ชาย	จำนวน	28	53	81	8.235**
	ร้อยละ	34.6	65.4	100.0	
หญิง	จำนวน	40	29	69	
	ร้อยละ	58.0	42.0	100.0	

** $P \leq 0.01$

จากตารางที่ 22 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่เพศแตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายมีพฤติกรรมไม่เคยเล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 34.6 และมีพฤติกรรมเคยเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 65.4 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิงมีพฤติกรรมไม่เคยเล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 58.0 และมีพฤติกรรมเคยเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 42.0

ตารางที่ 23 ตารางเปรียบเทียบระดับการศึกษา กับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (N=150)

ระดับการศึกษา		พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		รวม	χ^2
		ไม่เคย	เคย		
มัธยมศึกษาตอนต้น	จำนวน	26	24	50	1.506
	ร้อยละ	52.0	48.0	100.0	
มัธยมศึกษาตอนปลาย	จำนวน	20	30	50	
	ร้อยละ	40.0	60.0	100.0	
ปริญญาตรี	จำนวน	22	28	50	
	ร้อยละ	44.0	56.0	100.0	

จากตารางที่ 23 แสดงให้เห็นว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 24 ตารางเปรียบเทียบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (N=150)

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		รวม	χ^2
		ไม่เคย	เคย		
ต่ำกว่า 2,001 บาท	จำนวน	32	36	68	0.385
	ร้อยละ	47.1	52.9	100.0	
2,001 – 3,000 บาท	จำนวน	18	21	39	
	ร้อยละ	46.2	53.8	100.0	
3,001 – 4,000 บาท	จำนวน	8	10	18	
	ร้อยละ	44.4	55.6	100.0	
มากกว่า 4,000 บาท	จำนวน	10	15	25	
	ร้อยละ	40.0	60.0	100.0	

จากตารางที่ 24 แสดงให้เห็นว่ารายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 25 ตารางเปรียบเทียบอายุกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (N=150)

อายุ		พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		รวม	χ^2
		ไม่เคย	เคย		
11 – 17 ปี	จำนวน	42	49	91	.063
	ร้อยละ	46.2	53.8	100.0	
18 – 25 ปี	จำนวน	26	33	59	
	ร้อยละ	44.1	55.9	100.0	

จากตารางที่ 25 แสดงให้เห็นว่าอายุที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 26 ตารางเปรียบเทียบเพศกับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ (N=82)

เพศ		ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์			รวม	χ^2
		ทุกวัน	เฉพาะวันธรรมดา	เสาร์-อาทิตย์		
ชาย	จำนวน	18	2	33	53	5.607
	ร้อยละ	34.0	3.8	62.3	100.0	
หญิง	จำนวน	3	1	25	29	
	ร้อยละ	10.3	3.4	86.2	100.0	

จากตารางที่ 26 แสดงให้เห็นว่าเพศที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 27 ตารางเปรียบเทียบระดับการศึกษากับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ (N=82)

ระดับการศึกษา		ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์			รวม	χ^2
		ทุกวัน	เฉพาะวันธรรมดา	เสาร์-อาทิตย์		
มัธยมศึกษาตอนต้น	จำนวน	5	0	19	24	12.044*
	ร้อยละ	20.8	0.0	79.2	100.0	
มัธยมศึกษาตอนปลาย	จำนวน	3	2	25	30	
	ร้อยละ	10.0	6.7	83.3	100.0	
ปริญญาตรี	จำนวน	13	1	14	28	
	ร้อยละ	46.4	3.6	50.0	100.0	

* $P \leq 0.05$

จากตารางที่ 27 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีผลทำให้ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 20.8 และเล่นเฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 79.2

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 10.0 เล่นเฉพาะวันธรรมดา คิดเป็นร้อยละ 6.7 และเล่นเฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 83.3

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรีมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 46.4 เล่นเฉพาะวันธรรมดา คิดเป็นร้อยละ 3.6 และเล่นเฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 50.0

ตารางที่ 28 ตารางเปรียบเทียบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์
(N=82)

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์			รวม	χ^2
		ทุกวัน	เฉพาะวันธรรมดา	เสาร์-อาทิตย์		
ต่ำกว่า 2,001 บาท	จำนวน	3	27	6	36	6.458
	ร้อยละ	8.3	75.0	16.7	100.0	
2,001 – 3,000 บาท	จำนวน	2	18	1	21	100.0
	ร้อยละ	9.5	85.7	4.8	100.0	
3,001 – 4,000 บาท	จำนวน	0	10	0	10	100.0
	ร้อยละ	0.0	100.0	0.0	100.0	
มากกว่า 4,000 บาท	จำนวน	0	14	1	15	100.0
	ร้อยละ	0.0	93.3	6.7	100.0	

จากตารางที่ 28 แสดงให้เห็นว่ารายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 29 ตารางเปรียบเทียบอายุกับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ (N=82)

อายุ		ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์			รวม	χ^2
		ทุกวัน	เฉพาะวันธรรมดา	เสาร์-อาทิตย์		
11 – 17 ปี	จำนวน	4	38	7	49	4.042
	ร้อยละ	8.2	77.6	14.3	100.0	
18 – 25 ปี	จำนวน	1	31	1	33	100.0
	ร้อยละ	3.0	93.9	3.0	100.0	

จากตารางที่ 29 แสดงให้เห็นว่าอายุที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 ทักษะคิดการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 30 ตารางเปรียบเทียบทัศนคติกับการเล่นเกมออนไลน์ (N=82)

การเล่นเกมออนไลน์		ระดับทัศนคติ			รวม	χ^2
		น้อย	ปานกลาง	มาก		
น้อย	จำนวน	4	41	3	48	3.293
	ร้อยละ	8.3	85.4	6.3	100.0	
ปานกลาง	จำนวน	1	10	2	13	
	ร้อยละ	7.7	76.9	15.4	100.0	
มาก	จำนวน	0	18	3	21	
	ร้อยละ	0.0	85.7	14.3	100.0	

จากตารางที่ 30 แสดงให้เห็นว่าระดับทัศนคติที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 31 ตารางเปรียบเทียบทัศนคติกับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ (N=82)

ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์		ระดับทัศนคติ			รวม	χ^2
		น้อย	ปานกลาง	มาก		
ต่ำกว่า 3 ชม.	จำนวน	3	38	3	44	8.880
	ร้อยละ	6.8	86.4	6.8	100.0	
3 – 6 ชม.	จำนวน	2	24	3	29	
	ร้อยละ	6.9	82.8	10.3	100.0	
6 – 9 ชม.	จำนวน	0	5	0	5	
	ร้อยละ	0.0	100.0	0.0	100.0	
มากกว่า 9 ชม.	จำนวน	0	2	2	4	
	ร้อยละ	0.0	50.0	50.0	100.0	

จากตารางที่ 31 แสดงให้เห็นว่าระดับทัศนคติที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ทักษะคิดและพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนใน จ.ชลบุรี มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยดังนี้

ลักษณะการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือ กลุ่มเยาวชนในจังหวัดชลบุรี จำนวน 150 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) โดยแบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 50 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 50 คน และระดับปริญญาตรีจำนวน 50 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย การแจกแจงความถี่ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ทักษะคิด และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนสมมติฐานนั้นใช้วิธีทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มโดยการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi – Square)

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีจำนวนทั้งสิ้น 150 คน แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 81 คน เพศหญิง 69 คน โดยเฉลี่ยอายุประมาณ 17 ปี มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับปริญญาตรี มีรายได้ต่ำกว่า 2,001 บาทต่อเดือน งานอดิเรกส่วนใหญ่คือการฟังเพลง

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 54.7 ประเภทเกมออนไลน์ที่เล่นมากที่สุดคือ Role – Playing Adventure Game (RPG) ส่วนใหญ่ตัดสินใจเล่นด้วยตนเอง เหตุผลในการเล่นคือสามารถระบายความเครียดในชีวิตประจำวันได้ดี คิดเป็นร้อยละ 67.1 ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต เล่นคนเดียว และเล่นเฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นต่ำกว่า 3 ชม. และมักจะเล่นในช่วงเวลา 18.00 – 21.00 น. เงินที่ใช้ในการเล่นออนไลน์ส่วนใหญ่มาจากเงินเก็บที่มาจากค่าขนมที่ผู้ปกครองให้

ส่วนที่ 3 ทักษะการเล่นเกมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเห็นด้วยมากกับประเด็น “การเล่นเกมออนไลน์ช่วยฉันระบายความเครียดได้ดี” มีค่าเฉลี่ย (x) 3.91 รองลงมาคือ “ฉันชอบเล่นเกมออนไลน์เพราะมีกราฟฟิกสวย และตัวละครน่ารัก” มีค่าเฉลี่ย (x) 3.85 และอันดับที่ 3 คือ “การเล่นเกมออนไลน์ช่วยตอบสนองในด้านจินตนาการของฉันได้ดี” มีค่าเฉลี่ย (x) 3.62

2. การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า

1. เพศ

กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศแตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

2. อายุ

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

3. ระดับการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า

1. เพศ

- กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศแตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

- กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศแตกต่างกันไม่มีผลทำให้ความถี่ในการเล่นออนไลน์แตกต่างกัน

2. อายุ

- กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกันไม่มีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

- กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกันไม่มีผลทำให้ความถี่ในการเล่นออนไลน์แตกต่างกัน

3. ระดับการศึกษา

- กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันไม่มีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน
- กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีผลทำให้ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

- กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันไม่มีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน
- กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันไม่มีผลทำให้ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 ทักษะคิดการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีทักษะคิดการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้การเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกันทั้งปริมาณการเล่น และระยะเวลาเฉลี่ยต่อชม.ในการเล่น

อภิปรายผลการวิจัย

1. สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้ทักษะคิดการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลทำให้ทักษะคิดการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีทัศนคติในระดับมาก (ทางบวก) เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นปริญญาตรี ซึ่งจากการสำรวจในวิจัยฉบับนี้พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเคยเล่นเกมออนไลน์สูงสุดคือกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเช่นกัน เหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีทัศนคติด้านบวกเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะการที่เกมนออนไลน์ได้รับความนิยมในกลุ่มเยาวชนชั้นมัธยมศึกษาปลายสูง

เพศที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทักษะคิดการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งจากการคาดการณ์ว่า เพศชายน่าจะมีทัศนคติในด้านบวกมากกว่าเพศหญิง แต่ผลการวิจัยกลับพบว่า ทั้งเพศชายและเพศหญิงมีระดับทัศนคติใกล้เคียงกัน อาจเป็นเพราะว่าเกมนออนไลน์ได้กลายเป็นสิ่งที่ไม่ว่า

ระดับรายได้ที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกัน ถึงแม้ว่าเกมนอนไลน์จะทำให้ผู้เล่นต้องเสียค่าใช้จ่ายมากก็ตาม แต่ก็ไม่ส่งผลต่อระดับทัศนคติ ทัศนคติส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง อาจเป็นเพราะ

และอายุที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้ทัศนคติการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีนั้นนันทนาการของวัยรุ่น ในช่วงระยะวัยรุ่นตอนต้นความสนใจในนันทนาการจะเห็นเด่นชัดและค่อนข้างคงที่ไม่เปลี่ยนแปลงในระยะวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งจากการศึกษาพบว่าในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ตัววัยรุ่นให้ความสนใจในเกมนอนไลน์ในระดับปานกลางอย่างเห็นได้ชัด และค่อนข้างคงที่เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลาย กล่าวคือ ส่วนใหญ่มีทัศนคติในระดับปานกลาง

2. สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่าเพศที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่าเพศหญิง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเพศชายชอบความท้าทาย และความต้องการเอาชนะ อีกทั้งยังมีความชอบในเรื่องของความรุนแรงจึงส่งผลให้เพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่าเพศหญิง

ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีนั้นนันทนาการของวัยรุ่น เพศเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อนันทนาการ วัยรุ่นชายหญิงมีนันทนาการต่างกัน ขึ้นอยู่กับโครงสร้างทางร่างกาย และค่านิยมของสังคม ความแตกต่างของนันทนาการวัยรุ่นชายและหญิงเด่นชัดมากที่สุดในระยะวัยรุ่นตอนต้น ต่อจากนั้นจะเริ่มกลับมาเหมือนเดิม จึงพบว่าเพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างกันในพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ กล่าวคือเพศชายจะเล่นมากกว่าเพศหญิง ส่วนเพศหญิงจะเลือกกิจกรรมนันทนาการอื่นมากกว่าการเล่นเกมนอนไลน์

สอดคล้องกับการศึกษาของ โสภา ชูพิกุลชัย (2533) ซึ่งพบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมจะทำให้ผู้เล่นเกิดความลุ่มหลง โดยเฉพาะกับเด็กชายซึ่งอยู่ในวัยชอบการต่อสู้ ชอบการแข่งขัน และต้องการเอาชนะ

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ รพี มณีพงษ์ (2532) เรื่อง การเล่นวีดีทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 771 คน ซึ่งพบว่า นักเรียนที่เล่นวีดีทัศน์เป็นนักเรียนชายมากกว่านักเรียนหญิง และจากการศึกษาวิจัยของ วรพจน์ พวงสุวรรณ (2540) เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเพศชายและหญิงมีความแตกต่างกัน โดยนักเรียนมัธยมชายเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ

รศ.ดร. สมพงษ์ จิตระดับ (2539) ผู้เชี่ยวชาญด้านปัญหาเด็ก ซึ่งกล่าวว่า เด็กที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนมากเป็นเด็กชายวัยรุ่นอายุราวๆ 12-23 ปี

แต่ผลการวิจัยพบว่า เพศที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ไม่ว่าจะกลุ่มตัวอย่างจะเป็นเพศชาย หรือ หญิง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนเท่าๆกันคือ จะเล่นเฉพาะวันเสาร์ - อาทิตย์ แต่เพศชายจะเล่นทุกวันมากกว่าเพศหญิง

ผลการวิจัยพบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งจากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อนันทนาการของวัยรุ่น ระดับสติปัญญา มีผลต่อการเลือกกิจกรรมนันทนาการ แต่การวิจัยกลับพบว่าไม่มีผล อาจสืบเนื่องมาจากการที่เกมสามารถเลือกระดับความยากง่ายในการเล่นได้ สติปัญญาจึงไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมนออนไลน์

และจากการศึกษาพบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลทำให้ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน พบว่าเยาวชนที่ศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรี มีพฤติกรรมเล่นเกมนออนไลน์ทุกวันมากกว่าในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งนี้อาจมีสาเหตุเนื่องมาจากเวลาว่างในการเล่นเกมนของระดับชั้นปริญญาตรีมีความยืดหยุ่น และมีปริมาณมากกว่าการศึกษาในระดับอื่น

ผลการวิจัยพบว่าระดับของรายได้ที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อพฤติกรรม และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งจากการคาดการณ์ว่าผู้มีรายได้มากน่าจะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มากตามปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกกิจกรรมนันทนาการของวัยรุ่น เพราะการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเกมที่มีค่าใช้จ่ายทั้งค่าชม. บริการอินเทอร์เน็ต และค่าซื้อบัตรเพื่อต่ออายุในการเล่นเกมนออนไลน์ แต่ผลการวิจัยพบว่า รายได้ที่แตกต่างกันไม่มีผลทำให้พฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกันทั้งการเคยเล่นหรือไม่เคยเล่น รวมทั้งความถี่ในการเล่นเกมนด้วย ซึ่งเงินที่ผู้เล่นใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์นอกจากส่วนที่ผู้ปกครองให้แล้ว ส่วนหนึ่งยังมาจากเงินที่ได้จากการทำงานพิเศษ หรือเงินที่ขอเพิ่มจากผู้ปกครอง รวมถึงบางส่วนยังไม่เสียค่าใช้จ่ายในส่วนค่าบริการอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเล่นที่บ้าน ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้มีความสามารถในการเล่นเกมนออนไลน์แม้ว่าจะมีระดับรายได้น้อย

ผลการวิจัยพบว่าอายุที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อพฤติกรรม และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งขัดแย้งกับทฤษฎีนันทนาการของวัยรุ่น อัตราการเปลี่ยนแปลงในเรื่องนันทนาการมีความสัมพันธ์กับอัตราพัฒนาการของร่างกาย วัยรุ่นในแต่ละช่วงจึงมีนันทนาการแตกต่างกัน แต่ผลการวิจัยพบว่าอายุไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอาจเป็นเพราะเกมนออนไลน์เป็นที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่นในทุกช่วงอายุ

3. สมมติฐานที่ 3 ทักษะการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 เยาวชนที่มีทักษะการเล่นเกมออนไลน์ในระดับที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ทั้งด้านปริมาณการเล่น และระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมออนไลน์

เยาวชนที่มีทักษะการเล่นเกมออนไลน์ในระดับที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์กับปริมาณการเล่นออนไลน์ ซึ่งขัดแย้งกับทฤษฎีนั้นทนาการของวัยรุ่น ปัจจัยที่มีอิทธิพลนั้นทนาการของวัยรุ่นคือ ปัจจัยด้านทัศนคติทัศนคติเกี่ยวกับนั้นทนาการ ทัศนคติทำให้เกิดพฤติกรรมที่แตกต่างกัน แต่ผลการศึกษาพบว่า ไม่ว่าจะเยาวชนจะมีระดับทัศนคติมาก ปานกลาง หรือน้อย ปริมาณในการเล่นออนไลน์ก็ยังคงมีระดับใกล้เคียงกันคือระดับปานกลาง อาจเป็นเพราะเกมออนไลน์เป็นเรื่องธรรมดาที่ผู้เล่นให้การยอมรับ และเมื่อได้เล่นเกมจะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากเล่นอีกตามแนวคิดของ เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2523) ซึ่งกล่าวว่าการเล่นวิดีโอเกมมีลักษณะคล้ายกับสารเสพติดชนิดหนึ่ง เมื่อได้เล่นแล้วก็ยากที่จะเลิก ส่งผลให้เมื่อเยาวชนเล่นแล้วก็จะเกิดพฤติกรรมซ้ำอีกแม้ว่าเยาวชนจะมีทัศนคติด้านลบกับเกมออนไลน์ก็ตาม ปริมาณในการเล่นจึงอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน

เยาวชนที่มีทักษะการเล่นเกมออนไลน์ในระดับที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่น ผลการสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่า 3 ชม. มีทัศนคติทั้งด้านบวกและลบต่อการเล่นเกมในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน กล่าวคือทัศนคติไม่ส่งผลต่อเวลาในการเล่น อาจเป็นเพราะการใช้ระยะเวลาในการเล่นขึ้นอยู่กับระยะเวลาในการพิชิตเกมของผู้เล่นด้วย เมื่อได้เล่นผู้เล่นจะมีความต้องการในการพิชิตเกมตามแนวคิดของ ยงยศ พรตปกรณ์ (2532) ที่กล่าวว่าบุคคลชอบเล่นเกมเพราะความรู้สึกภายในของบุคคลที่ต้องการเอาชนะ เกมออนไลน์โดยมากเป็นเกมที่ไม่มีตอนจบ ระยะเวลาในการเล่นในแต่ละครั้งทั้งผู้ที่มีทัศนคติด้านบวกและด้านลบจึงมีความใกล้เคียงกัน แต่ผลการศึกษาพบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 6 ชม. ไม่มีทัศนคติด้านลบเลย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่าครึ่ง (ร้อยละ 57.7) นับว่าเป็นตัวเลขที่ค่อนข้างมาก เยาวชนส่วนใหญ่ในจังหวัดชลบุรีใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมนอนไลน์ โดยเฉพาะเยาวชนเพศชาย จากการวิจัยกลุ่มตัวอย่างบางส่วนมีการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่เหมาะสม ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการรณรงค์ส่งเสริมการใช้เวลาของว่างของเยาวชนที่เหล่านี้น่ามากขึ้น เพื่อไม่ให้เยาวชนจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมเพราะเกมบางอย่างส่งผลต่อสภาวะจิตใจ และความคิดของผู้เล่น อีกทั้งเยาวชนเหล่านี้คืออนาคตของชาติ จึงควรให้ความสนใจและความใส่ใจมากขึ้น
2. จากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ถึงที่ร้านร้อยละ 70.7 นอกเหนือจากค่าการ์ดเล่นเกม การเล่นที่ร้านยังมีค่าใช้จ่ายด้านการบริการชม.อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้น เงินที่กลุ่มตัวอย่างนำมาใช้จ่ายในการเล่นคือเงินเก็บที่มาจากค่าขนมที่ผู้ปกครองให้ หากจำนวนเงินมีไม่เพียงพอเยาวชนอาจใช้วิธีการหาเงินที่ผิด เพื่อมาสนองความต้องการในการเล่น โดยเฉพาะเยาวชนที่เล่นเกมจนติด และใช้ระยะเวลาในการเล่นสูง ดังนั้น ผู้ปกครองควรเข้ามามีส่วนในการควบคุมดูแลการเล่นเกมนอนไลน์ และการใช้จ่ายของนักเรียนด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการดูแลเยาวชนด้านการใช้เวลาว่างศึกษาด้านผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนด้วย เพื่อที่จะได้ทราบปัญหาที่ตามมาอย่างแท้จริงจากการเล่นเกมออนไลน์
2. ศึกษาเฉพาะเพศชายเป็นการเจาะจงเพื่อให้ทราบทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ที่เฉพาะ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการรณรงค์การใช้เวลาว่างของเพศชาย ซึ่งเพศชายเป็นเพศที่มีความเสี่ยงในการใช้เวลาว่างไปกับพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องสูง เนื่องมาจากแนวความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรม ที่มีความต้องการเอาชนะ ความรุนแรง หรือความก้าวร้าว และจากการสำรวจพบว่าเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่าเพศหญิง

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กุลธิดา ธรรมภิวังษ์ . ความคิดเห็นจากบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลต่อการเปิดรับสื่อ
 วิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
 ใน กทม. . วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) ,
 คณะวารสารและสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ , 2538.

กองบรรณาธิการ . คอมพิวเตอร์และอิเล็กทรอนิกส์เกม . คอมพิวเตอร์รีวิว . 9 (มกราคม 2535) :
 149 – 161 .

ธเนศ สุวรรณพ่อง . เกมมาตกร . คอมพิวเตอร์รีวิว . 14 (เมษายน 2541) : 97-100 .

ปรีดา จินตคามณิศิริกุล . เกมออนไลน์อีกหนึ่งสังคมที่ต้องจัดระเบียบ . คอมพิวเตอร์ทูเดย์ .
 12 (มีนาคม 246) , 54-61 .

_____ . จุดเชื่อมต่อของเกมออนไลน์ . อินเทอร์เน็ตทูเดย์ . 4 (มกราคม 2542) :
 61-63 .

_____ . เมืองไทยวันนี้กับเกมออนไลน์ . คอมพิวเตอร์ทูเดย์ . 11 (เมษายน 2545) :
 49-58 .

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์. พัฒนาการวัยรุ่น และการอบรม .
 กรุงเทพฯ : กราฟิการ์ต , 2527.

ขยศ พรตปกรณ . วิดีโอเกมกับความรุนแรง . รู้อบตัว . 4 (เมษายน 2532) : 98 - 100 .

วรพจน์ พวงสุวรรณ . การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยม
 ในเขต กทม. . วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) ,
 คณะวารสารและสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ , 2541.

ศรีเรือน แก้วกังวาล . ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน , 2536

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสนนท์ . การเล่นวีดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต
แพทยศาสตร์ (สุขภาพจิต), คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี.ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดีโอเกม และผลกระทบ
ที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต นิเทศศาสตร์ (การสื่อสารมวลชน),
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก

Burapha University

แบบสอบถาม

เรื่อง : ทักษะคิดและพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนใน จ.ชลบุรี

คำชี้แจง

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 215481 การวิจัยเพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะคิดและพฤติกรรมต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนจังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามชุดนี้ตามความเป็นจริง โดยคำตอบของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับ และใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาเท่านั้น ทั้งนี้ขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงที่กรุณาตอบแบบสอบถามมา ณ โอกาสนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

 ชาย หญิง

2. อายุ.....ปี

3. ระดับการศึกษา

 มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับปริญญาตรี อื่นๆ (โปรดระบุ).....

4. รายได้ (เช่น จากผู้ปกครอง,ทุนการศึกษา) เฉลี่ยของท่าน (บาท / เดือน)

 ต่ำกว่า 3,001 บาท 3,001 – 4,000 บาท 4,001 – 5,000 บาท มากกว่า 5,000 บาท

5. งานอดิเรก (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

 เล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ฟังเพลง เล่นอินเทอร์เน็ต ดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

6. ท่านเคยเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

 เคย ไม่เคย เพราะ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) ___ กลัวว่าถ้าเล่นแล้วจะติด

___ ไม่ชอบเล่นเกม

___ ไม่มีเงินที่จะซื้อการ์ดเล่นเกม

___ ไม่รู้จัก

___ ไม่มีเวลา

___ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

หากท่านเป็นผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์กรุณากรอกแบบสอบถาม

1. ท่านเคยเล่นเกมออนไลน์ประเภทใดบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- Strategy Game (STG) ซึ่งเป็นเกมเกี่ยวกับการวางแผน และใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหาต่างๆ
- Simulation Game (SIG) เกมจำลองสภาพแวดล้อม
- Adventure Game (ADG) เกมผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด
- Role – Paying Adventure Game (RPG) เกมผจญภัยที่ตัวละครสามารถพัฒนาความสามารถ
- Wargame (WG) เกมจำลองสงคราม
- Action / Arcade Game (ACG) เกมขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่างๆ

2. ใครเป็นผู้ชักชวนท่านในการเล่นเกมออนไลน์ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ตัดสินใจเล่นด้วยตนเอง
- เพื่อนรุ่นเดียวกัน
- ญาติพี่น้อง
- รุ่นพี่ / รุ่นน้องที่โรงเรียนหรือสถาบัน
- เจ้าของร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ต
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

3. เหตุผลใดที่ทำให้ท่านเล่นเกมออนไลน์ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ทำลายความสามารถ
- สามารถระบายความเครียดในชีวิตประจำวันได้ดี
- เป็นที่นิยมในหมู่เพื่อน
- สามารถสร้างรายได้เป็นเงินจริงจากการขายสินค้าเกม หรือจากการพนันในกลุ่มผู้เล่น
- ฝึกพัฒนาการทางสมอง
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

4. ท่านเล่นเกมออนไลน์ที่ไหน (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- บ้าน / หอพัก
- ร้านอินเทอร์เน็ต
- โรงเรียน / สถาบัน
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. เวลาท่านเล่นเกมออนไลน์ท่านเล่นกับใคร (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เล่นคนเดียว
- เล่นกับญาติ / พี่น้อง
- เล่นกับเพื่อน
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

6. ท่านเล่นเกมออนไลน์บ่อยขนาดไหน

- ทุกวัน
- เฉพาะวันธรรมดา
- วันเสาร์ – อาทิตย์

7. ท่านเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลาใด (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 6.00 – 9.00 น.
- 9.00 – 12.00 น.
- 12.00 – 15.00 น.
- 15.00 – 18.00 น.
- 18.00 – 21.00 น.
- 21.00 – 03.00 น.
- 03.00 – 06.00 น.

8. โดยเฉลี่ยท่านใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เท่าใด (ต่อวัน)

- ต่ำกว่า 3 ชม.
- 3 – 6 ชม.
- 6 – 9 ชม.
- มากกว่า 9 ชม.

9. ท่านใช้เงินจากที่ใดในการเล่นเกมนออนไลน์ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เงินเก็บที่มาจากค่าขนมที่ผู้ปกครองให้
- เงินพิเศษที่ขอจากผู้ปกครองเพิ่ม
- เงินเก็บที่ได้มาจากการทำงานพิเศษ
- เงินที่ได้จากการพนันในเกม
- เงินที่ได้จากการขายสินค้าในเกม
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....