

พฤติกรรมกรรมการติตเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง
อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

ศศิธร เย็นน้ำ

งานนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กรกฎาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อาจารย์ผู้ควบคุมงานนิพนธ์และคณะกรรมการสอบงานนิพนธ์ ได้พิจารณา
งานนิพนธ์ของ ศศิธร เย็นน้ำ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

อาจารย์ผู้ควบคุมงานนิพนธ์

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร)

..... กรรมการ

(พันตำรวจเอกหญิง ดร.ศุภลักษณ์ เหลี่ยมวรวงศ์)

..... กรรมการ

(ดร. โชติสา ขาวสนิท)

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ อนุมัติให้รับงานนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
ของมหาวิทยาลัยบูรพา

..... คณบดีคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร)

วันที่..... 31 .. เดือน..... กรกฎาคม..... พ.ศ. 2561.....

ประกาศคุณูปการ

งานนิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี เอกวิทย์ มณีธร อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางและตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ในทุกขั้นตอน จนทำให้งานนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีโดยตลอด ผู้วิจัย ขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ. ที่นี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การ สนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

ศศิธร เย็นน้ำ

58920735: สาขาวิชา: การบริหารงานยุติธรรมและสังคม; ร.ม. (การบริหารงานยุติธรรมและสังคม)

คำสำคัญ: พฤติกรรม/ การติดเกมออนไลน์/ เยาวชน

ศศิธร เย็นน้ำ: พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี (BEHAVIOR OF GAME ONLINE ADDICTED IN ADOLESCENCE AT BAAN BUENG MUNICIPALITY AREA , CHONBURI PROVINCE.)
คณะกรรมการควบคุมงานนิพนธ์: เอกวิทย์ มณีธร, ร.ด., 83 หน้า. ปี พ.ศ. 2560.

การศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนและเปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล โดยใช้แบบสอบถามปลายปิดเป็นเครื่องมือในการวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลเฉพาะเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ที่มีอายุระหว่าง 14 – 18 ปี จำนวน 316 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน ด้วยสถิติ Independent sample t-test และสถิติ One-way Anova (F-test)

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 58.2 มีอายุ 18 ปี ร้อยละ 22.2 มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 / ปวช. ปีที่ 3 ร้อยละ 19.9 มีรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ มากกว่า 800 บาท ร้อยละ 37.3 มีบิดา / มารดาอยู่ด้วยกัน ร้อยละ 79.1 โดยผู้ปกครองมีอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 41.8 ส่วนข้อมูลพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ด้านการทดแทน ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.14 มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการถอดแบบ ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.09 ด้านการแสดงพฤติกรรมตรงข้าม ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3. ด้านการยึดแน่น ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 ด้านการเก็บกด ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 ด้านการถดถอย ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.97 ด้านการตำหนิผู้อื่น ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.93

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เยาวชนที่มีอายุ ระดับการศึกษา รายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครอง ทำเลที่ตั้งของที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ แต่ละสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ยกเว้นเยาวชนที่มีเพศ และสถานภาพสมรสของผู้ปกครอง ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

58920735: MAJOR: JUSTICE AND SOCIAL ADMINISTRATION; M.POL.SC.

KEYWORDS: BEHAVIOR/ ONLINE GAME ADDICTED IN ADOLESCENCE

SASOTHORN YENCHUM : BEHAVIOR OF GAME ONLINE ADDICTED IN ADOLESCENCE AT BAAN BUENG MUNICIPALITY AREA , CHONBURI PROVINCE.

ADVISOR: EAKAWIT MANEETHORN , Ph.D, 83 P., 2017.

The research purposes of Behavior of Game online addicted in adolescence at Baan Bueng Municipality area, Chonburi Province were study the behavior of game online addicted and compare the behavior of game online addicted in adolescence at Baan Bueng Municipality area, Chonburi Province. The samples were classified by the questionnaire which used as a tool for the research. Data collected from 316 adolescences in Baan Bueng area, Chonburi province, and age between 14-18 years old. Statistics used frequency, percentage, mean standard deviation, hypothesis testing and The Independent sample t-test and one way Anova (F-test).

The results showed that the majority of the study groups were female 58.2%, 22% was 18 years old 22.2% , 19.9% was 12 grade high school or third year in vocational school, 37.7% was parent's income more than 800 Bath per month. 79.1% was parents stay together, 48.1% the parent had own business. The adolescence behavior found that the average replacement was 3.14, followed by the replication. The mean was 3.09. Demonstrating the opposite behavior the mean was 3. Tightening the mean was 3.02. Average 3.01 Regression the mean was 2.97. To blame others the mean was 2.93.

The results of the hypothesis testing showed that the youth age, education and personal income earned by the family or parent, caretaker the location and location of the residence there were different frequency of addicted online games each week. The behavior of Game online addicted in adolescence at Baan Bueng Municipality area, Chonburi Province was significant difference statistics at 0.5 Except for adolescence of different sex and marital status of different parents. The online game addiction is no different.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ประวัติความเป็นมา.....	1
วัตถุประสงค์การศึกษา.....	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
นิยามศัพท์.....	4
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม.....	6
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมออนไลน์.....	18
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโลกเสมือนผ่าน โลกจริง.....	21
ข้อมูลทั่วไปเทศบาลบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี.....	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
กรอบแนวคิดในการศึกษา.....	33
สมมติฐาน.....	33
3 ระเบียบการวิจัย.....	35
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	35
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	36
วิธีการสร้างเครื่องมือ.....	37
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	38
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	38

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการศึกษา.....	40
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคล.....	40
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนใน เขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี.....	44
ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	54
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	68
สรุปผลการวิจัย.....	68
อภิปรายผลการวิจัย.....	73
ข้อเสนอแนะ.....	76
บรรณานุกรม.....	80
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	83

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3-1	กลุ่มตัวอย่างจากประชากรแบบสัดส่วน.....	35
4-1	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ.....	40
4-2	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ.....	41
4-3	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา.....	41
4-4	จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครอง ต่อสัปดาห์.....	42
4-5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพสมรสของผู้ปกครอง.....	42
4-6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง.....	43
4-7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามทำเลที่ตั้งที่พักอาศัย.....	43
4-8	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์แต่ละ สัปดาห์.....	44
4-9	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนใน เขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี.....	45
4-10	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเก็บกด.....	46
4-11	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการถอดแบบ.....	47
4-12	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการยึดแน่น.....	48
4-13	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการแสดงพฤติกรรมตรงข้าม.....	49
4-14	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการตำหนิผู้อื่น.....	50
4-15	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการถดถอย.....	51
4-16	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมเบี่ยงเบน.....	52
4-17	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมด้านการทดแทน.....	53
4-18	ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาล เมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามเพศ.....	54
4-19	ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาล เมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีจำแนกตามอายุ.....	55
4-20	การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขต เทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีจำแนกตามอายุ.....	55

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4-21 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระดับการศึกษา.....	56
4-22 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระดับการศึกษา.....	57
4-23 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์.....	58
4-24 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์.....	59
4-25 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาล เมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามสถานภาพสมรสของผู้ปกครอง.....	60
4-26 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง.....	61
4-27 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง.....	62
4-28 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม.....	63
4-29 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม.....	64
4-30 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์.....	65

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า	
4-31	การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาล เมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์.....	65
4-32	สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน.....	66

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2-1 กรอบแนวคิดงานวิจัย.....	33

บทที่ 1

บทนำ

ประวัติความเป็นมา

ปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยีซึ่งมีความก้าวหน้าเป็นอย่างรวดเร็วการติดต่อสื่อสารการหาข้อมูลความรู้ทำได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้นแต่การพัฒนาดังกล่าวก็ทำให้เกิดผลกระทบตามมาคือเทคโนโลยีด้านความบันเทิงได้แก่คอมพิวเตอร์เครื่องเล่นเกมนต่าง ๆ ผู้คนทั่วไปอาจคิดว่าเทคโนโลยีเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสร้างความบันเทิงและผ่อนคลายความเครียดแต่สิ่งที่ปรากฏขึ้นนั้นกลับพบว่าเทคโนโลยีเหล่านี้โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีที่ให้ความบันเทิงที่เรียกกันว่า “เกม” ทำให้เด็กและเยาวชนเสพติดการเล่นเกมนจนเกิดเป็นปัญหาทั้งทางด้านสุขภาพและสังคม

ในโลกที่ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเจริญก้าวหน้าไกลแบบไม่หยุดยั้งรูปแบบของสื่อต่าง ๆ ก็มีการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยไปด้วย “เกม” ก็มีพัฒนาการเช่นกันในอดีตอาจมีเพียงแค่เกมกดหรือวิดีโอเกมแต่ปัจจุบันมีเกมให้เลือกเล่นอย่างมากมายทั้งเกมคอมพิวเตอร์เกมเพลย์สเตชันและเกมออนไลน์ไม่เพียงภาพเสียงสีสันและตัวละครในเกมที่โดดเด่นอยู่หน้าจอยังสมจริงสมจังเท่านั้นแต่เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแข่งขันก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตามและหลงใหลจนยากที่จะละมือจากเกมได้ นอกจากนี้ในปัจจุบันความเจริญทางด้านเทคโนโลยีนั้นก้าวหน้าไปเป็นอย่างมากทำให้สามารถหาเกม “เซฟ” ได้ง่าย เพราะแทบทุกบ้านจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์หากบ้านไหนไม่มีก็สามารถไปใช้บริการในร้านเกมออนไลน์ที่มีอยู่มากมายและมีให้เลือกจนนับไม่ถ้วน “การติดเกม” ในเด็กและวัยรุ่นจึงเพิ่มจำนวนมากขึ้นและกลายเป็นปัญหาที่น่าเป็นห่วงมากขึ้นทุกวัน

ในอดีตเครื่องเล่นจะเป็นเกมคอนโซลเป็นหลัก แต่ปัจจุบันเมื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้นและราคาถูกลงก็ได้มีการพัฒนาเกม สำหรับคอมพิวเตอร์ออกมาซึ่งก็ทำให้มีทั้งเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมและเกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ ต่อมานั้นทางด้านเกมคอมพิวเตอร์จะเริ่มเน้นการเล่นแบบมัลติเพลเยอร์หรือว่าเล่นกันหลาย ๆ คนซึ่งก็ให้ความสนุกสนานกับคนจำนวนที่มากขึ้น โดยตัวเกมนั้นก็จะอาศัยระบบเครือข่ายภายในขนาดเล็กที่เรียกว่า LAN ต่อมาได้เข้าสู่ช่วงยุคที่อินเทอร์เน็ตกำลังเริ่มมีบทบาทมากขึ้นตัวเกมที่เป็นผู้เล่นหลายคนของคอมพิวเตอร์ก็ได้มีการปรับพัฒนาให้สามารถเล่นบนอินเทอร์เน็ตได้ด้วยซึ่งก็ทำให้สามารถเล่นกับเพื่อนได้มากขึ้นแล้วก็ไม่จำเป็นต้องไปนั่งเล่นกันอยู่ที่ร้านเดียวกันเหมือนแต่ก่อน ซึ่งช่วงนี้เองที่ได้เริ่มมีแนวคิดเรื่องเกมออนไลน์เกิดขึ้นมาซึ่งแนวคิดก็คือการที่จะสร้างเกม ๆ หนึ่งซึ่งผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาเล่นร่วมกันได้โดยผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งหลังจากนั้นก็มีการออกมามากมาย

โดยสถาบันรามจิตติ (2558) พบว่าสถานการณ์ “เด็กติดเกม” มีแนวโน้มสูงขึ้นต่อเนื่อง และเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีอายุต่ำกว่า 20 ปี โดยเด็กระบุว่าตนเองเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำมีเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 20.12 ในปี พ.ศ. 2557 เพิ่มขึ้นร้อยละ 26.79 ในปี พ.ศ. 2558 และจากการศึกษาของสุดา จันมุกดา (2558) พบว่า นักเรียนร้อยละ 82.8 มีการเล่นเกม ร้อยละ 51.9 เล่นเกมครั้งแรกเมื่ออายุ 6-10 ปี และร้อยละ 66.3 เล่นเกมครั้งแรกเมื่อเรียนชั้นประถมศึกษาส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นที่บ้านใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 1-2 ชั่วโมง เด็กนักเรียนที่เล่นเกมและติดเกม ร้อยละ 7.4 ส่วนรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จะมีความหลากหลาย เช่น เกมแบบกีฬา เกมการต่อสู้ เกมที่ต้องใช้หัวใจในการวางแผนเกมแข่งขันแพ้ชนะ (อัมพร เบญจพลพิทักษ์กุล, 2548) เด็กที่มีความรู้สึกรักชอบเอาชนะและเคยชินกับการได้ตั้งใจก็จะยิ่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานขึ้น เพราะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถบังคับได้ทำให้เด็กมีความสุขหรือรู้สึกประสบความสำเร็จเมื่อเด็กสั่งได้และยิ่งเด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น เด็กก็ยิ่งเป็นคนไม่มีวินัยในตนเอง ไม่มีการควบคุมตนเอง ไม่บังคับตนเองและขาดความรับผิดชอบซึ่งอาจมีผลกระทบต่อทั้งทางการเรียนและสุขภาพ (บัญญัติ ศรีไพศาล, 2550)

ผลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมได้รับผลกระทบในระดับปานกลางถึงมากในเรื่องการสูญเสียเวลาร้อยละ 57.4 โดยมีผลเสียต่อการเรียนร้อยละ 47.6 (สุดา จันมุกดา, 2550) มีความสัมพันธ์กับการเรียนระดับปานกลาง และการไม่ทำหน้าที่หลักของนักเรียน เช่น การไปโรงเรียน การเข้าชั้นเรียน การส่งการบ้าน และมีความเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน ระหว่างการเล่นเกมนับกับการลดลงของเกรด กล่าวคือ ยิ่งเล่นเกมมากก็จะทำให้เกรดลดลง (ศุภกนิช วิษณุพงษ์พร, 2552) ส่วนทางด้านสุขภาพการเล่นคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดผลเสียต่อสายตา ร้อยละ 52.5 (สุดา จันมุกดา, 2550) และจากการสำรวจของเอแบคโพล (2558) พบว่าเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีปัญหาทางด้านสายตามากที่สุดถึงร้อยละ 78.3 ผลต่อสุขภาพด้านอื่น ๆ ก็คือ

เด็กพักผ่อนไม่เพียงพอ พักผ่อนน้อย บางรายไม่ยอมนอนและไม่สนใจรับประทานอาหารเช้าและดื่มน้ำน้อยมากจนเสียชีวิต ปวดหลัง ไม่สนใจการออกกำลังกาย ละเอียดสุขภาพมีอาการปวดศีรษะปวดตาบ่อย ๆ ไม่ยอมรับประทานอาหารเช้า (บัญญัติ ศรีไพศาล, 2550) ส่วนผลต่อสุขภาพจิตคือเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจะทำให้เป็นโรคจิตเภท คือ มีความคิดสับสน เกิดจากจินตนาการขึ้นจากความคิดของตนเองที่ส่งผลมาจากเกม (อัมพร เบญจพลพิทักษ์กุล, 2548) ปัญหาสุขภาพเหล่านี้จะมีผลต่อคุณภาพชีวิตของเด็ก

นอกจากนี้เด็กที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์อาจนำพฤติกรรมความรุนแรงจากเกมมาใช้ในชีวิตจริง เพราะขาดความยับยั้งชั่งใจหรือบางส่วนก็ไม่สามารถแยกแยะโลกความเป็นจริงกับโลกใน

เกมออนไลน์ได้ นับเป็นเรื่องอันตรายและเคยเกิดขึ้นเป็นข่าว อีกทั้งปัญหาสภาพแวดล้อมที่เด็กเข้าไปใช้บริการเกมออนไลน์ ที่มีแนวโน้มเป็นแหล่งช่องสุ่มยาเสพติดและสุรา บุหรี่ กลายเป็นสถานที่ทำลายเด็กและเยาวชนส่งผลให้ต้องสูญเสียทรัพยากรบุคคลที่ควรมีประสิทธิภาพในอนาคตของประเทศไปอย่างไม่ควรจะเกิดขึ้น

จากปัญหาดังกล่าวในข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี เพื่อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีต่อไป

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเวลาที่จะศึกษา
การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จะเริ่มศึกษาตั้งแต่วันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2560 ถึง วันที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2561
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ที่จะศึกษา ได้แก่ เขตพื้นที่เทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา
การวิจัยครั้งนี้กลุ่มผู้วิจัยทำการศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี โดยแยกประเด็นที่จะทำการศึกษา ดังนี้
 1. การเก็บกด (Repression)
 2. การถอดแบบ (Identification)
 3. การยึดแน่น (Fixation)

4. การแสดงพฤติกรรมตรงข้าม (Reaction formation)

5. การดำเนินผู้อื่น (Projection)

6. การถดถอย (Regression)

7. พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Sublimation)

8. การทดแทน (Displacement)

4. ขอบเขตด้านประชากร

การวิจัยดังกล่าวจะศึกษาพฤติกรรมเกมการคิดเกมออนไลน์ส่วนบุคคลของเยาวชนในเขตพื้นที่เทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนทราบถึงพฤติกรรมเกมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชน แล้วนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้เพื่อวางนโยบายในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชน

2. ข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยจะเป็นการเพิ่มพูนความรู้ที่มีอยู่เดิมของนักวิจัยหรือบุคคลที่สนใจศึกษาในประเด็นเรื่องพฤติกรรมเกมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชน

3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลจากการวิจัยไปสร้างแนวทางในการแก้ไขปัญหาเยาวชนคิดเกมออนไลน์

นิยามศัพท์

พฤติกรรม หมายถึง การแสดงและกิริยาท่าทางซึ่งสิ่งมีชีวิต ระบบหรืออัตลักษณ์ ประดิษฐ์ ที่เกิดร่วมกันกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งรวมระบบอื่นหรือสิ่งมีชีวิต โดยรวมเช่นเดียวกับ สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ

เยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุไม่ต่ำกว่า 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์
เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบน อินเทอร์เน็ต

การเก็บกด หมายถึง ความพยายามเก็บความรู้สึกที่เป็นความปรารถนาในสิ่งที่สังคมหรือ บุคคลใกล้ชิดไม่ยอมรับ

การถอดแบบ หมายถึง การยอมรับในสิ่งที่เกิดความอิจฉาและนำเอาพฤติกรรมของสิ่ง นั้นมาเป็นแบบแผนในการแสดงพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งทำให้ความวิตกกังวลหมดไปได้

การยึดแน่น หมายถึง การยึดแน่นในพฤติกรรมที่ตนต้องการ แต่ไม่ได้รับการตอบสนอง

ตั้งแต่ตอนวัยเด็ก จนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ก็จะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งตอบสนองความต้องการ

การแสดงพฤติกรรมตรงข้าม หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม การตำหนิผู้อื่น หมายถึง การคิดว่า ผู้อื่นมีลักษณะไม่ดี เพื่อกลบเกลื่อนลักษณะที่มีในตนเอง เพื่อตนเองจะได้เกิดความสบายใจ

การถดถอย หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่ถดถอยไปสู่วัยเด็ก พฤติกรรมเบี่ยงเบน หมายถึง การแสดงพฤติกรรมอย่างอื่น เพื่อทดแทนพฤติกรรมที่ตนต้องการ แต่ไม่สามารถแสดงออกได้ เช่น ความต้องการทางเพศ ความก้าวร้าวก็แสดงออกในรูปการเขียนกลอน การร้องเพลง การทำงานหนัก เป็นต้น

การทดแทน หมายถึง การแสดงความปรารถนากับอีกบุคคลหนึ่งหรือสิ่งหนึ่งเพื่อเป็นการทดแทน

เพศ หมายถึง คือสิ่งที่แสดงลักษณะความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิงของเยาวชนในเทศบาลเมืองบ้านบึง

กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น หมายถึง ช่วงชั้นที่ผู้ตอบแบบสอบถามกำลังศึกษาอยู่ ได้แก่ ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-3)/ ช่วงชั้นที่ 4 (ม.4-6)

รายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ หมายถึง เงินที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับจากผู้ปกครองในแต่ละสัปดาห์

สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง หมายถึง สถานะภาพปัจจุบันของพ่อแม่ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ พ่อแม่อยู่ด้วยกัน/ พ่อแม่แยกกันอยู่หรือหย่าร้างกัน/ พ่อถึงแก่กรรม/ แม่ถึงแก่กรรม/ พ่อและแม่ถึงแก่กรรม

อาชีพของผู้ปกครอง หมายถึง อาชีพที่ผู้ปกครองของผู้ตอบแบบสอบถามทำอยู่และได้รับค่าตอบแทนในปัจจุบัน ได้แก่ รับจ้างทั่วไป/ค้าขาย,ธุรกิจส่วนตัว/รับราชการ/พนักงานบริษัทเอกชน/ เกษตรกรรม/ ประมง/ ว่างาน/อื่น ๆ

ทำเลที่ตั้งของที่พักอาศัย หมายถึง ระยะทางจากที่บ้านถึงร้านเกมมีระยะทางเท่าไร ได้แก่ จากที่บ้านถึงร้านเกมมีระยะทางน้อยกว่า 500 เมตร/ จากที่บ้านถึงร้านเกมมีระยะทางประมาณ 500 เมตร/ จากที่บ้านถึงร้านเกมมีระยะทางมากกว่า 500 เมตร

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าข้อมูล พฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนใน เขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ด้วยการนำเอาทฤษฎีต่าง ๆ และงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องมาใช้ในการประกอบการศึกษางานวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมออนไลน์
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ โลกเสมือนผ่าน โลกจริง
4. ข้อมูลทั่วไปเทศบาลบ้านบึง
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. กรอบแนวคิด
7. สมมุติฐาน

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม

1. พฤติกรรมมนุษย์ (Human behaviour)

สุดาวรรณ ชันชมิตร (2558) กล่าวว่า พฤติกรรมเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งบุคคลแสดงออก โดยผู้อื่นอาจเห็นได้ เช่น การยิ้ม การเดิน หรือผู้อื่นอาจเห็นได้ยากต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การเต้น ของหัวใจ พฤติกรรมทุกอย่างที่บุคคลแสดงออกมานั้น มีผลมาจากการเลือกปฏิกิริยาตอบสนองที่ เห็นว่าเหมาะสมที่สุดตามสถานการณ์นั้น ๆ แน่นอนว่าพฤติกรรม หรือกระทำใด ๆ จะมีพื้นฐานมา จากความรู้ และทัศนคติที่คอยผลักดันให้เกิดพฤติกรรม แต่ละคนจะมีพฤติกรรมแตกต่างกันออกไป เนื่องจากได้รับความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ไม่เท่ากัน มีการตีความสารที่รับมาไปคนละทิศคนละทาง ทำให้เกิดการเรียนรู้ และการสั่งสมประสบการณ์ในเรื่องความรู้ที่ไม่เท่ากัน

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง กิริยาอาการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับ มนุษย์หรือที่มนุษย์ได้แสดง หรือปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เมื่อได้เผชิญกับสิ่งเร้า พฤติกรรมต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว อาจจำแนกออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. พฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้เรียกว่า เป็นปฏิกิริยาสะท้อน เช่น การสะดุ้งเมื่อ ถูกเข็มแทง การกระพริบตา เมื่อมีสิ่งมากระทบกับสายตา ฯลฯ

2. พฤติกรรมที่สามารถควบคุมและจัดระเบียบได้ เนื่องจากมนุษย์มีสติปัญญาและอารมณ์ (Emotion) เมื่อมีสิ่งเร้ามากระทบสติปัญญาหรืออารมณ์ จะเป็นตัวตัดสินว่าควรจะทำปฏิกิริยาใดออกไป ถ้าสติปัญญาควบคุมการปฏิกิริยา เราเรียกว่าเป็นการกระทำตามความคิดหรือทำด้วยสมอง แต่ถ้าอารมณ์ควบคุมเรียกว่าเป็นการทำตามอารมณ์หรือปล่อยตามใจ นักจิตวิทยาส่วนใหญ่เชื่อว่าอารมณ์มีอิทธิพลหรือพลังมากกว่าสติปัญญา ทั้งนี้เพราะมนุษย์ทุกคนยังมีความโลภ ความโกรธ ความหลง ทำให้พฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นไปตามความรู้สึกและอารมณ์เป็นพื้นฐาน รูปแบบพฤติกรรมของมนุษย์ แบ่งได้เป็น 2 อย่างคือ

1. พฤติกรรมเปิดเผยหรือพฤติกรรมภายนอก (Overt behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา ทำให้ผู้อื่นสามารถมองเห็นได้ สังเกตได้ เช่น การเดิน การหัวเราะ การพูด ฯลฯ

2. พฤติกรรมปกปิดหรือพฤติกรรมภายใน (Covert behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงแล้ว แต่ผู้อื่นไม่สามารถมองเห็นได้ สังเกตได้โดยตรงจนกว่าบุคคลนั้นจะเป็นผู้บอกหรือแสดงบางอย่างเพื่อให้คนอื่นรับรู้ได้ เช่น ความคิด อารมณ์ การรับรู้

2. ประเภทของพฤติกรรมมนุษย์

ชูลา จิตพิทักษ์ (2525) กล่าวว่า พฤติกรรมมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด ซึ่งเกิดขึ้นโดยไม่มีการเรียนรู้มาก่อน ได้แก่ ปฏิกริยาสะท้อนกลับ (Reflect action) เช่น การกระพริบตา และสัญชาตญาณ (Instinct) เช่น ความกลัว การเอาตัวรอด เป็นต้น

2. พฤติกรรมที่เกิดจากอิทธิพลของกลุ่ม ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดจากการที่บุคคลติดต่อกับบุคคลอื่น มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม ดังนั้น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

2.1 การปรับเปลี่ยนทางด้านของสรีระร่างกาย เช่น การปรับปรุงบุคลิกภาพ การแต่งกาย การพูด

2.2 การปรับเปลี่ยนทางด้านอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดให้มีความสัมพันธ์ภาพที่ดีกับบุคคลอื่น ปรับอารมณ์ความรู้สึกให้สอดคล้องกับบุคคลอื่น รู้จักการยอมรับผิด

2.3 การปรับเปลี่ยนทางด้านสติปัญญา เช่น การศึกษาค้นคว้าเพื่อให้มีความรู้ที่ทันสมัย ทันเหตุการณ์ การมีความคิดเห็นคล้อยตามความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่

2.4 การปรับเปลี่ยนอุดมคติ หมายถึง การสามารถปรับเปลี่ยนหลักการ แนวทาง บางส่วนบางตอนเพื่อให้เข้ากับสังคมส่วนใหญ่ได้ โดยพิจารณาจากความจำเป็น และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เป็นประโยชน์แก่ตนเอง เพื่อสวัสดิภาพของตนเองและของกลุ่ม

สุภัทรทา ปิณฑะแพทย์ (2542) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. พิจารณาจากพฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก (Overt) คือ พฤติกรรมที่ปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจน และพฤติกรรมภายใน (Covert) คือพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏให้สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน

2. พิจารณาจากแหล่งที่เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในร่างกายเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะ เป็นพฤติกรรมความพร้อมที่เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไปตามเผ่าพันธุ์ และวงจรชีวิต และพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

3. พิจารณาจากภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตสำนึก และพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึก หรือเรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ

4. พิจารณาจากแหล่งพฤติกรรมการแสดงออกของอินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ (Physiological activities) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้อวัยวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขนหรือขา การปรับเปลี่ยนอริยาบถของร่างกาย การพยักหน้า การโคลงตัว เป็นต้น และพฤติกรรมทางจิตใจ (Psychological activities) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับความคิด ความเข้าใจ หรือเกิดอารมณ์ เป็นต้น

5. พิจารณาจากการทำงานของระบบประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในความควบคุม และการสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ และพฤติกรรมที่ควบคุมไม่ได้ (Involuntary) เป็นพฤติกรรมการทำงานของระบบร่างกายที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น กิริยาสะท้อน สัญชาตญาณ และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น

จากแนวคิดข้างต้นชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของมนุษย์แบ่งออกได้ 2 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ พฤติกรรมที่เกิดจากภาวะทางกาย และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากสภาวะทางจิตใจ ซึ่งมีทั้งประเภทที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว แบ่งออกเป็นที่ควบคุมได้ และแบบที่ไม่สามารถควบคุมได้

3. การศึกษาเกี่ยวกับการเกิดของพฤติกรรมมนุษย์

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) กล่าวว่า มนุษย์ได้พยายามที่จะศึกษาการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยตนเอง เพื่อประโยชน์ในการที่จะทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปด้วยดี และมีความสุข จึงทำให้เกิดมีความเชื่อหลักการและทฤษฎีต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย จากบรรดาผู้รู้และ

นักการศึกษาทั้งหลายที่พยายามหาหลักเกณฑ์มาเพื่ออธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งสามารถรวบรวมทัศนคติต่าง ๆ เป็นหมวดหมู่ได้ 3 ประเภท

1. พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากแรงผลักดันภายในตัวของมนุษย์
2. พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากแรงผลักดันของสิ่งแวดล้อม
3. พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากทั้งแรงผลักดันภายในตัวมนุษย์ และสิ่งแวดล้อม
4. พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากแรงผลักดันภายในตัวมนุษย์

ยูล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) กล่าวว่า แรงผลักดันที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ

ออกมาก็คือ ความต้องการซึ่งความต้องการนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ความต้องการทางร่างกาย และความต้องการทางจิตใจ

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย เป็นแรงผลักดันที่อยู่ในระดับพื้นฐานที่สุด แต่มีพลังอำนาจสูงสุด เพราะเป็นแรงผลักดันที่จะทำให้ชีวิตอยู่รอด มนุษย์จะต่อสู้ดิ้นรนทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จะมาบรรเทาความต้องการทางร่างกาย ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเป็นทั้งทางที่ดีที่ถูกต้องหรือทางที่ไม่ถูกต้องก็ได้

1.1 ความต้องการทางร่างกายที่จะทำให้ชีวิตอยู่รอด ได้แก่ ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ อุณหภูมิที่พอเหมาะ การพักผ่อน การขับถ่าย การสืบพันธุ์ ความปลอดภัยจากโรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ การตอบสนองความต้องการทางร่างกาย อันทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมออกมานั้น สามารถกระทำได้ 2 ระดับ คือ

1.1.1 กิริยาสะท้อน เป็นการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นไปได้โดยธรรมชาติ เช่น เมื่อร่างกายมีอุณหภูมิสูงกว่าปกติ ร่างกายก็จะขับเหงื่อออกมาเป็นการลดอุณหภูมิให้อยู่ในระดับพอเหมาะ

1.1.2 พฤติกรรมเจตนา เป็นการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ต่อสิ่งเร้าโดยความตั้งใจหรือความพอใจของตนเอง เช่น เมื่อรู้สึกตัวว่าร้อนก็จะไปอาบน้ำ หรือเปิดพัดลม เป็นต้น

2. ความต้องการทางจิตใจ เป็นแรงผลักดันที่อยู่ในระดับสูงขึ้นไปกว่าความต้องการทางร่างกาย แต่มีพลังอำนาจน้อยกว่าเพราะความต้องการทางจิตใจนี้ ไม่ใช่ความต้องการที่เป็นความตายของชีวิต จะเป็นความต้องการที่มาช่วยสร้างเสริมให้ชีวิตมีความสุขความสบายยิ่งขึ้นเท่านั้น มีนักจิตวิทยาหลายคนได้อธิบายถึงแรงผลักดันภายในร่างกาย อันมีผลทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย ได้วิเคราะห์จิตมนุษย์ออกเป็นองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูปเปอร์อีโก้ (Super Ego) ส่วนทั้งสามนี้ประกอบเป็นโครงสร้างทางจิต (ศรีราชา เจริญพานิช, 2526) อิด (Id) เป็นสัญชาตญาณในตัว

มนุษย์ จะอยู่ในรูปของพลังงานที่คอยผลักดันให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ พลังงานนี้มีสองส่วนคือ ส่วนหนึ่งจะผลักดันให้มีชีวิตอยู่รอด เรียกว่า สัญญาณชีวิต และอีกส่วนหนึ่งจะผลักดันให้ชีวิตดับ เรียกว่า สัญญาณความตาย อิดเป็นส่วนของจิตที่คนเราไม่รู้สึกรู้เห็น เป็นจิตใต้สำนึก แรงผลักดันนี้จึงมีอยู่โดยที่คนเราไม่รู้สึกรู้เห็น เป็นแรงผลักดันไว้สำนึก อิดจะผลักดันให้จิตอีกส่วนหนึ่งซึ่งเป็นส่วนใหญ่และส่วนที่รู้ตัว ที่เรียกว่า อีโก้ กระทำในสิ่งต่าง ๆ ตามที่อิดต้องการ ทั้งส่วนที่เป็นสัญญาณชีวิต และส่วนที่เป็นสัญญาณความตายจึงเป็นตัวตอบสนองความต้องการของอิด ส่วนของจิตที่ทำหน้าที่ควบคุมสัญชาตญาณเหล่านี้คือ ซุปเปอร์อีโก้ หรือ มโนธรรมที่มีอยู่ในจิตของแต่ละบุคคล เป็นความรู้สึกผิดชอบชั่วดี เป็นผลเกิดจากการอบรมสั่งสอนของสังคมทำให้อิดและอีโก้มีพฤติกรรมอยู่ทางที่ถูกที่ควรเป็นที่ยอมรับของสังคม

แรงผลักดันของอิดจะทำให้เกิดความตึงเครียด อีโก้จะต้องพยายามตอบสนองความต้องการของอิดเพื่อลดความตึงเครียด แต่ความต้องการของอิดบางอย่างอีโก้ก็ไม่อาจทำตามเพราะไปขัดกับมโนธรรมในซุปเปอร์อีโก้ จึงทำให้เกิดความตึงเครียดและความวิตกกังวลใจเกิดขึ้น ความวิตกกังวลนี้จึงเป็นแรงผลักดันพฤติกรรมอีกแรงหนึ่ง เพื่อปกป้องตนเองให้รอดพ้น ความวิตกกังวล อีโก้จึงต้องพัฒนาพฤติกรรมป้องกันที่เรียกว่า “กลไกป้องกัน” ซึ่งเป็นไปโดยไม่รู้สึกรู้เห็น ตัวอย่างพฤติกรรมป้องกัน ได้แก่

1. การเก็บกด (Repression) คือการที่อีโก้จะพยายามเก็บความรู้สึกที่เป็นความปรารถนาที่สังคมไม่ยอมรับต่าง ๆ เช่น ความอิจฉาพ่อแม่ พี่น้องของตนเอง ซึ่งถ้าแสดงออกมาก็จะถูกสั่งตำหนิ

2. การถอดแบบ (Identification) เป็นการยอมรับในสิ่งที่อิดเกิดความอิจฉาและนำเอาพฤติกรรมของสิ่งนั้นมาเป็นแบบแผนในการแสดงพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งทำให้ความวิตกกังวลหมดไปได้

3. การยึดแน่น (Fixation) เป็นการยึดแน่นในพฤติกรรมที่ตนต้องการ แต่ไม่ได้รับการตอบสนองตั้งแต่ตอนวัยเด็ก จนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ก็จะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งตอบสนองความต้องการ

4. การแสดงพฤติกรรมตรงข้าม (Reaction formation) คือ การแสดงที่ตรงข้ามกับความต้องการของอิดที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น ผู้หญิงอิจฉาแม่ แต่แสดงพฤติกรรมเป็นห่วงหรือเอาอกเอาใจตลอดเวลา

5. การตำหนิผู้อื่น (Projection) เป็นการคิดว่า ผู้อื่นมีลักษณะไม่ดี เพื่อกลบเกลื่อนลักษณะที่มีในตนเอง เพื่อตนเองจะได้เกิดความสุขสบายใจ

6. การถดถอย (Regression) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่ถดถอยไปสู่วัยเด็ก

7. พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Sublimation) เป็นการแสดงพฤติกรรมอย่างอื่นเพื่อทดแทนพฤติกรรมที่ตนต้องการ แต่ไม่สามารถแสดงออกได้ เช่น ความต้องการทางเพศ ความก้าวร้าวก็แสดงออกในรูปการเขียนกลอน การร้องเพลง การทำงานหนัก เป็นต้น

8. การทดแทน (Displacement) คือ การแสดงความปรารถนาต่อบุคคลหนึ่งหรือสิ่งหนึ่งเพื่อเป็นการทดแทน เช่น ลูกนายจ้างคู่ค้า ก็ไประบายกับลูกเมียที่บ้าน ขาดแม่ก็อาจจะหลงรักใครเหมือนกับรักแม่ของตน

2.2 อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มมนุษยนิยม (Humanism) ซึ่งนักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ มีความเชื่อว่า มนุษย์มิใช่ทาสของแรงผลักดันต่าง ๆ เช่น ความหิวกระหายเท่านั้น แต่มนุษย์ยังเกิดมาพร้อมศักยภาพของความเป็นมนุษย์ต่าง ๆ เช่น ความอยากรู้ ความสร้างสรรค์ และความต้องการที่จะพัฒนาตนเองจนเต็มขีดความสามารถ มาสโลว์ได้เน้นให้เห็นถึงความต้องการให้แต่ละคน ในการพัฒนาศักยภาพของตนให้เป็นจริงขึ้นมาเป็นพิเศษ เขาเห็นว่า มนุษย์เกิดมาพร้อมด้วยความต้องการ 5 อย่าง ซึ่งเรียงตามลำดับความสำคัญมากน้อย ก่อนหลังได้ดังนี้

2.2.1 ความต้องการทางสรีระ หรือร่างกายซึ่งเป็นความต้องการขั้นแรกสุด

2.2.2 ความต้องการสวัสดิภาพ หรือความปลอดภัยทั้งปวง จะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการทางสรีระได้รับการตอบสนองแล้ว

2.2.3 ความต้องการความรัก เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในรูปแบบต่าง ๆ เช่น พ่อแม่กับลูก สามีกับภรรยา เพื่อนกับเพื่อน เป็นต้น

2.2.4 ความต้องการความนิยมนับถือในตนเอง เป็นขั้นที่คนเราต้องการยอมรับความพอใจและความภูมิใจในตนเอง

2.2.5 ความต้องการพัฒนาศักยภาพของตน เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์สามารถตอบสนองความต้องการในเรื่องปากท้อง ความปลอดภัย ความรัก เรื่องศักดิ์ศรีได้อย่างเพียงพอแล้ว จึงมุ่งพัฒนาศักยภาพของตนเองให้เจริญงอกงามมากที่สุด มนุษย์อยากจะศึกษาเพราะอยากรู้อย่างแท้จริงอยากทำเพราะใจรัก เป็นต้น

จากการจัดระเบียบความต้องการของมนุษย์ตามแนวความเชื่อของมาสโลว์ ซึ่งให้เห็นว่า ความต้องการทางสรีระยังเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่สุดของมนุษย์ และเมื่อความต้องการในขั้นนี้ได้รับการตอบสนองแล้วก็จะเกิดความต้องการในระดับสูงต่อไปอีกเรื่อย ๆ

2.3 ความเชื่อในพระพุทธศาสนา เชื่อว่าแรงผลักดันพฤติกรรมของมนุษย์อันเป็นผลมาจากแรงผลักดันในตัวมนุษย์นั้น คือ ความอยากซึ่งเรียกว่า ตัณหา ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 อย่าง คือ

2.3.1 กามตัณหา คือ ความอยากในสิ่งที่น่าใคร่ น่าปรารถนา น่าพอใจ ในรูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส

2.3.2 ภวตัณหา คือ ความอยากจะเป็นในสิ่งต่าง ๆ เช่น เป็นเศรษฐีของประเทศ

2.3.3 วิภวตัณหา คือ ความอยากพ้นจากสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาต่าง ๆ

จากตัณหาทั้ง 3 อย่างนี้ จะทำให้มนุษย์เกิดความยึดมั่นในความอยากเหล่านั้น และความอยากก็จะเป็นตัวผลักดันให้มนุษย์กระทำทุกสิ่งทุกอย่าง เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จะสนองความอยากเหล่านั้น หรือเพื่อให้ความอยากเหล่านั้นบรรลุความมุ่งหวังที่ตั้งเอาไว้

5. พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากแรงผลักดันของสิ่งแวดล้อม

อริสโตเติล (Aristotle) เป็นผู้ที่เริ่มประกาศความเชื่อนี้ ต่อมาความคิดเช่นนี้กลับมามีอิทธิพลอีกในยุคของจอห์น ลอคค์ (John Locke) เบิร์คเลย์ (Berkley) และอีกหลายคนซึ่งเชื่อว่าประสบการณ์ของมนุษย์เป็นสิ่งที่ทำให้คนเราเกิดการเรียนรู้ที่จะกระทำพฤติกรรมเมื่อเกิดมานั้น มนุษย์มิได้มีความรู้ติดตัวมาแต่อย่างใด ล้วนแล้วแต่ต้องเรียนรู้ภายหลัง จากเกิดมาแล้วทั้งสิ้น ต่อเมื่อมีประสบการณ์แล้วจึงจะเรียนรู้ และจดจำประสบการณ์นั้นเอาไว้เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการแสดงพฤติกรรมในอนาคตต่อไป (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2528)

สกินเนอร์ (Skinner) เป็นนักจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้นำแนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมมนุษย์ถูกควบคุมโดยเงื่อนไขแห่งการเสริมแรงและเงื่อนไขแห่งการลงโทษและด้วยเหตุนี้เองมนุษย์จึงไม่มีเสรีภาพแต่ประการใด สกินเนอร์ชี้ให้เห็นว่าผลการกระทำของคนเรามีอยู่ 2 ประการคือ ผลการกระทำที่ทำให้พอใจ ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นแรงเสริมให้การกระทำนั้นมีต่อไป (เงื่อนไขแห่งการเสริมแรง) และผลการกระทำที่ทำให้ไม่พอใจซึ่งจะเป็นตัวการที่ทำให้คนเราหยุดพฤติกรรมหรือการกระทำอันจะนำมาซึ่งผลการกระทำเช่นนี้ในอนาคต (เงื่อนไขแห่งการลงโทษ) พฤติกรรมที่ยังผลให้เกิดความพอใจ เช่น พฤติกรรมที่ทำแล้วได้รับคำชมเชย ได้ตำแหน่ง ได้เงิน ได้รับการยกย่อง ฯลฯ ก็จะมีโอกาสสูงมากที่จะเกิดขึ้นอีกในอนาคต ในขณะที่พฤติกรรมที่ยังผลให้เกิดความไม่พอใจ เช่น ทำแล้วถูกตำหนิ เสียตำแหน่ง เสียเงิน ถูกทำร้าย ถูกดูหมิ่นเหยียดหยาม ฯลฯ ก็จะหยุดไป ดังนั้น พฤติกรรมของคนเราจึงถูกควบคุมโดยเงื่อนไขของผลการกระทำทั้ง 2 ประการ ดังกล่าว

6. พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากทั้งแรงผลักดันภายในตัวของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม

อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) นักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงมากในปัจจุบัน ได้ให้ความสำคัญแก่ลักษณะภายในตัวมนุษย์และสิ่งแวดล้อมว่าเป็นตัวก่อให้เกิดพฤติกรรม เขาอธิบายว่าพฤติกรรมมนุษย์ องค์ประกอบภายในตัวมนุษย์และสิ่งแวดล้อมต่างก็มีอิทธิพลต่อกันและกัน ในลักษณะที่แต่ละองค์ประกอบต้องสัมพันธ์กันอย่างถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน หมายความว่า ในบางครั้งสิ่งแวดล้อมอาจจะมีส่วนในการทำให้เกิดพฤติกรรมได้มากกว่าองค์ประกอบภายในตัวบุคคล ส่วนในเวลาอื่นองค์ประกอบภายในตัวบุคคลก็อาจจะมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์มากกว่าสิ่งแวดล้อม จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์เช่นนี้อยู่ในลักษณะพึ่งพาอาศัยกัน เป็นกระบวนการที่ทั้งสองฝ่ายต่างก็มีอิทธิพลต่อกันและกัน และทั้งคู่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ในขณะที่เดียวกันพฤติกรรมมนุษย์ ก็มีอิทธิพลต่อทั้งสองสิ่งด้วยเหมือนกัน

7. พฤติกรรมมนุษย์ตามแนวคิดจิตวิทยา

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) กล่าวว่า นักจิตวิทยาเชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์ส่วนใหญ่จะประพฤติปฏิบัติตามแบบแผนของกฎระเบียบหรือวิธีการ ที่มีอยู่ในสังคม รวมทั้งวัฒนธรรมที่มีอยู่ในสังคมนั้น ๆ ซึ่งมนุษย์ย่อมเข้าใจในสถานภาพ และบทบาทตามที่กลุ่มสังคมคาดหวัง ดังนั้น พฤติกรรมมนุษย์ อาจเกิดขึ้นได้ในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. การติดต่อสื่อสาร (Communication)
2. การขัดแย้ง (Conflict)
3. การแข่งขัน (Competition)
4. การประนีประนอมผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกัน (Accommodation)
5. การผสมผสานกลมกลืนเข้าหากัน (Assimilation)
6. การร่วมมือสนับสนุนซึ่งกันและกัน (Cooperation)

8. พฤติกรรมมนุษย์ตามแนวคิดสังคมวิทยา

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) กล่าวว่า นักสังคมวิทยา เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมหรือสภาวะภายนอกทั้งปวง (Eternal conditions) ที่อยู่รอบตัวของมนุษย์ ทั้งสิ่งที่มีรูปร่างและไม่มีรูปร่างตลอดจนพลังงานต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องรวมทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ อากาศ แสงแดด ความร้อน ความเย็น แร่ธาตุ กระแสไฟฟ้า เครื่องมือสื่อสาร เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถือว่าเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลเหนือมนุษย์ทั้งในแง่ที่อำนวยความสะดวกและผลร้าย โดยที่มนุษย์ไม่มีทางเลือกหนี เราอาจจะแบ่งประเภทของสิ่งแวดล้อมออกเป็น 3 ประการใหญ่ ๆ คือ

1. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
2. สิ่งแวดล้อมทางสังคม

3. สิ่งแวดล้อมทางครอบครัว

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่จะหาทางต่อสู้และเอาชนะทำให้เกิดวัฒนธรรม รูปแบบต่าง ๆ ขึ้น เช่น การคิดประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ การเพาะปลูก การสร้างถนนหนทาง การสร้างเครื่องมือสื่อสาร เป็นต้น

9. พฤติกรรมมนุษย์ทางวิทยาศาสตร์

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) กล่าวว่า การใช้หลักวิทยาศาสตร์ในการวิเคราะห์พฤติกรรมมนุษย์ จำแนกได้ดังนี้

9.1 ความสมบูรณ์ หรือความปกติของสมอง จะมีส่วนสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ในด้านความรู้สึกลึกซึ้ง คิดตลอดจนด้านจิตใจ หากสมองผิดปกติย่อมมีผลให้พฤติกรรมของบุคคลเปลี่ยนแปลงไปด้วยการผิดปกติของสมองอาจเนื่องมาจากโรคหลายอย่าง เช่น ไข้มาเลเรียขึ้นสมอง สมองได้รับความกระทบกระเทือน หรือเนื้องอกในสมอง เป็นต้น

9.2 ความพิการทางร่างกาย หรือเจ็บป่วยเรื้อรัง

9.3 โรคจิตและ โรคประสาท

นอกจากนี้ยังมีส่วนของสมองที่เรียกว่า ต่อมไร้ท่อ (Ductless gland) ต่อมเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์มาก อาจกล่าวโดยย่อ ๆ ถึงความสำคัญได้ดังนี้

1. ต่อมไทรอยด์ (Thyroid gland) ต่อมนี้มี 2 ต่อม ติดอยู่ข้างหลอดลมข้างละต่อม ถ้าชำระคสตีปัญหาของคนจะเสื่อมถอย มีอาการซึมเซาหงายหงอย ฯลฯ

2. ต่อมพาราไทรอยด์ (Parathyroid gland) ต่อมนี้อยู่เหนือต่อมไทรอยด์ ถ้าต่อมนี้มีฮอร์โมนน้อยเกินไป คนจะเป็นโรคตื่นเต้นง่าย โกรธง่าย มีจิตใจหดหู่อยู่เสมอ

3. ต่อมพิทูอิทารี (Pituitary gland) ต่อมนี้ฝังอยู่กลางศีรษะ ถ้าต่อมทำงานไม่ปกติจะเป็นคนแคระแกร็น จะขาดความเจริญทางเพศ

4. ต่อมแอดรีนาล (Adrenal gland) อยู่บนไตทั้งสองข้าง ถ้าต่อมนี้มีฮอร์โมนมากเกินไปความเจริญทางเพศจะรวดเร็วผิดปกติ

5. ต่อมทางเพศ (Sex gland) ต่อมนี้มีหน้าที่เกี่ยวกับการสืบพันธุ์หากต่อมนี้ผิดปกติจะทำให้มีอาการทางเพศผิดปกติด้วย

10. ลักษณะความแตกต่างของพฤติกรรมมนุษย์

ความแตกต่างดังกล่าวอาจแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

10.1 ความแตกต่างทางอารมณ์ (Emotion)

10.2 ความแตกต่างทางความถนัด (Aptitude)

10.3 ความแตกต่างของความประพฤติ (Behaviour)

10.4 ความแตกต่างของความสามารถ (Ability)

10.5 ความแตกต่างของทัศนคติ (Attitude)

10.6 ความแตกต่างของความต้องการ (Needs)

10.7 ความแตกต่างของรสนิยม (Tastes)

10.8 ความแตกต่างทางสังคม (Social)

10.9 ความแตกต่างของลักษณะนิสัย (Habit)

ความแตกต่างเหล่านี้ทำให้บุคคลมีลักษณะเฉพาะของตนเองซึ่งเรียกว่า เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual differences) นักจิตวิทยายอมรับว่า ทุกคนย่อมมีความแตกต่างกันแม้แต่ฝ่าฝ่าแต่ก็ไม่เหมือนกัน สิ่งสำคัญที่ทำให้บุคคลแตกต่างกัน คือ พันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม

11. การพัฒนาพฤติกรรมของมนุษย์

การพัฒนาพฤติกรรมมนุษย์ขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญด้านต่าง ๆ 6 ประการ คือ

11.1 การเรียนรู้ (Learning)

11.2 ค่านิยม (Value)

11.3 บรรทัดฐานของสังคม (Norms)

11.4 ทัศนคติ (Attitude)

11.5 ความเชื่อ (Belief)

11.6 การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction)

12. การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์

ซุดา จิตพิทักษ์ (2525) กล่าวว่า พฤติกรรม (Behaviour) ในความหมายทางจิตวิทยาสังคม ย่อมหมายรวมทั้งพฤติกรรมภายใน (Covert behaviour) และพฤติกรรมภายนอก (Overt behaviour) ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว สิ่งที่เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์กระทำพฤติกรรมต่าง ๆ หรือแม้แต่ตัวมนุษย์เองก็เป็นตัวกระตุ้นทางสังคมได้ทั้งสิ้น การศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ นักจิตวิทยาสังคม มองสังคมมนุษย์ ทั่วไปประกอบขึ้นด้วยตัวบุคคล จึงใช้ตัวบุคคลเป็นหน่วยวิเคราะห์หลักในการศึกษาถึงลักษณะพฤติกรรมของบุคคลในรูปของกลุ่มฉะนั้นจึงสรุปได้ว่า หัวใจสำคัญของการศึกษาทางจิตวิทยาสังคมมี 2 ประการคือ

1. ตัวบุคคลและภาวะจิตของเขาที่นำเข้ามาในสถานการณ์ที่จะเกิดมีพฤติกรรมขึ้น

2. กระบวนการอิทธิพลทางสังคมซึ่งมาจากสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

สังคมของบุคคล

13. พฤติกรรมของบุคคล

ซุดา จิตพิทักษ์ (2525) กล่าวว่า พฤติกรรมของคนเราแสดงออกมามากมายหลายลักษณะ

ในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลจะต้องนำพฤติกรรมมาจัดหมวดหมู่ เพื่อให้เป็นการง่ายต่อการแยกแยะและสะดวกต่อการศึกษามหาหมู่ของพฤติกรรม เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมการเรียนรู้ พฤติกรรมแรงจูงใจ ฯลฯ ในการศึกษา พฤติกรรมกลุ่มคนก็จำเป็นต้องจัดหมวดหมู่ของพฤติกรรมกลุ่มคนเช่นเดียวกัน

พฤติกรรมของบุคคลอยู่ภายใต้อิทธิพลของสังคม อิทธิพลของสังคมอาจจัดอยู่ในรูปต่อไปนี้

1. Sanction หรือการบังคับเพื่อให้คนทำหน้าที่ หรือแสดงพฤติกรรม ตามที่สังคมกำหนดการ Sanction มีทั้งการลงโทษ การให้รางวัล

2. Norms หรือบรรทัดฐาน เช่น ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี และกฎหมาย

3. Value orientation แนวอบรมทางคุณค่า ซึ่งจะกำหนดมา

จากฐานของการแสดงออกได้แก่สาระข้อเท็จจริง ความพอใจต่าง ๆ พฤติกรรมของบุคคลเป็นระบบการกระทำของมนุษย์ (Action system) ถ้าจะวิเคราะห์ Action system อาจจะทำแจกตัวแปรออกเป็น 5 ระดับ คือ

1. วัฒนธรรม
2. สังคม
3. บุคลิกภาพ
4. ชีวิตภาพ
5. กายภาพ

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก เจ้าของทฤษฎีได้สนใจในการพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจท์ โดยทำการศึกษาวิจัย ทั้งวัยเด็กและผู้ใหญ่และได้ขยายขั้นตอนการพัฒนาออกเป็น 6 ขั้นตอนด้วยกันคือ

1. เริ่มตั้งแต่เด็กแรกเกิดจนถึง 7 ขวบ ขั้นนี้จัดอยู่ในขั้นที่เชื่อฟังหรือยอมรับปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ที่มีอิทธิพลเหนือกว่า การเลือกปฏิบัติจะเลือกในสิ่งที่เกิดประโยชน์แก่ตน หลีกเลี่ยงการถูกลงโทษเพราะคิดว่าการลงโทษเป็นสิ่งที่ใช้ตัดสินว่าสิ่งใดดีสิ่งใดไม่ดี

2. ขั้นหลักการแสวงหารางวัล เริ่มตั้งแต่อายุ 7 - 10 ปีขั้นนี้เด็กจะให้ความสำคัญกับการได้รับรางวัลและคำชมเชยมากกว่าการถูกลงโทษ

3. ขั้นหลักกระทำตามเพื่อน เริ่มตั้งแต่อายุ 10 - 13 ปีขั้นนี้เป็นขั้นย่างเข้าสู่วัยรุ่น ดังนั้นกลุ่มเพื่อนเริ่มมีอิทธิพล เด็กจะกระทำตามการยอมรับของกลุ่มเพื่อนมากกว่าจะกระทำตามความคิดของตนเอง

4. ชั้นหลักกระทำตามหน้าที่เริ่มตั้งแต่อายุ 13 - 16 ปี ชั้นนี้เป็นชั้นที่ปฏิบัติ โดยมุ่งหมายที่จะกระทำตามหน้าที่ ตามระเบียบที่กำหนดเอาไว้ ไม่ใช่เพราะต้องการรางวัลหรือกลัวถูกลงโทษ

5. ชั้นนี้เป็นชั้นบุคคลอื่น ไม่ก้าวก่ายในเรื่องของคนอื่น ยึดมั่นในสัจจวาจา กระทำโดยเห็นประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน

6. คนไทยไว้วางใจครูมาก เมื่อเขาส่งลูกหลานเขามาโรงเรียนเขารู้ว่าลูกหลานของเขาปลอดภัย เขามอบความไว้วางใจให้ครูเต็มที่ โดยที่เขาไม่ระแวงสงสัยว่า ครูจะเป็นทำร้าย เพราะเด็กเล็กหรือเด็กโตต่างมีชีวิตจิตใจ เด็บโต เคลื่อนไหวแสดงออกท่าเร็งแจ่มใส ช่วงคิด บางครั้งจะเจ็บป่วย ขมขื่น อคอยาก หิวโหย แต่ไม่ใช่หุ่นยนต์ที่จะป้อนข้อมูลลงไปโดยลึมนึกถึงจิตใจของเด็ก

14. แนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์

ซูดา จิตพิทักษ์ (2525) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือการแสดงออกของสิ่งมีชีวิตทั้งที่ปรากฏออกมาให้เห็นหรือสัมผัสได้ และไม่สามารถเห็นหรือสัมผัสได้ เป็นสิ่งที่มีชีวิตกระทำหรือปฏิกริยาต่าง ๆ แสดงออกซึ่งแสดงออกทั้งภายในและภายนอก ทั้งนี้พฤติกรรมสามารถสังเกตได้และสังเกตไม่ได้หรือสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

องค์ประกอบของพฤติกรรม ตามทฤษฎีของ Bloom ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

1. ด้านความรู้ เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ความเข้าใจ ความคิด
2. ด้านความรู้สึกรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติพิสัย บ่งชี้ถึงสภาพจิตใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นนามธรรม เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของบุคคล มีรายส่วนประกอบย่อย ๆ อีก 3 ประการ คือ ทักษะคติ/ เจตคติ ค่านิยม และความเชื่อ

3. ด้านการปฏิบัติหรือทักษะพิสัย คือ พฤติกรรมที่แสดงออกทางร่างกาย

15. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์

ซูดา จิตพิทักษ์ (2525) กล่าวว่า การแบ่งองค์ประกอบที่มีผลต่อพฤติกรรมของคนเป็น 10 ประการ คือ กลุ่มสังคม บุคคลที่เป็นแบบอย่าง สถานภาพ ความเจริญด้านเทคนิค กฎหมาย ศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพแวดล้อม ทักษะคติ การเรียนรู้ในทางจิตวิทยาสมัยใหม่ ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการและพฤติกรรมของมนุษย์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ปัจจัยหลัก ๆ คือ ด้านปัจจัยด้านพันธุกรรม และด้านสิ่งแวดล้อม เนื่องจากทั้ง 2 ปัจจัยนี้ทำให้บุคคลมีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ คือ ลักษณะนิสัยส่วนบุคคล และกระบวนการทางสังคมอื่น ๆ ซึ่งลักษณะนิสัยนั้นประกอบด้วยความเชื่อ ค่านิยม ทักษะคติและบุคลิกภาพ ส่วนกระบวนการ

ทางสังคมที่ไม่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยของมนุษย์ คือ สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมและความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้น สถานการณ์ จึงถือได้ว่าปัจจัยทั้งหมดนี้มีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ถาวร หรือเปลี่ยนแปลงศักยภาพในการเกิดพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร อันเป็นผลจากประสบการณ์ไม่ได้มาจากวุฒิภาวะหรือสัญชาตญาณ

จากแนวคิดและทฤษฎีข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรม คือ กริยาอาการที่แสดงออกหรือปฏิบัติได้ตอบเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้า (Stimulus) หรือสถานการณ์ต่าง ๆ อาการแสดงออกต่าง ๆ เหล่านั้น อาจเป็นการเคลื่อนไหวที่สังเกตได้หรือวัดได้ เช่น การเดิน การพูด การเขียน การคิด การเต้นของหัวใจ เป็นต้น ส่วนสิ่งเร้าที่มากกระทบแล้วก่อให้เกิดพฤติกรรมก็อาจจะเป็นสิ่งเร้าภายใน (Internal stimulus) และสิ่งเร้าภายนอก (External stimulus) โดยการวิจัยครั้งนี้กลุ่มผู้วิจัย ทำการศึกษา พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี โดยเลือกใช้แนวคิดทฤษฎีของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาว ออสเตรีย แยกประเด็นที่จะทำการศึกษา ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1. การเก็บกด (Repression) 2. การถอดแบบ (Identification) 3. การยึดแน่น (Fixation) 4. การแสดงพฤติกรรมตรงข้าม (Reaction Formation) 5. การตำหนิผู้อื่น (Projection) 6. การถดถอย (Regression) 7. พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Sublimation) 8. การทดแทน (Displacement)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมออนไลน์

1. ความหมายของเกมออนไลน์

จอมณัฐฐา สิริธนพงศ์ (2556) กล่าวว่า เกมออนไลน์ (Online game) คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตัวเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Server โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้บน Server ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้

เกมออนไลน์ (Online game) หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ PC ระบบการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต โดยสามารถเล่นเกมที่มีระบบเน็ตเวิร์กร่วมกับคนอื่นที่อยู่สถานที่ต่างกันได้ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นผ่านระบบเน็ตเวิร์กได้นั้นมีทั้งแบบ Floppy disk CD-ROM และเกมที่ให้บริการผ่านทางอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เปิดให้บริการ

เกมออนไลน์ (Online game) หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ตซึ่งเกมออนไลน์นี้ผู้เล่นสามารถที่จะสนทนาเล่นแลกเปลี่ยนไอเท็มกับบุคคลอื่น ๆ ในเกมได้ซึ่งเกมออนไลน์ก็ได้รับความนิยมมากเนื่องจาก

1. ผู้เล่นได้เข้าสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าที่จะเล่นเกมคนเดียว
2. เกมออนไลน์หลายเกมมีกราฟิกที่สวยงามจึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์
3. เกมออนไลน์มีกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ในเกม อาวุธ ชุด มอเตอร์ใหม่ ๆ และอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง

เกมออนไลน์ (Online game) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายหลายคนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตตัวอย่างของเกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมอย่างมากคือเกม Ragnarock จากประเทศเกาหลี เกมประเภทนี้มักนิยมเล่นกันในกลุ่มสมาชิกชุมชนออนไลน์

2. ประวัติของเกมออนไลน์ (จอมณัฐฐา สิริชนพงศ์, 2556)

2.1 ยุคแรกของเกม เกมสมัยก่อนเครื่องเล่นจะเป็นเกมคอนโซลเป็นหลัก แต่ปัจจุบันเมื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้นและราคาถูกลงก็ได้มีการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ออกมาซึ่งก็ทำให้มีทั้งเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมและเกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ โดยถ้าเป็นในสมัยแรก ๆ จะเป็นการเน้นที่การเล่นหนึ่งหรือสองคนในบ้านเป็นหลัก ถ้าจะให้เรียกรวม ๆ ก็น่าจะเรียกว่าเกมออฟไลน์ ซึ่งเกมพวกนี้นั้นจะเน้นให้ความบันเทิงกับคนในจำนวนไม่มาก จะเรียกยุคนี้ว่าเป็นยุคแรก

2.2 ยุคที่สองของเกมออนไลน์ ยุคที่สองต่อมานั้นทางด้านเกมคอมพิวเตอร์ก็จะเริ่มเน้นการเล่นแบบมัลติเพลเยอร์หรือว่าเล่นกันหลาย ๆ คนซึ่งก็ให้ความสนุกสนานกับคนจำนวนมากขึ้นโดยตัวเกมนั้นก็จะอาศัยระบบเครือข่ายภายในขนาดเล็กที่เรียกว่า LAN การเล่นเกมสามารถมีผู้เล่นได้มากขึ้น โดยเกมแรก ๆ ที่เล่นกันได้นั้นก็จะเป็เกมพวก Action-Shooting หรือไม่กี่เกมวางแผนต่าง ๆ อย่างตอนแรก ๆ เช่น เกม DOOM Warcraft ในแบบสู้กันเองซึ่งก็สร้างความสนุกสนานเป็นอย่างมาก

2.3 ยุคปัจจุบัน หลังจากที่ยุคที่สองเริ่มได้รับความนิยมไปสักพักใหญ่ ๆ ก็ได้เข้าสู่ช่วงยุคที่อินเทอร์เน็ตกำลังเริ่มมีบทบาทมากขึ้นตัวเกมที่เป็นผู้เล่นหลายคน ของคอมพิวเตอร์ก็ได้มีการปรับพัฒนาให้สามารถเล่นบนอินเทอร์เน็ตได้ด้วยซึ่งก็ทำให้สามารถเล่นกับเพื่อนได้มากขึ้นแล้วก็ไม่จำเป็นต้องไปนั่งเล่นกันอยู่ที่ร้านเดียวกันเหมือนแต่ก่อน ซึ่งช่วงนี้เองที่ได้เริ่มมีแนวคิดเรื่องเกมออนไลน์เกิดขึ้นมาซึ่งแนวคิดก็คือการที่จะสร้างเกม ๆ หนึ่งซึ่งผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาเล่น

ร่วมกันได้โดยผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งหลังจากนั้นก็จะมีเกมออกมามากมายเหมือนกันแต่ถ้าจะพูดถึงการเติบโตของเกมออนไลน์ในบ้านเรานั้นก็คงจะเกิดจากกระแสของเกม Ragnarok Online

3. ประเภทของเกมออนไลน์ (จอมณีภุชญา สิริชนพงศ์, 2556)

ประเภทและชนิดของเกม มีดังนี้

1. เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation games) เช่น SIMS ซึ่งเป็น เกมที่พยายามเลียนแบบเหตุการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เล่น เช่น การฝึกบินจำลอง การขับรถจำลอง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ Flight SIM

2. เกมแอคชั่นแบบ FPS (Action First Person Shooters Games) เป็นเกม ยิงปืนที่ผู้เล่นเป็นตัวเอกไล่ยิงผู้ร้ายไปจนถึงสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ตามระดับการเล่น มีทั้งเล่นแบบคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ Doom Half-Life Quake III

3. เกมผจญภัย (Adventure games) มีวัตถุประสงค์ของเกมเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จในดินแดนที่สร้างขึ้น ต้องแก้ไขปัญหาหรือหาสิ่งจำเป็นในระดับของเกมที่แตกต่างกันไป เช่น หากุญแจเพื่อไขเปิดห้องลับเพื่อไปหยิบอาวุธ เกมประเภทนี้ได้แก่ Myst Zelda

4. เกม RPG (Role-playing) เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถสร้างหรือเลือก character ของตัวละครให้ตรงกับความชอบของตัวเอง แล้วเล่นไปตามเนื้อเรื่องของเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ Ragnarok Diablo II

5. เกมต่อสู้ (Fighting game) เป็นเกมต่อสู้กัน โดยมีตัวละครต่อสู้กันแบบตัวต่อตัว ด้วยเทคนิคการต่อสู้เฉพาะตัว ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ Mortal Kombat Boxing

6. เกมวางแผน (Strategy games) เกมที่ใช้ความคิด นำกลยุทธ์มาใช้เพื่อเอาชนะ เกมมีเรื่องราวเป็นนิทาน หรือตำนาน มีตัวละครนำและการผูกเรื่องเข้ากับการต่อสู้และวางแผนในเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ Checkers Age of Mythology

7. เกมปริศนา (Puzzle game) เกมแก้ปัญหาให้ลุล่วงตามจุดประสงค์หลักของเกม เช่น Tetris (เกมตัวต่อ นั่นเอง)

8. เกมกีฬาและการแข่งขัน (Sport & Racing games) วัตถุประสงค์ของเกมเพื่อการเป็นที่หนึ่งของการแข่งขัน เช่น แข่งรถ แข่งฟุตบอล เช่น FIFA Soccer

9. เกมการศึกษา วัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความรู้และความเพลิดเพลิน

จากแนวคิดและทฤษฎีข้างต้น สรุปได้ว่า เครื่องเล่นจะเป็นเกมคอนโซลเป็นหลัก แต่ปัจจุบันเมื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้นและราคาถูกลงก็ได้มีการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ออกมาซึ่งก็ทำให้มีทั้งเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมและเกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ ต่อมาทางด้านเกมคอมพิวเตอร์จะเริ่มเน้นการเล่นแบบมัลติเพลเยอร์หรือว่าเล่นกันหลาย ๆ คนซึ่งก็ให้

ความสนุกสนานกับคนจำนวนที่มากขึ้น โดยตัวเกมนั้นก็จะอาศัยระบบเครือข่ายภายในขนาดเล็กที่เรียกว่า LAN ต่อมาได้เข้าสู่ช่วงยุคที่อินเทอร์เน็ตกำลังเริ่มมีบทบาทมากขึ้นตัวเกมที่เป็นผู้เล่นหลายคนของคอมพิวเตอร์ก็ได้มีการปรับพัฒนาให้สามารถเล่นบนอินเทอร์เน็ตได้ด้วยซึ่งก็ทำให้สามารถเล่นกับเพื่อนได้มากขึ้นแล้วก็ไม่จำเป็นต้องไปนั่งเล่นกันอยู่ที่ร้านเดียวกันเหมือนแต่ก่อน ซึ่งช่วงนี้เองที่ได้เริ่มมีแนวคิดเรื่องเกมออนไลน์เกิดขึ้นมาซึ่งแนวคิดก็คือการที่จะสร้างเกม ๆ หนึ่งซึ่งผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาเล่นร่วมกันได้โดยผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งหลังจากนั้นก็จะมีเกมออกมาขายมากมาย

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโลกเสมือนผ่านโลกจริง

สันติธร บุญเจือ (2560) กล่าวว่า เทคโนโลยีเสมือนจริง หรือเรียกสั้น ๆ ว่า “เทคโนโลยี AR” (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลก ในความเป็นจริง และโลกเสมือนที่สร้างขึ้นมาผสานเข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ ซึ่งถือว่าการสร้างข้อมูลอีกข้อมูลหนึ่งที่เป็นส่วนประกอบ บนโลกเสมือน (Virtual world) เช่น ภาพกราฟิก วิดีโอ รูปทรงสามมิติ และข้อความ ตัวอักษร ให้ผนวกซ้อนทับกับภาพในโลกจริงที่ปรากฏบนกล้อง

เทคโนโลยี AR แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบที่ใช้ภาพสัญลักษณ์และแบบที่ใช้ระบบพิกัดในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างข้อมูลบนโลกเสมือนจริง ซึ่งในทางเทคนิคแล้วภาพสัญลักษณ์ที่ใช้ จะนิยมเรียกว่า “Marker” (อ่านว่า มาร์คเกอร์) หรืออาจจะเรียกว่า “AR Code” ก็ได้ โดยใช้กล้องเว็บแคมในการรับภาพ เมื่อซอฟต์แวร์ที่เราใช้งานอยู่ประมวลผลรูปภาพเจอสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ก็จะแสดงข้อมูลภาพสามมิติที่ถูกระบุไว้ในโปรแกรมให้เห็น เราสามารถที่จะหมุนดูภาพที่ปรากฏได้ทุกทิศทางหรือเรียกว่าหมุนได้ 360 องศา

แนวคิดหลักของเทคโนโลยีเสมือนจริง คือการพัฒนาเทคโนโลยีที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริง เข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ เช่น เว็บแคม คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งภาพเสมือนจริงนั้นจะ แสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าจอโทรศัพท์มือถือ บนเครื่อง ฉายภาพ หรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่น ๆ โดยภาพเสมือนจริงที่ ปรากฏขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทันที ทั้งในลักษณะที่เป็นภาพ นิ่งสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว หรืออาจจะเป็นสิ่งที่มีเสียงประกอบขึ้นกับการออกแบบสื่อแต่ละรูปแบบว่าให้ออกมาแบบใด

1. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง

สันติธร บุญเจือ (2560) กล่าวว่า จากอดีตจนถึงปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเข้ากับชีวิตประจำวัน เช่น

1.1 การประยุกต์ใช้ทางการศึกษา เช่น การทำเป็นหนังสือ 3 มิติ เรื่อง Dinosaur มีภาพกราฟิกไดโนเสาร์ พุ่งออกมาแบบ 3 มิติ ด้วยความน่าตื่นเต้น พร้อมหมุนดูรอบตัวได้เหมือนจริง ของ TK par

1.2 การประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรม เช่น อุตสาหกรรมสร้าง เครื่องบิน อุตสาหกรรมผลิตรถยนต์ โดยบริษัท BMW ได้ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงมาช่วยในการผลิต โดยให้ผู้ใช้ได้เรียนรู้การทำงานด้วยการใส่แว่นตาที่จะมีคำแนะนำและจำลองการทำงาน แสดงให้เห็นแต่ละขั้นตอนก่อนปฏิบัติจริงแบบ 3 มิติ โลกเสมือนจริง หรือเรียกสั้น ๆ ว่า “เทคโนโลยี AR” (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกในความเป็นจริง และโลกเสมือนที่สร้างขึ้นมาผสานเข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ ซึ่งถือว่าการสร้างข้อมูลอีกข้อมูลหนึ่งที่เป็นส่วนประกอบบนโลกเสมือน (Virtual world) เช่น ภาพกราฟิก วิดีโอ รูปทรงสามมิติ และข้อความ ตัวอักษร ให้ผนวกซ้อนทับกับภาพในโลกจริงที่ปรากฏบนกล้องเทคโนโลยี AR แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบที่ใช้ภาพสัญลักษณ์และแบบที่ใช้ระบบพิกัดในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างข้อมูลบนโลกเสมือนจริง ซึ่งในทางเทคนิคแล้วภาพสัญลักษณ์ที่ใช้ จะนิยมเรียกว่า “Marker” (อ่านว่า มาร์คเกอร์) หรืออาจจะเรียกว่า “AR Code” ก็ได้ โดยใช้กล้องเว็บแคมในการรับภาพ เมื่อซอฟต์แวร์ที่เราใช้งานอยู่ประมวลผลรูปภาพเจอสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ก็จะแสดงข้อมูลภาพสามมิติที่ถูกระบุไว้ในโปรแกรมให้เห็น เราสามารถที่จะหมุนดูภาพที่ปรากฏได้ทุกทิศทางหรือเรียกว่าหมุนได้ 360 องศา

1.3 การประยุกต์ใช้ทางการแพทย์ เช่น การเรียบเรียง หลักการประยุกต์ใช้ภาพเสมือนจริงทางการแพทย์ โดยการเพิ่มตัว ต่อประสานระบบสัมผัสภาพ 3 มิติ เพื่อเพิ่มความสมจริงในการ รักษา และให้นักศึกษาแพทย์ได้ใช้เครื่องมือแพทย์รักษาหรือผ่าตัด ผู้ป่วยแบบไม่ต้องสัมผัสกับผู้ป่วยจริง มีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงจำลองการผ่าตัดผ่านระบบ AR*SER โดยทางมหาวิทยาลัย แพทยศาสตร์ Ganz ได้แปลงให้เป็นระบบจำลองการผ่าตัดเสมือนจริง อุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ ซึ่งถือว่าการสร้างข้อมูลอีกข้อมูลหนึ่งที่เป็นส่วนประกอบบนโลกเสมือน (Virtual world) เช่น ภาพกราฟิก วิดีโอ รูปทรงสามมิติ และข้อความ ตัวอักษร ให้ผนวกซ้อนทับกับภาพในโลกจริงที่ปรากฏบนกล้อง

เทคโนโลยี AR แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบที่ใช้ภาพสัญลักษณ์และแบบที่ใช้ระบบพิกัดในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างข้อมูลบนโลกเสมือนจริง ซึ่งในทางเทคนิคแล้วภาพสัญลักษณ์ที่ใช้ จะนิยมเรียกว่า “Marker” (อ่านว่า มาร์คเกอร์) หรืออาจจะเรียกว่า “AR Code” ก็ได้ โดยใช้กล้องเว็บแคมในการรับภาพ เมื่อซอฟต์แวร์ที่เราใช้งานอยู่ประมวลผลรูปภาพเจอสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ก็จะแสดงข้อมูลภาพสามมิติที่ถูกระบุไว้ในโปรแกรมให้เห็น เราสามารถที่จะหมุนดูภาพที่ปรากฏได้ทุกทิศทางหรือเรียกว่าหมุนได้ 360 องศา

1.4 การประยุกต์ใช้ทางด้านธุรกิจ เช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงกับการซื้อขายทางการเงินด้วยเทคโนโลยี CYBERII โดยระบบสามารถให้ผู้ใช้งานกำหนดบทบาทของตัวแทนจำหน่าย (Finance dealer) ในสภาพแวดล้อมเสมือนที่สามารถเสนอราคา ในการซื้อขาย โดยใช้ลูกบอลสีเหลืองแสดงราคาซื้อและลูกบอลสีแดงแสดงราคาขาย ทำให้ผู้ใช้สามารถจำลองการซื้อขายทางการเงินได้เสมือนจริง ในการ รักษา และให้นักศึกษาแพทย์ได้ใช้เครื่องมือแพทย์รักษาหรือผ่าตัด ผู้ป่วยแบบไม่ต้องสัมผัสกับผู้ป่วยจริง มีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงจำลองการผ่าตัดผ่านระบบ ARI*SER โดยทางมหาวิทยาลัย แพทยศาสตร์ Ganz ได้แปลงให้เป็นระบบจำลองการผ่าตัดแบบเสมือนจริง

1.5 การประยุกต์ใช้ทางการโฆษณา เช่น โทรศัพท์มือถือซัมซุงนำเทคโนโลยี Mobile AR มาสร้างการรับรู้เพื่อให้ลูกค้า ได้ทราบถึงระบบปฏิบัติการใหม่บนมือถือ Samsung Wave และ ให้ลูกค้าเป็นผู้นำเสนอวิธีการใช้งานผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริงในรูปแบบสามมิติ โดยลูกค้าสามารถใช้เว็บแคมและเครื่องพิมพ์ประกอบกับซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ที่มีภายใต้ระบบปฏิบัติการ BADA ของ Samsung เรียกใช้โปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ เพื่อใช้งานตามต้องการ

1.6 การประยุกต์ใช้กับการท่องเที่ยว เช่น การนำเทคโนโลยีเสมือนจริงไปใช้เพื่อแนะนำประเทศไทยในงาน “The World Exposition Shanghai China 2010” ภายใต้แนวคิด “Thinness: Sustainable Ways of Life” และได้นำเสนอนิทรรศการภายใน อาคารศาลาไทยแยกเป็น 3 ส่วน คือ 1.เรื่อง “จากต้นสายแหล่งกำเนิด: A Journey of Harmony” 2.เรื่อง “เกิคร้อยพันหลายวิถี: A Harmony of Different Tones” และ 3 เรื่อง “หลอม รวมชีวิสู่วิถีความเป็นไทย: A Harmony of Thais” ในแต่ละห้อง นิทรรศการจะนำเสนอเอกลักษณ์ของความเป็นไทยที่เกิดจากการ พัฒนาด้านต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง เช่น การฉายวิดีโอ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ ระหว่างพี่น้องของชาวไทยกับจีน โดยมียักษ์วัดโพธิ์ขยับตัวและพูด คุยกับตัวละครจีน หรืออาจจะเรียกว่า “AR Code” ก็ได้ โดยใช้กล้องเว็บแคมในการรับภาพ เมื่อซอฟต์แวร์ที่เราใช้งานอยู่ประมวลผลรูปภาพเอกลักษณ์ที่กำหนดไว้ก็จะแสดงข้อมูลภาพสามมิติที่ถูกระบุไว้ในโปรแกรมให้เห็น เราสามารถที่จะหมุนดูภาพที่ปรากฏได้ทุกทิศทางหรือเรียกว่าหมุนได้ 360 องศา การประยุกต์กับการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น

บริษัท ชิเซโต้ นำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาใช้ผ่านกระจก ดิจิตอลเพื่อจำลองการทดสอบในการแต่งหน้าว่าเหมาะกับลูกค้า หรือไม่ โดยระบบจะซ้อนภาพส่วนของการแต่งหน้าขึ้นไปบนใบหน้าจริงที่ปรากฏบนหน้าจอในลักษณะของการเปรียบเทียบให้เห็นทั้งก่อนแต่งหน้าและหลังแต่งหน้า ในการใช้งานจะให้ลูกค้านั่ง ลงตรงหน้าเครื่องแล้วให้กล้องสแกน จากนั้นระบบจะวิเคราะห์สี ผิว องค์ประกอบต่าง ๆ ตลอดจนรูปร่างหน้า เพื่อแนะนำว่าควร เลือกแต่งหน้าและ

เลือกใช้เครื่องสำอางใด โดยสามารถแสดงผลการแต่งหน้าได้ทันที และสามารถสั่งพิมพ์ภาพไปหน้าก่อนและหลังแต่งพร้อมข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางที่ต้องใช้เพื่อเลือกซื้อตามรายการที่เลือกไว้

2. แนวโน้มการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในอนาคต

สันติธร บุญเจือ (2560) กล่าวว่า สำหรับแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ได้อ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง “The Future of Internet III” ของ Pew Internet ที่ทำการสำรวจเกี่ยวกับการประเมินผลกระทบจากอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของ ชีวติมนุษยในอนาคติปี 2020 ผ่านทางอีเมลล์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในช่วงวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ. 2007 ถึงวันที่3 มีนาคม ค.ศ. 2008 จากจำนวนทั้งหมด 1,196 คน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ 578 คน ที่ตอบแบบสอบถามผ่านทาง Facebook และ ผู้เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตที่ได้รับการคัดเลือกจากโครงการ 618 คนที่ตอบแบบสอบถามผ่านทางอีเมลล์

นอกจากนี้ เทคโนโลยีเสมือนจริงยังมีแนวโน้มที่จะพัฒนามากขึ้นควบคู่ไปกับเทคโนโลยี 4G หรือเทคโนโลยีเจนเนอเรชันที่ 4 (4th Generation) ซึ่งความเร็วของเทคโนโลยีระบบ 4G (4th Generation) ที่เป็นระบบเครือข่ายไร้สายความเร็วสูงพิเศษสามารถส่งผ่านข้อมูลในความเร็วที่ประมาณ 20 – 40 เมกะไบต์ต่อวินาที (Mbps/ Second) ทำให้ผู้บริโภคสามารถดาวน์โหลดข้อมูลรูปแบบพิเศษที่เรียกว่า AR (Augmented Reality) รวมถึงข้อมูลในรูปแบบอื่น ๆ (ข้อมูลภาพ ภาพยนตร์ การประชุมหรือสัมมนาที่ต้องมีโต้ตอบ (Real time)) ได้อย่างสะดวก เพราะเทคโนโลยี 4G คือระบบการติดต่อสื่อสารที่สามารถใช้งานได้โดยไม่จำกัดพื้นที่ จากคุณสมบัติเด่น ๆ ของระบบ 4Gที่กล่าวมา นักการตลาดและองค์กรธุรกิจสามารถนำเทคโนโลยีระบบ 4G และ AR มาใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารทำการตลาดและบริหารดำเนินงานเพื่อให้เกิดประโยชน์สำหรับองค์กรธุรกิจและผู้บริโภค

สำหรับแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ได้อ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง “The Future of Internet III” ของ Pew Internet ที่ทำการสำรวจเกี่ยวกับการประเมินผลกระทบจากอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของ ชีวติมนุษยในอนาคติปี 2020 ผ่านทางอีเมลล์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในช่วงวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ. 2007 ถึงวันที่3 มีนาคม ค.ศ. 2008 จากจำนวนทั้งหมด 1,196 คน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ 578 คน ที่ตอบแบบสอบถามผ่านทาง Facebook และ ผู้เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตที่ได้รับการคัดเลือกจากโครงการ 618 คนที่ตอบแบบสอบถามผ่านทางอีเมลล์

จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า การจำลองสภาพแวดล้อม ที่สามารถตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้หลายคน พร้อม ๆ กัน ผ่านเครือข่ายออนไลน์ นั้นหมายความว่า โลกเสมือนจะต้องรองรับ การใช้งานของผู้ใช้ได้ตลอดเวลา (24 ชั่วโมงต่อวัน)

ข้อมูลทั่วไปเทศบาลบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

1. ประวัติความเป็นมา

"บ้านบึง" เริ่มแรกเดิมที่เป็นชื่อวัดบึงล่างหรือวัดไร่บ้านบึงที่ปัจจุบันนี้รู้จักกันในนาม"วัดบึงบวรสถิตย์"ซึ่งถือว่าเป็นแหล่งชุมชนดั้งเดิมมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2462จวบจนเวลาผ่านล่วงเลย มาถึงปี พ.ศ. 2464 อำเภอบ้านบึงจึงได้ถูกยกฐานะขึ้นเป็นกิ่งอำเภอบ้านบึงและจัดสร้าง ที่ว่าการอำเภอบ้านบึงขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อปี พ.ศ. 2481

เทศบาลเมืองบ้านบึง เดิมเป็นสุขาภิบาลและได้รับการจัดตั้งขึ้นเป็นเทศบาลตำบลบ้านบึง เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2530ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งเทศบาลตำบลบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ประกาศในพระราชกิจจานุเบกษา เล่ม 104ตอนที่ 183 ลงวันที่ 14 กันยายน 2530 และต่อมาได้รับการยกฐานะเป็นเทศบาลเมืองบ้านบึงตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งเทศบาลเมืองบ้านบึง พ.ศ. 2544 เล่ม 118 ตอนที่ 19 ลงวันที่ 26 ตุลาคม 2544 มีผลบังคับใช้วันที่ 27 ตุลาคม 2544 มีพื้นที่ 8.02 ตารางกิโลเมตร (5,012.50 ไร่) อยู่ห่างจากกรุงเทพฯประมาณ 80 กิโลเมตร และห่างจากตัวเมืองชลบุรีประมาณ 15 กิโลเมตร

คณะเทศมนตรีในสมัยนั้นได้พิจารณาเห็นว่าเทศบาลเมืองบ้านบึงได้รับการยกฐานะจากสุขาภิบาลบ้านบึงเป็นเทศบาลตำบลบ้านบึงแล้วยังไม่มีสำนักงานเป็นของตนเอง โดยใช้ศาลาประชาคมเป็นสำนักงานชั่วคราว ศาลาประชาคมหลังนี้เป็นทรัพย์สินของเทศบาล

โดยได้รับการโอนมาจากสุขาภิบาลบ้านบึงซึ่งก่อสร้างเมื่อ พ.ศ. 2506 คณะเทศมนตรีจึงได้พิจารณาจัดซื้อที่ดินเพื่อปลูกสร้างอาคารสำนักงานเทศบาลมีเนื้อที่ 10 ไร่ 53 ตารางวา ตั้งอยู่บริเวณริมถนนชลบุรี-บ้านบึง

โดยซื้อที่ดินจากเอกชนในวงเงิน 5,000,000 บาท โดยใช้จ่ายเงินในงบประมาณของเทศบาลในปี งบประมาณ 2531 และปีงบประมาณ 2532 สำหรับอาคารสำนักงานเทศบาล ได้ขอกู้เงินทุนส่งเสริมกิจการเทศบาล ในวงเงิน 11,761,000 บาทเพื่อก่อสร้างอาคารสำนักงานเทศบาล โดยมีรายละเอียด คือ

1. ลักษณะอาคารคอนกรีต 3 ชั้น มีคาดฟ้า ขนาด 18 x 30 เมตร
2. ผู้ออกแบบประมาณราคา กรมโยธาและผังเมือง
3. ผู้ก่อสร้าง หจก.ชุนหลี แปดริ้ว

4. ระยะเวลาก่อสร้างแล้วเสร็จภายใน 330 วัน

5. คิดค่าก่อสร้างรวมทั้งสิ้น 11,700,000 บาท

เทศบาลได้รับมอบอาคารเมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม 2534 และได้ยกฐานะสถานที่ทำงานจากสำนักงานหลังเก่ามาสำนักงานหลังใหม่เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2534

2. สภาพโดยทั่วไป

โดยทั่วไปนั้นในพื้นที่บ้านบึงจะมีลักษณะเป็นที่ราบสูงสลับเนินเขาชาวบ้านประกอบอาชีพเกษตรกรรมเพาะปลูกมันสำปะหลังทำนาและทำไร่สิ่งที่เกิดตามมาจึงกลายเป็นเรื่องของธุรกิจการค้าน้ำตาลซึ่งเป็นผลผลิตที่ได้จากการเกษตรกรรมในพื้นที่ทำการเพาะปลูกนั่นเอง เมื่อกิจการการค้าเริ่มเกิดขึ้นในพื้นที่ การค้าขายอื่น ๆ จึงเกิดตามมาทำให้เมืองบ้านบึงเริ่มแปรสภาพเป็นเมืองที่มีการค้าขาย มากขึ้นประกอบกับการอพยพถิ่นฐานเข้ามาของชนชาวลาวและชาวจีนเพิ่มขึ้นมากขึ้นชุมชนบ้านบึง จึงเริ่มขยายตัวกลายเป็นเมืองบ้านบึงนั่นเอง

3. อาณาเขต

ทิศเหนือติดต่อกับหมู่ที่ 2 และ หมู่ที่ 3 องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านบึง

ทิศตะวันออกติดต่อกับหมู่ที่ 1 และ หมู่ที่ 5 องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านบึง

ทิศตะวันตกติดต่อกับหมู่ที่ 2 องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านบึง

ทิศใต้ติดต่อกับหมู่ที่ 4 และ หมู่ที่ 5 องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านบึง

4. โครงสร้างพื้นฐาน

ลักษณะโครงสร้างเศรษฐกิจของเทศบาลแต่เดิมมีฐานทางเศรษฐกิจไม่กว้างขวางนักส่วนใหญ่เป็นพาณิชย์กรรมขนาดเล็ก ค้าขายสินค้าอุปโภคบริโภคพื้นฐานในชีวิตประจำวันสำหรับคนระดับปานกลาง-ระดับรายได้ต่ำ มีตลาดสด อยู่ 3 แห่ง เป็นสถานที่ขายสินค้าเป็นประเภทอาหาร โดยมีแหล่งผลิตจากพื้นที่ใกล้เคียงและจากตัวเมืองชลบุรีเป็นส่วนใหญ่ สำหรับผู้ค้าขายดังกล่าวมีส่วนใหญ่เป็นผู้มีภูมิลำเนาในพื้นที่เทศบาล แต่ปัจจุบันด้วยการเจริญเติบโตเมืองจึงมีห้างสรรพสินค้าขนาดเล็กและห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ในพื้นที่ ทำให้มีเศรษฐกิจรายได้ขยายตัวจากคนนอกพื้นที่มากขึ้น อย่างไรก็ตาม ในพื้นที่เทศบาลยังมีการทำเกษตรกรรมให้เห็นอยู่บ้าง ซึ่งมีรูปแบบทำการเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม เนื่องจากเป็นทำการเกษตรขึ้นกับความต้องการของตลาดในพื้นที่และบริเวณใกล้เคียง ซึ่งการซื้อขายนี้อาจไม่สูงมากนักเมื่อเปรียบเทียบกับการค้าด้านอื่น ๆ ด้วยเมืองบ้านบึงมีอาณาเขตที่ติดต่อกับพื้นที่อุตสาหกรรม ทำให้มีบุคคลทำงานตามสถานประกอบการต่าง ๆ ที่อยู่โดยรอบเมืองบ้านบึง ซึ่งกลุ่มเหล่านี้มีรายได้ที่สามารถเลี้ยงชีพตนและครอบครัวได้

ระดับรายได้ของประชากรผู้ที่มีอาชีพประจำตาม เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4,500-5,000 บาทต่อเดือน ขณะที่ผู้รับจ้างในการเพาะปลูกด้านการเกษตรกรรมนั้น รายได้ที่เป็นตัวเงินเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3,000- 3,500 บาท ต่อเดือน ผู้รับจ้างภาคอุตสาหกรรม เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 9,000-10,000 บาทต่อเดือน อย่างไรก็ตามผู้ที่เป็นเจ้าของกิจการในขนาดเล็กและขนาดกลางในพื้นที่ มีรายได้เพียงพอต่อธุรกิจที่ดำเนินการตามสภาพการณ์เศรษฐกิจโดยรวมของประเทศในปัจจุบัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พวงเพชร อภิธนาคุณ (2559) ศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์: กรณีศึกษา เกมออนไลน์ “ปิงย่า” ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ร้อยละ 35.90 มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อการหาความบันเทิงแบบใหม่ ๆ และสาเหตุในการที่จะเลือกเล่นเกมได้นั้นพบว่า ร้อยละ 37.40 เลือกเล่นเกมเนื่องจากตัวละครที่มีความน่ารัก และในแง่ของข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมนออนไลน์พบว่าร้อยละ 68.80 ทราบข่าวสารต่าง ๆ ของเกมนออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์และร้อยละ 13.40 ผ่านทางนิตยสารเกม

ชญานิกา ศรีวิชัย (2557) ศึกษาพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะคิด บรรทัดฐานทางสังคม การควบคุมพฤติกรรมของตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมสุขภาพ การศึกษาสหสัมพันธ์พหุคูณ พบว่าการควบคุมพฤติกรรมของตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้ร้อยละ 14.9

สมบัติ ตาปัญญา (2556) ศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษา พบว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนมีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมาย“ความรุนแรง” ตามที่เกมนออนไลน์สร้างไว้ได้ร้อยละ 18.6 ในส่วนที่สามผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในการพยากรณ์พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง มีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมนออนไลน์สร้างไว้และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 69.2 ดังนั้น การแก้ไขปัญหาคือการอบรม

บ่มเพาะความรุนแรงของเกมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับความรุนแรงในครอบครัวและการควบคุมเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) ศึกษาพฤติกรรมกรรมการติคเกม: ผลกระทบและการป้องกัน ผลวิจัยพบว่า ปัจจุบันเกมถือเป็นที่อเล็กโทนิคอย่างหนึ่งที่อยู่ใกล้กับเด็กและวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่หาง่าย ให้ความสนุกสนาน และดูเหมือนจะเป็นสื่อที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเลี้ยงเด็ก เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ไปกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปในโลกยุคปัจจุบัน นอกจากนั้นเกม ยังทำให้พ่อแม่มีเวลาส่วนตัวมากขึ้น เนื่องจากไม่ต้องมาคอยอยู่กับลูกตลอดเวลา และมองไม่เห็นอันตรายที่แฝงมากับเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งจากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติคเกมนั้นเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมกรรมการติคเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนเป็นระยะเวลาที่ยาวส่งผลกระทบต่อเป็นปัญหากับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแลแก้ไขปัญหาลูกติคเกมถือเป็นเรื่องที่เรารู้อทุกคนต้องให้ความสำคัญเพราะไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันทั้งครอบครัว โรงเรียนชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาลูกติคเกมของเด็กรุ่นนี้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

จอมณัฐฐา สิริชนพงศ์ (2556) ศึกษาการศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ ผลการศึกษา พบว่า ผลการศึกษาพบว่าผู้ให้ข้อมูลร้อยละ 83.7 เป็นเพศชาย อายุ 15 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นปีที่ 3 เล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์มาแล้วเป็นเวลานานกว่า 1 ปี โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ที่บ้านตนเอง ใช้เวลาในการเล่นครั้งละ 2-4 ชั่วโมง ในช่วงเวลา 16.01- 20.00 น. และเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์เป็นประจำทุกวัน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ พบว่าปัจจัยด้านราคามีอิทธิพลมากที่สุด โดยประเด็นที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คือ คาว์โหลดเกมได้ฟรีผ่านทางเว็บไซต์ และส สำหรับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ พบว่า ได้รับประโยชน์ด้านความบันเทิงมากที่สุด โดยประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์มากที่สุด คือ การได้รับความสนุกสนาน

ศุภนาย เขียวขู้ (2556) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อให้เกิดพฤติกรรมเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ผลการศึกษา พบว่า จุดเริ่มต้นของการรู้จัก กับเกมออนไลน์นั้น ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่มาจากการแนะนำจากบุคคลใกล้ชิด และสื่อที่เป็นที่นิยมที่สุด คือ สื่ออินเทอร์เน็ต รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูส่วนใหญ่ เป็นแบบ การสอนและตามใจ ฐานะความเป็นอยู่ดี ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีทั้งใกล้ชิดสนิทสนม และห่างเหิน นอกเหนือจากเวลาเรียนแล้ว จะใช้เวลาที่เหลืออยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ จุดประสงค์ในการเล่น เกมออนไลน์เป็นไปเพื่อความบันเทิงและพบปะกลุ่ม และสาเหตุสำคัญที่ทำให้รู้สึกอยากเล่นเกมออนไลน์มาจากความน่าสนใจในเนื้อหาทำให้ออกเขาชนะอุปสรรคในเกมออนไลน์ และอีก ประการสำคัญคือการได้ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน องค์ประกอบสำคัญของตัวเกมออนไลน์ที่เป็นจุดดึงดูดความสนใจเป็นในส่วนของเนื้อหาของตัวเกมออนไลน์ ที่มีความน่าติดตาม และดำเนินเนื้อ เรื่องได้อย่างสนุกสนาน รวมถึงเนื้อหาในลักษณะที่มีการแข่งขัน ยังมีส่วนทำให้เกิดความอยากเอาชนะ ถือเป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่ง แนวโน้มการเล่นเกมออนไลน์ในอนาคตนั้น ส่วนใหญ่มีความ ต้องการที่จะลดและเลิกด้วยเหตุผลแตกต่างกันไป ในเรื่องของผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ ใน ด้านดินนั้นจะเป็นเรื่องของการได้สังคม ความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนและสนองความต้องการด้าน อารมณ์ ความรู้สึก ส่วนผลเสีย จะเป็นเรื่องของ สุขภาพ ค่าใช้จ่าย และผลการเรียน

ปีณฉร ชัชรรัตน์ (2555) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดเกมของเยาวชน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดเกม พบว่า ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ ปัจจัยด้านอายุ ปัจจัยด้านค่าใช้จ่าย ของผู้เล่นเกมและปัจจัยด้านลักษณะนิสัย ส่วนปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ ของครอบครัวและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว ปัจจัยด้านการคิดเพื่อน ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ที่เอื้อต่อการเล่นเกม และปัจจัยด้านความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมมีความเกี่ยวข้องอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติกับการคิดเกม ส่วนปัจจัยด้านระดับการศึกษา การอาชีพของผู้เล่นเกม ระดับการศึกษาของ ผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัว/เดือน และการได้ข้อมูลเกมออนไลน์ไม่มีความ เกี่ยวข้องกับการคิดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะเห็นได้ว่า ลักษณะส่วนบุคคลของเยาวชน ครอบครัว เพื่อนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการคิดเกมของเยาวชน เพราะหากเยาวชนอยู่ใน ครอบครัวที่ไม่อบอุ่น อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นเกม และคิดเพื่อน เยาวชนก็มีโอกาสคิดเกม ง่ายขึ้น ถึงแม้ว่าเยาวชนเหล่านั้นจะมีความรู้เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของการเล่นเกมเป็นอย่างดี ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเยาวชน จึงควรให้ความสำคัญและตระหนักที่จะดำเนินการ แก้ไขปัญหาอย่างจริงจังด้วยการสร้างภาคีทา งานร่วมกันในวิเคราะห์หาเหตุจูงใจในการคิดเกมของ เยาวชน และหาแนวทางแก้ไขปัญหาคิดเกมให้ตรงกับเหตุจูงใจที่แท้จริง สร้างความเข้มแข็งและ

พัฒนาการของศักยภาพของเยาวชนให้มีส่วนร่วมในการรณรงค์และแก้ไขปัญหาการติดเกม ก็น่าจะเป็นการแก้ไขปัญหาการติดเกมได้ตรงประเด็นอย่างเหมาะสมและยั่งยืน

อัจฉริสา ชุมมานนท์ (2555) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า เพศชายมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่า 1 เท่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่าและมีระดับการศึกษาที่สูงกว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่าและมีระดับการศึกษาที่ต่ำกว่า บทบาทของครอบครัวหรือญาติและบทบาทของกลุ่มเพื่อน ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และหนังสือคู่มือเกมเป็นการโฆษณาผ่านสื่อที่เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด เมื่อเทียบกับสื่ออื่น ๆ

สุดา ปั้นตระกูล (2555) ศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาภัยออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีลม กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษา 1. ในส่วนของพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็ก พบว่า เด็กชอบเล่นเกมแอ็คชั่น/ ต่อสู้ และชอบเล่นที่ร้านเกม เนื่องจากมีเพื่อนเยอะ โดยเด็กจะเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ ประมาณ 3 ชั่วโมง ซึ่งเด็กได้รับค่าใช้จ่ายจากผู้ปกครอง (พ่อ-แม่) เฉลี่ยวันละ 35 บาท โดยนำไปเล่นเกมวันละ 30 บาท เด็กจะเล่นเกมกับเพื่อนบ้านเป็นประจำ ซึ่งเด็กเห็นว่าเกมมีประโยชน์ในการช่วยฝึกความจำและสมาธิ ส่วนสาเหตุหลักที่ไปเล่นเกมเพราะเหงาและอยากมีเพื่อน เครียดจากที่บ้าน พ่อแม่ชอบตำหนิโดยไม่มีเหตุผล รวมถึงในชุมชนมีที่เล่นไม่เพียงพอ สิ่ง que เด็กอยากให้มีมากที่สุด ในชุมชนคือ ลานกีฬา ส่วนปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ ด้านอารมณ์ พบว่า ไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกม ด้านสังคม พบว่า ชอบอยู่คนเดียว และด้านการเรียน พบว่า เด็กง่วงนอนในเวลาเรียน ในส่วนของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าบุตรหลานชอบเล่นเกมประเภทใด และไม่มี การกำหนดกติกาสำหรับการเล่นเกม ทั้งในเรื่องของเงินและเวลาที่ใช้ไปกับการเล่นเกม ส่วนผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ด้านเศรษฐกิจ พบว่า การเล่นเกมทำให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์ ด้านสังคม พบว่า ก่อให้เกิดปัญหาการลักทรัพย์ และด้านจริยธรรม พบว่า เด็กขาดความรับผิดชอบในการเรียน

ชลลดา บุญโท (2554) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบเกมออนไลน์ ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านเวลาที่ใช้งาน ความถี่ในการใช้งาน ช่วงเวลาในการใช้งานที่แตกต่างกันเกิดผลกระทบต่อการเล่นเกมที่แตกต่างกัน

ณัฐปภัทร์ จันทร์หอม (2551) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะของประชากร พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ความสนใจต่อเกมออนไลน์ และสภาพแวดล้อม มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ รูปแบบของกราฟิกในเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเลือกเล่น เน้นฉากและตัวละครที่สวยงาม และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน

วรัมพร สถาปนิกานนท์ (2552) ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูง กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มีความพอใจในเวลาที่ว่างที่มีในแต่ละวัน เพราะผู้เล่นเกมออนไลน์มีกิจกรรมในยามว่างที่ทำเป็นประจำและแน่นอน โดยรูปแบบของกิจกรรมและพฤติกรรมในเวลาว่างที่ผู้เล่นเกมกระทำบ่อย ถึงกระทำเป็นประจำทุกวัน คือ ผู้เล่นเกมใช้เวลาเฉลี่ย 2-3 ชั่วโมงต่อวัน เพื่อการรับชมโทรทัศน์รอมลงมา คือ การเล่นเกมเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมงต่อวัน และการอ่านหนังสือหรือการฟังเพลงเฉลี่ย 30 นาที - 1 ชั่วโมงทุกวัน

ศราวุธ ศรีวิไล (2556) ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัด นครราชสีมา และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา ที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 500 คน สรุปผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์จากการโฆษณาให้ทดลองเล่นเกมฟรีทางอินเทอร์เน็ตในวันหยุด/เสาร์-อาทิตย์ โดยเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภทสนุก/ไร้สาระ และเล่นเกมได้ทุกอารมณ์ ช่วงเวลาที่เล่นส่วนใหญ่เป็นเวลาหลังเลิกเรียน โดยเล่นเกมเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง นักศึกษาส่วนใหญ่สมัครเป็นสมาชิกการใช้บริการเกมออนไลน์และเคยใช้เวลาในการเล่นนานที่สุด 3-4 ชั่วโมง โดยเล่นที่ร้านเกมออนไลน์กับเพื่อน

2. ผลการเปรียบเทียบตัวแปรที่อิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์แบบสถิติไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา ต่อพฤติกรรมการเล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยที่ได้รับต่อเดือน การพักอาศัย จุดประสงค์การใช้คอมพิวเตอร์ ประสบการณ์การเล่น เกรดเฉลี่ย ความขัดแย้งกับผู้ปกครอง การให้คำปรึกษาจากผู้ปกครอง ประเภทของเกมที่ชอบเล่น วันที่ชอบเล่นเกม เวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่น และเวลาที่เคยใช้เวลาในการเล่นนานที่สุด และที่นัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ได้แก่ การแสดงความ

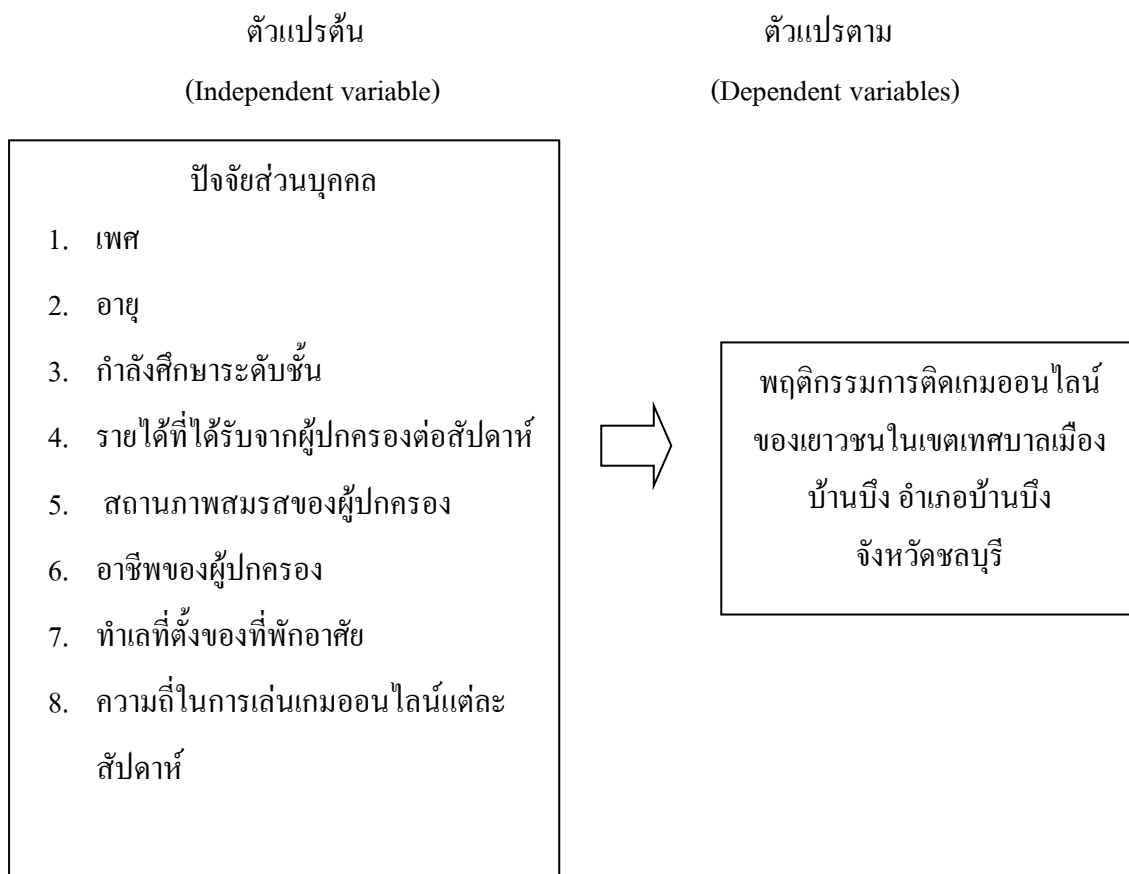
คิดเห็นอารมณ์ที่ชอบเล่นเกม ส่วนปัจจัยอื่น ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีนัยสำคัญ

บริรักษ์ แซ่งลิต (2557) ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมของเด็กนักเรียนมัธยม โรงเรียนอ้อมน้อย โสภณชนูปถัมภ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมัธยม โรงเรียนอ้อมน้อย โสภณชนูปถัมภ์ โดยมุ่งเน้นสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับ 1. เกมที่ได้รับความนิยมสูงสุด 2. เกมที่ได้รับความนิยมรองลงมา 3. เกมที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุด 4. การเล่นเกมมีผลต่อการเรียนหรือไม่ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนมัธยม โรงเรียนอ้อมน้อย โสภณชนูปถัมภ์ เป็นนักเรียนชาย 56 คน นักเรียนหญิง 44 คน เป็นนักเรียนมัธยมต้น 55 คน นักเรียนมัธยมปลาย 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าเป็นแบบสำรวจซึ่งมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบเพื่อสำรวจความคิดเห็นสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ โดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า เกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ เกมเศรษฐี (ไลน์) ร้อยละ 46.2 เกมที่ได้รับความนิยมรองลงมาคือ HON ร้อยละ 40.3 เกมที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุดคือ online 3 ร้อยละ 1.4 การเล่นเกมมีผลต่อการเรียนร้อยละ 53.5 การเล่นเกมไม่มีผลต่อการเรียน ร้อยละ 47

สุเวช พิมน้ำเย็น (2559) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาสำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพสถาบันอุดมศึกษาแห่งหนึ่ง จังหวัดเชียงราย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาสำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ สถาบันอุดมศึกษาแห่งหนึ่ง จังหวัดเชียงราย ประชากรที่ศึกษา คือนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 259 คน มีการสุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ ได้กลุ่มตัวอย่าง 130 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาส่วนใหญ่คือเพื่อน นักศึกษานิยมเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านหรือหอพัก ได้รับข่าวสารเกมออนไลน์ทาง Facebook นิยมเล่นเกมออนไลน์ประเภทผจญภัย ชอบเล่นเกมออนไลน์ชื่อ Cookie Run ใช้โทรศัพท์เป็นอุปกรณ์เล่นเกมออนไลน์เล่นเกมออนไลน์ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลา 20.01-24.00 น. ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้ง 1-5 ชั่วโมง นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายส่วนนักศึกษาที่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์จะชำระทางบัตรเครดิต

กรอบแนวคิดในการศึกษา

จากการศึกษาแนวคิด พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 2-1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการศึกษา

1. เยาวชนที่มีเพศที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน
2. เยาวชนที่มีอายุที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน
3. เยาวชนที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

4. เยาวชนที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

5. เยาวชนที่มีสถานภาพสมรสของผู้ปกครองที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

6. เยาวชนที่มีผู้ปกครองอาชีพที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

7. เยาวชนที่มีทำเลที่ตั้งของที่พักอาศัยที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

8. เยาวชนที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ซึ่งมีวิธีการดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เยาวชนในเขตเทศบาลบ้านบึง จำนวน 1,495 คน (สถิติประชากร อำเภอบ้านบึง, 2559) ซึ่งมีขั้นตอนในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน่จากประชากร 1,495 คน เมื่อคำนวณแล้วได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างสำหรับการศึกษาเป็นจำนวน 316 คน ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{สูตร } n &= \frac{N}{1 + (Ne^2)} \\ n &= \frac{1,495}{1 + (1,495 \times 0.0025)} \\ n &= 316 \end{aligned}$$

เมื่อ n คือ จำนวนตัวอย่าง หรือขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนหน่วยทั้งหมด/ขนาดของประชากรซึ่งเท่ากับ 1,495 คน

e คือ ความคลาดเคลื่อนในการสุ่มตัวอย่าง (Sampling error) ในที่นี้จะกำหนดเท่ากับ +/- 0.05 ภายใต้วความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น จึงควรใช้จำนวนตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ประมาณ 316 คน จึงจะยอมรับได้

2. เทคนิคการสุ่มตัวอย่าง จะใช้วิธีการคำนวณกลุ่มตัวอย่างจากประชากรแบบสัดส่วน (ดังตารางที่ 3-1) จากนั้นจะนำกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาสุ่มแบบบังเอิญอีกครั้งจากเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง

ตารางที่ 3-1 กลุ่มตัวอย่างจากประชากรแบบสัดส่วน

อายุของประชากรที่การศึกษา	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
อายุ 14	289	61
อายุ 15	290	61
อายุ 16	289	61
อายุ 17	309	66
อายุ 18	318	67
รวม	1,495	316

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaires) ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นจากการศึกษาแนวคิดจากทฤษฎี เอกสารต่าง ๆ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่

1. เพศ
2. อายุ
3. กำลังศึกษาระดับชั้น
4. รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์
5. สถานภาพสมรสของผู้ปกครองของเยาวชน
6. อาชีพของผู้ปกครอง
7. ท่าเลที่ตั้งของที่พักอาศัย
8. ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์แต่ละสัปดาห์

ตอนที่ 2 เรื่องพฤติกรรมความคิดเกมนอนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

1. การเก็บกด (Repression)
2. การถอดแบบ (Identification)
3. การยึดแน่น (Fixation)
4. การแสดงพฤติกรรมตรงข้าม (Reaction formation)
5. การตำหนิผู้อื่น (Projection)

6. การถดถอย (Regression)
 7. พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Sublimation)
 8. การทดแทน (Displacement)
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

วิธีการสร้างเครื่องมือ

การสร้างแบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการสร้างแบบสอบถาม
2. สร้างแบบสอบถามขึ้นตามกรอบข้อมูลที่ต้องการศึกษา โดยใช้คำจำกัดความหรือนิยามปฏิบัติการตามตัวแปรที่กำหนดไว้เป็นหลักในการสร้างคำถามต่าง ๆ ให้ครอบคลุมตัวแปรที่ศึกษาทั้งหมด เพื่อให้แบบสอบถามสามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการจะวัด (Validity)

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น พร้อมทั้งคำจำกัดความหรือนิยามปฏิบัติการของตัวแปรเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่

1. ดร. โชติสา ขาวสนิท
2. พันตำรวจโท ดร. ไหวจน์ กุลาชัย
3. พันตำรวจเอกหญิง ดร. ศุภลักษณ์ เหลี่ยมวรารังกูร

เพื่อพิจารณาตรวจสอบว่านิยามและแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนี้มีความชัดเจนถูกต้องหรือไม่ รวมทั้งการพิจารณาลำนวนภาษาที่ใช้ในข้อความว่าสอดคล้องกับลักษณะที่ต้องการจะวัดหรือไม่ เพื่อให้เครื่องมือมีความตรงในเนื้อหา (Content validity)

4. ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น ก่อนนำไปทดลองใช้ (Try-out)

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดสอบความเที่ยง (Reliability) ในภาคสนามกับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มประชากรของการศึกษาที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริงของการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 คน ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์เครื่องมือทางสถิติ ในการหาความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's alpha โดยใช้เกณฑ์สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ได้ผลการวิเคราะห์ เท่ากับ 0.930 ซึ่งมากกว่าและเท่ากับ 0.7 ถือว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ

6. แก้ไขแบบสอบถามโดยการปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิ อีกครั้ง จากนั้นจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจากเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง
2. ตรวจสอบความครบถ้วนและความถูกต้องของข้อมูลในแบบสอบถาม
3. นำแบบสอบถามมาแปลข้อมูลที่ได้เป็นรหัสพร้อมบันทึกข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลได้กระทำในช่วงระยะเวลาตั้งแต่เดือน มกราคม 2560 –

ธันวาคม 2560

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การประมวลผลข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามหลังจากดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้แบบสอบถามที่ได้รับคำตอบที่สมบูรณ์ครบตามจำนวนที่ระบุไว้
- 1.2 บันทึกข้อมูลที่เป็นรหัสลงในแบบบันทึกข้อมูล และเครื่องคอมพิวเตอร์ตามลำดับ
- 1.3 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.4 ประมวลผลข้อมูลตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาวิจัย
2. การวิเคราะห์ข้อมูล ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้
 - 2.1 วิเคราะห์ลักษณะกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์ด้วยสถิติค่าร้อยละ (Percentage) และการแจกแจงความถี่ (Frequency)
 - 2.2 วิเคราะห์ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จากแบบสอบถามที่มีการวัดระดับ 5 ระดับ นำมาแปลงเป็นคะแนน (Interval scale) ดังนี้

คำตอบ	ค่าคะแนน (Interval scale)
ไม่เคยทำ	1
นาน ๆ ครั้ง	2
บางครั้ง	3
บ่อยครั้ง	4
เป็นประจำ	5

การประเมินผลคะแนนของผู้ตอบแบบสอบถามจากค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งผู้ทำการศึกษา ค้นคว้าได้กำหนดความหมายของระดับค่าเฉลี่ยโดยคำนวณจาก ระดับการให้คะแนนเฉลี่ยในแต่ละ

ระดับชั้นใช้สูตรการคำนวณช่วงความกว้างของอันตรภาคชั้นดังนี้ โดยมีการแบ่งระดับของคะแนนด้วยการใช้สูตรของบุญชม ศรีสะอาด (2538) มาคำนวณและคำอธิบายสำหรับแต่ละช่วงชั้น ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{อันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} = 0.80 \end{aligned}$$

การวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ใช้การคำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และนำมาจัดระดับโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมาย
ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.24 – 5.00อยู่ในเกณฑ์ เป็นประจำ
ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.43 – 4.23อยู่ในเกณฑ์ บ่อยครั้ง
ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.62 – 3.42อยู่ในเกณฑ์ บางครั้ง
ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.61อยู่ในเกณฑ์ นาน ๆ ครั้ง
ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80อยู่ในเกณฑ์ ไม่เคยทำ

2.3 ใช้สถิติเชิงอนุมาน ในการวิเคราะห์เพื่ออ้างอิงผลการทดสอบจากกลุ่มตัวอย่างไปยังกลุ่มประชากร ดังนี้

เปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล ด้วยสถิติ t-Test สำหรับคุณลักษณะของประชากรที่แบ่งได้ 2 กลุ่ม และสถิติ F-test สำหรับคุณลักษณะของประชากรที่แบ่งได้ 3 กลุ่มขึ้นไปที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 หรือความเชื่อมั่น 95%

บทที่ 4

ผลการศึกษา

ในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน ในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ต้องเก็บข้อมูลจาก เยาวชน ในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ที่มีอายุระหว่าง 14 – 18 ปี ซึ่งเป็น กลุ่มอายุที่สามารถตัดสินใจตอบคำถามได้ด้วยตนเอง จำนวน 316 ราย โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทางสถิติวิเคราะห์ตามสมมติฐานของการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลความหมายของผล การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอผลตามความมุ่งหมายของการวิจัย โดยแบ่งการ นำเสนอออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขต เทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคล

ตารางที่ 4-1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
ชาย	132	41.80
หญิง	184	58.20
รวม	316	100.00

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-1 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ซึ่งมี จำนวน 184 ราย คิดเป็นร้อยละ 58.20 รองลงมาคือ เพศชาย มีจำนวน 132 ราย คิดเป็นร้อยละ 41.8

ตารางที่ 4-2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
อายุ 14	60	19.00
อายุ 15	59	18.70
อายุ 16	61	19.30
อายุ 17	66	20.90
อายุ 18	70	22.10
รวม	316	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-2 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 18 ปี ซึ่งมีจำนวน 70 ราย คิดเป็นร้อยละ 22.10 รองลงมาคือ มีอายุ 17 มีจำนวน 66 ราย คิดเป็นร้อยละ 20.90 มีอายุ 16 ปี มีจำนวน 61 ราย คิดเป็นร้อยละ 19.30 มีอายุ 14 ปี มีจำนวน 60 ราย คิดเป็นร้อยละ 19.00 และ มีอายุ 15 ปี มีจำนวน 59 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.70

ตารางที่ 4-3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 1	48	15.20
มัธยมศึกษาปีที่ 2	46	14.60
มัธยมศึกษาปีที่ 3	49	15.50
มัธยมศึกษาปีที่ 4 / ปวช. ปีที่ 1	51	16.10
มัธยมศึกษาปีที่ 5 / ปวช. ปีที่ 2	59	18.70
มัธยมศึกษาปีที่ 6 / ปวช. ปีที่ 3	63	19.90
รวม	316	100.00

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-3 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษา มัธยมศึกษาปีที่ 6/ ปวช. ปีที่ 3 ซึ่งมีจำนวน 63 ราย คิดเป็นร้อยละ 19.90 รองลงมาคือ มัธยมศึกษาปีที่ 5/ ปวช. ปีที่ 2 มีจำนวน 59 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.70 มัธยมศึกษาปีที่ 4/ ปวช.ปีที่ 1 มีจำนวน 51 ราย คิดเป็นร้อยละ 16.10 มัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 49 ราย คิดเป็นร้อยละ 15.50 มัธยมศึกษาปีที่

1 มีจำนวน 48 ราย คิดเป็นร้อยละ 15.20 และ มัธยมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวน 46 ราย คิดเป็นร้อยละ 14.60

ตารางที่ 4-4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์

รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
น้อยกว่า 150 บาท	13	4.20
250 - 400 บาท	39	12.30
401 – 600 บาท	106	33.50
601 – 800 บาท	40	12.70
มากกว่า 800 บาท	118	37.30
รวม	316	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-4 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ มากกว่า 800 บาท ซึ่งมีจำนวน 118 ราย คิดเป็นร้อยละ 37.30 รองลงมาคือ 401 – 600 บาท มีจำนวน 106 ราย คิดเป็นร้อยละ 33.50 มีรายได้ 601 – 800 บาท มีจำนวน 40 ราย คิดเป็นร้อยละ 12.70 มีรายได้ 250 - 400 บาท มีจำนวน 39 ราย คิดเป็นร้อยละ 12.30 และ น้อยกว่า 150 บาท มีจำนวน 13 ราย คิดเป็นร้อยละ 4.20

ตารางที่ 4-5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพสมรสของผู้ปกครอง

สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
บิดา/ มารดาอยู่ด้วยกัน	250	79.20
บิดา/ มารดาแยกกันอยู่	39	12.30
บิดา/ มารดาถึงแก่ความตาย	27	8.50
รวม	316	100.00

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-5 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีบิดา/ มารดาอยู่ด้วยกัน มีจำนวน 250 ราย คิดเป็นร้อยละ 79.20 รองลงมาคือ บิดา / มารดาแยกกันอยู่ มีจำนวน 39

ราย คิดเป็นร้อยละ 12.30 และ บิดา/ มารดาถึงแก่ความตาย มีจำนวน 27 ราย คิดเป็นร้อยละ 8.50

ตารางที่ 4-6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง

อาชีพของผู้ปกครอง	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
รับจ้าง	53	16.80
พนักงานของรัฐ	26	8.20
พนักงานบริษัทเอกชน	13	4.10
ค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว	132	41.80
เกษตรกรรวม	79	25.00
อื่น ๆ	13	4.10
รวม	316	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-6 แสดงให้เห็นว่าผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว ซึ่งมีจำนวน 132 ราย คิดเป็นร้อยละ 41.80 รองลงมาคือ เกษตรกรรม มีจำนวน 79 ราย คิดเป็นร้อยละ 25.00 มีอาชีพรับจ้าง มีจำนวน 53 ราย คิดเป็นร้อยละ 16.80 พนักงานของรัฐ มีจำนวน 26 ราย คิดเป็นร้อยละ 8.20 พนักงานบริษัทเอกชน มีจำนวน 13 ราย คิดเป็นร้อยละ 4.10 และ อาชีพอื่น ๆ มีจำนวน 13 ราย คิดเป็นร้อยละ 4.10

ตารางที่ 4-7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามทำเลที่ตั้งที่พักอาศัย

ทำเลที่ตั้งที่พักอาศัย	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
จากที่พักอาศัยถึงร้านเกมมีระยะทางน้อยกว่า 500 ม.	131	41.50
จากที่พักอาศัยถึงร้านเกมมีระยะทางประมาณ 500 ม .- 1 กม.	79	25.00
จากที่พักอาศัยถึงร้านเกมมีระยะทางมากกว่า 1 กม.	106	33.50
รวม	316	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-7 แสดงให้เห็นว่าที่พักของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระยะทางถึงร้านเกม น้อยกว่า 500 ม. ซึ่งมีจำนวน 131 ราย คิดเป็นร้อยละ 41.50 รองลงมาคือ มากกว่า 1 กม. มีจำนวน 106 ราย คิดเป็นร้อยละ 33.50 และ 500 ม. - 1 กม. มีจำนวน 79 ราย คิดเป็นร้อยละ 25.00

ตารางที่ 4-8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์

ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์	จำนวน (ราย)	ร้อยละ
1 - 2 วัน/ สัปดาห์	53	16.80
3 - 4 วัน/ สัปดาห์	80	25.20
4 - 6 วัน/ สัปดาห์	52	16.50
ทุกวัน	131	41.50
รวม	316	100.00

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-8 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นเกมทุกวัน ซึ่งมีจำนวน 131 ราย คิดเป็นร้อยละ 41.50 รองลงมาคือ 3 - 4 วัน/ สัปดาห์ มีจำนวน 80 ราย คิดเป็นร้อยละ 25.20 รองลงมาคือ 1 - 2 วัน/ สัปดาห์ มีจำนวน 53 ราย คิดเป็นร้อยละ 16.8 และ 4 - 6 วัน/ สัปดาห์ มีจำนวน 52 ราย คิดเป็นร้อยละ 16.50

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

ในการแปลความหมายการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี มีการใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ผลดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมาย
ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.24 – 5.00	อยู่ในเกณฑ์ เป็นประจำ
ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.43 – 4.23	อยู่ในเกณฑ์ บ่อยครั้ง
ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.62 – 3.42	อยู่ในเกณฑ์ บางครั้ง
ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.61	อยู่ในเกณฑ์ นาน ๆ ครั้ง
ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80	อยู่ในเกณฑ์ ไม่เคยทำ

ตารางที่ 4-9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ด้านการเก็บกด	3.01	1.05	บางครั้ง
ด้านการถอดแบบ	3.09	1.05	บางครั้ง
ด้านการยึดแน่น	3.02	1.04	บางครั้ง
ด้านการแสดงพฤติกรรมตรงข้าม	3.04	1.06	บางครั้ง
ด้านการตำหนิผู้อื่น	2.93	0.96	บางครั้ง
ด้านการถดถอย	2.97	0.98	บางครั้ง
ด้านพฤติกรรมเบี่ยงเบน	2.90	1.03	บางครั้ง
ด้านการทดแทน	3.14	0.95	บางครั้ง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.01	1.01	บางครั้ง

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในภาพรวมเป็นบางครั้ง ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01 โดยส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมด้านการทดแทน ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95 รองลงมาคือ ด้านการถอดแบบ ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.09 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05 ด้านการแสดงพฤติกรรมตรงข้าม ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.06 ด้านการยึดแน่น ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04 ด้านการเก็บกด ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05 ด้านการถดถอย ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98 ด้านการตำหนิผู้อื่น ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96

ตารางที่ 4-10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเก็บกด

N = 316

พฤติกรรมการเก็บกด	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อันดับ
	ไม่เคย ทำ	นาน ๆ ครั้ง	บาง ครั้ง	บ่อย ครั้ง	เป็น ประจำ				
กลุ่มตัวอย่างรู้สึกกระวน กระวาย หงุดหงิด เมื่อ ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์	32	42	163	46	33	3.02	1.05	บางครั้ง	3
เมื่อกลุ่มตัวอย่างรู้สึกเครียด เศร้า หรือโกรธ กลุ่ม ตัวอย่างมักจะเล่นเกม ออนไลน์	46	27	129	81	33	3.09	1.16	บางครั้ง	2
กลุ่มตัวอย่างรู้สึกหงุดหงิด เมื่อเล่นเกมออนไลน์แก่คน อื่น	13	26	142	95	40	3.39	0.95	บางครั้ง	1
กลุ่มตัวอย่างมักจินตนาการ ว่าฝ่ายตรงข้ามในเกมเป็น คนที่กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบ	60	40	151	53	12	2.74	1.07	บางครั้ง	5
สิ่งที่กลุ่มตัวอย่างทำในเกม ออนไลน์ คือสิ่งที่กลุ่ม ตัวอย่างปรารถนาจะทำใน ชีวิตจริง	53	27	176	48	12	2.81	1.01	บางครั้ง	4
	ค่าเฉลี่ยรวม					3.01	1.05	บางครั้ง	

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเก็บกด เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรม อยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกหงุดหงิดเมื่อเล่นเกมออนไลน์แก่ คนอื่น (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.39 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95) รองลงมาคือ เมื่อกลุ่ม ตัวอย่างรู้สึกเครียด เศร้า หรือโกรธ กลุ่มตัวอย่างมักจะเล่นเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.09 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.16) กลุ่มตัวอย่างรู้สึกกระวนกระวาย หงุดหงิด เมื่อไม่ได้เล่นเกม ออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05) สิ่งที่กลุ่มตัวอย่างทำในเกม

ออนไลน์ คือสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างปรารถนาจะทำในชีวิตจริง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.81 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) และ กลุ่มตัวอย่างมักจินตนาการว่าฝ่ายตรงข้ามในเกมเป็นคนที่กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.74 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.07)

ตารางที่ 4-11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการถอดแบบ

พฤติกรรมการถอดแบบ	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อันดับ
	ไม่เคย ทำ	นาน ๆ ครั้ง	บาง ครั้ง	บ่อย ครั้ง	เป็น ประจำ				
กลุ่มตัวอย่างมักเลียนแบบ	48	39	157	60	12	2.84	1.03	บางครั้ง	5
ท่าทางของตัวละครในเกม	15.2	12.3	49.7	19.0	3.8				
ออนไลน์									
กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกม	25	21	108	101	61	3.48	1.12	บางครั้ง	1
ออนไลน์ ตามเพื่อน ๆ ของ	7.9	6.6	34.2	32.0	19.3				
กลุ่มตัวอย่าง									
กลุ่มตัวอย่างมักอยู่แต่ที่ร้าน	41	39	156	55	25	2.95	1.07	บางครั้ง	3
เกมออนไลน์ เหมือน	13.0	12.3	49.4	17.4	7.9				
เพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง									
กลุ่มตัวอย่างทำกิจกรรม	32	21	128	95	40	3.25	1.08	บางครั้ง	2
ต่าง ๆ ตามเพื่อน ๆ ของ	10.1	6.6	40.5	30.1	12.6				
กลุ่มตัวอย่าง									
กลุ่มตัวอย่างจะใช้ตัวละคร	28	66	136	74	12	2.92	0.97	บางครั้ง	4
ในเกมออนไลน์ ตาม	8.9	20.9	43.0	23.4	3.8				
เพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง									
	ค่าเฉลี่ยรวม					3.09	1.04	บางครั้ง	

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการถอดแบบ เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.09 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรมอยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมออนไลน์ ตามเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.48 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.12) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.25

และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08) กลุ่มตัวอย่างมักอยู่แต่ที่ร้านเกมออนไลน์ เหมือนเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.95 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.07) กลุ่มตัวอย่างจะใช้ตัวละครในเกมออนไลน์ ตามเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.92 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97) และ กลุ่มตัวอย่างมักเลียนแบบท่าทางของตัวละครในเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03)

ตารางที่ 4-12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการยึดแน่น

N = 316

พฤติกรรมการยึดแน่น	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อันดับ
	ไม่เคย ทำ	นาน ๆ ครั้ง	บาง ครั้ง	บ่อย ครั้ง	เป็น ประจำ				
กลุ่มตัวอย่างนำเงินค่าอาหาร ไปจ่ายค่าบริการเกี่ยวกับเกม ออนไลน์	33 10.4	54 17.1	144 45.6	59 18.7	26 8.2	2.97	1.05	บางครั้ง	4
กลุ่มตัวอย่างพอใจที่จะนำเงิน จริง ๆ ไปแลกเปลี่ยนกับไอ เทมในเกมออนไลน์	40 12.7	33 10.4	150 47.5	62 19.6	31 9.8	3.03	1.10	บางครั้ง	3
โลกในเกมออนไลน์กลุ่ม ตัวอย่างสามารถทำในสิ่งที่ กลุ่มตัวอย่างทำไม่ได้ในโลก ความเป็นจริง	20 6.3	54 17.1	115 36.4	101 32.0	26 8.2	3.19	1.02	บางครั้ง	1
กลุ่มตัวอย่างคิดว่าพฤติกรรม ที่กลุ่มตัวอย่างทำ คือ พฤติกรรมที่เหมาะสมที่สุด แล้ว	33 10.4	20 6.3	177 56.0	61 19.3	25 7.9	3.08	0.99	บางครั้ง	2
กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเพื่อนใน เกมออนไลน์ มีความจริงใจ บ่อยครั้งที่สุด	40 12.7	54 17.1	156 49.4	47 14.9	19 6.0	2.84	1.02	บางครั้ง	5
	ค่าเฉลี่ยรวม					3.02	1.04	บางครั้ง	

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการยึดมั่น เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรมอยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่โลกในเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างสามารถทำในสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างทำไม่ได้ในโลกความเป็นจริง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.19 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.02) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าพฤติกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำ คือพฤติกรรมที่เหมาะสมที่สุดแล้ว (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.08 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.99) กลุ่มตัวอย่างพอใจที่จะนำเงินจริง ๆ ไปแลกเปลี่ยนกับไอเทมในเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.03 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) กลุ่มตัวอย่างนำเงินค่าอาหารไปจ่ายค่าบริการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05) และ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเพื่อนในเกมออนไลน์ มีความจริงใจบ่อยครั้งที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.02)

ตารางที่ 4-13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการแสดงพฤติกรรมตรงข้าม

N = 316

พฤติกรรมตรงข้าม	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อันดับ
	ไม่เคยทำ	นาน ๆ ครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	เป็นประจำ				
กลุ่มตัวอย่างทำตามกฎกติกาในการเล่น	19	54	147	69	27	3.10	0.98	บางครั้ง	2
การเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่นแม้ว่าจะไม่ต้องการ	6.0	17.1	46.5	21.8	8.5				
กลุ่มตัวอย่างจะไม่ส่งเสียงดังเวลาที่กลุ่มตัวอย่างอยู่ในร้านเกม แม้ว่า	40	60	123	68	25	2.93	1.11	บางครั้ง	5
ที่กลุ่มตัวอย่างอยู่ในร้านเกม แม้ว่า	12.7	19.0	38.9	21.5	7.9				
กลุ่มตัวอย่างจะไม่ต้องการ									
กลุ่มตัวอย่างหลีกเลี่ยงการตอบ	40	40	149	53	34	3.00	1.11	บางครั้ง	4
รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น	12.7	12.7	47.2	16.8	10.8				
เล่นเกมออนไลน์กับคนรอบข้าง									
กลุ่มตัวอย่างพยายามรักษาน้ำใจ	38	28	136	87	27	3.12	1.09	บางครั้ง	1
คนที่กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบ	12.0	8.9	43.0	27.5	8.5				
กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบเพื่อนบางคน	20	66	135	68	27	3.05	1.01	บางครั้ง	3
ในเกมออนไลน์ ที่กลุ่มตัวอย่าง	6.3	20.9	42.7	21.5	8.5				
เล่นด้วย									
	ค่าเฉลี่ยรวม					3.04	1.06	บางครั้ง	

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมตรงข้าม เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.06) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรมอยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างพยายามรักษาน้ำใจคนที่กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.12 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.09) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างทำตามกฎกติกาในการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกับผู้อื่น แม้ว่าจะไม่ต้องการ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.10 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98) กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบเพื่อนบางคนในเกมออนไลน์ ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นด้วย (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.05 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) กลุ่มตัวอย่างหลีกเลี่ยงการตอบรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์กับคนรอบข้าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.00 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.11) และ กลุ่มตัวอย่างจะไม่ส่งเสียงดังเวลาที่กลุ่มตัวอย่างอยู่ในร้านเกม แม้ว่าการกลุ่มตัวอย่างจะไม่ต้องการ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.11)

ตารางที่ 4-14 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการตำหนิผู้อื่น

N = 316

พฤติกรรมการตำหนิผู้อื่น	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อันดับ
	ไม่เคยทำ	นาน ๆ ครั้ง	บาง ครั้ง	บ่อย ครั้ง	เป็นประจำ				
เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะคอยควบคุม สั่งสอนและต่อว่าเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน	19	54	130	101	12	3.10	0.94	บางครั้ง	1
เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าตัวเองเก่งกว่าทุกคน	35	45	137	80	19	3.01	1.04	บางครั้ง	2
เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะต้องคอยกำกับการเล่นของเพื่อน เพราะคิดว่าเพื่อนไม่เก่ง	33	54	143	80	6	2.91	0.96	บางครั้ง	3
เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมักจะต่อว่าคนที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างแพ้	10.4	17.1	51.9	18.7	1.9	2.84	0.91	บางครั้ง	4
เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมักจะตำหนิเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน	41	46	177	40	12	2.80	0.95	บางครั้ง	5
ค่าเฉลี่ยรวม						2.93	0.96	บางครั้ง	

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมตรงข้าม เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรม อยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะคอยควบคุม ตั้ง สอนและต่อว่าเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.10 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.94) รองลงมาคือ เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าตัวเองเก่งกว่าทุกคน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะต้อง คอยกำกับการเล่นของเพื่อน เพราะคิดว่าเพื่อน ไม่เก่ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.91 และค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 0.96) เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมักจะต่อว่าคนที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างแพ้ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91) และ เวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่ม ตัวอย่างมักจะตำหนิเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.80 และค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 0.95)

ตารางที่ 4-15 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการถดถอย

N = 316

พฤติกรรมการถดถอย	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อัน ดับ
	ไม่เคย ทำ	นาน ๆ ครั้ง	บาง ครั้ง	บ่อย ครั้ง	เป็น ประจำ				
กลุ่มตัวอย่างมักจะอดนอนเพื่อให้ได้ เล่นเกมออนไลน์บ่อยครั้งยิ่งขึ้น	39	34	171	59	13	2.91	0.97	บางครั้ง	4
กลุ่มตัวอย่างลดเวลาทำกิจกรรมอื่น และใช้เวลาว่างบ่อยครั้งขึ้นกับเกม ออนไลน์	33	40	137	88	18	3.06	1.03	บางครั้ง	1
ผลการเรียนของกลุ่มตัวอย่างแยกลง ทุกเทอม	41	47	147	69	12	2.89	1.01	บางครั้ง	5
เพื่อนในโลกความเป็นจริงของกลุ่ม ตัวอย่างมีนาน ๆ ครั้งลง	33	47	162	61	13	2.92	0.96	บางครั้ง	3
กลุ่มตัวอย่างถูกบิดา/ มารดา ตำหนิ เรื่องเกมออนไลน์บ่อยครั้ง	21	46	157	79	13	3.05	0.91	บางครั้ง	2
ค่าเฉลี่ยรวม						2.97	0.98	บางครั้ง	

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการถดถอย เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรม อยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างลดเวลาทำกิจกรรมอื่นและใช้เวลาว่าง บ่อยครั้งขึ้นกับเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.06 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างถูกบิดา/มารดา ตำหนิเรื่องเกมออนไลน์บ่อยครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.05 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91) เพื่อนในโลกความเป็นจริงของกลุ่มตัวอย่างมีนาน ๆ ครั้ง ลง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.92 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96) กลุ่มตัวอย่างมักจะอดนอนเพื่อให้ ได้เล่นเกมออนไลน์บ่อยครั้งยิ่งขึ้น (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.91 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97) และ ผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างแย่งทุกเทอม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.89 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01)

ตารางที่ 4-16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมเบี่ยงเบน

พฤติกรรมเบี่ยงเบน	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อัน ดัด
	ไม่เคย	นาน ๆ	บาง	บ่อย	เป็น				
	ทำ	ครั้ง	ครั้ง	ครั้ง	ประจำ				
หลังจากที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกม ออนไลน์ มักจะทำนิสัยที่ต่างจากปกติ ที่กลุ่มตัวอย่างเคยทำ	48	38	137	87	6	2.89	1.04	บางครั้ง	2
กลุ่มตัวอย่างไม่มีความสนใจในเพศ ตรงข้าม	54	40	163	40	19	2.78	1.06	บางครั้ง	5
กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถควบคุมการ เล่นเกมออนไลน์ของตัวเองได้	41	53	156	40	26	2.86	1.06	บางครั้ง	4
เวลาที่กลุ่มตัวอย่างต้องการใช้ความ รุนแรงอย่างในเกม กลุ่มตัวอย่างจะ พยายามหากิจกรรมอื่นมาทดแทน เช่น การเล่นดนตรี กีฬา	52	21	170	60	13	2.88	1.03	บางครั้ง	3
กลุ่มตัวอย่างพยายามใช้คำพูดที่ ไพเราะ แทนการพูดคำหยาบแบบที่ เพื่อน ๆ ใช้กัน	13	67	149	60	27	3.07	0.95	บางครั้ง	1
ค่าเฉลี่ยรวม						2.90	1.03	บางครั้ง	

N = 316

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.90 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรมอยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างพยายามใช้คำพูดที่ไพเราะ แทนการพูดคำหยาบแบบที่เพื่อน ๆ ใช้กัน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.07 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95) รองลงมาคือ หลังจากทีกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์ มักจะทำนิสัยที่ต่างจากปกติที่กลุ่มตัวอย่างเคยทำ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.89 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) เวลาที่กลุ่มตัวอย่างต้องการใช้ความรุนแรงอย่างในเกม กลุ่มตัวอย่างจะพยายามหากิจกรรมอื่นมาทดแทน เช่น การเล่นเกมอื่น กีฬา (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.88 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03) กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของตัวเองได้ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.86 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.06) และกลุ่มตัวอย่างไม่มีความสนใจในเพศตรงข้าม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04)

ตารางที่ 4-17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมด้านการทดแทน

N = 316

พฤติกรรมด้านการทดแทน	จำนวน (ร้อยละ)					\bar{x}	SD	แปลผล	อันดับ
	ไม่เคยทำ	นาน ๆ ครั้ง	บาง ครั้ง	บ่อย ครั้ง	เป็นประจำ				
การเล่นเกมออนไลน์ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างลืมปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้	20	40	162	74	20	3.11	0.93	บางครั้ง	4
การเล่นเกมออนไลน์ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างได้ระบายและผ่อนคลาย	14	53	128	88	33	3.23	1.00	บางครั้ง	1
ความเครียด									
ตัวละครในเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นนั้นมีเครื่องแต่งกายในแบบที่กลุ่มตัวอย่างชอบ	27	40	149	68	32	3.12	1.04	บางครั้ง	3
กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์เพราะจะได้มีเพื่อน	14	47	142	107	6	3.14	0.85	บางครั้ง	2
กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์เพราะสังคมที่กลุ่มตัวอย่างอยู่มีแต่คนเล่นเกม	20	54	141	82	19	3.08	0.96	บางครั้ง	5
ค่าเฉลี่ยรวม						3.14	0.95	บางครั้ง	

ผลการศึกษาดังกล่าวที่ 4-17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมด้านการทดแทน เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95) เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า มีพฤติกรรมอยู่ในระดับเป็นบางครั้งทุกด้าน โดยส่วนใหญ่การเล่นเกมนอนไลน์ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างได้ระบายและผ่อนคลายความเครียด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.23 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.00) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์เพราะจะได้มีเพื่อน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.85) ตัวละครในเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นนั้นมีเครื่องแต่งกายในแบบที่กลุ่มตัวอย่างชอบ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.12 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) การเล่นเกมออนไลน์ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างลืมปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.11 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.93) และ กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์ เพราะสังคมที่กลุ่มตัวอย่างอยู่มีแต่คนเล่นเกม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.08 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96)

ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1. เยาวชนที่มีเพศที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-18 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามเพศ

ตัวแปร	เพศ	n	\bar{X}	SD	t	Sig.
พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน	ชาย	132	3.03	0.96	0.107	0.744
	หญิง	184	3.00	0.66		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาดังกล่าวที่ 4-18 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามเพศของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติ Independent sample t-Test ในการทดสอบสมมติฐาน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.744 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2. เยาวชนที่มีอายุที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-19 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีจำแนกตามอายุ

ตัวแปร	อายุ	n	\bar{X}	SD	F	Sig.
พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน	อายุ 14	60	3.95	0.880	17.83*	0.000
	อายุ 15	59	2.94	0.847		
	อายุ 16	61	2.84	0.762		
	อายุ 17	66	3.02	0.777		
	อายุ 18	70	3.01	0.800		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-13 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติ F-test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ 17 ปี 18 ปี 15 ปี และ 16 ปี จึงทำการศึกษเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังนี้

ตารางที่ 4-20 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีจำแนกตามอายุ

อายุ (Sig.)	อายุ 14	อายุ 15	อายุ 16	อายุ 17	อายุ 18
อายุ 14	-				
อายุ 15	0.001*				
อายุ 16	0.000*	0.000*	-		
อายุ 17	0.000*	0.000*	0.000*	-	
อายุ 18	0.001*	0.001*	0.000*	0.000*	-

* Sig. < 0.05

ผลการศึกษาดังตารางที่ 4-20 พบว่า ผลการทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามอายุของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15 ปี (Sig. = 0.001) 16 ปี (Sig. = 0.000) 17 ปี (Sig. = 0.000) และอายุ 18 ปี (Sig. = 0.001) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 16 ปี (Sig. = 0.000) 17 ปี (Sig. = 0.000) และอายุ 18 ปี (Sig. = 0.001) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 16 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 17 ปี (Sig. = 0.000) และอายุ 18 ปี (Sig. = 0.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 17 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 18 ปี (Sig. = 0.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 3. เยาวชนที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-21 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระดับการศึกษา

ตัวแปร	ระดับการศึกษา	n	\bar{X}	SD	F	Sig.
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน	ม. 1	48	0.514	0.081	19.065*	0.003
	ม. 2	46	0.562	0.156		
	ม. 3	49	0.795	0.049		
	ม. 4 / ปวช. ปีที่ 1	51	0.800	0.045		
	ม. 5 / ปวช. ปีที่ 2	59	0.882	0.083		
	ม. 6 / ปวช. ปีที่ 3	63	0.657	0.078		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาดังตารางที่ 4-21 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีตามระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง

โดยใช้สถิติ F-test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.003 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม. 5 / ปวช. ปีที่ 2 มีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ ม. 4 / ปวช. ปีที่ 1 ม. 3 ม. 6 / ปวช. ปีที่ 3 และ ม.1 จึงทำการศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังนี้

ตารางที่ 4-22 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา (Sig.)	ม. 1	ม. 2	ม. 3	ม. 4/ปวช. ปี ที่ 1	ม. 5 / ปวช. ปีที่ 2	ม. 6 / ปวช. ปีที่ 3
ม. 1	-					
ม. 2	0.000*					
ม. 3	0.005*	0.007*	-			
ม. 4/ปวช. ปีที่ 1	0.007*	0.007*	0.001*	-		
ม. 5/ปวช. ปีที่ 2	0.002*	0.000*	0.005*	0.000*	-	
ม. 6/ปวช. ปีที่ 3	0.000*	0.000*	0.003*	0.001*	0.000*	-

* Sig. < 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-22 พบว่า ผลการทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม.1 มีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ แตกต่างกับระดับการศึกษา ม.2 (Sig. = 0.012) ระดับการศึกษา ม.3 (Sig. = 0.005) ระดับการศึกษา ม. 4/ ปวช. ปีที่ 1 (Sig. = 0.007) ระดับการศึกษา ม. 5/ ปวช. ปีที่ 2 (Sig. = 0.002) และ ระดับการศึกษา ม. 6/ ปวช. ปีที่ 3 (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม.2 มีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ แตกต่างกับระดับการศึกษา ม.3 (Sig. = 0.007) ระดับการศึกษา ม. 4/ ปวช. ปีที่ 1 (Sig. = 0.007) ระดับการศึกษา ม. 5/ ปวช. ปีที่ 2 (Sig. = 0.000) และ ระดับการศึกษา ม. 6/ ปวช. ปีที่ 3 (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม.3 มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ ระดับการศึกษา ม. 4/ ปวช. ปีที่ 1 (Sig. = 0.001) ระดับการศึกษา ม. 5/ ปวช. ปีที่ 2 (Sig. = 0.005) และ ระดับการศึกษา ม. 6/ ปวช. ปีที่ 3 (Sig. = 0.003) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม. 4/ ปวช. ปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ ระดับการศึกษา ม. 5/ ปวช. ปีที่ 2 (Sig. = 0.000) และ ระดับการศึกษา ม. 6/ ปวช. ปีที่ 3 (Sig. = 0.001) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม. 5/ ปวช. ปีที่ 2 มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ ระดับการศึกษา ม. 6/ ปวช. ปีที่ 3 (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 4. เยาวชนที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-23 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์

ตัวแปร	รายได้ส่วนตัว	n	\bar{X}	SD	F	Sig.
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน	น้อยกว่า 150 บาท	13	1.67	0.41	41.91*	0.000
	250 - 400 บาท	39	2.30	0.65		
	401 – 600 บาท	106	3.16	0.65		
	601 – 800 บาท	40	2.59	0.74		
	มากกว่า 800 บาท	118	3.40	0.64		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาดังตารางที่ 4-23 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีตามอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติ F-test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์มากกว่า 800 บาท มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ 401 – 600 บาท, 601 – 800 บาท, 250 - 400 บาท และ น้อยกว่า 150 บาท จึงทำการศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังนี้

ตารางที่ 4-24 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์

รายได้ส่วนตัว (Sig.)	น้อยกว่า 150 บาท	250 - 400 บาท	401 – 600 บาท	601 – 800 บาท	มากกว่า 800 บาท
น้อยกว่า 150 บาท	-				
250 - 400 บาท	0.002*				
401 – 600 บาท	0.000*	0.000*	-		
601 – 800 บาท	0.001*	0.005*	0.000*	-	
มากกว่า 800 บาท	0.000*	0.000*	0.000*	0.005*	

* Sig. < 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-24 พบว่า ผลการทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้น้อยกว่า 150 บาท มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ 250 - 400 บาท (Sig. = 0.002) 401 – 600 บาท (Sig. = 0.000) 601 – 800 บาท (Sig. = 0.001) และมากกว่า 800 บาท (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ 250 - 400 บาท มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ 401 – 600 บาท (Sig. = 0.000) 601 – 800 บาท (Sig. = 0.005) และมากกว่า 800 บาท (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ 401 – 600 บาท มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ 601 – 800 บาท (Sig. = 0.000) และมากกว่า 800 บาท (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ 601 – 800 บาท มีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ แตกต่างกับ รายได้มากกว่า 800 บาท (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 5. เยาวชนที่มีสถานภาพสมรสของผู้ปกครองที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติค เกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-25 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขต เทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามสถานภาพสมรสของ ผู้ปกครอง

ตัวแปร	สถานภาพสมรสของ ผู้ปกครอง	n	\bar{X}	SD	F	Sig.
พฤติกรรมการ ติคเกมออนไลน์ ของเยาวชน	บิดา/ มารดาอยู่ด้วยกัน	250	3.03	0.80	2.085	0.126
	บิดา/ มารดาแยกกันอยู่	39	2.78	0.97		
	บิดา/ มารดาถึงแก่ ความตาย	27	3.13	0.38		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-25 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติคเกม ออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีตามสถานภาพสมรสของผู้ปกครอง โดยใช้สถิติ F-test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. มี ค่าเท่ากับ 0.126 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพสมรสของผู้ปกครอง ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 6. เยาวชนที่มีผู้ปกครองอาชีพที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-26 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง

ตัวแปร	อาชีพของผู้ปกครอง	n	\bar{X}	SD	F	Sig.
พฤติกรรมการ คิดเกมออนไลน์ ของเยาวชน	รับจ้าง	53	2.82	0.76	11.825*	0.000
	พนักงานของรัฐ	26	3.09	0.93		
	พนักงานบริษัทเอกชน	13	1.84	0.56		
	ค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว	132	3.04	0.83		
	เกษตรกร	79	3.09	0.55		
	อื่น ๆ	13	3.95	0.18		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-26 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีตามอาชีพของผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติ F-test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่าค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่อาชีพของผู้ปกครองต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่บิดามารดามีอาชีพอื่น ๆ มีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือเกษตรกร พนักงานของรัฐ ค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง และ พนักงานบริษัทเอกชน จึงทำการศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังนี้

ตารางที่ 4-27 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง

อาชีพของผู้ปกครอง (Sig.)	รับจ้าง	พนักงาน ของรัฐ	พนักงาน บริษัทเอกชน	ค้าขาย/ ธุรกิจ ส่วนตัว	เกษตรกรรม	อื่น ๆ
รับจ้าง	-					
พนักงานของรัฐ	0.0116					
พนักงานบริษัทเอกชน	0.000*	0.000*	-			
ค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว	0.058	0.751	0.000*	-		
เกษตรกรรม	0.034	0.996	0.000*	0.627		
อื่น ๆ	0.000*	0.000*	0.000*	0.000*	0.000*	

* Sig. < 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-27 พบว่า ผลการทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่บิดา/มารดา มีอาชีพรับจ้าง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ พนักงานบริษัทเอกชน (Sig. = 0.000) และอาชีพอื่น ๆ (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่บิดา/มารดา มีอาชีพพนักงานของรัฐ มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ พนักงานบริษัทเอกชน (Sig. = 0.000) และอาชีพอื่น ๆ (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่บิดา/มารดา มีอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว (Sig. = 0.000) เกษตรกรรม (Sig. = 0.000) และอาชีพอื่น ๆ (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่บิดา/มารดา มีอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ อาชีพอื่น ๆ (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่บิดา/มารดา มีอาชีพเกษตรกรรม มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ อาชีพอื่น ๆ (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 7. เยาวชนที่มีทำเลที่ตั้งของที่พักออาศัยที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-28 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระยะทางของที่พักออาศัยถึงร้านเกม

ตัวแปร	ระยะทางของที่พักออาศัยถึงร้านเกม	n	\bar{X}	SD	F	Sig.
พฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชน	น้อยกว่า 500 ม.	131	2.88	0.91	20.807*	0.000
	500 ม. - 1 กม.	79	2.72	0.70		
	มากกว่า 1 กม.	106	3.38	0.55		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-28 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีตามระยะทางของที่พักออาศัยถึงร้านเกมของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติ F-test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักออาศัยถึงร้านเกม ต่างกันมีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักออาศัยถึงร้านเกม มากกว่า 1 กม. มีพฤติกรรมการติคเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ น้อยกว่า 500 ม. และ 500 ม. - 1 กม. จึงทำการศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังนี้

ตารางที่ 4-29 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม

ระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม (Sig.)	น้อยกว่า 500 ม.	500 ม.- 1 กม.	มากกว่า 1 กม.
น้อยกว่า 500 ม.	-		
500 ม.- 1 กม.	0.000*		
มากกว่า 1 กม.	0.000*	0.000*	-

* Sig. < 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-29 พบว่า ผลการทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม น้อยกว่า 500 ม. มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ ระยะทาง 500 ม.- 1 กม. (Sig. = 0.000) และระยะทางมากกว่า 1 กม. (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม ระยะทาง 500 ม.- 1 กม. มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกับ ระยะทางมากกว่า 1 กม. (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 8. เยาวชนที่มีความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-30 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แต่ละสัปดาห์

ตัวแปร	ความถี่ใน	n	\bar{X}	SD	F	Sig.
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	1 - 2 วัน/ สัปดาห์	53	2.10	0.83	52.437*	0.000
	3 - 4 วัน/ สัปดาห์	80	2.83	0.56		
	4 - 6 วัน/ สัปดาห์	52	3.07	0.47		
	ทุกวัน	131	3.41	0.69		

* Sig.< 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-30 พบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรีตามระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติ F-test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แต่ละสัปดาห์ ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ 4 - 6 วัน/ สัปดาห์ 3 - 4 วัน/ สัปดาห์ และ 1 - 2 วัน/ สัปดาห์จึงทำการศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังนี้

ตารางที่ 4-31 การทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตามความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แต่ละสัปดาห์

ความถี่ (Sig.)	1 - 2 วัน/ สัปดาห์	3 - 4 วัน/ สัปดาห์	4 - 6 วัน/ สัปดาห์	ทุกวัน
1 - 2 วัน/ สัปดาห์	-			
3 - 4 วัน/ สัปดาห์	0.000*			
4 - 6 วัน/ สัปดาห์	0.038*	0.000*	-	
ทุกวัน	0.000*	0.000*	0.000*	

* Sig. < 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4-31 พบว่า ผลการทดสอบรายคู่เปรียบเทียบพฤติกรรมกา
คิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำแนกตาม
ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แต่ละสัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกม
ออนไลน์ 1 - 2 วัน/ สัปดาห์ มีพฤติกรรมกาคิดเกมออนไลน์ แตกต่างกับ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกม
ออนไลน์ 3 - 4 วัน/ สัปดาห์ (Sig. = 0.000) 4 - 6 วัน/สัปดาห์ (Sig. = 0.038) และทุกวัน
(Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ 3 - 4 วัน/สัปดาห์ มีพฤติกรรมกาคิดเกมออนไลน์
แตกต่างกับ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 วัน/ สัปดาห์ (Sig. = 0.000) และทุกวัน
(Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 วัน/สัปดาห์ มีพฤติกรรมกาคิดเกมออนไลน์
แตกต่างกับ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ ทุกวัน (Sig. = 0.000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ 0.05

ตารางที่ 4-32 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	ผลการทดสอบ สมมติฐาน
1. เยาวชนที่มีเพศที่ต่างกัันมีพฤติกรรมกาคิดเกมออนไลน์ของ เยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกััน	ปฏิเสธ
2. เยาวชนที่มีอายุที่ต่างกัันมีพฤติกรรมกาคิดเกมออนไลน์ของ เยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกััน	ยอมรับ
3. เยาวชนที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกัันมีพฤติกรรมกาคิดเกม ออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัด ชลบุรี แตกต่างกััน	ยอมรับ
4. เยาวชนที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ที่ ต่างกัันมีพฤติกรรมกาคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมือง บ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกััน	ยอมรับ

ตารางที่ 4-32 (ต่อ) สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	ผลการทดสอบ สมมติฐาน
5. เยาวชนที่มีสถานภาพสมรสของผู้ปกครองที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน	ปฏิเสธ
6. เยาวชนที่มีผู้ปกครองอาชีพที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน	ยอมรับ
7. เยาวชนที่มีทำเลที่ตั้งของที่พักอาศัยที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน	ยอมรับ
8. เยาวชนที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน	ยอมรับ

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เยาวชนที่มีอายุ ระดับการศึกษา รายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครอง ทำเลที่ตั้งของที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ยกเว้นเยาวชนที่มีเพศ และสถานภาพสมรสของผู้ปกครอง ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ได้เก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 316 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ด้วยสถิติ Independent sample t-test และสถิติ One-way Anova (F-test)

สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคล

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 184 ราย ร้อยละ 58.20 มีอายุ 18 ปี มีจำนวน 70 ราย ร้อยละ 22.20 มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6/ ปวช. ปีที่ 3 มีจำนวน 63 ราย ร้อยละ 19.90 มีรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ มากกว่า 800 บาท มีจำนวน 118 ราย ร้อยละ 37.30 มีบิดา/ มารดาอยู่ด้วยกัน มีจำนวน 250 ราย ร้อยละ 79.10 โดยผู้ปกครองมีอาชีพค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว มีจำนวน 132 ราย ร้อยละ 41.80

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ ในภาพรวม ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01 โดยส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมด้านการทดแทน ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95 รองลงมาคือ ด้านการถอดแบบ ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.09 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05 ด้านการแสดงพฤติกรรมตรงข้าม ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.06 ด้านการยึดแน่น ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04 ด้านการเก็บกด ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05 ด้านการถดถอย ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98 ด้านการตำหนิผู้อื่น ที่ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96

พฤติกรรมการเก็บกด

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเก็บกด เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05) โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกหงุดหงิดเมื่อเล่นเกมออนไลน์แพ้คนอื่น (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.39 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95)

รองลงมาคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรู้สึกเครียด เศร้า หรือโกรธ กลุ่มตัวอย่างมักจะเล่นเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.09 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.16) กลุ่มตัวอย่างรู้สึกกระวนกระวาย หงุดหงิด เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05) สิ่งที่กลุ่มตัวอย่างทำในเกมออนไลน์ คือสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างปรารถนาจะทำในชีวิตจริง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.81 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) และ กลุ่มตัวอย่างมักจินตนาการว่าฝ่ายตรงข้ามในเกมเป็นคนที่กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.74 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.07)

พฤติกรรมกรอดแบบ

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมกรอดแบบ เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.09 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมออนไลน์ ตามเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.48 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.12) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.25 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08) กลุ่มตัวอย่างมักอยู่แต่ที่ร้านเกมออนไลน์ เหมือนเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.95 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.07) กลุ่มตัวอย่างจะใช้ตัวละครในเกมออนไลน์ ตามเพื่อน ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.92 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97) และ กลุ่มตัวอย่างมักเลียนแบบท่าทางของตัวละครในเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03)

พฤติกรรมกรอดแน่นอน

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมกรอดแน่นอน เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) โดยส่วนใหญ่โลกในเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างสามารถทำในสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างทำไม่ได้ในโลกความเป็นจริง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.19 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.02) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าพฤติกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำ คือพฤติกรรมที่เหมาะสมที่สุดแล้ว (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.08 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.99) กลุ่มตัวอย่างพอใจที่จะนำเงินจริง ๆ ไปแลกเปลี่ยนกับไอเทมในเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.03 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) กลุ่มตัวอย่างนำเงินค่าอาหารไปจ่ายค่าบริการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.05) และ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเพื่อนในเกมออนไลน์ มีความจริงใจบ่อยครั้งที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.02)

พฤติกรรมตรงข้าม

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมตรงข้าม เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.06) โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างพยายามรักษาน้ำใจคนที่ กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.12 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.09) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างทำตามกฎกติกาในการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกับผู้อื่น แม้ว่าจะไม่ต้องการ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.10 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98) กลุ่มตัวอย่างไม่ชอบเพื่อนบางคนในเกม ออนไลน์ ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นด้วย (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.05 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) กลุ่มตัวอย่างหลีกเลี่ยงการตอบรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์กับคนรอบข้าง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.00 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.11) และ กลุ่มตัวอย่างจะไม่เสี่ยงตั้ง เวลาที่กลุ่มตัวอย่างอยู่ในร้านเกม แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะไม่ต้องการ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.93 และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.11)

พฤติกรรมการตำหนิผู้อื่น

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมตรงข้าม เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.93 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96) โดยส่วนใหญ่เวลาเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะ คอยควบคุม สั่งสอนและต่อว่าเพื่อนที่เล่นเกมนอนไลน์ด้วยกัน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.10 และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.94) รองลงมาคือ เวลาเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มตัว อย่างคิดว่าตัวเองเก่ง กว่าทุกคน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.01 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) เวลาเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะต้องคอยกำกับการเล่นของเพื่อน เพราะคิดว่าเพื่อนไม่เก่ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.91 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96) เวลาเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมักจะต่อว่าคนที่ทำให้กลุ่ม ตัวอย่างแพ้ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91) และ เวลาเล่นเกม ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมักจะตำหนิเพื่อนที่เล่นเกมนอนไลน์ด้วยกัน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.80 และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95)

พฤติกรรมการถดถอย

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการถดถอย เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98) โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างลดเวลาทำกิจกรรม อื่นและใช้เวลาว่างบ่อยครั้งขึ้นกับเกมนอนไลน์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.06 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างถูกบิดา/มารดา ตำหนิเรื่องเกมนอนไลน์บ่อยครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.05 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91) เพื่อนในโลกความเป็นจริงของกลุ่มตัวอย่างมี นาน ๆ ครั้งลง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.92 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96) กลุ่มตัวอย่างมักจะ อดนอนเพื่อให้ได้เล่นเกมนอนไลน์บ่อยครั้งยิ่งขึ้น (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.91 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เท่ากับ 0.97) และ ผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างแต่ละทุกเทอม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.89 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01)

พฤติกรรมเบี่ยงเบน

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.90 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03) โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างพยายามใช้คำพูดที่ไพเราะ แทนการพูดคำหยาบแบบที่เพื่อน ๆ ใช้กัน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.07 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95) รองลงมาคือ หลังจากที่ได้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์ มักจะทำนิสัยที่ต่างจากปกติที่กลุ่มตัวอย่างเคยทำ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.89 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) เวลาที่กลุ่มตัวอย่างต้องการใช้ความรุนแรงในเกม กลุ่มตัวอย่างจะพยายามหากิจกรรมอื่นมาทดแทน เช่น การเล่นดนตรี กีฬา (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.88 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03) กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของตัวเองได้ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.86 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.06) และ กลุ่มตัวอย่างไม่มีความสนใจในเพศตรงข้าม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04)

พฤติกรรมด้านการทดแทน

สรุปผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมด้านการทดแทน เป็นบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95) โดยส่วนใหญ่การเล่นเกมออนไลน์ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างได้ระบายและผ่อนคลายความเครียด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.23 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.00) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์เพราะจะได้มีเพื่อน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.85) ตัวละครในเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นนั้นมีเครื่องแต่งกายในแบบที่กลุ่มตัวอย่างชอบ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.12 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04) การเล่นเกมออนไลน์ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างลืมปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.11 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.93) และ กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์ เพราะสังคมที่กลุ่มตัวอย่างอยู่มีแต่คนเล่นเกม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.08 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96)

ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1. เยาวชนที่มีเพศที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2. เยาวชนที่มีอายุที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ 17 ปี 18 ปี 15 ปี และ 16 ปี

สมมติฐานที่ 3. เยาวชนที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม. 5/ ปวช. ปีที่ 2 มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ ม. 4/ ปวช. ปีที่ 1 ม. 3 ม. 6/ ปวช. ปีที่ 3 และ ม.1

สมมติฐานที่ 4. เยาวชนที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์มากกว่า 800 บาท มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ 401 – 600 บาท, 601 – 800 บาท 250 - 400 บาท และ น้อยกว่า 150 บาท

สมมติฐานที่ 5. เยาวชนที่มีสถานภาพสมรสของผู้ปกครองที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพสมรสของผู้ปกครองที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 6. เยาวชนที่มีผู้ปกครองอาชีพที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อาชีพของผู้ปกครองต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่บิดามารดามีอาชีพอื่น ๆ มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ เกษตรกรรม, พนักงานของรัฐ ค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง และ พนักงานบริษัทเอกชน

สมมติฐานที่ 7. เยาวชนที่มีทำเลที่ตั้งของที่พักอาศัยที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกมต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม มากกว่า 1 กม. มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ น้อยกว่า 500 ม. และ 500 ม. - 1 กม.

สมมติฐานที่ 8. เยาวชนที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์แต่ละสัปดาห์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี แตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์แต่ละสัปดาห์ ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ 4 - 6 วัน/ สัปดาห์ 3 - 4 วัน/ สัปดาห์ และ 1 - 2 วัน/ สัปดาห์

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี สามารถอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้เนื่องจาก ปัจจุบันมีเครือข่ายของเกมออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต ที่มีความหลากหลาย และ ร่วมกับสีสันการตกแต่งภาพให้ดูน่าสนใจ ซึ่งมักได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมออนไลน์ทุกเพศทุกวัย ทำให้เยาวชนที่มีเพศที่ต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของชลลดา บุญโท (2554) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบเกมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า เพศที่แตกต่างกันเกิดผลกระทบต่อการเล่นเกมไม่แตกต่างกัน

2. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ 17 ปี 18 ปี 15 ปี และ 16 ปี ทั้งนี้เนื่องจาก เยาวชนแต่ละช่วงอายุ ต่างมีความคิดทัศนคติ และพฤติกรรมแตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของปิ่นฉัตร ชัยวรรัตน์ (2555) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านอายุ มีอิทธิพลต่อการติด

เกมของเยาวชน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอัจฉริสา หุมมานนท์ (2555) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่ามีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่าและอายุมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

3. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษา ม. 5/ ปวช. ปีที่ 2 มีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ ม. 4/ ปวช. ปีที่ 1 ม. 3 ม. 6/ ปวช. ปีที่ 3 และ ม.1 สอดคล้องกับงานวิจัยของสอดคล้องกับงานวิจัยของปิ่นนทร ชัชรรัตน์ (2555) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดเกมของเยาวชน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านระดับการศึกษาของผู้เล่นเกมมีอิทธิพลต่อการคิดเกมของเยาวชน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอัจฉริสา หุมมานนท์ (2555) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาที่สูงกว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าระดับการศึกษาที่ต่ำกว่าและระดับการศึกษามีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

4. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ส่วนตัวที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์มากกว่า 800 บาท มีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ 401 – 600 บาท 601 – 800 บาท 250 - 400 บาท และ น้อยกว่า 150 บาท ทั้งนี้ เนื่องจากรายได้ของเยาวชนแต่ละคนมีจำนวนไม่เท่ากัน บางคนอาจได้มาก แต่บางคนอาจได้น้อย ซึ่งคนที่รายได้มาก มีโอกาสที่จะมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์มากกว่า เพราะสามารถเล่นเกมได้มากกว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของชลลดา บุญโท (2554) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบเกมออนไลน์ ผลการศึกษา พบว่า รายรับที่แตกต่างกันเกิดผลกระทบต่อการเล่นเกมที่แตกต่างกัน อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิ่นนทร ชัชรรัตน์ (2555) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดเกมของเยาวชน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายของผู้เล่นเกมมีอิทธิพลต่อการคิดเกมของเยาวชน

5. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพสมรสของผู้ปกครองที่ต่างกันมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ เนื่องจาก เยาวชนส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดา / มารดา หรือผู้ปกครอง จึงทำให้ผู้ปกครองสามารถพูดคุยและตกลงถึงกติกาในการเล่นคอมพิวเตอร์กับนักเรียน และสอนให้รู้จักแบ่งเวลาให้

เหมาะสมจึงไม่พฤติกรรมเกม ผลการศึกษาขัดแย้งกับงานวิจัยของปีณธร ชัชรรัตน์ (2555) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของเยาวชน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัวและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัวมีอิทธิพลต่อการเล่นเกมของเยาวชน และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า สถานภาพสมรสของผู้ปกครองไม่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

6. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อาชีพของผู้ปกครองต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่บิดามารดามีอาชีพอื่น ๆ มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ เกษตรกรรม พนักงานของรัฐ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง และ พนักงานบริษัทเอกชน ทั้งนี้เนื่องจาก อาชีพของผู้ปกครองเกี่ยวพันถึงรายได้ของเยาวชน ถ้าผู้ปกครองมีอาชีพที่มีรายได้สูง จะมีแนวโน้มมอบเงินให้กับเยาวชนในการใช้จ่ายต่าง ๆ มากกว่าผู้ปกครองมีอาชีพที่มีรายได้ต่ำ สอดคล้องกับงานวิจัยของปีณธร ชัชรรัตน์ (2555) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของเยาวชน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านอาชีพผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อการเล่นเกมของเยาวชนอีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า อาชีพของผู้ปกครองมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

7. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกมต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกม มากกว่า 1 กม. มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ น้อยกว่า 500 ม. และ 500 ม. - 1 กม. ทั้งนี้เนื่องจาก ระยะทางจะมีความหมายถึงความสะดวกสบาย และการเข้าถึงระหว่างเยาวชนกับร้านเกม ถ้าเยาวชนที่มีที่พักอาศัยใกล้กับร้านเกมจะมีแนวโน้มเข้าไปใช้บริการมากกว่าที่อยู่ไกล สอดคล้องกับงานวิจัยของปีณธร ชัชรรัตน์ (2555) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของเยาวชน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านระยะทางของร้านเกมมีอิทธิพลต่อการเล่นเกมของเยาวชนอีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า ระยะทางของที่พักอาศัยถึงร้านเกมมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

8. ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละสัปดาห์ ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ 4 - 6 วัน/ สัปดาห์ 3 - 4 วัน/ สัปดาห์ และ 1 - 2 วัน/ สัปดาห์ ทั้งนี้เนื่องจาก สิ่งที่ปฏิบัติทุกวันจะ

สร้างความเคียดแค้นจนเกิดเป็นพฤติกรรม การเล่นเกมทุกวันจะทำให้เยาวชนเกิดความเคียดแค้นและต้องการเล่นเกมตลอดเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของชลลดา บุญโท (2554) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบเกมออนไลน์ ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความถี่ในการใช้งานที่แตกต่างกันเกิดผลกระทบต่อการเล่นเกมที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐปภัทร์ จันทร์หอม (2551) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า ความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหารหน่วยงานภาครัฐและเอกชน หน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน รวมทั้งองค์กรอิสระทั้งในระดับชุมชนและระดับประเทศควรมีการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ การป้องกันและการแก้ไขปัญหาการติดเกมให้เป็นกระบวนการที่เป็นขั้นเป็นตอนและเป็นรูปธรรมที่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน เพื่อให้สัมฤทธิ์ผลทั้งในเชิงสังคมและเชิงนโยบาย โดยผลักดันให้ปัญหาเยาวชนติดเกมเป็นวาระแห่งชาติเร่งด่วนที่ต้องได้รับการพิจารณา และดำเนินการแก้ไขโดยเร็ว มอบหมายให้หน่วยงานด้านสาธารณสุขดำเนินการสำรวจพื้นที่ที่มี อัตราเสี่ยงหรือมีจำนวนเยาวชนติดเกมสูง เพื่อริบดำเนินกิจกรรมเพื่อการบำบัด ปรับพฤติกรรม และเยียวยาให้เยาวชนพ้นจากสภาพเยาวชนติดเกมควรสนับสนุนและส่งเสริมให้ทุกชุมชนมีพื้นที่/ลาน สาธารณะเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของชุมชน (Life style) และ ตรงกับความต้องการของเยาวชน วัยรุ่น และคนส่วนใหญ่ของชุมชน เช่น เพื่อการเล่นกีฬาออกกำลังกาย หรือทำกิจกรรมทางสังคม นอกจากนี้ควรจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน โดยเฉพาะเยาวชนและวัยรุ่น เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การสร้างความภาคภูมิใจ ในตนเอง (self-esteem) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการสร้างแบบอย่างที่ดี (Idol) ให้กับเยาวชน รุ่นใหม่ เช่น การแข่งขันกีฬา ดนตรี หรือการแสดงออกซึ่งความสามารถเฉพาะทางของเยาวชนและวัยรุ่น พยายามสร้างความตระหนักถึงพิษภัยอันตรายความสูญเสียต่อตัวเยาวชน ครอบครัว และ สังคม อันเกิดจากภาวะติดเกม ให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู-อาจารย์ รวมถึงผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับเยาวชน และวัยรุ่นทุกระดับได้รับทราบ และเปลี่ยนทัศนคติมุมมองการเล่นเกมที่เสียใหม่ อย่่ามอง เกมเหมือนการเล่นของเล่นที่จะปล่อยให้เล่นเท่าไรก็ได้ไม่มีพิษภัย แต่ให้มองว่าเยาวชนมีโอกาส ติดเกมได้เหมือนติดสิ่งเสพติด ถ้ามีภูมิคุ้มกันที่ไม่ดีพอ ควรมีการส่งเสริมให้มีเครือข่ายป้องกันการ

คิดเกมในแต่ละชุมชนและระหว่างชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล และร่วมกันป้องกันอย่างเป็นระบบ และกำหนดมาตรฐานสิ่งที่ร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมควรมีและไม่ควรมี และมีการตรวจตรา กวดขันร้านเกมให้ปฏิบัติตามมาตรฐานอย่างเคร่งครัด ผ่านระบบการออกใบอนุญาตให้ประกอบ ธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมซึ่งควรมีอายุเพียง 1 ปี และต้องต่ออายุทุกปี โดยร้านอินเทอร์เน็ต หรือร้านเกมที่ได้รับการต่ออายุต้องผ่านการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ก่อน และที่สำคัญก่อนที่จะมีการออกใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกม เจ้าของผู้ดูแลเกมต้องผ่านการอบรมในด้านจริยธรรม ให้มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อสังคม รู้และเข้าใจลักษณะอาการของเยาวชนติดเกม อันตรายที่จะตามมาจากการเล่นเกมนาน ๆ อย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการส่งเสริมปัจจัยป้องกันการติดเกมที่เกี่ยวข้องกับบริบทของโรงเรียน เช่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีกิจกรรมสร้างสรรค์และสนุกสนานทำ หลังเลิกเรียนผ่านรูปแบบชมรมต่าง ๆ ตามความสนใจของเยาวชน โดยครู-อาจารย์เป็นที่ปรึกษา จัดกิจกรรมคลายเครียดให้กับนักเรียนที่มีความเครียดสูง ค้นหาและส่งเสริมเยาวชนที่มีความสามารถพิเศษในด้านการทำกิจกรรมวิชาการหรือกิจกรรมสันตนาการ เพื่อเป็นแกนนำ สำหรับชักนำเพื่อนนักเรียนด้วยกันมาร่วมกิจกรรมเหล่านั้นหลังเลิกเรียน จัดอบรมให้ความรู้แก่บุคลากรของโรงเรียน เช่น ผู้บริหาร ครู-อาจารย์ และเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ ความก้าวหน้าและเนื้อหาของเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เยาวชนและวัยรุ่นให้ความสนใจอยู่ใน ขณะนั้นซึ่งรวมถึงเกมด้วย เพื่อให้เกิดความรู้เท่าทันพิสัยที่แฝงมากับเกมและหาวิธีป้องกันที่เหมาะสมได้ควรจัดกิจกรรมค้นหา “เยาวชนกลุ่มเสี่ยงที่จะติดเกม” เช่น เยาวชนที่มีปัญหาการเรียน หรือผลการเรียนอ่อน เยาวชนสมาธิสั้น เยาวชนที่มีความเครียดสูง เยาวชนที่มีความรู้สึกภาคภูมิใจ ในตนเองต่ำ เยาวชนที่ไม่มีกิจกรรมหรืองานอดิเรกทำยามว่าง เยาวชนที่มีปัญหาครอบครัวหรือขาด การดูแลอย่างใกล้ชิดจากครอบครัว เยาวชนที่อยู่ท่ามกลางกลุ่มเพื่อนสนิทที่ติดเกม และรีบเข้าไปดูแล ปัจจัยเสี่ยงและส่งเสริมปัจจัยป้องกันการติดเกม สร้างเครือข่ายให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการป้องกัน ด้วยการสร้างเครือข่ายนักเรียน ทำการรณรงค์ สอดส่องป้องกัน และช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนที่ติด เกม ในลักษณะของโครงการเพื่อนช่วยเพื่อน ประสานความร่วมมือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ ผู้ปกครองเกี่ยวกับวิธีการดูแลนักเรียนที่สอดคล้องและสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียน

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง โดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ในครอบครัว ควรมีรูปแบบการเลี้ยงดูที่เป็นแนวทางเดียวกันเพื่อให้เยาวชนเชื่อฟังและไม่เกิดความสับสนในการ ปฏิบัติตาม มีความชัดเจน คงเส้นคงวา และจริงจังกับสิ่งที่ต้องการให้ลูกเรียนรู้และปฏิบัติตาม เช่น การวางกฎกติกาในบ้าน และไม่ตามใจหรือใจอ่อนในเรื่องกติกาการเล่น เกม รับผิดชอบในการ

ทำหน้าที่ของพ่อแม่ที่จะต้องให้ความรัก ความอบอุ่นและเวลาที่มีคุณภาพกับลูก ไม่ใช่เกมเป็นสิ่งแทนตนเพื่อให้ลูกไม่มาวุ่นวายกับตน จัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกันหรือสนับสนุนกิจกรรมที่ลูกสนใจนอกเหนือจากการเล่นเกม เพื่อลดโอกาสการติดเกมของลูก (หรือในขณะที่ลูกเล่นเกม ผู้ปกครองก็ควรใช้เวลานั้นในการศึกษาทำความเข้าใจเกมที่ลูกเล่น) กำหนดและดูแลระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมในแต่ละวันของลูก โดยกำหนดให้เยาวชนสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันในวันธรรมดา และไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวันในวันหยุด โดยเยาวชนไม่ควรเล่นเกมอย่างต่อเนื่องนานเกิน 1 ชั่วโมงต่อครั้ง ส่งเสริมให้ลูกมีความภาคภูมิใจในตนเอง เช่น ด้านการเรียน กีฬา ดนตรีทักษะต่าง ๆ นอกจากการเล่นเกม เพราะเยาวชนส่วนหนึ่งติดเกมเนื่องจากขาดความรู้สึภาคภูมิใจในตนเอง จึงหาทางออกโดยทำให้คนยอมรับฝีมือการเล่นเกม และหาโอกาสทำความรู้จักกับเพื่อนของลูกไปจนถึงคนในครอบครัวของเพื่อนลูกด้วย เพื่อสร้างเครือข่ายผู้ปกครองในการทำกิจกรรมยามว่างร่วมกัน เช่น การเล่นกีฬา การทำกิจกรรมสันทนาการ การทำกิจกรรมอาสาเพื่อสังคม

4. ข้อเสนอแนะสำหรับเยาวชนและวัยรุ่น ตัวเยาวชนและวัยรุ่น ถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการกำหนดว่าจะติดหรือไม่ติดเกม เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างเกิดจากกระบวนการคิดของเยาวชนที่จะเล่นหรือไม่เล่นหยุดหรือไม่หยุด การป้องกันการเล่นเกมทำได้โดย ฝึกการควบคุมตนเองในเรื่องระเบียบวินัยและการรักษาเวลา ทั้งในเรื่องการเรียน การเล่น การใช้ชีวิตประจำวัน และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ รู้จักสร้างความภาคภูมิใจให้กับตนเอง ด้วยการค้นหาความถนัดหรือความสนใจของตนเอง พยายามใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกที่ตัวเองสนใจและถนัด และกิจกรรมนั้นต้องไม่ใช่การเล่นเกม

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหารหน่วยงานภาครัฐและเอกชน หน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน รวมทั้งองค์กรอิสระทั้งในระดับชุมชนและระดับประเทศ ควรมีการจัดกิจกรรมเพื่อการบำบัด ปรับพฤติกรรม และเยียวยาให้เยาวชนพ้นจากสภาพเยาวชนติดเกม เช่นการสนับสนุนและส่งเสริมให้ทุกชุมชนมีพื้นที่/ลานสาธารณะเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของชุมชน (Life style) และตรงกับความต้องการของเยาวชน วัยรุ่น และคนส่วนใหญ่ของชุมชน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการส่งเสริมให้นักเรียนมีกิจกรรมสร้างสรรค์และสนุกสนานทำหลังเลิกเรียนผ่านรูปแบบชมรมต่าง ๆ ตามความสนใจของเยาวชน

3. ข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง โดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ในครอบครัว ควรมีการวางกฎกติกาในบ้าน และไม่ตามใจหรือใจอ่อนในเรื่องกติกาการเล่น เกม รับผิดชอบใน

การทำหน้าที่ของพ่อแม่ที่จะต้องให้ความรัก ความอบอุ่นและเวลาที่มีคุณภาพกับลูก ไม่ใช่เกมเป็น สิ่งแทนตนเพื่อให้ลูกไม่มาวุ่นวายกับตน จัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกันหรือสนับสนุน กิจกรรมที่ลูกสนใจนอกเหนือจากการเล่นเกม เพื่อลดโอกาสการติดเกมของลูก

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น การดูแล แก้ไขปัญหาเยาวชนติดเกมไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งแต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกัน ทั้งในระดับตัวเยาวชนเอง ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐและเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาวุฒิกิจกรรมการติดเกมของเยาวชนและวัยรุ่นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์โดยใช้กลุ่มตัวอย่างในพื้นที่ที่ต่างกันเพื่อให้ครอบคลุมพื้นที่ผลการวิจัยที่จะออกมาได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง

2. ควรศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในเชิงคุณภาพควบคู่กับการวิจัยในเชิงปริมาณ เพื่อสนับสนุนผลการวิจัยและได้ข้อมูลสะท้อนพฤติกรรมของเยาวชนได้ดียิ่งขึ้น

3. ควรศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยศึกษาเปรียบเทียบในระดับภูมิภาค

ต่าง ๆ

บรรณานุกรม

- จอมณัฐฐา ธีรชนพงศ์. (2556). *ศึกษาการศึกษาคติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชญานิกา ศรีวิชัย. (2557). *ศึกษาคติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลเด็ก, คณะพยาบาลศาสตร์, มหาวิทยาลัยอีสเทิร์น.
- ชลลดา บุญโท. (2554). *ศึกษาคติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาบริหารธุรกิจ, คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชุตตา จิตพิทักษ์. (2525). *พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น* (ครั้งที่พิมพ์ 2). กรุงเทพฯ: สารมวลชน
- ณัฐปภัทร์ จันทร์หอม. (2551). *ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปรีรักษ์ แซ่งลิต. (2557). *ศึกษาคติกรรมการติดเกมของเด็กนักเรียนมัธยมโรงเรียนอ้อมน้อย โสภณชนูปถัมภ์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2550). *ทัศนคติ ความเชื่อที่เป็นมาตรฐานทางสังคม การรับรู้สมรรถนะแห่งตนและแบบแผนการดื่มแอลกอฮอล์ในสตรีวัยรุ่น*. *วารสารไทย*, 34(4), 34-36.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2538). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปิ่นฉัตร ชัยวัฒน์. (2555). *ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน*. พะเยา: วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนีพะเยา.
- พวงเพชร อภิธนาคุณ. (2559). *ศึกษาความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์: กรณีศึกษา เกมออนไลน์ “ปิงย่า”*. ภาคนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการทั่วไป, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). *การศึกษาคติกรรมการเปิดรับ ความต้องการการใช้และความพึงพอใจต่อรายการโทรทัศน์ของผู้สูงวัยในเขตกรุงเทพมหานคร*. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 1(1), 116-130.
- วรัมพร สถาปนิกานนท์. (2552). *ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูงกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ศรารุช ศรีวิไล. (2556). *ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาช่วง
อุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชา
บริหารธุรกิจ, คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ศรีราชา เจริญพานิช. (2526). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.
- ศุภนาย เขียวขู้. (2556). *ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัย
นเรศวร.
- ศุภกนิจ วิชญพงษ์พร. (2552). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสุขภาพของเด็ก*. วิทยานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการสาธารณสุข, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สถาบันรามจิตติ. (2558). *จิตวิทยาสังคม*. เข้าถึงได้จาก [http://www.ramajitti.com/info.php?
cate=TXpFPQ](http://www.ramajitti.com/info.php?cate=TXpFPQ)
- สถิติประชากร อำเภอบ้านบึง. (2559). *สถิติประชากร อำเภอบ้านบึง*. เข้าถึงได้จาก
www.banbungdistrict.go.th/14013022/ข้อมูลพื้นฐาน
- สมบัติ ตาปัญญา. (2556). *ศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อ
การอบรมบ่มเพาะความรุนแรงของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง*. ภาคนิพนธ์บริหารธุรกิจ
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาบริหารธุรกิจ, คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- สันติธร บุญเจือ. (2560). *อนาคตโลกเสมือนจริง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเอแบค.
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2528). *จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดเคชั่น.
- สุดา จันมุกดา. (2550). *ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดยาของนักเรียนในจังหวัด
สมุทรสงคราม*. *วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 15(3), 187.
- สุดา ปันตระกุล. (2555). *ศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาภัย
ออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร*. *วารสารไทย*
8(1), 87-96.
- สุดาวรรณ ชันฉมิตร. (2558). *พฤติกรรมการบริโภคอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
พิษณุโลก*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุภัทรทา ปิ่นทะแพทย์. (2542). *พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาตน*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). *ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม: ผลกระทบและการป้องกัน*. *วารสาร
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 22(6), 871-879.
- สุเวช พิมพ์น้ำเย็น. (2559). *พฤติกรรม*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์

อังกริสา ชุมมานนท์. (2555). *ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น*.

วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อัมพร เบญจพลพิทักษ์กุล. (2548). *เมื่อลูกติดเกม*. กรุงเทพฯ: เอ็ม เอ เอช พรินติ้ง.

เอแบคโพล. (2558). *สถิติเยาวชนติดเกมออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก [www.bangkokbiznews.com
/news/detail/536431](http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/536431)

Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis*. New York: Harper & Row.