



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)

ปริญญา

พัฒนาสังคม

สังคมศาสตร์

สาขา

คณะ

เรื่อง ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตบางเขน

Attitude to Online Game of Undergraduate Students, Kasetsart University
Bangkhen Campus

นามผู้วิจัย นางสาววัชรภรณ์ เอ่งฉ้วน

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ พันตรีหญิงพนมพร พุ่มจันทร์, Ph.D.)

ประธานสาขาวิชา

(รองศาสตราจารย์สิริกร กาญจนสุนทร, วท.ม.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา ชีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ เดือน พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

Attitude to Online Game of Undergraduate Students, Kasetsart University Bangkok Campus

โดย

นางสาววัชรภรณ์ เอ่งฉ้วน

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)

พ.ศ. 2555

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วารสาร ๒๕๕๕: ทศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
(พัฒนาสังคม) สาขาวิชาพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก: อาจารย์ พันตรีหญิงพนมพร พุ่มจันทร์, ปร.ด. 114 หน้า

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติต่อเกมออนไลน์และเปรียบเทียบข้อมูล
ส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ คณะที่ศึกษา ชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียนเฉลี่ย ลักษณะที่พักอาศัย ลักษณะ
การพักอาศัย จำนวนเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือน ความพอเพียงของรายได้ในแต่ละเดือน
ตลอดจนเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ลักษณะของเกมออนไลน์
แรงจูงใจและการสนับสนุนทางสังคมกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตบางเขน จำนวน 379 คน วิเคราะห์ข้อมูลในเชิงสถิติโดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าสูงสุด ค่าต่ำสุด
ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีวิเคราะห์ความแปรปรวน
การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวด้วยการวิเคราะห์ความเป็นอิสระต่อกัน
การทดสอบอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีผลต่อตัวแปรตามและทดสอบความสัมพันธ์ด้วยการหา
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน โดยกำหนดนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบของเกมออนไลน์ที่นิสิตชอบมากที่สุด คือ เกมผจญภัย และ
มีทัศนคติที่เห็นด้วยต่อการเล่นเกมออนไลน์ คือ เห็นด้วยมากที่สุด แรงจูงใจในด้านความต้องการ
ความอยู่รอดไม่มีผลต่อการเล่นเกม การเล่นเกมออนไลน์ได้รับการสนับสนุนมากที่สุดใน
ด้านการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน ข้อมูลส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์
แตกต่างกัน แรงจูงใจและการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์
ในทางบวก

Watcharaporn Engchuan 2012: Attitude to Online Game of Undergraduate Students, Kasetsart University Bangkok Campus. Master of Arts (Social Development), Major Field: Social Development, Faculty of Social Science. Thesis Advisor: Major Panomporn Phoomchan, Ph.D. 114 pages.

This study objective is studying attitude toward online game and comparing personal data including sex, faculty, academic year, GPA, accommodation type, living type, monthly salary, efficiency of monthly salary. We also study relationship between personal basic data, game online type, motivation, and social support and undergraduate students' attitude toward online game from Kasetsart University, Bangkok Campus.

Sample in this study comprises of 379 undergraduate students from Kasetsart University, Bangkok Campus. Analysis of statistical data by implementing percentage, maximum, minimum, mean, standard deviation, difference test by implementing analysis of variance, relationship test between two variables by implementing analysis of independent, effect test of independent variable which affects to dependent variable, and relationship test by computing Pearson's product moment correlation coefficient, which significance indication is 0.05.

The study result found that most favorite online game among students is adventure game; their attitude toward online game is strongly agreement. Whereas survival need has no effect to playing game. Students' game online playing receives most support in aspect of friend's social support. Personal data including different sex and efficiency of monthly salary relatively has different attitude toward online game. In addition, motivation and social support has relationship with positive attitude toward online game.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่งจาก พันตรีหญิง ดร.พนมพร พุ่มจันทร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์พชัย พยอมยนต์ ประธานการสอบ และอาจารย์ ดร.พจน์ ใจชาญสุขกิจ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่างๆ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง รวมทั้งช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ และสนับสนุนให้กำลังใจผู้วิจัยมาตลอดจนกระทั่งวิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาพัฒนาสังคมทุกท่านที่อบรมสั่งสอนตลอดระยะเวลาที่ศึกษา ขอกราบขอบพระคุณบิดามารดาที่ให้ ความรัก ความหวังใจ และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยตลอดมา ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ และน้องๆ สาขาพัฒนาสังคมรุ่นที่ 52 ทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือให้กำลังใจและเป็นแนวร่วมในความสำเร็จครั้งนี้ และขอขอบคุณเพื่อนสนิทมิตรสหาย ที่ให้ความช่วยเหลือให้กำลังใจมาโดยตลอด

วัชรภรณ์ เอ่งฉ้วน
พฤษภาคม 2555

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(6)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	4
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	7
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ	7
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ	19
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น	29
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคม	37
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	52
กรอบแนวคิดในการวิจัย	53
สมมติฐานในการวิจัย	54
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	55
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	55
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	56
การวัดตัวแปร	57
การทดสอบและการหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ	60
การเก็บรวบรวมข้อมูล	61

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การวิเคราะห์ข้อมูล	61
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	61
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	63
ผลการวิจัย	63
ข้อวิจารณ์	85
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	88
สรุปผลการวิจัย	88
ข้อเสนอแนะ	90
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	94
ภาคผนวก	100
ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	101
ภาคผนวก ข ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	109
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	114

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนประชากรเป้าหมายและขนาดกลุ่มตัวอย่าง	56
2	ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง	64
3	ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์	68
4	ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์	68
5	ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์	69
6	ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์โดยรวม	69
7	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกเป็นรายชื่อ	70
8	การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวในการเล่นเกมนออนไลน์	72
9	การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์	72
10	การสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนออนไลน์โดยรวม	73
11	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับด้านการสนับสนุนทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างจำแนกเป็นรายชื่อ	73
12	ทัศนคติต่อเกมนออนไลน์	75

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
13	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับด้านทัศนคติต่อเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างจำแนกเป็นรายชื่อ	75
14	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามเพศ	78
15	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามคณะที่ศึกษา	78
16	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา	79
17	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามผลการเรียน	79
18	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามลักษณะที่พักอาศัย	80
19	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย	80
20	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามจำนวนเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือน	81
21	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามความพอเพียงของรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน	81
22	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงผลการเรียนเฉลี่ย	82
23	เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือน	82

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
24	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์	83
25	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนทางสังคมรวมในแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์	83
ตารางผนวกที่		
1	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกมด้านความต้องการความอยู่รอด	111
2	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกมด้านต้องการมีสัมพันธ์ภาพ	111
3	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกมด้านความต้องการเจริญก้าวหน้า	112
4	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง การสนับสนุนทางสังคมด้านการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว	112
5	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง การสนับสนุนทางสังคมด้านการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน	113
6	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์	112

สารบัญญภาพ

ภาพที่

หน้า

1

กรอบแนวคิดในการวิจัย

53



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีที่ทันสมัยได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สามารถเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลจากทั่วโลกให้มาอยู่ ณ ที่เดียวกันได้ นั่นคือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อีกทั้งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากได้เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยข้อมูล และบริการต่างๆ มากมาย ประกอบกับปัจจัยทางด้านเครื่องคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลง รวมทั้งการให้บริการในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง มีความสะดวก รวดเร็วและราคาถูกลงกว่าในอดีตเป็นอย่างมาก รวมถึงการพัฒนาศักยภาพ และการเจริญเติบโตทางด้านธุรกิจอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีบทบาทต่อวิถีชีวิตมนุษย์ ผู้ที่ขอมเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีได้ก็มีโอกาสจะประสบผลสำเร็จในการทำงาน ดังนั้นเทคโนโลยีจึงมีอำนาจครอบงำคนในสังคมให้ยอมรับเทคโนโลยีเข้าสู่วิถีชีวิต (อาทิตยา เมืองยม, 2547: 126)

การครอบงำจากเทคโนโลยีได้แพร่กระจายสู่ทุกภาคส่วนของสังคมผลของเทคโนโลยีก่อให้เกิดสิ่งตอบสนองเพื่อความบันเทิงมากมาย หนึ่งในนั้นก็คือ เกมออนไลน์ช่วงเวลาหนึ่งของวัยรุ่นในยุคปัจจุบันนั้นจะใช้เวลาส่วนหนึ่งไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์เป็นเกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป โดยเกมออนไลน์เป็นเกมที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสนทนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเมื่อผู้เล่นเข้าสู่ระบบของเกมผู้เล่นจะสามารถร่วมเล่นกับผู้อื่นได้ซึ่งการเล่นเกมนั้นเกิดขึ้นจากการสร้างสถานการณ์ขึ้นมาโดยมีตัวละครต่างๆ แทนตัวของผู้เล่นและในการเล่นเกมนั้นต้องอยู่ภายใต้กฎกติกาที่กำหนดไว้โดย ลักษณะของเกมออนไลน์คือการสร้างตัวเราให้เข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงเพื่อให้เป็นไปตามความต้องการของผู้เล่น ประกอบกับองค์ประกอบต่างๆ ภายในเกมออนไลน์ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานและรู้สึกอยากเล่น ดังนั้นเกมออนไลน์นั้นเปรียบเสมือนเหรียญสองด้านมีทั้งด้านบวกและด้านลบการเล่นเกมนั้นให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นคือทำให้ผู้เล่นมีการพูดคุยและพบปะกับผู้ที่มีความสนใจในเกมร่วมกันมีการตั้งกลุ่มสังคมในการเล่นเกมนั้นร่วมกันเป็นต้น แต่หากมองในทางกลับกัน เกมออนไลน์ได้แฝงความรุนแรง เช่น ในเกมมีตัวละครที่

ใช้แทนตัวผู้เล่นทั้งที่เป็นคนดีและคนไม่ดีมีการทำร้ายหลอกหลวงผู้อื่นหลอกเงินจากผู้อื่นทั้งในเกมและนอกเกมนอกจากนี้สื่อเกมออนไลน์ยังส่งผลให้เกิดความก้าวร้าวในเด็กเนื่องจากหลายเกมมีความรุนแรงผู้เล่นสามารถตอบโต้ได้ทันทีและยังมีการกระตุ้นพฤติกรรมก้าวร้าวโดยการให้แต้มหรือรางวัลซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการปลุกฝังให้ผู้เล่นตอบโต้กับสถานการณ์ต่างๆ ด้วยความรุนแรงโดยไม่อาจรู้ตัว (ชินวรา ฟาติษฐี, 2550)

กรณีที่เกิดไทยตั้งแต่เด็กในวัยประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาและระดับมหาวิทยาลัย เด็กที่อยู่ในกลุ่มของเด็กประถมศึกษาพ่อแม่ยังพอควบคุมได้ เนื่องจากยังเล็กแต่ในส่วนของเด็กกลุ่มมัธยมจนถึงระดับมหาวิทยาลัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นพ่อแม่จะควบคุมยากเนื่องจากพวกเขาจะมีความเป็นตัวของตัวเองไม่ค่อยเชื่อฟังพ่อแม่ ซึ่งปัญหาที่พบคือหลังจากเด็กวัยรุ่นเล่นเกมแล้วเด็กจะมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปคือเด็กจะขาดทักษะทางสังคมไม่ยุ่งเกี่ยวและไม่สนใจผู้คนรอบข้างจะมุ่งแต่เอาชนะผู้อื่นไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่สิ่งสำคัญคือเด็กวัยรุ่นได้ให้คุณค่าต่อเกมในฐานะวัตถุที่มีอำนาจเหนือตนเองและต้องการบริโภคเกมอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของตนและมีความต้องการแข่งขันเพื่อเอาชนะ มีทัศนคติต่อเกมในด้านบวก แต่ที่จริงแล้วมันเป็นการปลุกฝังทัศนคติ และก่อให้เกิดพฤติกรรมที่รุนแรง โดยไม่คำนึงว่าจะเป็นการกระทำที่ดีหรือไม่ (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2548: 1)

ในวันนี้ของประเทศไทย ดูเหมือนจะเกิดความแตกต่างในทัศนคติของคนในสังคมไทยต่อเกมออนไลน์ซึ่งอาจจำแนกได้เป็น 3 แบบคือ 1) แนวคิดแรกมองว่าเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นสิ่งที่ทำลายสังคมไทย 2) แนวคิดที่สองเป็นมองเกมออนไลน์ทางบวก ส่วนใหญ่คือแนวคิดของกลุ่มคนที่โปรดปรานเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง 3) แนวคิดที่สามคือมองเห็นทวิลักษณ์ของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ที่ทั้งอาจเป็นคุณหรือเป็นโทษต่อผู้เล่นเกมและสังคม อีกทั้งยังพบว่ากลุ่มที่มีทัศนคติด้านลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มักจะเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะพ่อแม่ของเด็กที่ติดเล่นเกมออนไลน์นั่งอมแงม และบุคคลที่พื้นวัยเด็กและเยาวชนแต่ไม่ค่อยได้สัมผัสตัวเกมออนไลน์นัก ขณะที่กลุ่มที่ชื่นชอบเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือเด็กและเยาวชน ทั้งในกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เองและกลุ่มที่ไม่เสพติดเกมออนไลน์เลย น่าสนใจว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มหลังนี้ไม่มีทัศนคติทางลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และยอมรับเสรีภาพของเด็กและเยาวชนกลุ่มแรกที่จะเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยเชื่อว่าส่วนใหญ่ของเด็กและเยาวชนมีความสามารถที่จะควบคุมตนเองมิให้ลุ่มหลงกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนถึงระดับที่จะเป็นภัยต่อตนเองและเชื่อว่ามิเด็กและเยาวชนกลุ่มข้างน้อยเท่านั้นที่เสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนเกิดภัยต่อตนเอง โดยที่เด็กและเยาวชนข้างน้อยนี้จะมีปัญหาอื่นๆ อยู่แล้ว จนมาอาศัยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

เป็นเกราะกันตนเองจากความเจ็บปวดที่ถูกกดทับโดยปัญหาอื่นที่ตนมีอยู่ (ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล, 2547: 38)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ปัจจุบันนี้ วัยรุ่นไทยจำนวนมากนั้นมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ในเชิงบวกนั้นคือสามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ ซึ่งบางครั้งความต้องการนั้นไม่สามารถที่จะเกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษานิติระดับชั้นปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนเนื่องจากเป็นกลุ่มบุคคลที่น่าสนใจมีวิถีชีวิต ค่านิยม สถานะทางสังคม และสถาบันครอบครัวที่มีความหลากหลายแตกต่างกัน มาจากทุกภูมิภาคของประเทศ ตลอดจนการปรับตัวให้สามารถดำเนินชีวิตในช่วงวัยรุ่น จึงทำให้นิสิตกลุ่มนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางสิ่งแวดล้อมรอบตัวอย่างมาก บางส่วนอาศัยอยู่ที่บ้านที่มีผู้ปกครองดูแล บางส่วนเปลี่ยนแปลงมาอาศัยอยู่ในหอพักกับเพื่อน มีร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต มากมายอยู่รายล้อมกับมหาวิทยาลัยและหอพัก จำนวนเงินที่ได้รับเป็นประจำต่อเดือนจากผู้ปกครองก็ได้รับเป็น จำนวนแตกต่างกัน เป็นช่วงของวัยรุ่นตอนปลายที่จะก้าว ไปสู่วัยผู้ใหญ่ ทำให้นิสิตกลุ่มนี้มีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มตัวอย่างนี้มาเป็นตัวแทนของประชากรที่ต้องการศึกษา ผลของการศึกษาอาจเป็นประโยชน์หรือแนวทางสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อรณรงค์และสนับสนุนให้เยาวชนมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและบุคคลรอบข้างต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และการสนับสนุนทางสังคมที่มีผลกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบ ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน จำแนกตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์และการสนับสนุนทางสังคม กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ทำการศึกษานิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1-5 ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตบางเขน ปีการศึกษา 2553 จำนวนประชากร 25,392 คน ที่เล่นเกมออนไลน์หรือที่เคยเล่นเกมออนไลน์
2. ระยะเวลาในการวิจัยตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน ปี 2553 ถึงเดือนมีนาคม ปี 2554

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงทัศนคติ และความแตกต่างของทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน
2. ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์เพื่อใช้ในการวิจัย ดังนี้

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆ ผู้เล่น โดยที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องอยู่ ณ สถานที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อเกมออนไลน์ว่ามีลักษณะอย่างไร ชื่นชอบหรือไม่ชื่นชอบ เห็นด้วยหรือคัดค้าน ซึ่งตามนิยามนี้ เป็นการมองทัศนคติในแง่ความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรม ที่มีต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล หมายถึง ข้อมูลที่บ่งบอกถึงความเป็นลักษณะส่วนตัว ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน โดยข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลนี้ประกอบด้วย เพศ คณะ ชั้นปี ผลการเรียน ที่พักอาศัย รายได้รูปแบบเกมที่ชอบ

การสนับสนุนทางสังคมเกี่ยวกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์จากครอบครัว หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าได้รับการกระทำใดๆ จากครอบครัวที่เป็นการสนับสนุนส่งเสริม การกระตุ้น คอยรับฟังความคิดเห็น การให้คำปรึกษา การชักจูง การเปิดโอกาส การแนะนำหรือให้แนวทาง ให้ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ซึ่งอาจได้รับการสนับสนุนในแง่ของอารมณ์ ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร สิ่งของ หรือเงินก็ได้

การสนับสนุนทางสังคมเกี่ยวกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์จากเพื่อน หมายถึง การรับรู้ได้ว่าได้รับการกระทำใดๆ จากเพื่อน ที่เป็นการสนับสนุนส่งเสริม การกระตุ้น คอยรับฟังความคิดเห็น การให้คำปรึกษา การชักจูง การเปิดโอกาส การแนะนำหรือให้แนวทาง ให้ความรู้ ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ ซึ่งอาจได้รับการสนับสนุนในแง่ของอารมณ์ ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร สิ่งของ หรือเงินก็ได้

แรงจูงใจในการเล่นเกมนด้านความต้องการความอยู่รอด หมายถึง ความต้องการพื้นฐานของร่างกายเพื่อให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ซึ่งเป็นความต้องการในระดับต่ำสุด และมีลักษณะเป็นรูปธรรมสูงสุด ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมหรือความรู้สึกต่างๆ ผ่านทางเกมออนไลน์ อันได้แก่ เล่นเกมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ คลายความเครียด คลายความโกรธ คลายความเหงา หรือเพื่อหารายได้ไปใช้จ่ายในการดำเนินชีวิตประจำวัน

แรงจูงใจในการเล่นเกมนด้านความต้องการการมีสัมพันธภาพ หมายถึง ความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจากบุคคลที่แวดล้อม หรือบุคคลอื่นๆ เป็นความต้องการที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมน้อยกว่าความต้องการความอยู่รอดซึ่งบุคคลจะสนองตอบความต้องการเหล่านี้โดยผ่านทางเกมออนไลน์ ประกอบด้วยความต้องการ การยอมรับ มิตรภาพ ค่ายก้องชมเชย การเข้ากลุ่ม หรือสังคม

แรงจูงใจในการเล่นเกมนั้นด้านความต้องการความเจริญก้าวหน้า หมายถึง ความต้องการในระดับสูงสุดของบุคคล ซึ่งบุคคลจะสนองตอบความต้องการเหล่านี้โดยผ่านทางเกมออนไลน์ ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความต้องการมีความรู้ความสามารถ ความท้าทาย การได้รับชัยชนะ หรือ การได้รับบรรลุถึงจุดประสงค์ที่ตนเองวางไว้



บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

จากการตรวจเอกสาร ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคม
5. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ

ความหมายของทัศนคติ

ความหมายของทัศนคติได้มีผู้รู้ให้ความหมายไว้หลายท่านซึ่งมีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

Rokeach (1970: 10) ให้ความหมายว่าทัศนคติ คือ การผสมผสานหรือจัดระเบียบของความเชื่อที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือสถานการณ์หนึ่งสถานการณ์ใดผลรวมของความเชื่อนี้จะเป็นตัวกำหนดแนวทางของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบเป็นตัวกำหนด โดยเป็นการประเมินผลต่างๆ ไปเกี่ยวกับบุคคลซึ่งรวมถึงตนเองด้วยทัศนคติเกิดขึ้นอย่างมีเป้าหมายและมีผลสืบเนื่องต่อมา

Baron and Byrne (1989: 116) กล่าวว่า ทัศนคติเกิดขึ้น โดยมีระยะเวลาเป็นตัวกำหนด โดยเป็นการประเมินผลต่างๆ ไปเกี่ยวกับบุคคลซึ่งรวมถึงตนเองด้วยทัศนคติเกิดขึ้นอย่างมีเป้าหมายและมีผลสืบเนื่องต่อมา

Robbins (1988: 315) กล่าวว่า ทักษคติ หมายถึง การประเมินค่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่งบุคคล หรือสถานการณ์ไม่ว่าจะเป็นในทางที่ชอบหรือไม่ชอบก็ตาม

Schermerhorn *et al.* (1991: 115) กล่าวว่า ทักษคติ หมายถึง ความเชื่อซึ่งนำไปสู่การปฏิบัติ และวินิจฉัยสถานการณ์ต่างๆ

Shiffman and Kanuk (2000: 200) ได้ให้ความหมายของทักษะคติว่า หมายถึงความโน้มเอียง จากการเรียนรู้ทำให้มีพฤติกรรมที่ชอบหรือไม่ชอบที่มีต่อสิ่งหนึ่ง

Allport (1975 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549: 168) ได้อธิบายความหมายของทักษะคติ โดยจำแนกรายละเอียดเป็น 5 ลักษณะย่อยๆ คือ

1. เป็นสภาพความพร้อมทางจิตที่สร้างขึ้นโดยรับอิทธิพลจากประสบการณ์ ซึ่งอาจ แสดงออกให้เห็นได้ทางพฤติกรรม
2. เป็นความพร้อมที่จะตอบสนอง คือ เมื่อมีทักษะคติที่ดี หรือไม่ดีต่อสิ่งใดก็พร้อมที่จะ ตอบสนองต่อสิ่งนั้นตามลักษณะของทักษะคติที่เกิดขึ้น
3. เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นกลุ่มและจัดระเบียบไว้แล้วในตัวเอง คือ เมื่อเกิดทักษะคติต่อสิ่งใด แล้วก็จะเกิดต่อเนื่องกันและจะติดตามมาด้วยพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กัน
4. เป็นสิ่งที่เกิดจากประสบการณ์ หมายความว่า ประสบการณ์มีส่วนช่วยในการสร้าง ทักษคติที่ดีหรือไม่ดี
5. เป็นพลังสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่แสดงออก

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย (2549: 167) กล่าวว่าทักษะคติ มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า “Aptus” หมายความว่า “เหมาะสม” (Fitness) หรือการปรับให้เหมาะสม (Adaptation) ในทางจิตวิทยาถือว่า ทักษคติเป็นตัวแปรหนึ่งที่ไม่สามารถจะสังเกตเห็นได้ง่าย แต่จะต้องศึกษาค้นคว้าด้วยกรรมวิธี ที่ซับซ้อน

เสรี วงษ์มณฑา (2542: 106) ให้ความหมายเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude) ว่าเป็นความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อบุคคลสิ่งของหรือความคิดทัศนคติเป็นสิ่งที่จะชักนำบุคคลให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2544: 186) ให้ความหมายว่าทัศนคติหมายถึง แนวโน้มที่จะกระทำหรือมีปฏิกิริยาต่อสิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะบางอย่าง ทัศนคตินี้จะแสดงออกให้เห็นจากคำพูดหรือพฤติกรรมเมื่อได้ผลสิ่งที่เกี่ยวข้องกับทัศนคตินั้นคนแต่ละคนจะมีทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากน้อยต่างกัน

จำรอง เงินดี (2552: 75) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าทั้งคน สัตว์ สิ่งของ และสถานการณ์ต่างๆ ที่สร้างให้เกิดมีขึ้นจากประสบการณ์ต่อสิ่งนั้นๆ ในลักษณะของการประเมินค่า การแสดงออกนั้นจะเป็นทิศทางใดทิศทางหนึ่ง และเมื่อเกิดขึ้นแล้วจะมีความคงทนถาวรพอสมควร

สรุป ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือความเชื่อที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งทัศนคตินี้จะเป็นผลมาจากประสบการณ์ของบุคคลนั้นๆ ที่ได้ประสบพบเจอมา อันเป็นเหตุมาจากแรงจูงใจ อารมณ์ การรับรู้ และการตระหนักถึง และจะแสดงผลของทัศนคตินั้นออกมาในรูปแบบของความชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งนั้น

ลักษณะของทัศนคติ

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2544: 186) กล่าวว่า ลักษณะที่สำคัญของทัศนคติ ก็คือ ความเป็นนามธรรม การศึกษาทัศนคติจึงเป็นสิ่งที่สำคัญเพื่อที่จะได้ทำการเปลี่ยนแปลงโดยกระบวนการต่างๆ เช่น การสื่อสาร การโฆษณา การศึกษา เป็นต้น

Sherif (1956 อ้างใน จำรอง เงินดี, 2545: 368) ได้กล่าวถึงลักษณะของทัศนคติไว้ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ ทัศนคติไม่ใช่แรงขับทางร่างกาย ตัวอย่าง เช่น ความหิวเป็นแรงขับทางร่างกาย การเลือกชนิดของอาหารของแต่ละบุคคลเป็นพื้นฐานมาจากการเรียนรู้ทางสังคม ดังนั้น การเลือกอาหารประเภทเนื้อมากกว่าอาหารประเภทปลาจึงถือว่าเป็นทัศนคติ

2. ทักษะคิดเป็นสิ่งที่คงทนถาวร แม้ว่าทักษะคิดเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ โดยสามารถเปลี่ยนแปลงได้เหมือนการเรียนรู้อื่นๆ แต่ก็เป็นการรับรู้ที่ฝังลึกลงไป เช่น บุคคลที่มีการแต่งตัวแบบพิถีพิถัน ระเบียบร้อย จะให้เปลี่ยนการแต่งตัวมาเป็นแบบง่ายๆ ต้องใช้เวลานานจึงจะเปลี่ยนได้ เพราะทักษะคิดมีผลต่ออารมณ์ของเขา

3. ทักษะคิดเป็นสิ่งที่แสดงโดยตรงต่อสิ่งเร้าเป็นอย่างไร ไป บุคคลย่อมแสดงความรู้สึกชอบต่อบุคคลหนึ่งที่เขารู้จัก และอาจแสดงความรู้สึกไม่ชอบกับอีกคนหนึ่งที่เขารู้จักเช่นกัน แสดงว่าเขาจะแยกรับรู้ต่อสิ่งเร้านั้น ๆ

4. ทักษะคิดสามารถเกิดกับทุกๆ สิ่งได้ เช่น กับ บุคคล วัตถุ กลุ่ม สถาบัน แนวความคิด และ ขบวนการต่างๆ ไป เป็นต้น

5. ทักษะคิดเป็นพื้นฐานหรืออย่างน้อยก็เป็นส่วนหนึ่งอันเป็นแรงผลักดันก่อให้เกิดลักษณะนิสัยขึ้น ตัวอย่างเช่น บุคคลที่ชอบเปิดประตูด้วยมือขวาในที่สุดก็จะกลายเป็นนิสัย หรือคนที่มีความเลื่อมใสในศาสนาก็ย่อมมีความผูกพันเกี่ยวข้องในด้านนี้ในที่สุดก็จะกลายเป็นนิสัยขึ้น

สรุปได้ว่า ลักษณะของทักษะคิดเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์เป็นสิ่งที่มียุทธผลต่อความคิดและพฤติกรรมของบุคคลทักษะคิดเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ตามการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมสถานการณ์และเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

องค์ประกอบของทักษะคิด

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย (2549: 170) ได้กล่าวไว้ว่าบุคคลจะมีทักษะคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นวัตถุ สิ่งของ ความคิดหรือบุคคลก็ตาม ล้วนแต่ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ประการ คือ ความคิด (Cognitive) ความรู้สึก (Affective) และพฤติกรรม (Behavior) ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความคิด (Cognitive Component) ประกอบด้วยองค์ความรู้ทั้งหมดที่บุคคลมีอยู่ หรือประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นเป้าหมายของทักษะคิด (Attitude Object) และได้รับรู้ข้อเท็จจริง ได้รับความรู้ รวมถึงความเชื่อต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้นเพิ่มเติมขึ้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective or Evaluative Component) ประกอบด้วย ความรู้สึก และอารมณ์ของบุคคลนั้นต่อเป้าหมายของทัศนคติ ซึ่งเป็นการประเมินค่าความรู้สึก ทางบวก ได้แก่ ชอบ พอใจ เห็นใจ หรือความรู้สึกเชิงลบ ได้แก่ ไม่ชอบ ไม่พอใจ กลัว รังเกียจ ซึ่งจะสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งนั้น

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) ประกอบด้วยความพร้อมของ บุคคลที่จะตอบสนอง (Readiness to Respond) หรือแนวโน้มที่จะแสดงออก (Tendency to Act) ต่อเป้าหมายของทัศนคติเมื่อมีการประมวลความรู้ และประเมินค่าความรู้สึกต่อสิ่งนั้นแล้ว โดย พฤติกรรมจะแสดงออกได้สองลักษณะ คือ พฤติกรรมทางบวก ได้แก่ การยอมรับ สนับสนุน เข้าใจแล้ว ช่วยเหลือ ส่งเสริม และพฤติกรรมทางลบ ได้แก่ การทำลาย ขัดขืน ต่อสู้ ถอยหนี ฯลฯ

Shiffman and Kanuk (2000: 230) กล่าวว่าองค์ประกอบของทัศนคติ ซึ่งนักจิตวิทยาได้ สร้างขึ้น เพื่อศึกษาถึงส่วนประกอบของทัศนคติที่จะอธิบายถึงพฤติกรรม ได้แก่ องค์ประกอบของ ทัศนคติ 3 ประการ (Tricomponent Attitude Model) ซึ่งประกอบด้วย

1. ส่วนของความเข้าใจ (Cognitive Component) หรือ (Thinking) หมายถึง ส่วนประกอบ ซึ่งแสดงถึงความรู้ ความคิด หรือความเข้าใจ หรือเป็นความรู้และการรับรู้จากความเชื่อ หากมีความรู้ หรือความคิดว่าสิ่งใดดี ก็จะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น ไปด้วยเช่นกัน

2. ส่วนของความรู้สึก (Affective Component) หรือ (Feelings) หมายถึง ส่วนประกอบ ซึ่ง แสดงถึงอารมณ์ หรือความรู้สึกของผู้บริโภคที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นตัวเร้าความคิดอีกทางหนึ่ง หากบุคคลมีความรู้สึกด้านบวกต่อสิ่งใดย่อมแสดงถึงความชอบสิ่งนั้น หรือหากบุคคลมีความรู้สึก ด้านลบต่อสิ่งใดแสดงว่าไม่ชอบสิ่งนั้น

3. ส่วนของพฤติกรรม (Conative Component) หรือ (Actions) หมายถึง ส่วนประกอบเป็น ผลมาจากความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึก เกี่ยวข้องกับการกระทำหรือการปฏิบัติในด้านดี หรือ ไม่ดี หรือได้รับสิ่งเร้า แสดงถึงความน่าจะเป็น หรือแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม

องค์ประกอบของทัศนคติ 3 ประการนี้ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยองค์ประกอบ หนึ่งจะส่งผลให้เกิดองค์ประกอบอื่นๆ ตามมา เช่น องค์ประกอบด้านความรู้สึกนึกคิด จะแสดง ออกเป็นความเชื่อ และมีอิทธิพลต่อองค์ประกอบทางด้านความรู้สึก ซึ่งเกิดจากการประเมินเรื่องใด

เรื่องหนึ่ง เมื่อมีความเชื่อต่อเรื่องดังกล่าวแล้วจะส่งผลต่อองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม อันเป็น
แนวโน้มที่จะส่งผลออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด

สรุปได้ว่า ทศนคติเป็นความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งต่างๆ โดยมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบรวมทั้ง
ความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมเฉพาะอย่างทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือเรื่องใด
ผู้วัดอาจจะเลือกวัดองค์ประกอบ ทางกรรูกิด ความรู้สึกหรือการพร้อมกระทำ จะทำการวัด
องค์ประกอบหนึ่งองค์ประกอบใดเพียงด้านเดียว หรือจะวัดทั้งสามองค์ประกอบพร้อมกันก็ได้

การเกิดทัศนคติ

สร้อยตระกูล ดิวนานท์ อรรถมานะ (2545) กล่าวว่าปัจจัยที่ก่อให้เกิดทัศนคติ มีดังนี้

1. ประสบการณ์ส่วนบุคคลการมีประสบการณ์ไม่ว่าจะเป็น โดยทางตรงหรือทางอ้อม
ก่อให้เกิดทัศนคติต่อสิ่งนั้นๆ โดยประสบการณ์ส่วนบุคคลจะกระทบ โดยตรงต่อองค์ประกอบด้าน
ความคิดของทัศนคติประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกพอใจย่อมก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น
ตรงกันข้ามหากประสบการณ์นั้นๆ ก่อให้เกิดความไม่พอใจบุคคลก็จะเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้นๆ
2. การศึกษาเล่าเรียนการอบรมสั่งสอนกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมทั้งที่ได้จากครอบครัว
โรงเรียนสมาคมพรรคการเมืองเป็นต้นทั้งในรูปแบบแผนหรือเป็นทางการและไม่เป็นทางการ
จะเป็นทางที่จะหล่อหลอมก่อให้เกิดทัศนคติในตัวบุคคลได้
3. การเลียนแบบผู้อื่นซึ่งเป็นการเลียนแบบอย่างที่คุณชอบยอมรับหรือเคารพเพื่อทำให้
เข้ากับคนที่ตนนิยมนักใคร่การลอกเลียนแบบนี้อาจก้าว ไปถึงการถ่ายแบบโดยพยายามทำให้ตน
เหมือนกับอีกบุคคลหนึ่งในแง่ความรู้สึกนึกคิดด้วย ทั้งนี้เพื่อจะทำให้ตนเหมือนกับบุคคลที่ตนอยาก
เป็นพวกเดียวกันกับเขา
4. ความประทับใจโดยความประทับใจที่รุนแรงมีส่วนในการสร้างทัศนคติด้วย เช่น การ
เคยเห็นภาพยนตร์แสดงถึงความโหดเหี้ยมของนาซีก็จะเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อนาซีเป็นต้น

Allport (1975) ได้ให้ความเห็นเรื่อง ทักษคติ ว่าอาจเกิดขึ้นจากสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. เกิดจากการเรียนรู้ เช่นเด็กเกิดใหม่จะได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรม และประเพณีจากบิดามารดา ทั้งโดยทางตรง และทางอ้อมตลอดจนได้เห็นแนวการปฏิบัติของพ่อแม่ แล้วรับมาปฏิบัติตามต่อไป
2. เกิดจากความสามารถในการแยกแยะความแตกต่าง คือแยกสิ่งใดดี ไม่ดี เช่นผู้ใหญ่กับเด็กจะมีการกระทำที่แตกต่างกัน
3. เกิดจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งแตกต่างกันออกไป เช่น บางคนมีทัศนคติไม่ดีต่อครู เพราะเคยตำหนิตน แต่บางคนมีทัศนคติที่ดีต่อครูคนเดียวกันนั้น เพราะเคยพูดชมเชยตนเสมอ
4. เกิดจากการเลียนแบบหรือรับเอาทัศนคติของผู้อื่นมาเป็นของตน เช่น เด็กอาจรับทัศนคติของบิดามารดา หรือครูที่ตนนิยมชมชอบมาเป็นทัศนคติของตนได้

Krech and Crutchfield (1948) ได้ให้ความเห็นว่า ทักษคติเกิดขึ้นจากสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. การตอบสนองความต้องการของบุคคล นั้นคือ สิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนได้ บุคคลนั้นก็จะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้นหากสิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนไม่ได้บุคคลนั้นก็จะมีทัศนคติไม่ดีต่อสิ่งนั้น
2. การได้เรียนรู้ความจริงต่างๆ อาจโดยการอ่าน หรือจากคำบอกเล่าของผู้อื่นก็ได้ ฉะนั้นบางคนจึงอาจเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อผู้อื่นจากการฟังคำติชมที่ใครๆ มาบอกไว้ก่อนก็ได้
3. การเข้าไปเป็นสมาชิกหรือสังกัดกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง คนส่วนมากมักยอมรับเอาทัศนคติของกลุ่มมาเป็นของตนหากทัศนคตินั้นไม่ขัดแย้งกับทัศนคติของตนเกินไป

สรุปได้ว่า การเกิดทัศนคตินั้นมาจากประสบการณ์ในการเรียนรู้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่บุคคลได้ประสบพบเจอ ไม่ว่าจะมาจากการฟังคำบอกเล่า การเรียน การอยู่ร่วมในสังคมหรือกลุ่มต่างๆ เป็นต้น ซึ่งล้วนแล้วแต่สามารถสร้างทัศนคติในด้านต่างๆ ให้แก่บุคคล คนนั้นได้

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

สุชา จันท์ธอม (2540: 245–246) กล่าวว่า ทัศนคติบางอย่างพอที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ ถ้าเป็นไปในทางที่จะทำให้บุคลิกภาพเสื่อมเสีย นักจิตวิทยาได้แนะนำวิธีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ 3 ประการ ดังนี้

1. การชักชวน (Persuasion) มีบุคคลจำนวนมากที่สามารถปรับปรุงทัศนคติ หรือเปลี่ยนทัศนคติของตนเสียใหม่หลังจากได้รับคำแนะนำ หรือคำอธิบายให้ทราบความจริง อาจจะเลิกกลัวได้
2. การเปลี่ยนกลุ่ม (Group Change) กลุ่มที่มีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติของบุคคลมาก ฉะนั้น หากจะเปลี่ยนทัศนคติของบุคคลอาจจะลองเปลี่ยนกลุ่มสมาชิกดูอาจช่วยได้ เช่น เด็กที่ขี้เกียจเรียนหนังสือเพราะอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่ขี้เกียจเรียน ถ้าหากจัดกลุ่มเสียใหม่ให้ย้ายไปอยู่กับกลุ่มที่ขยันเรียน เด็กจะค่อยๆ เปลี่ยนมาขยันเรียนตามกลุ่มที่ตนอยู่ก็ได้
3. การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นการชักชวนให้บุคคลหันมาสนใจหรือรับรู้โดยการสร้างสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ เช่น ตั้งชื่อแปลกๆ เพื่อให้คนสนใจ ใช้ภาษาแปลกๆ อ้างว่าเป็นพวกเดียวกันเพื่อให้คนทั่วไปสนใจและเข้ามาหา

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะได้ผลอย่างไรขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. การเลือกรับรู้ (Selective Perception) คนเราจะรับรู้ในสิ่งที่เห็นว่าเหมาะสมกับตนเองเท่านั้น หากสิ่งใดไม่เหมาะสมกับตน ตนจะตัดออกไป คือ ไม่รับรู้นั่นเอง
2. การหลีกเลี่ยง (Avoidance) นั่นคือ คนเราจะรับเอาสิ่งที่ให้ความสุขหรือให้ในสิ่งที่ตนต้องการเท่านั้น ส่วนสิ่งที่จะบังเกิดความทุกข์แก่ตน บุคคลจะไม่ยอมรับ คนชนิดนี้ก็เปลี่ยนทัศนคติได้ยากเช่นเดียวกับพวกแรก

3. การสนับสนุนของกลุ่ม (Group Support) บุคคลที่ประสบความสำเร็จขณะอยู่ในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ก็ไม่อยากจะเปลี่ยนแปลงกลุ่มใหม่เพราะมีความสุข และประสบความสำเร็จแล้วพวกนี้ก็จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติยากเช่นกัน

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2538: 206) กล่าวถึง การเปลี่ยนแปลงทัศนคติว่า มีการเรียนรู้ซึ่งได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัวและแหล่งข้อมูลอื่น และบุคลิกภาพจะทำให้เกิดความรู้สึกทั้งการความคิดและอัตราความเร็วซึ่งทัศนคติจะมีการเปลี่ยนแปลง

ไพบุลย์ อินทรวินา (2527: 14-17) ได้กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่เป็นตัวแปรอิสระได้แก่

1. แหล่งของทัศนคติ (Source) หมายถึง ความน่าเชื่อถือ ความเชี่ยวชาญ และสถานภาพ
2. ข่าวสาร (Message)
3. สื่อ (Media)
4. ผู้รับ (Audience) สำหรับตัวแปรตาม ได้แก่ ความสนใจ (Attention) ความเข้าใจ (Comprehension) การยอมรับ (Yielding of Acceptance) การเก็บจำ (Retention) และการกระทำ (Action)

Herbert (1967) เสนอกระบวนการที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ คือ

1. การยินยอม (Compliance) เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับอิทธิพลของผู้อื่น เพราะต้องการให้ผู้อื่นปฏิบัติต่อตนในทางที่ต้องการ
2. การลอกเลียนแบบ (Identification) จะเกิดขึ้นจากการที่บุคคลยอมรับอิทธิพลของบุคคลอื่นเพราะต้องการสร้างพฤติกรรมของตนให้เหมือนกับบุคคลในสังคม

3. การที่บุคคลยอมรับพฤติกรรมในสังคมที่เหมาะสมกับค่านิยมที่มีอยู่ในตัวเราแล้ว
(Internalization)

จากการที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การเปลี่ยนแปลงทัศนคติขึ้นกับแหล่งของทัศนคติว่า
เป็นอย่างไร มีการส่งข่าวสาร การสื่อสาร ตลอดจนขึ้นกับผู้รับว่าเปิดรับข้อมูลหรือไม่

การวัดทัศนคติ

มีนักจิตวิทยาหลายท่านเสนอรูปแบบของการวัดทัศนคติไว้หลายวิธีซึ่งวิธีที่ได้รับความนิยม
และใช้ในการศึกษาการอย่างต่อเนื่องมีดังนี้

Thurstone (1959: 726) ให้ความเห็นว่าทัศนคติจะวัดโดยตรงไม่ได้แต่จะต้องวัดจากการ
แสดงออกในรูปความคิดเห็นหรือภาษาพูดซึ่งอาจจะวัดได้ไม่แน่นอนนักจึงมีผู้ให้คำแนะนำว่าควร
จะวัดทัศนคติจากพฤติกรรมที่แสดงออกจริงๆแต่ก็มีผู้คัดค้านว่าอาจคลาดเคลื่อนได้เพราะพฤติกรรม
ของคนเราอาจบิดเบือนจากทัศนคติที่มีอยู่จริงดังนั้นเทอร์สโตนจึงให้ความเห็นว่าทั้งภาษาพูดและ
พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นเพียงเครื่องชี้ทัศนคติเท่านั้นย่อมจะมีความคลาดเคลื่อนตามหลักของการ
วัดผลบ้างเขาจึงใช้วิธีวัดทัศนคติจากการตอบว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อความในแบบวัด
ทัศนคติแต่ละข้อไม่สรุปเอาว่าบุคคลนั้นจะต้องปฏิบัติตามในข้อที่ตนเองเห็นด้วย

Likert (1967: 105) ได้สร้างแบบวัดทัศนคติและเป็นที่ยอมรับกับแบบวัดทัศนคติของ
เทอร์สโตนในแบบวัดทัศนคติของลิเคิร์ตกำหนดให้ข้อความทุกข้อในแบบวัดทัศนคติมีความสำคัญ
เท่ากันหมดคะแนนของผู้ตอบแต่ละคนในแบบวัดทัศนคติคือผลรวมของคะแนนทุกข้อในแบบวัด
ทัศนคติซึ่งลิเคิร์ตถือว่าผู้ที่มีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดย่อมจะมีโอกาสที่จะตอบเห็นด้วยกับข้อความที่
สนับสนุนสิ่งนั้นจะมีมากและโอกาสที่จะตอบเห็นด้วยกับข้อความที่ต่อต้านสิ่งนั้นก็จะมีน้อยใน
ทำนองเดียวกันผู้ที่มีทัศนคติไม่ดีต่อสิ่งใดนั้นโอกาสที่จะเห็นด้วยกับข้อความที่สนับสนุนสิ่งนั้นก็จะมี
น้อยและโอกาสที่จะตอบเห็นด้วยกับข้อความที่ต่อต้านสิ่งนั้นก็จะมีมากคะแนนรวมของทุกข้อจะ
เป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงทัศนคติของผู้ตอบในแบบวัดทัศนคติในแต่ละคนวิธีสร้างแบบวัดทัศนคติของ
ลิเคิร์ตขั้นแรกต้องรวบรวมข้อความที่เกี่ยวข้องในสิ่งที่จะศึกษาให้ได้มากที่สุดนำข้อความที่
รวบรวมได้ไปวางไว้กับตัวอย่างประชากรที่ต้องการจะศึกษาวัดทัศนคติจำนวนมากๆ โดยให้
เลือกตอบว่าเห็นด้วยอย่างยิ่งเห็นด้วยไม่แน่ใจไม่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งเพียงอย่างเดียว
หนึ่งต่อข้อความแต่ละข้อผู้ตอบไม่ต้องทำใจ เป็นกลางเหมือนกับการตัดสินข้อความแบบเทอร์

สโตนแต่ตอบความรู้สึกของตนเองได้โดยการเปรียบเทียบทัศนคติให้เป็นคะแนนข้อความแสดงทัศนคติที่ดีถ้าตอบไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 1 คะแนนและเพิ่มขึ้นเรื่อยๆจนถึงคำตอบเห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 5 คะแนนส่วนข้อความแสดงทัศนคติที่ไม่ดีถ้าตอบเห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 1 คะแนนและเพิ่มขึ้นเรื่อยๆจนถึงคำตอบว่าไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับข้อความให้ 5 คะแนนเป็นต้น

Likert (1967) ได้เสนอขั้นตอนการวัดทัศนคติดังนี้คือ

1. ให้เขียนข้อความเกี่ยวกับตัวแปรที่ต้องการจะวัดมาจำนวนหนึ่งควรจะมีจำนวนมากพอสมควรข้อความทั้งหมดนี้ให้มีข้อความที่มองในแง่ดีหรือนิมนานและข้อความที่มองในแง่ร้ายหรือนิเสธ
2. แต่ละข้อความจะมีระดับของการแสดงความคิดเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบว่าข้อความนั้นเป็นข้อความเชิงนิมนานหรือนิเสธ
3. ให้มีการกำหนดคะแนนทั้งข้อความเชิงนิมนานและข้อความเชิงนิเสธในลักษณะตรงกันข้ามและการเพิ่มหรือลดของคะแนนจะต้องเป็นไปในลักษณะเดียวกัน
4. ข้อความที่คัดเลือกมาแล้วเรียบเรียงและตรวจสอบความสมบูรณ์เรียบร้อยแล้วนำไปทดลองใช้
5. นำแบบวัดทัศนคติที่ได้ทดลองแล้วนั้นมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะเลือกเฟ้นเอาเฉพาะข้อความที่ดีมีประสิทธิภาพโดยการนำมาหาค่าสัมประสิทธิ์ความแตกต่าง (Discriminatory Power) และหาค่าคงที่ภายในโดยคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
6. นำข้อมูลที่ผ่านมาการคัดเลือกมาแล้วมาเรียบเรียงเป็นแบบวัดทัศนคติเพื่อทดสอบเป็นข้อมูลต่อไป

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย (2549: 188) การวัดทัศนคติจะวัดในลักษณะของทิศทาง (Direction) และประมาณ (Magnitude) โดยใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้น

ทิศทาง มีอยู่ 2 ทิศทาง คือ ทางบวก หรือ ทางลบ หมายถึง การประเมินค่าของการรู้-รู้สึก และการกระทำไปในทางที่ดี ชอบ พอใจ หรือไม่ดี ไม่ชอบ ไม่พอใจ

ปริมาณ เป็นความเข้มข้นหรือความรุนแรงของทัศนคติไปในทิศทางที่พึงประสงค์ หรือไม่พึงประสงค์นั่นเอง

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2549: 102) ได้สรุปวิธีการวัดทัศนคติไว้ ดังนี้

1. วิธีการสัมภาษณ์ (Interview) เป็นวิธีที่ง่ายและตรงไปตรงมามากที่สุด การสัมภาษณ์ จะต้องเตรียมข้อรายการที่จะซักถามไว้อย่างดี ข้อรายการต้องเขียนเน้นความรู้สึกที่สามารถวัด เจตคติให้ตรงเป้าหมาย ผู้สัมภาษณ์จะได้ทราบความรู้สึก หรือความคิดเห็นของผู้ตอบที่มีต่อสิ่งใด สิ่งหนึ่ง แต่มีข้อเสียว่าผู้ถามอาจจะไม่ได้รับความจริงใจจากผู้ตอบ เพราะผู้ตอบอาจบิดเบือนคำตอบ เนื่องจากเกิดความเกรงกลัวต่อการแสดงความคิดเห็น วิธีแก้ไขคือ ผู้สัมภาษณ์ต้องสร้างบรรยากาศ ในการสัมภาษณ์ให้เป็นกันเอง ให้ผู้ตอบรู้สึกสบายใจ ไม่เคร่งเครียด เป็นอิสระ และแน่ใจว่าคำตอบ ของเขาจะเป็นความลับ

2. วิธีการสังเกต (Observation) เป็นวิธีการที่ใช้ตรวจสอบบุคคลอื่น โดยการเฝ้ามองและจด บันทึกรูปพฤติกรรมของบุคคลอย่างมีแบบแผน เพื่อจะได้รับทราบว่าบุคคลที่เราสังเกตมีเจตคติความ เชื่อ อุปนิสัยเป็นอย่างไร ข้อมูลที่ได้จากวิธีการสังเกตจะถูกต้องใกล้เคียงกับความจริง หรือเป็นที่ เชื่อถือได้เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความคำนึงหลายประการ กล่าวคือควรมีการศึกษาหลาย ๆ ครั้ง ทั้งนี้เพราะ เจตคติของบุคคลมาจากหลาย ๆ สาเหตุ นอกจากนี้ตัวผู้สังเกตเองต้องทำตัวเป็นกลาง ไม่มีความ ลำเอียง และการสังเกต ควรสังเกตหลาย ๆ ช่วงเวลา ไม่ใช่สังเกตเฉพาะเวลาใดเวลาหนึ่ง

3. วิธีการรายงานตนเอง (Self Report) วิธีนี้ต้องการให้ผู้ถูกสอบวัดแสดงความรู้สึกของ ตนเองตามสิ่งเร้าที่เขาได้สัมผัส นั่นคือ สิ่งเร้าที่เป็นข้อคำถามให้ผู้สอบแสดงความรู้สึกออกมาอย่าง ตรงไปตรงมา

4. เทคนิคแบบโปรเจกทีฟ (Projective Techniques) วิธีนี้อาศัยสถานการณ์หลายอย่างไป เร้าผู้สอบ เช่น ประโยคไม่สมบูรณ์ ภาพแปลกๆ เรื่องราวแปลกๆ เมื่อผู้สอบเห็นสิ่งเหล่านี้จะ จินตนาการออกมาแล้วนำมาตีความหมาย จากการตอบนั้น ๆ พอจะรู้ได้ว่ามีเจตคติต่อเป้าเจตคติ อย่างไร

5. การวัดทางสรีรภาพ (Physiological Measurement) การวัดด้านนี้อาศัยเครื่องมือไฟฟ้า แต่สร้างเฉพาะจะวัดความรู้สึกอันจะทำให้พลังงานไฟฟ้าในร่างกายเปลี่ยนแปลง

ดังนั้น ในการวัดทัศนคติต้องกำหนดความหมายและขอบเขตให้ชัดเจน ครอบคลุมประเด็นที่ต้องการวัดทั้งหมดซึ่งต้องไม่เป็นการชี้นำเพราะคำตอบที่ได้จะไม่ได้มาจากความรู้สึกของผู้ตอบแบบสอบถาม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาทัศนคติของนิสิต ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัย-เกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยจะนำวิธีการวัดตามแบบของลิเคิร์ต มาสร้างแบบสอบถาม ในการวัดทัศนคติครั้งนี้ ซึ่งวิธีการวัดตามแบบของลิเคิร์ตเป็นที่นิยมใช้ในการวัดทัศนคติมากที่สุด โดยส่วนใหญ่เป็นการตั้งถามเพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์บ่งชี้ถึงระดับความรู้สึก หรือการประเมินของพวกเขาที่มีต่อข้อความที่ตั้งขึ้นมาอีกทั้งเป็นวิธีที่ง่ายในการเตรียมคำถามและแปลความหมายจากคำตอบ รวมทั้งง่ายต่อผู้ถูกสัมภาษณ์ในการตอบแบบสอบถาม อีกด้วยนั่นคือ คำถามที่ต้องการทราบเกี่ยวกับระดับความเห็นของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้นจะมีจำนวนตัวเลือกที่เท่ากัน อยู่ทั้งสองด้านของคำตอบที่เป็นกลางซึ่งคำตอบทั้งสองด้านนั้นอาจจะได้แก่ “เห็นด้วย” หรือ “ไม่เห็นด้วย” และคำตอบที่เป็นกลางคือ “ไม่มีความเห็น” เป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ความหมายของแรงจูงใจ

โดยปกติแล้วกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในร่างกายนั้นไม่สามารถจำกัดบทบาทและลำดับความสำคัญหรือให้คำนิยามได้ จึงได้มีผู้ใช้คำที่คล้ายคลึงกันกับแรงจูงใจอันได้แก่คำว่าแรงขับเคลื่อน ต้องการการตั้งเป้าหมายแรงกระตุ้น ฯลฯ สิ่งต่างๆเหล่านี้เป็นตัวบ่งบอกให้ทราบถึงสภาวะทางจิตใจ ทั้งสิ้นและยังมีผู้ที่ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้แตกต่างกัน อาทิเช่น

Kidd (1973 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) ได้ให้ความหมายว่าคำว่า “แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักนำบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุกๆวงการ

Lovell (1980: 109 อ้างใน สุวัฒน์ วัฒนวงศ์, 2533: 103) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า “เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”

ลักษณะ สุวัฒน์ (2530:135) กล่าวว่าแรงจูงใจ หมายถึง

1. สภาวะอินทรีย์ถูกกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อบรรลุเป้าหมายของปลายทางที่ตั้งไว้
2. พฤติกรรมที่สนองความต้องการของมนุษย์และเป็นพฤติกรรมที่นำไปสู่จุดหมาย
3. พฤติกรรมที่ถูกกระตุ้น โดยแรงขับของแต่ละบุคคลมีแนวโน้มไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างใดอย่างหนึ่ง และร่างกายอาจสมประสงค์ในความปรารถนาอันเกิดจากแรงขับนั้นได้

บุญใจ ศรีสถิตนรากุล (2550: 10) ได้ให้ความหมายว่า แรงจูงใจเป็นแรงขับภายในหรือเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นทางจิตใจ ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมและการกระทำของบุคคลเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จที่ปรารถนา

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545: 83) ให้ความหมายว่า แรงจูงใจ คือ แรงผลักดันหรือกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม และเป็นแรงที่ให้พลังงานกระตุ้นให้ร่างกายเกิดพฤติกรรม มีการกำหนดทิศทางไว้ว่าจะทำพฤติกรรมไปในทิศทางใดและเป็นแรงกระตุ้นให้บุคคลรักษาพฤติกรรมนั้นไว้

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย (2549: 128) ให้ความหมายว่า แรงจูงใจ คือพลังที่มีอยู่ในตัวบุคคลซึ่งพร้อมที่จะกระตุ้นหรือชี้ทางให้กับอินทรีย์กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

อริยา กูหา (2546: 8) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลให้เราแสดงพฤติกรรมเพื่อที่จะลดแรงขับ หรือเพื่อสนองความต้องการ แต่บางครั้งแรงขับที่เหมือนกันกลับส่งผลให้มีพฤติกรรมที่แสดงออกต่างออกไป

ณัฐยา ไพโรสงบ (2546: 11) ให้ความหมายว่า สภาวะที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม หรือการกระทำกิจกรรมออกมาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตนเองสรุปได้ว่าการจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือคืนรนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่างซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใช่เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดีความชอบ เป็นกรณีพิเศษ

สรุปแรงจูงใจ จึงมีความหมายว่า เป็นสภาวะที่เกิดขึ้นภายในร่างกายหรือจิตใจ ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทางให้ได้ แรงจูงใจชนิดนี้เป็นสิ่งที่ไม่สามารถเห็นได้โดยตรงแต่สามารถเห็นได้จากพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมาลักษณะดังกล่าวนี้นักจิตวิทยาได้ให้ความหมายที่รวมไปถึงความปรารถนาหรือความต้องการของแต่ละบุคคลที่จะไปให้ถึงเป้าหมายที่ตนได้ตั้งไว้

ประเภทของแรงจูงใจ

กังวาน เทียนกันณต์เทศน์ (2535: 392) ได้แบ่งแรงจูงใจออกเป็น 2 ประเภท คือ แรงจูงใจปฐมภูมิหรือแรงขับปฐมภูมิ (Primary Motives หรือ Primary Drives) และแรงจูงใจทุติยภูมิหรือแรงขับทุติยภูมิ (Secondary Motive หรือ Secondary Drives)

แรงจูงใจปฐมภูมิหรือแรงขับปฐมภูมิ สามารถจำแนกออกไป ดังนี้

- แรงจูงใจอันเนื่องมาจากความรู้สึกทางชีวภาพ เช่น ความร้อน ความหนาว และความเจ็บ
- ความหิวกระหาย (Thirst) คือ เมื่อร่างกายขาดน้ำหรือความสมดุลของน้ำในร่างกายเสียไปคือลดน้อยลงจะมีการกระตุ้นทางประสาท ทำให้เกิดความรู้สึกคอแห้งอยากดื่มน้ำแรงจูงใจอัน

เกิดจากความต้องการน้ำนี้เป็นแรงจูงใจที่เรียกว่า “ความกระหาย”

- ความหิว (Hunger) ร่างกายมนุษย์ต้องการอาหารไปบำรุงเลี้ยงให้ร่างกายเจริญเติบโตหรือมีความสมบูรณ์ และให้พลังงานเมื่อร่างกายขาดอาหารย่อมเกิดความรู้สึกหิว

- การนอนเป็นการพักผ่อนร่างกายที่สำคัญที่สุดเป็นการพักให้ร่างกายกลับชุ่มชื้นและมีกำลังวังชาการนอนหลับเป็นแรงขับอย่างหนึ่งที่ทำให้บุคคลต้องพักผ่อนและกิจกรรมอื่นทั้งหมดได้

- ความเป็นบิดามารดา (Parentual) เป็นความรู้สึกอยากเป็นบิดาของเด็กบางคนแต่งงานแล้วไม่มีลูกต้องขอลูกคนอื่นมาเลี้ยงเป็นลูก

- ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ได้แก่ความอยากเปิดภาชนะที่ปิดอยู่ ต้องการรู้ความลับต้องการคำอธิบายสถานการณ์

- ความกลัว (Fear) คนเรมีความกลัวเป็นพื้นฐาน เช่น กลัวความกว้างของทะเล ความไม่มีพื้นฐานแน่นอน เช่น รูปคนหน้าตาบูดเบี้ยว ความมืด ความสูง

- เพศ (Sex) เป็นแรงขับที่ร่างกายเจริญถึงวุฒิภาวะทางเพศฮอร์โมนในร่างกายจะเป็นตัวกระตุ้นสำคัญให้เกิดความต้องการทางเพศเมื่อความรู้สึกต้องการมากพอที่จะผลักดันให้แสดงพฤติกรรมออกมา

- ความรัก (Affection) ความรักชอบพอเกิดจากวุฒิภาวะของมนุษย์ เช่น การรักบิดา มารดาญาติพี่น้อง เป็นต้น การแสดงออกทางด้านความรัก ได้แก่ ความเอื้อเฟื้อช่วยเหลือแบ่งปันซึ่งกันและกัน

- แรงจูงใจที่เนื่องจากการแสดงของสรีระการที่ด้อยอ่อนขับน้ำย่อยออกมา ต่อมาเหงื่อขับเหงื่อเพื่อลดอุณหภูมิ การหายใจความเป็นกรด เป็นต่าง มีผลทำให้ร่างกายแสดงพฤติกรรมออกมา

แรงจูงใจทุติยภูมิหรือแรงจูงใจทุติยภูมิ เป็นแรงจูงใจที่ได้รับจากการเรียนรู้ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม สามารถจำแนกออกได้ ดังนี้

- แรงจูงใจเพื่อให้มีฐานะทางสังคม (Social Status) ได้แก่การที่มนุษย์ต้องการตำแหน่งหน้าที่การงานให้สูงขึ้นอยากมีเกียรติยศและอำนาจที่จะบังคับบัญชาผู้อื่น ดังนี้ เป็นต้นจัดเป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่ง

- ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในทางสังคมเป็นสิ่งที่ได้รับการอบรมสั่งสอนมาตั้งแต่เด็ก เช่นการต้อนรับแขกผู้ที่มาเยี่ยมเยียน การติดต่อ การเข้าสมาคม สมาชิกของชมรมสโมสร

- ความก้าวหน้า จัดเป็นแรงจูงใจที่ต้องการทำร้าย รุกราน ข่มขู่ทำให้เจ็บกายหรือทำลายตนเอง สิ่งที่เป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการกระทำที่ก้าวร้าวจะเป็นแรงผลักดันให้แสดงพฤติกรรม เราเรียก แรงจูงใจชนิดนี้ว่าแรงจูงใจก้าวร้าว

ถวิล ชาราโกชน์ (2532: 68-70) ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจทางสังคมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Affiliation Motive) การดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีความสุขเป็นสิ่งจำเป็นที่มนุษย์ทุกคนปรารถนาที่จะให้เป็นไป การมีเงินทองใช้สอย มีสิ่งอำนวยความสะดวก และความสุขสบายอย่างครบครันคงจะไม่ทำให้บุคคลมีความสุขอย่างสมบูรณ์ทั้งนี้เพราะธรรมชาติแล้วมนุษย์มีความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่ง ได้แก่การเป็นที่ยอมรับของคนอื่น การได้รับความนิยชมชอบจากคนอื่นหรือความรักใคร่ชอบพอกจากคนอื่น

2. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motive) ลักษณะที่สำคัญของมนุษย์ประการหนึ่ง ได้แก่ ความต้องการที่จะได้มาซึ่งอิทธิพลที่เหนือคนอื่น ๆ ในสังคมซึ่งลักษณะอันนี้ทำให้บุคคลแสวงหาอำนาจ กระทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจเพราะเกิดความรู้สึกว่าการทำอะไรได้เหนือคนอื่นเป็นความภาคภูมิใจอย่างหนึ่งของคนจึงเป็นสาเหตุให้เกิดแรงจูงใจใฝ่อำนาจ

3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นแรงจูงใจประเภทหนึ่งที่ดูเหมือนว่าจะกล่าวถึงมากกว่าแรงจูงใจทางสังคมประเภทอื่นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็น

แรงจูงใจที่เกิดขึ้นหลังจากการคาดหวังของบุคคลซึ่งอาจจะได้พบหรือมีประสบการณ์จากสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนเป็นรอยประทับใจมาตั้งแต่เล็กๆ แล้วเขาก็พยายามที่จะก้าวไปสู่ความสำเร็จอันนั้น

ลีทริโซค วรานุสันติกุล (2548: 51-52) ได้แบ่งแรงจูงใจออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการของบุคคลที่จะกระทำกิจกรรมเพื่อที่จะทำให้ตนเองมีความรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถและตนเองเป็นผู้ลิขิตชีวิตของตนเองเมื่อไรที่สามารถทำสิ่งต่างๆ จนประสบผลสำเร็จได้ ก็จะเกิดความพึงพอใจ
2. แรงจูงใจภายนอก (External Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากการได้รับการกระตุ้นจากสิ่งจูงใจนอกตัวบุคคล เช่น เงินรางวัล คำชม เป็นต้น

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2535: 111-113) ได้แบ่งแรงจูงใจออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจทางด้านร่างกาย เป็นแรงผลักดันที่เกิดขึ้นพร้อมกับความต้องการมีชีวิตการดำรงชีวิต ไม่จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์การเรียนรู้แต่อย่างใด แรงจูงใจประเภทนี้ ได้แก่
 - ความหิว คนเราต้องการอาหารเข้าสู่ร่างกายเพื่อหล่อเลี้ยงชีวิต
 - ความกระหาย เมื่อร่างกายของคนขาดน้ำทำให้เรารู้สึกลำคอแห้งผากเกิดความต้องการที่จะได้น้ำดื่ม
 - ความต้องการทางเพศ ความต้องการด้านนี้จะเริ่มขึ้นเมื่อคนเราเข้าสู่วัยรุ่นและผู้ใหญ่ อาจจะลดลงเมื่อมีอายุมากขึ้นตามลำดับ
 - ความต้องการอุณหภูมิที่เหมาะสม สิ่งมีชีวิตจะดำรงชีวิตอยู่ได้ก็ต้องอาศัยอุณหภูมิที่เหมาะสมอุณหภูมิในร่างกายที่ไม่สูงหรือต่ำจนเกินไป

- การหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด แรงขับเคลื่อนนี้เกิดจากความต้องการหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด เพื่อให้ร่างกายเกิดความปลอดภัย

- ความต้องการการพักผ่อน เมื่อร่างกายเกิดความเหน็ดเหนื่อยเนื่องจากการใช้พลังงานออกแรงในการทำงานเราต้องการนอนหลับและพักผ่อน

- ความต้องการอากาศบริสุทธิ์ ที่มีก๊าซออกซิเจน

- ความต้องการจับถ้ำ เป็นการจับของเสียออกจากร่างกายเป็นสิ่งจำเป็นเช่นเดียวกับอาหารและน้ำ

2. แรงจูงใจทางจิตใจและสังคม แรงจูงใจประเภทนี้ค่อนข้างจะสลับซับซ้อน เกิดขึ้นจากสภาพสังคม วัฒนธรรมการเรียนรู้และประสบการณ์ที่บุคคลนั้น ได้รับและเป็นสมาชิกอยู่ แยกออกได้ดังนี้

- ความต้องการที่เกิดจากสังคมที่เป็นมรดกตกทอดทางวัฒนธรรมและกลายมาเป็นลักษณะนิสัยประจำตัวของแต่ละคน

- ความต้องการทางสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้ เราต้องมีประสบการณ์และการเรียนรู้มาก่อนจึงจะเข้าใจและเลือกปฏิบัติได้

Tomas (1970 อ้างใน สุรางค์ จันทร์เอม, 2540: 21) ได้แบ่งแรงจูงใจออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจด้านความมั่นคงปลอดภัย เช่น การที่บุคคลสร้างที่อยู่อาศัย ศึกษาเล่าเรียนก็เนื่องมาจากแรงจูงใจประเภทนี้

2. แรงจูงใจด้านการตอบสนอง เช่น การที่บุคคลเข้าสังคม การอยู่รวมกันเป็นหมู่พวก การแต่งงานเกิดจากความต้องการการตอบสนองจากผู้อื่นนั่นเอง

3. แรงจูงใจด้านการยอมรับนับถือจากผู้อื่น การที่บุคคลพยายามช่วยเหลือผู้อื่นหรือการที่พยายามทำความดีต่างๆ ก็ต้องการให้ผู้อื่นยกย่องนับถือ

4. แรงจูงใจด้านประสบการณ์ใหม่ๆ การที่บุคคลจัดให้มีการทัศนจร การเปลี่ยนสถานที่การศึกษาสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ อยู่เสมอนั้น เนื่องจากต้องการประสบการณ์ที่แปลกๆ ออกไปนั่นเอง

Hillgard (1940 อ้างใน สถิต วงศ์สวรรค์, 2529: 426-427) ได้แบ่งแรงจูงใจที่มนุษย์มีอยู่ ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจเพื่อการอยู่รอด (The Survival Motives) เป็นความต้องการทางกายซึ่งขาดเสียมิได้ เช่น อาหาร อากาศ น้ำ เป็นต้น

2. แรงจูงใจทางสังคม (The Social Motives) เป็นแรงจูงใจอันเกิดจากความต้องการทางสังคมเป็นแรงจูงใจเพื่อเข้าสังคม ในการเกี่ยวข้องกับผู้อื่น เช่น ความรักการยอมรับนับถือ เป็นต้น

3. แรงจูงใจเพื่ออวดตน (Ego Motives) คือ แรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการชื่อเสียง

สรุปได้ว่า ประเภทของแรงจูงใจที่แต่ละท่านได้กล่าวมาข้างต้นนั้น เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่าจะมีแหล่งการแยกประเภทเป็นแบบเดียวกันคือเป็นแรงจูงใจที่มีพื้นฐานมาจากสภาพทางความต้องการเพื่อการตอบสนองของร่างกาย ไม่ได้เกิดมาจากการเรียนรู้ และแรงใจที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากการเรียนรู้ และทำให้เกิดพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ ของแต่ละบุคคล

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of needs theory)

Maslow (1970 อ้างใน จิราภา เต็งไทรรัตน์, 2543) เป็นนักจิตวิทยาด้านมนุษยสัมพันธ์ ทฤษฎีการจูงใจของเขาเป็นที่กล่าวขวัญอย่างแพร่หลายเกี่ยวข้องกับความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ มาสโลว์มองว่าความต้องการของมนุษย์มีลักษณะเป็นลำดับขั้น จากระดับต่ำสุด ไปยังระดับสูงสุด เมื่อความต้องการในระดับหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์ก็จะมีความต้องการอื่นในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

Maslow ได้จัดลำดับความต้องการของมนุษย์เป็น 5 ชั้น เรียงลำดับความต้องการจากชั้นต่ำสุดจนถึงชั้นสูงสุด ดังนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์เพื่อความอยู่รอด เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค อากาศ น้ำดื่ม การพักผ่อน เป็นต้น
2. ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง (Security or safety needs) เมื่อมนุษย์สามารถตอบสนองความต้องการทางร่างกายได้แล้ว มนุษย์ก็จะเพิ่มความต้องการในระดับที่สูงขึ้นไป เช่น ความต้องการความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ความต้องการความมั่นคงในชีวิตและหน้าที่การงาน
3. ความต้องการความผูกพันหรือการยอมรับ (ความต้องการทางสังคม) (Affiliation or Acceptance needs) เป็นความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ เช่น ความต้องการให้และได้รับซึ่งความรัก ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ความต้องการได้รับการยอมรับ การต้องการได้รับความชื่นชมจากผู้อื่น เป็นต้น
4. ความต้องการการยกย่อง (Esteem needs) หรือ ความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นความต้องการการได้รับการยกย่อง นับถือ และสถานะจากสังคม เช่น ความต้องการได้รับความเคารพนับถือ ความต้องการมีความรู้ความสามารถ เป็นต้น
5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล เช่น ความต้องการที่จะทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ ความต้องการทำทุกอย่างเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง เป็นต้น

ความต้องการทั้ง 5 ชั้นนี้ เรียงตามลำดับเหมือนขั้นบันไดความต้องการทางกายเป็นความต้องการขั้นต้นที่สุดที่เป็นพื้นฐานสำหรับความต้องการขั้นต่อไปการพัฒนาจิตใจจะเป็นการพัฒนาในระดับความต้องการ คือเมื่อบุคคลสามารถสนองความต้องการทางกายแล้วก็พยายามหาทางสนองความต้องการด้านความปลอดภัยต่อไปเมื่อมีความมั่นคงปลอดภัยพอสมควรก็สนองความต้องการด้านความรักความเป็นเจ้าของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของสังคม ลำดับต่อไปก็เป็น

การแสวงหาชื่อเสียงเกียรติยศและต้องการที่จะแห่งตนในลำดับสูงที่สุดและจากทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ สามารถแบ่งความต้องการออกได้เป็น 2 ระดับ คือ

1. ความต้องการในระดับต่ำ (Lower order needs) ประกอบด้วยความต้องการทางร่างกาย ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง และความต้องการความผูกพันหรือการยอมรับ
2. ความต้องการในระดับสูง (Higher order needs) ประกอบด้วย ความต้องการการยกย่อง และความต้องการความสำเร็จในชีวิต

ทฤษฎีการจูงใจ ERG ของ Alderfer

Alderfer (1979 อ้างใน สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2548) ได้พัฒนาทฤษฎี ERG โดยยึดถือพื้นฐานความรู้จากทฤษฎีของ Maslow โดยตรงแต่มีการสร้างรูปแบบที่เป็นจุดเด่นที่ต่างไปจากทฤษฎีของ Maslow คือ เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ แต่ไม่คำนึงถึงขั้นความต้องการว่า ความต้องการใดเกิดขึ้นก่อนหรือหลัง และความต้องการหลายๆอย่างอาจเกิดขึ้นพร้อมกันได้ ความต้องการตามทฤษฎี ERG จะมีน้อยกว่าความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ประการ ดังนี้

1. ความต้องการเพื่อความอยู่รอด (Existence needs (E)) เป็นความต้องการพื้นฐานของร่างกายเพื่อให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ได้ เช่น ความต้องการอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค เป็นต้น เป็นความต้องการในระดับต่ำสุดและมีลักษณะเป็นรูปธรรมสูงสุด ประกอบด้วยความต้องการทางร่างกายบวกด้วยความต้องการความปลอดภัยและความมั่นคงตามทฤษฎีของมาสโลว์
2. ความต้องการมีสัมพันธภาพ (Relatedness needs (R)) เป็นความต้องการที่จะให้และได้รับไมตรีจิตจากบุคคลที่แวดล้อม เป็นความต้องการที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมน้อยลง ประกอบด้วยความต้องการความผูกพันหรือการยอมรับ (ความต้องการทางสังคม) ตามทฤษฎีของมาสโลว์
3. ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth needs (G)) เป็นความต้องการในระดับสูงสุดของบุคคลซึ่งมีความเป็นรูปธรรมต่ำสุดประกอบด้วยความต้องการการยกย่องบวกด้วยความต้องการประสบความสำเร็จในชีวิตตามทฤษฎีของมาสโลว์

มีความแตกต่างสองประการระหว่างทฤษฎี ERG และทฤษฎีลำดับความต้องการ คือ ประการแรก มาสโลว์ยืนยันว่า บุคคลจะหยุดอยู่ที่ความต้องการระดับหนึ่งจนกว่าจะได้รับการตอบสนองแล้ว แต่ทฤษฎี ERG อธิบายว่า ถ้าความต้องการระดับนั้นยังคงไม่ได้รับการตอบสนองต่อไปบุคคลจะเกิดความคับข้องใจแล้วจะถดถอยลงมาให้ความสนใจในความความต้องการระดับต่ำกว่าอีกครั้งหนึ่งประการที่สอง ทฤษฎี ERG อธิบายว่าความต้องการมากกว่าหนึ่งระดับอาจเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกันหรือบุคคลสามารถถูกจูงใจด้วยความต้องการมากกว่าหนึ่งระดับในเวลาเดียวกัน เช่นความต้องการเงินเดือนที่สูง (E) พร้อมกับความต้องการทางสังคม (R) และความต้องการโอกาสและอิสระในการคิดตัดสินใจ (G)

จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจนั้นสามารถกล่าวได้ว่าแรงจูงใจเป็นอิทธิพลหรือสภาพภายในร่างกายที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคลหรืออาจเกิดจากการกระตุ้นจากปัจจัยภายนอก เช่น วัฒนธรรม ชั้นสังคม ซึ่งล้วนแล้วแต่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติทั้งสิ้น ซึ่งจะได้กล่าวถึงว่าแรงจูงใจต่าง ๆ นั้นก่อให้เกิดความต้องการหรือมีอิทธิพลอย่างไรกับวัยรุ่นซึ่งในที่นี้ประชากรในการทำวิจัยของผู้วิจัย ได้แก่ นิสิต ระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น

ความหมายของคำว่าวัยรุ่น

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2540: 329) ได้กล่าวว่าวัยรุ่น (Adolescent) ในทศวรรษที่ผ่านมาคือบุคคลที่มีอายุประมาณ 12-18 ปี แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่าช่วงความเป็นวัยรุ่นได้ขยายเพิ่มขึ้นเป็น 12-25 ปี โดยให้เหตุผลว่าเด็กทุกวันนี้ต้องอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้นการเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจต้องใช้เวลาออกไปอีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจ (Maturity) ช้ากว่ายุคสมัยที่ผ่านมาแบ่งช่วงระยะวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะวัยแรกรุ่น(12-15 ปี) ระยะวัยรุ่นตอนกลาง (16-17 ปี) และระยะวัยรุ่นตอนปลาย(18-25 ปี) และให้ความสำคัญกับช่วงระยะวัยรุ่นอย่างมาก เพราะเชื่อว่าเป็นช่วงเวลาคาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กต่อเนื่องกับความเป็นผู้ใหญ่ เป็นเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตเด็ก ถ้าเด็กวัยรุ่นคนใดดำเนินชีวิตในช่วงเวลานี้ผ่านพ้นไปอย่างราบรื่น เด็กวัยรุ่นผู้นั้นย่อมเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ได้ดี แต่ถ้าเป็นไปในทางตรงกันข้ามแล้ว เด็กวัยรุ่นนี้จะเป็นวัยที่ประสบความยุ่งยากอย่างมาก

โศภณท์ นุชนาถ (2542: 1) กล่าวถึงวัยรุ่นว่า หมายถึง เป็นวัยที่เจริญเติบโตเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศอย่างสมบูรณ์ เป็นการเจริญพร้อมๆกันไปกับทุกๆด้านทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นวัยที่กำลังจะพัฒนาตนเองไปสู่วัยผู้ใหญ่ต่อไป

วรารภณ์ ตระกูลสฤณี (2543: 103) กล่าวว่า วัยรุ่นในภาษาอังกฤษว่า Adolescence ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Adollescere หมายถึง เจริญสู่วุฒิภาวะ

อัมพวัน อัมพรสินธุ์ (2544: 4) กล่าวว่าวัยรุ่น คือ ช่วงวัยที่เด็กกำลังเจริญเติบโตไปถึงขั้นวุฒิภาวะซึ่งต้องอาศัยการเจริญเติบโตทั้งทางร่างกาย และจิตใจไปพร้อมๆ กัน

Hall (1904 อ้างใน โสภา ชิปลมน์, 2543: 109) กล่าวถึงวัยรุ่นว่าเป็นวัยของพายุบุแคมและความกดดันวัยรุ่นเป็นวัยของการกระทำที่เหมือนเด็กแต่ก็เหมือนผู้ใหญ่ด้วย ระยะเวลาของวัยรุ่นจัดว่าเป็นระยะที่ยาวนานคือเริ่มตั้งแต่วัยเด็กตอนปลายจนย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่เพราะฉะนั้นในช่วงวัยรุ่นจึงยังคงมีการแสดงออกถึงการกระทำที่ยังเป็นเด็กอยู่หลายอย่างแม้ว่าจะเป็นเวลาที่เด็กกำลังเจริญเติบโตขึ้นเรื่อย ๆก็ตามวัยรุ่นถูกจัดว่าเป็นช่วงเวลาที่ไม่สมควรได้รับการปฏิบัติเยี่ยงเด็กแต่ก็ยังไม่พร้อมที่จะได้รับการปฏิบัติดังเช่นผู้ใหญ่ช่วงเวลาจึงคาบเกี่ยวอยู่ในระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ซึ่งนำไปสู่ปัญหาด้านการปฏิบัติตนอย่างมากมาย

ดังนั้นสรุปได้ว่า วัยรุ่น หมายถึง วัยที่มีการพัฒนาจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่โดยมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และความรู้สึกนึกคิด ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ดังเช่นประชากรที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา คือ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายที่เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ ระหว่างรอยต่อของอายุในวัยรุ่นที่กำลังจะก้าวไปสู่วัยผู้ใหญ่เต็มตัวในอนาคต มีความเป็นอิสระมากขึ้นกว่าช่วงที่เป็นเด็กมัธยมปลายและมีเวลาว่างในระหว่างเรียนมากกว่าอีกทั้งยังเป็นวัยที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ว่าสิ่งใดควรสิ่งใดไม่ควรและสภาพแวดล้อมก็ยังคงเปลี่ยนแปลงไปมากกว่าเดิม จากการศึกษาจะต้องมาอาศัยอยู่หอพัก หรือมีสังคมกลุ่มเพื่อนที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งในช่วงนี้จะมีการปรับเปลี่ยนตัวเองค่อนข้างมาก

พัฒนาการของวัยรุ่น

สุชา จันท์ธอม (2544: 74) กล่าวว่า พัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่นดำเนินมาอย่างต่อเนื่อง จากวัยทารก (แรกเกิด-2 ขวบ) วัยเด็กตอนต้น (3-5 ขวบ) วัยเด็กตอนกลาง (6-9 ปี) วัยเด็กตอนปลาย (10-12 ปี) และพัฒนาเข้าสู่วัยรุ่น (13-20 หรือ 24 ปี) ซึ่งระยะที่มีความสัมพันธ์กันมากที่สุดคือ วัยเด็กตอนปลาย และวัยรุ่นตอนต้นถ้าเด็กในระยะเวลาวัยนี้ได้รับการเลี้ยงดูมาอย่างดีเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นก็จะมีปัญหาน้อยและหากผู้ใหญ่ปฏิบัติต่อเด็กวัยรุ่นอย่างเหมาะสมเด็กวัยรุ่นก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี

วินัดดา ปิยะศิลป์ (2540: 126) ได้แบ่งพัฒนาการของเด็กวัยรุ่นจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงอายุ คือ วัยแรกรุ่น (10-13 ปี) ช่วงเด็กวัยรุ่นตอนกลาง (14-16 ปี) และตอนปลาย (17-19 ปี) ซึ่งตามความเป็นจริงพัฒนาการของเด็กวัยรุ่นใน 3 กลุ่มนี้ มีความคาบเกี่ยวเหลื่อมล้ำกันและกันอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ที่จำเป็นต้องแยกจากกัน ทั้งนี้เพื่อจะชี้ให้เห็นถึงลักษณะที่เด่นพิเศษของวัยรุ่นแต่ละช่วง ดังนี้

1. วัยแรกรุ่นเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบเป็นระยะเวลานานประมาณ 2 ปี และมักอยู่ในช่วง 10-13 ปี โดยจะมีความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อไปยังจิตใจและแปรปรวนง่าย
2. วัยรุ่นตอนกลาง เป็นช่วงที่วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มสาวได้แล้วซึ่งอยู่ในช่วงประมาณอายุ 14-16 ปี มีความคิดที่ลึกซึ้ง จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และ
3. วัยรุ่นตอนปลายจะอยู่ในช่วงอายุ 17-19 ปี เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่เหมาะสม และเป็นช่วงเวลาที่ จะมีความผูกพันแน่นแฟ้นกับเพื่อนต่างเพศสภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

ในการศึกษานี้ผู้วิจัยทำการศึกษาในนิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1-5 ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ซึ่งอยู่ในช่วงของวัยรุ่นตอนปลายเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงให้เห็นได้ชัดเจนทุกระบบ ทั้งร่างกาย จิตใจ และจะเริ่มมีความรู้สึกนึกคิดที่มีความมั่นคงมากกว่าวัยรุ่นตอนกลางและวัยแรกรุ่นที่มีความรู้สึกแปรปรวนง่าย อีกทั้งยังเริ่มหาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามที่สลัดความเป็นเด็ก ๆ ที่ยังผูกพันและพึ่งพาพ่อแม่อยู่

ลักษณะและประเภทอารมณ์ของวัยรุ่น

สุชา จันทน์เอม (2540: 138) ได้สรุปลักษณะและประเภทอารมณ์ของวัยรุ่นที่ควรทราบไว้ ดังนี้

1. เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง (Period of Reconstruction) ในวัยนี้ความเจริญเติบโตทางร่างกายจะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วและจะค่อยช้าลงในตอนปลาย
2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง (Period of Transformation) ในวัยนี้เป็นวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับชีวิตของวัยรุ่นมากมายทั้งในด้านร่างกายจิตใจและความรู้สึกนึกคิด
3. เป็นวัยที่มีความคิดอยากเป็นอิสระ (Period of Independence) โดยเริ่มคิดพึ่งพาตนเอง อยากเรียนรู้ความผิดพลาดด้วยตัวเองมากกว่าที่จะเรียนรู้จากคำสอนชอบโต้เถียงถ้าได้รับการขัดขวางอย่างรุนแรง มักมีความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจและหาทางออกในทางผิดๆ
4. เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา (Period of Problems) โดยวัยนี้เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ซึ่งเรียกว่าวัยรุ่นกฤตปัญหาต่างๆ ในการปรับตัวมักเกิดขึ้นเสมอมีการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ภูมิต้านทานแสดงออกทางด้านอารมณ์อย่างรุนแรงและรวดเร็ว อาจเรียกอีกอย่างว่าเป็นวัยพายุบูแคม และความเครียด (Storm and Stress)

ประเภทอารมณ์ของวัยรุ่น มีดังนี้

1. ประเภทก้าวร้าวรุนแรง เช่น อารมณ์โกรธ อิจฉา เกือบชิง
2. ประเภทเก็บกดเอาไว้ เช่น ความกลัว ความวิตกกังวล ความเศร้าใจ กระทบกระเทือนใจ สลดหดหู่ ขยะแขยง เสียใจอารมณ์ประเภทนี้เป็นอันตรายต่อวัยรุ่นมากที่สุด
3. อารมณ์สนุก เช่น ความรักชอบ สุขสบาย พอใจตื่นเต้น

สรุปได้ว่า ลักษณะและประเภทอารมณ์ของวัยรุ่นมีมากมายหลายแบบที่แสดงออก ซึ่งเป็น จะมีความแปรปรวนของอารมณ์รวดเร็ว การที่เราสามารถรับรู้ และเข้าใจลักษณะและประเภท อารมณ์ของวัยรุ่น ก็จะสามารถทำให้ผู้คนรอบข้างเข้าถึงตัววัยรุ่นได้มากขึ้น สามารถเข้าใจเขาใน เวลาที่เกิดปัญหาขึ้น การหาทางแก้ไขปัญหานั้นก็ทำได้ง่ายขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการของวัยรุ่น

ศรีเรื่อน แก้วกั้งวาล (2540: 360–361) กล่าวว่า วัยรุ่นจัดเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ ของชีวิต เป็นช่วงเวลาที่สำคัญ ดังนั้นความต้องการของวัยรุ่นจึงมีความสำคัญตามไปด้วย ซึ่งความ ต้องการของวัยรุ่นสามารถจำแนกได้ ดังนี้

1. ต้องการความเป็นอิสระเป็นของตัวเอง ไม่ต้องการอยู่ภายใต้คำสั่งของใครเพราะวัยรุ่น เชื่อว่าลักษณะที่เป็นเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่คือ ความเป็นอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน
2. ต้องการมีตำแหน่ง (Status) รวมทั้งต้องการความสนับสนุน (Approval) ทั้งจากผู้ใหญ่ และเพื่อนร่วมรุ่น
3. ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกๆใหม่ๆชอบความท้าทายที่ตื่นเต้น กลียดความ ซ้ำซากจำเจชอบทดลองยิ่งถูกห้ามยิ่งอยากลองฉะนั้นระยะนี้วัยรุ่นมักชอบฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ ระเบียบ ต่างๆ
4. ต้องการรวมพวกพ้องค่อนข้างสูง เพราะการรวมพวกพ้องเป็นวิถีทางให้วัยรุ่นได้รับ สนองความต้องการหลายประการ เช่น ความรู้สึกอบอุ่นการได้รับยกย่อง ความรู้สึกว่ามีผู้ที่เข้าใจตน และร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน
5. ต้องการความรู้สึกมั่นคง อบอุ่นใจ และปลอดภัย เพราะวัยรุ่นมีอารมณ์วันไหนง่าย เปลี่ยนแปลงง่ายสับสนและลังเลง่าย จึงมีความต้องการเช่นนี้ค่อนข้างสูง

6. ต้องการความถูกต้องความยุติธรรมเพราะถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังต่อความถูกต้องยุติธรรมตามที่ตนเองเป็นอย่างยิ่งและอยากทำอะไรหลายๆอย่างเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่ส่วนบุคคลและสังคม

7. ต้องการความงดงามทางร่างกายไม่ว่าวัยรุ่นชายหรือหญิงต่างต้องการให้ผู้อื่นรู้สึกชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ของตนที่เหมาะสมตามเพศของตนทั้งสิ้นเพราะคิดว่าความงามทางกายเป็นแรงจูงใจให้เข้ากลุ่มได้ง่ายเป็นที่ยอมรับของสังคมและดึงดูดใจเพศตรงข้าม ฉะนั้น จึงให้ความสำคัญใส่ใจต่อการออกกำลังกาย ลักษณะอาหารที่รับประทานทรงผมเสื้อผ้าเครื่องประดับสุขภาพอนามัยความงดงามทางกายนับเป็นส่วนหนึ่งของความภูมิใจ และความมั่นใจในตัวเองของวัยรุ่น

8. ต้องการประพุดิตนเหมาะสมตามบทบาททางเพศ จุดประสงค์เหล่านั้นเป็นสิ่งลึกซึ้งมากในขณะนี้ผู้ที่มีความรู้สึกกว่าตนเอง “ไม่สมเป็นชายชาตรี” หรือ “ไม่สมเป็นหญิงสาว” จะรู้สึกไม่แน่ใจและไม่สบายใจเกี่ยวกับตนเองความรู้สึกเช่นนี้ถ้าบังเกิดกับคนใดแล้วผู้นั้นย่อมพยายามแก้ไขทุกวิถีทางโดยทั่วไปทั้งหญิงและชายวัยรุ่นพยายามประพุดิตนเพื่อให้ดูงดงามสมเป็นสุภาพสตรีหรือดูแข็งแรงบึกบึนสมชายชาตรีตามแบบที่ตนนิยมส่วนผู้ที่รู้ตัวว่ามีบทบาททางเพศแบบลักเพศมักรวมกลุ่มกับผู้ที่มึลักษณะคล้ายคลึงกันยิ่งสังคมปัจจุบันยอมรับสิ่งเหล่านี้อย่างเปิดเผยการรวมกลุ่มของบุคคลพวกนี้ในสังคมเพศยิ่งแน่นแฟ้นและเปิดเผยยิ่งขึ้น

9. ต้องการเลือกอาชีพวัยรุ่นตอนปลายจะมองเห็นความสำคัญของอาชีพและเข้าใจว่าอาชีพนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมอีกทั้งอาชีพยังเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงสถานะความเป็นผู้ใหญ่

โสภราช ปีลมันน์ (2543: 116) กล่าวอีกว่า จากการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาทางด้านร่างกายและอารมณ์ของวัยรุ่นจึงมีผลทำให้ความต้องการของวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเริ่มจากการที่ไม่ยึดครอบครัวเป็นหลักเหมือนในสมัยเด็กๆ ที่พ่อแม่มีอิทธิพลต่อเด็กอย่างมากในการสร้างทัศนคติและความประพฤติต่าง ๆ ความต้องการของวัยรุ่นในช่วงนี้เกิดจากค่านิยมของกลุ่มเพื่อนที่ตนเป็นสมาชิกกลุ่มเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อวัยรุ่น โดยวัยรุ่นจะยึดและกำหนดความต้องการของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มซึ่งสามารถแบ่งความต้องการของวัยรุ่นไว้ ดังนี้

1. ความต้องการทางกาย เป็นความต้องการทางด้านปัจจัยสี่ คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัย เนื่องจากเป็นวัยที่ยังเลี้ยงตนเองไม่ได้ต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ตลอดเวลาวัยรุ่นจึงต้องการได้รับความมั่นใจว่าจะได้รับการเลี้ยงดูคุ้มครองป้องกันจนสามารถช่วยตัวเองต่อไปได้

2. ความต้องการทางด้านจิตใจ เป็นความต้องการที่มองเห็นไม่ได้จับต้องไม่ได้ แต่ความต้องการแบบนี้มีส่วนสำคัญอย่างมากแยกออกได้เป็น

2.1 ความต้องการความรัก วัยรุ่นต้องการความรักจากบุคคลหลายฝ่าย เช่น จากพ่อแม่ ญาติพี่น้องจากครูอาจารย์ จากเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและต่างเพศความต้องการความรักนี้อาจเป็นเพราะว่าตนเองคิดว่ามีคนสนใจและรักตัวน้อยลงซึ่งเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอารมณ์ และจิตใจที่ไม่ค่อยมั่นคง ไม่มั่นใจในควมมีค่าของตนเอง คิดว่าคนอื่นจะมองไม่เห็นสิ่งเหล่านี้จึงอยากเรียกร้องให้เขารักและสนใจตัวเองมากขึ้น

2.2 ความต้องการอยากรู้และทดลองเกี่ยวกับเรื่องเพศ วัยรุ่นจะมีความสนใจในเรื่องเพศและเพื่อนต่างเพศ เป็นวัยที่ต้องการความรู้ความเข้าใจทางเพศอย่างถูกต้องถ้าถูกกีดกันจะแสดงออกทางอ้อมโดยการปิดบังหรือโดยการหาความรู้อย่างไม่ถูกวิธีนอกจากความสนใจแล้ววัยรุ่นยังอยากทดลองเกี่ยวกับเรื่องเพศอีกด้วยเพราะเป็นวัยที่สนใจเพื่อนต่างเพศรักแบบหลงใหลใฝ่ฝันและเป็นความรักแบบรุนแรงไม่ค่อยมีเหตุผล

2.3 ความต้องการอิสรภาพมากขึ้น สำหรับความต้องการอิสรภาพนั้นจะรุนแรงมากในวัยนี้วัยรุ่นต้องการเป็นตัวของตัวเองต้องการตัดสินใจวางแผน วางโครงการของชีวิตและอยากลงมือทำด้วยตนเองจะไม่ยอมให้ผู้ใหญ่มาก้าวก้าวภายในชีวิตของตนและมักคิดว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจความต้องการของตน

2.4 ความต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม วัยนี้เป็นวัยที่อยากให้สังคมยอมรับยกย่องหรือชมเชย อยากมีชื่อเสียง อยากเด่น อยากรับผิดชอบในกิจกรรมบางอย่างเพื่อจะเป็นประโยชน์ต่อสังคม แต่ก็ทำได้สำเร็จค่อนข้างยากเพราะขาดระบบในการทำงานขาดวิจารณญาณในตัวเอง ดังนั้น ผู้ใหญ่จะต้องหาสาเหตุแห่งปัญหาและแนวทางแก้ไข

2.5 ความต้องการการรวมกลุ่ม วัยนี้เป็นวัยที่เพื่อนมีความสำคัญมาก เป็นวัยที่อยากให้เพื่อนยอมรับจึงทำตามเพื่อนแม้ว่าบางครั้งจะขัดกับความรูสึกส่วนตัวก็ตาม

2.6 ความต้องการประสบการณ์ใหม่ๆ ความต้องการนี้อาจจะรุนแรงมากในวัยนี้ เช่น ต้องการคบเพื่อนใหม่ ๆ ต้องการทดลองสิ่งต่างๆ ตามเพื่อนเช่น การเดินทาง การตัดสินใจเสี่ยงๆ ฯลฯ

2.7 ความต้องการมีอนาคตต้องการมีความสำเร็จวัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มสนใจอาชีพต่าง ๆ อยากรับผิดชอบอยากพึ่งตนเองมีจุดมุ่งหมายในอนาคตมีการวางแผนว่าสำเร็จการศึกษาแล้วจะประกอบอาชีพอะไร

2.8 ความต้องการแบบอย่างที่ดี ถึงแม้ว่าวัยรุ่นจะชอบความเป็นอิสระ แต่ก็ยังอยากได้คำแนะนำจากผู้ใหญ่ที่คืออยากเลียนแบบผู้ใหญ่ซึ่งจะเห็นได้จากเด็กชายที่ต้องการพ่อมาเป็นแบบอย่าง ในการดำเนินชีวิตเด็กหญิงก็ต้องการแม่เช่นกัน ฉะนั้นผู้ใหญ่จึงต้องเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่เด็ก ต้องคอยนำทาง คอยตักเตือนเมื่อเด็กทำผิด และให้รางวัลเมื่อทำดี

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า ความต้องการของวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงวัย ตามการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ความต้องการของวัยรุ่นขึ้นอยู่กับอารมณ์ของวัยรุ่นเป็นหลักกลุ่มหรือสถาบันจะเข้ามามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นอย่างมากในการสร้างทัศนคติและความประพฤติต่างๆ แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับช่วงวัย และเวลา ช่วงวัยเด็กพ่อแม่จะมีอิทธิพลต่อเด็กอย่างมาก เป็นกลุ่มคนที่สร้างทัศนคติและความประพฤติต่างๆ แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ความต้องการของวัยรุ่นจะสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มซึ่งเกิดจากค่านิยมของกลุ่มเพื่อนที่ตนเป็นสมาชิกอยู่กลุ่มเพื่อนจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากทัศนคติและความประพฤติต่างๆ จึงแตกต่างออกไปจากวัยเด็ก

บทบาทของเพื่อน

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545: 60) ได้กล่าวว่า เมื่อเราโตขึ้นเป็นวัยรุ่น สิ่งที่ยุ่่นนิยมที่จะปฏิบัติตัวและรับเอาความคิด ค่านิยม ของกลุ่มเพื่อนมาเป็นของตนมากกว่าที่จะรับเอาสิ่งเดียวกันนี้จากพ่อแม่ และครู ในช่วงวัยนี้กลุ่มเพื่อน โดยเฉพาะเพื่อนรุ่นเดียวกันมีอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่นเป็นอย่างมาก

जारอง เงินดี (2552: 32) กล่าวอีกว่า เมื่อเด็กเติบโตขึ้น กลุ่มเพื่อนจะเข้ามามีอิทธิพลในฐานะเป็นตัวผลักดันให้เกิดการเรียนรู้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มจะมีความยืดหยุ่นและเปิดกว้างมากขึ้น และจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางสังคม (Social Skills) การเข้ากลุ่มกับเพื่อนย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

หากกล่าวโดยสรุป เพื่อนมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเป็นตัวแบบสำหรับวัยรุ่น คือ การมีเพื่อนที่ดี ที่สามารถนำแบบของความประพฤติ หรือการปฏิบัติตนมาใช้เป็นแบบอย่างในการประพฤติ หรือการปฏิบัติตนในการดำเนินชีวิตของตัวเอง ผลตอบแทนที่ได้ก็คือการเป็นคนดี เป็นคนที่สังคมพึงประสงค์ ซึ่งหมายถึงการที่คบเพื่อนดี ก็จะได้รับสิ่งที่ดีด้วยเช่นกัน แบบอย่างของวัยรุ่นนั้น จะได้มาจากทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง ครูอาจารย์ในสถานศึกษา และเพื่อน ซึ่งจะเข้ามามีอิทธิพลในการเป็นตัวแบบได้แตกต่างกันออกไปในช่วงวัย เวลา และสภาพแวดล้อม ที่วัยรุ่นได้ใกล้ชิด และได้พบเห็นเมื่อเกิดความพึงพอใจต่อสิ่งนั้น ก็สามารถทำให้เกิดกระทำการตามสิ่งนั้นหรือมีความเชื่อและทัศนคติด้านบวกหรือด้านลบต่อสิ่งนั้นได้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคม

ความหมายของการสนับสนุนทางสังคม

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาแนวคิดจากผู้รู้หลายๆ ท่านเกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคม โดยมีเนื้อหาที่ยกมาอธิบายพอสังเขป ดังต่อไปนี้

Caplan (1977 อ้างใน จุฬารัตน์ โสตะ, 2546) ได้ให้คำจำกัดความของแรงสนับสนุนทางสังคมว่า หมายถึง สิ่งที่คุณจะได้รับโดยตรงจากบุคคล หรือกลุ่มบุคคล อาจเป็นข่าวสาร เงิน กำลังงาน หรือทางอารมณ์ ซึ่งอาจเป็นแรงผลักดันให้ผู้รับไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ

Cobb (1976 อ้างใน จุฬารัตน์ โสตะ, 2546) ก็ได้ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมว่า การสนับสนุนทางสังคมนั้นเป็นข้อมูล หรือข่าวสารที่ทำให้บุคคลเชื่อว่ามีความรักและสนใจคนยกย่อง และมองเห็นคุณค่า และรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความผูกพันซึ่งกันและกัน ส่วนการสนับสนุนทางสังคม หมายถึง สิ่งที่คุณได้รับแรงสนับสนุนได้รับจากผู้ให้การสนับสนุน ได้แก่ ข่าวสาร ข้อมูล วัตถุสิ่งของ รวมทั้งการสนับสนุนทางด้านจิตใจ หรืออารมณ์ เพื่อแก้ปัญหาของบุคคลนั้นๆ มีพฤติกรรมไปในทางที่ผู้รับต้องการ

Kahn (1979: 77-78) ได้ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมว่า เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีจุดหมายทำให้เกิดความผูกพันในแง่ดีจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในด้านเงินทองสิ่งของหรืออื่นๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจเกิดเพียงอย่างเดียวหรือมากกว่าหนึ่งอย่าง

Schaefer *et al.* (1981: 11-26) ได้ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมว่า เป็นการที่บุคคลรับรู้การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากบุคคลที่มีการติดต่อกันในสังคมซึ่งให้การสนับสนุนทางสังคมกัน 3 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ด้านข้อมูลข่าวสารและด้านวัตถุประสงค์ของ

Thoits (1982: 145-159) ได้ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมว่า เป็นการที่บุคคลในเครือข่ายของสังคมได้รับการช่วยเหลือด้านอารมณ์และสังคมสิ่งของและข้อมูลซึ่งการสนับสนุนนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญและตอบสนองต่อความเจ็บป่วยและความเครียดได้

Peter and Meredith (1991: 122) ให้ความหมายการสนับสนุนทางสังคมไว้ว่าหมายถึง แหล่งต่างๆ ที่ให้ความช่วยเหลือบุคคลเมื่อเกิดช่วงวิกฤติ และช่วยให้สามารถปรับตัวกับชีวิตได้

หากกล่าวโดยสรุป การสนับสนุนทางสังคม หมายถึง การที่บุคคลได้รับความรักความเอาใจใส่ การเห็นคุณค่า และได้รับการยกย่องจากผู้ที่มีความผูกพันต่อกันมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ทั้งทางด้านอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดการให้ความรู้ข้อมูลข่าวสารการให้สิ่งของหรือบริการเพื่อตอบสนองความต้องการช่วยให้เกิดการยกย่องนับถือตนเองเกิดความเชื่อมั่นทำให้รู้สึกว่าคุณค่าโดยการสนับสนุนทางสังคมนั้นอาจได้มาจากบุคคลในครอบครัว หรือผู้ปกครอง จากสถานศึกษา หรือแม้กระทั่งจากเพื่อนก็ได้

ดังนั้น การสนับสนุนทางสังคมจึงมีความสำคัญต่อทัศนคติในด้านต่างๆ ของนิสิตระดับปริญญาตรี ถ้าบุคคลรอบข้างนิสิตไม่ว่าจะเป็นครอบครัว ผู้ปกครอง สถานศึกษา หรือเพื่อนก็ตามสามารถให้การสนับสนุนทางสังคมอย่างเหมาะสมและถูกต้องจะทำให้ตัวนิสิตมีแบบแผนมีความรู้สึกนึกคิด หรือแนวทางการประพฤติปฏิบัติตน มีทัศนคติที่ถูกต้องในทางที่ดีที่สังคมต้องการได้

ประเภทของการสนับสนุนทางสังคม

Cobb (1976) ได้แบ่งการสนับสนุนทางสังคมเป็น 3 ด้าน คือ

1. การสนับสนุนด้านอารมณ์ (emotional support) เป็นการสนับสนุนที่ทำให้บุคคลเชื่อว่าตนเองได้รับความรักการดูแลเอาใจใส่มีความใกล้ชิดสนิทสนมมีความผูกพัน และไว้วางใจซึ่งกันและกัน
2. การสนับสนุนด้านการยกย่องและเห็นคุณค่า (esteem support) เป็นการสนับสนุนที่ทำให้บุคคลเชื่อว่าตนเองมีคุณค่าบุคคลอื่นให้การยอมรับและเห็นคุณค่าของตนเอง
3. การสนับสนุนด้านการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (socially support) เป็นการสนับสนุนที่ทำให้บุคคลได้รับการยอมรับว่าเป็นสมาชิกหรือส่วนหนึ่งของสังคม และมีความรู้สึกเป็นเจ้าของในสังคม

House as cited in Tiden (1981) ได้แบ่งการสนับสนุนทางสังคมออกเป็น 4 ด้าน คือ

1. การสนับสนุนด้านอารมณ์ (emotional support) เป็นการให้การยอมรับไว้วางใจให้ความรักและความผูกพันต่อกัน
2. การสนับสนุนด้านการประเมินเปรียบเทียบพฤติกรรม (appraisal support) เป็นการเห็นพ้องการรับรองการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นในสังคมจะทำให้เกิดความมั่นใจ
3. การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร (informational support) คือ การให้ข้อมูลคำแนะนำข้อเท็จจริงการให้แนวทางหรือแนวปฏิบัติเพื่อนำไปใช้ในการวางแผนแก้ปัญหา
4. การช่วยเหลือด้านสิ่งของ (instrument support) เป็นการช่วยเหลือโดยการจัดหาเงินทุนสิ่งของเครื่องมือหรือบริการที่จำเป็น

Schaefer *et al.* (1981) ได้แบ่งการสนับสนุนทางสังคมออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. การสนับสนุนด้านอารมณ์ (emotional support) หมายถึง ความผูกพันความอบอุ่นใจ และความรู้สึกเชื่อมั่นไว้วางใจ
2. การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร (information support) หมายถึง การให้คำแนะนำในการแก้ไขปัญหา หรือการให้ข้อมูลป้อนกลับเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคล
3. การสนับสนุนด้านสิ่งของ (tangible support) หมายถึง การให้ความช่วยเหลือในด้านสิ่งของเงินทองหรือการบริการ

ระดับของการสนับสนุนทางสังคม

Gottlieb (1985: 11-22) ได้แบ่งระดับของการสนับสนุนทางสังคมออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. ระดับกว้าง (macro level) เป็นการพิจารณาถึงการเข้าร่วมหรือการมีส่วนร่วมในสังคม อาจวัดได้จากความสัมพันธ์กับสถาบันในสังคม การเข้าร่วมกับกลุ่มต่างๆด้วยความสมัครใจและการดำเนินชีวิตอย่างไม่เป็นทางการในสังคม
2. ระดับกลุ่มเครือข่าย (mezzo level) เป็นการมองที่โครงสร้างและหน้าที่ของเครือข่ายสังคมด้วยการวัดอย่างเฉพาะเจาะจงถึงกลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันอย่างสม่ำเสมอเช่นกลุ่มเพื่อน ชนิดของการสนับสนุนทางสังคมในระดับนี้ คือ การให้คำแนะนำ การช่วยเหลือด้านวัตถุความเป็นมิตรและการสนับสนุนทางด้านอารมณ์และการยกย่อง
3. ระดับแคบหรือระดับลึก (micro level) เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์ของบุคคลที่มีความใกล้ชิดสนิทสนมมากที่สุดซึ่งมีความเชื่อว่าคุณภาพของความสัมพันธ์มีความสำคัญมากกว่าปริมาณคือขนาดจำนวนและความถี่ของความสัมพันธ์การสนับสนุนในระดับนี้ได้แก่สามีภรรยา บุตรและสมาชิกในครอบครัวหรือคนรัก ซึ่งมีความใกล้ชิดทางอารมณ์ให้การสนับสนุนทางจิตใจ แสดงความรักและห่วงใย (affective support)

องค์ประกอบของการสนับสนุนทางสังคม

สมทรง รักษ์เฝ้า และ สรวงศ์กัญณ์ ดวงคำสวัสดิ์ (2540) อธิบายองค์ประกอบสำคัญของการสนับสนุนทางสังคมว่าประกอบด้วย

1. ต้องมีการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ให้ และผู้รับการสนับสนุน
2. ลักษณะการติดต่อสัมพันธ์นั้นต้องประกอบด้วย
 - 2.1 ข้อมูลข่าวสารที่มีลักษณะที่ทำให้ผู้รับเชื่อว่ามีคุณค่าและมีความหวังดีกับตนอย่างจริงใจ
 - 2.2 ข้อมูลข่าวสารนั้น เป็นข่าวที่มีลักษณะทำให้ผู้รับ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับของสังคม
 - 2.3 ข้อมูลข่าวสารมีลักษณะที่ผู้รับ เชื่อว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และมีประโยชน์แก่สังคม
3. ปัจจัยนำเข้าของการสนับสนุนทางสังคม อาจอยู่ในรูปของข่าวสาร วัสดุสิ่งของ หรือทางด้านจิตใจ
4. และจะต้องช่วยให้ผู้รับบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่เขาต้องการ

แหล่งของการสนับสนุนทางสังคม

สมทรง รักษ์เฝ้า และ สรวงศ์กัญณ์ ดวงคำสวัสดิ์ (2540) ได้อธิบายการแบ่งประเภทของการสนับสนุนทางสังคมไว้ 2 ประเภท ดังนี้ คือ

1. แหล่งปฐมภูมิ เป็น กลุ่มบุคคลที่มีความสนิทสนม และมีสัมพันธ์ภาพระหว่างสมาชิก เป็นการส่วนตัวสูง กลุ่มนี้ได้แก่ ครอบครัว ญาติพี่น้อง และเพื่อนบ้าน ซึ่งจะมีความสำคัญต่อการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมต่างๆ ได้

2. แหล่งทุติยภูมิ เป็นกลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันตามแผนและกฎเกณฑ์ที่วางไว้ มีอิทธิพลเป็นตัวกำหนดบรรทัดฐานของบุคคลในสังคม กลุ่มนี้ได้แก่ เพื่อนร่วมงาน กลุ่มวิชาชีพ และกลุ่มบุคคลต่างๆ ซึ่งจะมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร และความรู้ต่างๆ

การวัดการสนับสนุนทางสังคมของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

Schaefer *et al.* (1981: 381-406) ได้อธิบาย การวัดการได้รับการสนับสนุนทางสังคมของ นิสิตปริญญาตรี สามารถวัดจากแหล่งการสนับสนุนทางสังคมคือครอบครัวหรือผู้ปกครองและเพื่อน โดยได้ใช้แนวคิดของ โดยแบ่งการสนับสนุนแต่ละแหล่งเป็น 3 ด้าน คือ

1. การสนับสนุนด้านอารมณ์ (emotional support) จากการทำนิตินั้นยังอยู่ในช่วงของการ เป็นวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายจิตใจ อารมณ์และสังคมจะทำให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นใจ วิดกกังวลขาดความเชื่อมั่นในตนเองมีอารมณ์รุนแรงอยากเป็นตัวของตัวเองต้องการอิสระทำให้วัย นี้ต้องการความช่วยเหลือประคับประคองต้องการความรัก การดูแลเอาใจใส่ให้กำลังใจให้การยก ย่องอย่างจริงใจความรู้สึกเห็นอกเห็นใจเพื่อให้เกิดความอบอุ่นและมั่นใจอันจะช่วยส่งเสริมคุณภาพ ชีวิตที่ดีต่อไป

2. การสนับสนุนด้านความรู้ข้อมูลข่าวสาร (information support) ผลจากการเปลี่ยนแปลง ของร่างกายและสภาพแวดล้อมที่แตกต่างจากวัยมัธยมทำให้นิสิตมักประสบปัญหาเกิดความกังวล ขาดความเชื่อมั่นเช่นการคบเพื่อนการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ที่หลากหลายมากขึ้นเป็นต้น จำเป็นอย่างยิ่งที่บุคคลรอบข้างต้องให้ความรู้ข้อมูลข่าวสารคำแนะนำการตัดสินใจในการปฏิบัติตน ที่ถูกต้องเหมาะสมและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เผชิญอยู่ซึ่งเป็นการส่งเสริมการมีการดำเนินชีวิตที่ดี ขึ้น

3. การสนับสนุนด้านสิ่งของหรือบริการ (tangible support) เนื่องจากนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี อยู่ในช่วงวัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับเพื่อนมากมีการคบหาและทำกิจกรรมรวมกลุ่มกัน มีการสร้างวัฒนธรรมในกลุ่มตนเองสนใจปรับปรุงตนเองและบุคลิกภาพและยังเป็นวัยที่ไม่สามารถเลี้ยงดูตนเองได้เพราะอยู่ในวัยกำลังศึกษาจึงจำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายฉะนั้นในด้านวัตถุประสงค์ของการเงินหรือการบริการจึงต้องได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องโดยแหล่งให้การช่วยเหลือส่วนใหญ่จะเป็นพ่อแม่ หรือบุคคลในครอบครัว

ดังนั้นพอจะสรุปได้ว่า การสนับสนุนทางสังคมนั้น มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม ความคิด ทักษะคิด ในการดำเนินชีวิตของนิสิตซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และจิตใจส่งผลต่อการเรียนรู้ และการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมต่างๆ ทั้งทางด้านกายภาพและสิ่งแวดล้อมทางสังคม ที่สังคมยอมรับและไม่ยอมรับ สิ่งที่แสดงออกมานั้นล้วนได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่มที่มีความสัมพันธ์ที่มีอยู่ในสังคมได้แก่ ครอบครัว หรือผู้ปกครองครูอาจารย์จากเพื่อน จากกลุ่ม จากบุคคล แต่สถาบันที่มีความสำคัญในการสนับสนุนทางสังคมแก่นิสิตมากที่สุดคือสถาบันครอบครัว สถานศึกษา และเพื่อน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นกลุ่มสถาบันที่มีความใกล้ชิดทางอารมณ์มากที่สุด โดยการให้การสนับสนุนทางจิตใจ การแสดงความรัก และความห่วงใยให้อยู่เสมอ

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547: 45) กล่าวว่าเกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ตสามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆ ผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

ธนาकर รัชชรัตน์ (2550: 12) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตจากเครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดใดก็ได้ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ไปยังระบบผู้ให้บริการ แต่จากการที่เทคโนโลยีพัฒนา ก้าวหน้า ไปอย่างไม่หยุดยั้งเกมเองก็ได้พัฒนาให้สามารถเล่นออนไลน์ได้ผ่านระบบ Intranet ได้ในปัจจุบัน

ชินวรา ฟ้ายิชฐี (2550: 82) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นเกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป คือเป็นเกมที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสนทนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

สรุปจากที่มีผู้ให้ความหมายของเกมออนไลน์ไว้ข้างต้น สิ่งที่ทุกคนให้ความหมายเหมือนกัน คือการเล่นร่วมกันกับคนอื่นและสามารถมีผู้เล่นได้ครั้งละหลายๆ คน โดยที่ไม่ต้องอยู่ ณ สถานที่เดียวกัน

ประเภทของเกมออนไลน์

ทวิศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ (2547: 80-81) กล่าวว่าปัจจุบันสามารถแบ่งเกมออนไลน์ได้เป็น 7 ประเภท ตามลักษณะและวิธีการเล่น ได้แก่

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก เกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Pacman เป็นต้น
2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่องเน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วแต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ
3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่างเช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War simulation) โดยจะมีฉากจำลองที่เสมือนจริง
4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรรถุมิทางการทหารผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่เพื่อ แก้ปัญหาหาวิธีเอาชนะ

5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติหรือเลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกมเพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนามีฉากจบได้หลายรูปแบบมีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final Fantasy เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลังเมื่อเกมสายต่างๆ เริ่มอึดตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้นทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่างๆ เข้าด้วยกันปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะแบ่งประเภทของเกมมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากผู้ผลิตเกมพยายามที่จะนำเอาเทคนิคหลายๆ แบบมาผสมผสานกันให้ผู้เล่นมีความสนุกและเกิดความสมจริงมากขึ้น ดังนั้นเกมชนิดหนึ่งจึงอาจจะมีลักษณะคาบเกี่ยวเป็นหลายประเภทได้

สุชาติ สันจวไมตรี (2542: 78-79) ได้แบ่งเนื้อประเภทของเกมตามเนื้อหาของเกมออนไลน์แบ่งออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอ็คชั่นเป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนที่ไปในเกม อาจเป็นคนสัตว์ หุ่นยนต์ หรือ อื่นๆ นอกจากนี้อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มข้น
2. เกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นเกมที่มีการผจญภัยโดยตัวละครมีการพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ โดยที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้ จดจำคำต่างๆ ในการเล่น
3. เกมยิงเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการขยับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมาจุดเด่นของเกม คือ การยิงเป็นส่วนใหญ่ (ถ้าคนหรือสัตว์ต่างๆ ถูกรบจะเรียกว่าเกมแอ็คชั่น) เกมยิงนี้แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ แบบ 2 มิติ และแบบ 3 มิติ โดยเกมยิง 2 มิติ จะมีทั้งเกมแบบยิงในแนวตั้งหรือแนวนอนส่วนเกมยิง 3 มิติ จะเป็นเกมที่ผู้เล่นนั่งอยู่หน้าเครื่องบังคับหรือช่องที่ล็อกไปสำหรับนั่งขยับยาน
4. เกมผจญภัยเป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกที่ตัวเองกำลังผจญภัยอยู่แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว

5. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ มารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่างๆ

6. เกมกีฬา เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ เช่น รถแข่ง เทนนิส สนุกเกอร์ กอล์ฟ ฟุตบอล เป็นต้น

7. เกมปริศนา เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาของเกมฝึกสมองเสริมความรู้ เป็นเกมที่ฝึกทักษะเชาว์ปัญญา และแฝงความรู้ให้ผู้เล่น ไปในตัว

สรุปการแบ่งประเภทของเกมในปัจจุบันนั้น จะอยู่ใน 2 รูปแบบ คือ การแบ่งตามลักษณะการเล่นและรูปแบบเนื้อหาของเกม

สังคมเกมออนไลน์

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2547) กล่าวว่า ความสนุกของเกมออนไลน์นั้นเกิดจากการที่ผู้เล่นได้มีการติดต่อมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันให้เกิดสังคมในเกมออนไลน์ขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบที่คล้ายคลึงกับสังคมออนไลน์ประเภทอื่นๆ เช่น การคุยผ่าน msn ซึ่งจะมีแต่การพูดคุยกันเป็นอย่างเดียวแต่ว่าสังคมเกมออนไลน์จะมีรูปแบบที่หลากหลายในการที่ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ คือ

1. การพูดคุยเหมือนอยู่ด้วยกันในเกมซึ่งผู้เล่นอาจเอาตัวละครนั้นมานั่งข้างๆ กันแล้วก็เปิดห้องคุยกันหรืออาจจะเป็นการจดจำชื่อของเพื่อนในเกมนั้น แล้วใช้วิธีคุยกันโดยไม่จำเป็นต้องนำตัวละครมานั่งอยู่ด้วยกันก็ได้

2. มีการซื้อไอเท็มกันในเกมเหมือนการตกลงซื้อขายกันจริงๆ ราคาของไอเท็มนั้นอาจจะซื้อขายกันที่ราคาสูงกว่าราคาที่กำหนดไว้ในเกมอย่างมากถ้าไอเท็มนั้นเป็นไอเท็มที่อยู่ในความต้องการของผู้เล่นเป็นจำนวนมากหรือเป็นไอเท็มที่หาได้ยาก

3. มีการรวมทีมหรือสมาคมเพื่อต่อสู้ ซึ่งตัวละครในเกมนั้นจะมีลักษณะรูปแบบทักษะความสามารถและอุปกรณ์ที่แตกต่างกันซึ่งเมื่อนำมาเป็นทีมเดียวกันก็จะช่วยให้การเก็บประสบการณ์เป็นไปอย่างรวดเร็วกว่าการเล่นเพียงลำพังคนเดียว

4. ทั้งนี้ผู้เล่นบางคน นอกจากจะเล่นกันในเกมแล้วก็อาจจะนำความสับสนนั้นมานอกเกมได้ด้วย เช่น มีการเปิดเว็บไซต์เพื่อพบปะพูดคุยกันถึงเรื่องเกมหรือติดต่อซื้อขายแลกเปลี่ยนไอเท็มในเกมผ่านทางเว็บไซต์หรือ Web Board เป็นต้น ซึ่งบางครั้งก็อาจมีการนัดพบปะสังสรรค์เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์และหรือเพื่อเห็นหน้าตากันจริงๆ

คุณทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล (2541) ได้สรุปข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ไว้ดังนี้

ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์

1. ฝึกทักษะทางปัญญา ฝึกแนวความคิดอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง หรือใช้สมอง เช่น การเล่นเกมหมากรุก รู้ขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบ และแนวความคิด การตัดสินใจ
2. ในเรื่องการเรียนการสอน เช่น เกมบทเรียนการสอนของเด็ก หรือเกมที่เน้นในการช่วยสอนหรือจำลองสถานการณ์ต่างๆ
3. มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบันและอนาคตที่มีการนำเอาเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานต่างๆ ในอนาคต
4. สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินจากสีสันสวยงามเสียงดนตรีไพเราะ

ข้อเสียด้านร่างกาย

1. ก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา มีการปวดตาจากการใช้กล้ามเนื้อตาในการเพ่งหน้าจอภาพมากและเป็นเวลานาน ทำให้สายตาสั้น การกระพริบตาน้อยลง โดยเชื่อว่าการเล่นและจากการจ้องจอภาพอยู่ตลอดเวลาทำให้ตาแห้งเกิดอาการเคืองตาได้
2. ก่อให้เกิดโรคอ้วน เนื่องจากการขาดการออกกำลังกายหรือการเล่นกลางแจ้ง
3. ก่อให้เกิดปัญหาโรคทางกระดูกและข้อ จากการนั่งนานๆ การก้มคอและหลัง ทำนั่งที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดการปวดคอและหลังได้

4. กระตุ้นให้เกิดการชักในผู้ป่วยโรคลมชักซึ่งมีหลายองค์ประกอบเชื่อว่าเกี่ยวข้องกับ Reflex epileptic และกลุ่มอาการชักต่างๆ ที่ไม่ทราบสาเหตุ วิดีโอเกมมีผลเหมือนการออกกำลังกายเบาๆ มีการกระตุ้นอารมณ์ให้อยู่ในภาวะตื่นเต้นและทำให้เกิดการชัก ซึ่งจากรายงานพบว่าวิดีโอเกมก่อให้เกิดการชักสูงสุดคือ เกม super Mario brother แต่ บางรายงานเชื่อว่าเกิดจากกระตุ้นทางแสงบนจอภาพ และมีการเคลื่อนไหวของภาพอย่างรวดเร็วทำให้เกิด photosensitivity epilepsy และมีการชัก

5. ผลต่อระบบหัวใจและหลอดเลือดพบว่าทำให้มีการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในเกมที่ตื่นเต้น เป็นเพราะมีการเครียดจากเกมที่เล่นและต้องการเอาชนะ ทำให้มีการใช้พลังงานเพิ่มขึ้น ทำให้มีการหลั่งสารเคมีบางอย่างในร่างกายทำให้เกิดอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้น

ข้อเสียด้านจิตใจ

1. ปัญหาในการเรียน และการสนใจสิ่งแวดล้อม ขาดความตั้งใจเรียน และมีจิตใจจดจ่อในการที่จะเล่นเกมเอาชนะเกมทำให้ความสนใจในการเรียนและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือลดลง ไม่ทำการบ้าน เพราะเอาเวลาไปเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะในนักเรียนชาย

2. พฤติกรรมก้าวร้าวเชื่อว่าการเล่นเกมนำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นและมีแนวโน้มในการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาเพราะในเกมบางอย่างใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาและเอาชนะ

3. การขาดสัมพันธภาพกับบุคคลหรือขาดทักษะในการพูดเนื่องจากไม่ได้ใช้เวลากับเพื่อน รวมถึงขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ขาดทักษะในการเข้าสังคม และการได้รับการฝึกเคารพความคิดเห็นผู้อื่น และกตีกาสังคมจะน้อยลง

4. การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์กับเกมนั้นๆ ได้ด้วยเช่นความรู้สึกทำทนายการอยากเอาชนะ และเมื่อชนะเกมเหล่านั้นก็จะให้สิ่งส่งเสริมแรงจูงใจในการเล่นเกมที่ยากขึ้นต่อไป ซึ่งจะแตกต่างจากชีวิตจริงที่อาจจะหาความพอใจอย่างรวดเร็ว จากผลงานที่กระทำได้ยากอีกทั้งยังสามารถควบคุมการปิดเปิด เลือกลง หรือเล่นแต่สิ่งที่ตนพอใจโดยไม่ต้องรออีกด้วย ซึ่งอาจจะทำให้เด็กไม่รู้จักรอคอดทนที่จะรอคอย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่อง มุมมองผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อสังคมไทย พบว่าทัศนคติของคนในสังคมไทยต่อเกมออนไลน์จำแนกได้เป็น 3 แบบคือ 1) แนวคิดแรกมองว่าเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นสิ่งที่ทำลายสังคมไทย 2) แนวคิดที่สองเป็นมองเกมออนไลน์ทางบวก ส่วนใหญ่คือแนวคิดของกลุ่มคนที่โปรดปรานเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง 3) แนวคิดที่สามคือมองเห็นทวิลักษณ์ของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ทั้งอาจเป็นคุณหรือเป็นโทษต่อผู้เล่นเกมและสังคม อีกทั้งยังพบว่ากลุ่มที่มีทัศนคติด้านลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มักจะเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะพ่อแม่ของเด็กที่ติดเล่นเกมออนไลน์นั่งอมแงมและบุคคลที่พื้นวัยเด็กและเยาวชนแต่ไม่ค่อยได้สัมผัสตัวเกมออนไลน์นัก ขณะที่กลุ่มที่ชื่นชอบเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือเด็กและเยาวชน ทั้งในกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เองและกลุ่มที่ไม่เสพติดเกมออนไลน์เลย น่าสนใจว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มหลังนี้ไม่มีทัศนคติทางลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และยอมรับเสรีภาพของเด็กและเยาวชนกลุ่มแรกที่จะเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยเชื่อว่าส่วนใหญ่ของเด็กและเยาวชนมีความสามารถที่จะควบคุมตนเองมิให้ลุ่มหลงกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนถึงระดับที่จะเป็นภัยต่อตนเอง และเชื่อว่ามีเด็กและเยาวชนกลุ่มข้างน้อยเท่านั้นที่เสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนเกิดภัยต่อตนเอง โดยที่เด็กและเยาวชนข้างน้อยนี้จะมีปัญหาอื่นๆ อยู่แล้ว จนมาอาศัยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นเกราะกันตนเองจากความเจ็บปวดที่ถูกรบกวนโดยปัญหาอื่นที่ตนมีอยู่

สุภาพร ขงยศ (2549) ได้ทำการศึกษาวิจัยและพบว่ารูปแบบการดำรงชีวิตที่พบเจอในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงเป็นอย่างมากแต่แตกต่างกันตรงที่รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นเป็นการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีการใช้จินตนาการเข้ามาเป็นส่วนประกอบที่ไม่มีตัวตนหรือไม่สามารถจับต้องได้รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมที่ถูกกลุ่มวัยรุ่นลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริงนั้นประกอบไปด้วยการแต่งกายตามแฟชั่นการทำงานการติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์

ระหว่างกันของผู้เล่นและการใช้ภาษาโดยเป็นไปในลักษณะของการนำมาประยุกต์ใช้เพียงบางส่วน เพื่อให้เข้ากับการดำรงชีวิตในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่นแต่ละคนเท่านั้นในส่วนผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นเด็กวัยรุ่นนั้นก็ยังมีทั้งผลกระทบทางบวกและผลกระทบทางลบโดยผลกระทบทางลบนั้นเป็นสิ่งที่ทั้งภาครัฐบาลและพ่อแม่ผู้ปกครองกำลังแสดงความห่วงใยกันอยู่มากเพราะการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นทำให้พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงไปจนเรียกได้ว่าการเข้าสู่ “ภาวะติดเกม”

สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (2548) ได้นำเสนอโครงการสำรวจภาคสนาม เรื่อง ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ประเภทของการวิจัย คือ การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กลุ่มประชากรเป้าหมาย คือ เยาวชนที่มีอายุ 7-25 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เทคนิควิธีการสุ่มตัวอย่าง ได้แก่ การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิ (Stratified Cluster Sampling) ในการสุ่มเลือกพื้นที่ตัวอย่าง และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงในการเข้าถึงตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ขนาดตัวอย่างที่ทำการสำรวจ จำนวน 1,300 ตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การสัมภาษณ์ จากการพิจารณาลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง พบว่าตัวอย่างร้อยละ 86.8 เป็นเพศชาย และร้อยละ 13.2 เป็นเพศหญิง ทั้งนี้เมื่อพิจารณาตามช่วงอายุของตัวอย่างพบว่า ร้อยละ 20.2 ระบุอายุไม่เกิน 15 ปี ร้อยละ 40.7 ระบุอายุ 16-20 ปี และร้อยละ 39.1 ระบุอายุมากกว่า 20 ปี เมื่อพิจารณาเงินค่าขนมที่ได้ระบุจากผู้ปกครองในแต่ละเดือนพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 26.2 ระบุได้รับเงินค่าขนมเดือนไม่เกิน 2,000 บาท ต่อเดือน ร้อยละ 24.9 ระบุได้รับเงินค่าขนม 2,000-3,500 บาท ต่อเดือน ร้อยละ 26.2 ได้รับเงินค่าขนม 3,501-5,000 บาท ต่อเดือน และร้อยละ 22.7 ได้รับเงินค่าขนมมากกว่า 5,000 บาท ต่อเดือน บทสรุปผลสำรวจ ดร.นพดล กรรณิกา หัวหน้าโครงการวิจัย ในครั้งนี้ ได้เปิดเผยว่า ผลสำรวจภาคสนามเรื่อง ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน: กรณีศึกษาตัวอย่างผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ในครั้งนี้ทำการสำรวจความคิดเห็นจากเยาวชนอายุ 7-25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ ประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการสำรวจ มีดังต่อไปนี้ผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่า ตัวอย่างร้อยละ 30.0 ระบุเล่นเกม 1-7 วัน ร้อยละ 29.3 ระบุเล่นเกม 15-21 วัน ร้อยละ 22.2 ระบุเล่นเกม 22-30 วัน และร้อยละ 18.5 ระบุเล่นเกม 8-14 วัน ทั้งนี้เมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามตัวอย่างถึงเวลาเฉลี่ยในการเล่นใน 1 วัน พบว่า ตัวอย่างร้อยละ 43.0 ระบุเวลาเล่นเกมเฉลี่ยไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วัน ในขณะที่ตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่งคือร้อยละ 57.0 ระบุเล่นเกมนานเกินกว่า 3 ชั่วโมง/วัน และช่วงเวลาที่ตัวอย่างกว่า 2 ใน 3 นิยมเล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดา คือช่วงเวลา ตั้งแต่ 17.00 -24.00 น. ในขณะที่ในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์นั้นมักจะเล่นเกม

ออนไลน์กันตั้งแต่วเวลาเก้าโมงเช้าเป็นต้นไป นอกจากนี้เมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็น ตัวอย่างกรณีการเล่นเกมนออนไลน์ทำให้ติดหรือไม่นั้น พบว่า ตัวอย่างร้อยละ 42.2 ระบุติด (เล่นแล้วอยากเล่นอีก) ในขณะที่ร้อยละ 31.0 ระบุ ไม่ติด และร้อยละ 26.8 ระบุไม่แน่ใจผลการสำรวจค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนในการเล่นเกมนออนไลน์พบว่า ในแต่ละเดือนนั้นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์เท่ากับ 1,114.01 บาท นอกจากนี้เมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามตัวอย่างถึงจำนวนร้านเกม ในบริเวณใกล้บ้าน/ที่พักอาศัยนั้นพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 11.7 ระบุไม่มีร้านเกมอยู่ในบริเวณใกล้บ้าน ร้อยละ 28.5 ระบุมี 1-2 ร้าน ร้อยละ 37.8 ระบุมี 3-5 ร้าน และร้อยละ 22.0 ระบุมีมากกว่า 5 ร้าน ทั้งนี้ผลการสำรวจช่วงเวลาในการเดินทางจากบ้านไปยังร้านเกมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 10 นาทีและเมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามตัวอย่างถึงประสบการณ์ในการแข่งขันเล่นเกมนออนไลน์กับคนอื่นนั้นพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 67.3 ระบุเคยเล่นเกมแข่งกับคนอื่น ในขณะที่ร้อยละ 32.7 ระบุไม่เคยเล่น และเมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นกรณีเกมนออนไลน์จะทำให้เกิดการพนันได้ขงนั้นตัวอย่างร้อยละ 37.8 ระบุคิดว่าจะใช่ในขณะที่ร้อยละ 61.1 ระบุไม่ใช่ โดยเมื่อคณะผู้วิจัยได้สอบถามตัวอย่างต่อไปถึงประสบการณ์ในการเล่นทายพนันกับคนอื่นในการเล่นเกมนออนไลน์นั้นพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 12.4 ระบุเคยเล่น ในขณะที่ร้อยละ 87.6 ระบุไม่เคยเล่นเมื่อคณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงปัจจัย/มูลเหตุจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมติดเกมนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนนั้นพบว่า ความพึงพอใจในชีวิต ความเครียด และความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ล้วนแต่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น โดยผล การวิเคราะห์พบว่า ความเครียดมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับความเข้มข้นในการติดเกมนออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในขณะที่ความพึงพอใจในชีวิต และความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองนั้นมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความเข้มข้นในการติดเกมนออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกัน

วรรณรัตน์ รัตนวรางค์ (2547) การทำการวิจัยแล้วพบว่าเด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนออนไลน์มากขึ้นว่าในอดีตและความสัมพันธ์ (ความใกล้ชิด) ระหว่างเด็กและผู้ปกครองลดน้อยลงตั้งแต่เด็กเริ่มเล่นเกมนออนไลน์นอกจากนี้ยังพบว่ามีความขัดแย้งระหว่างเด็กและผู้ปกครองเกิดขึ้นตั้งแต่เด็กเริ่มเล่นเกมนออนไลน์โดยความขัดแย้งระหว่างเด็กและผู้ปกครองเกิดขึ้นจากช่องว่างความเข้าใจเรื่องเทคโนโลยีอย่างไรก็ตามยังไม่สามารถสรุปได้ว่าการเล่นเกมนออนไลน์ทำให้เด็กมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นหรือแย่ลงและยังไม่พบว่าการเล่นเกมนออนไลน์ลดพฤติกรรมเสี่ยง (บุหรี่ยาเสพติด) ได้

สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร มีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย การพักผ่อนหย่อนใจ ต้องการความบันเทิง ช่วยความคลายเหงา และต้องการได้เพื่อนใหม่ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องคือ ความสามารถของระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความสนุกสนาน และการพัฒนารูปแบบของเกมออนไลน์ให้มีความสมจริงมากขึ้น นั่นคือการให้ความรู้สึกของโลกเสมือนจริงกับผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) ได้พร้อมกันคราวละหลายๆ ในขณะที่การเล่นในเกมในอุปกรณ์แบบอื่น ไม่สามารถทำแบบนั้นได้

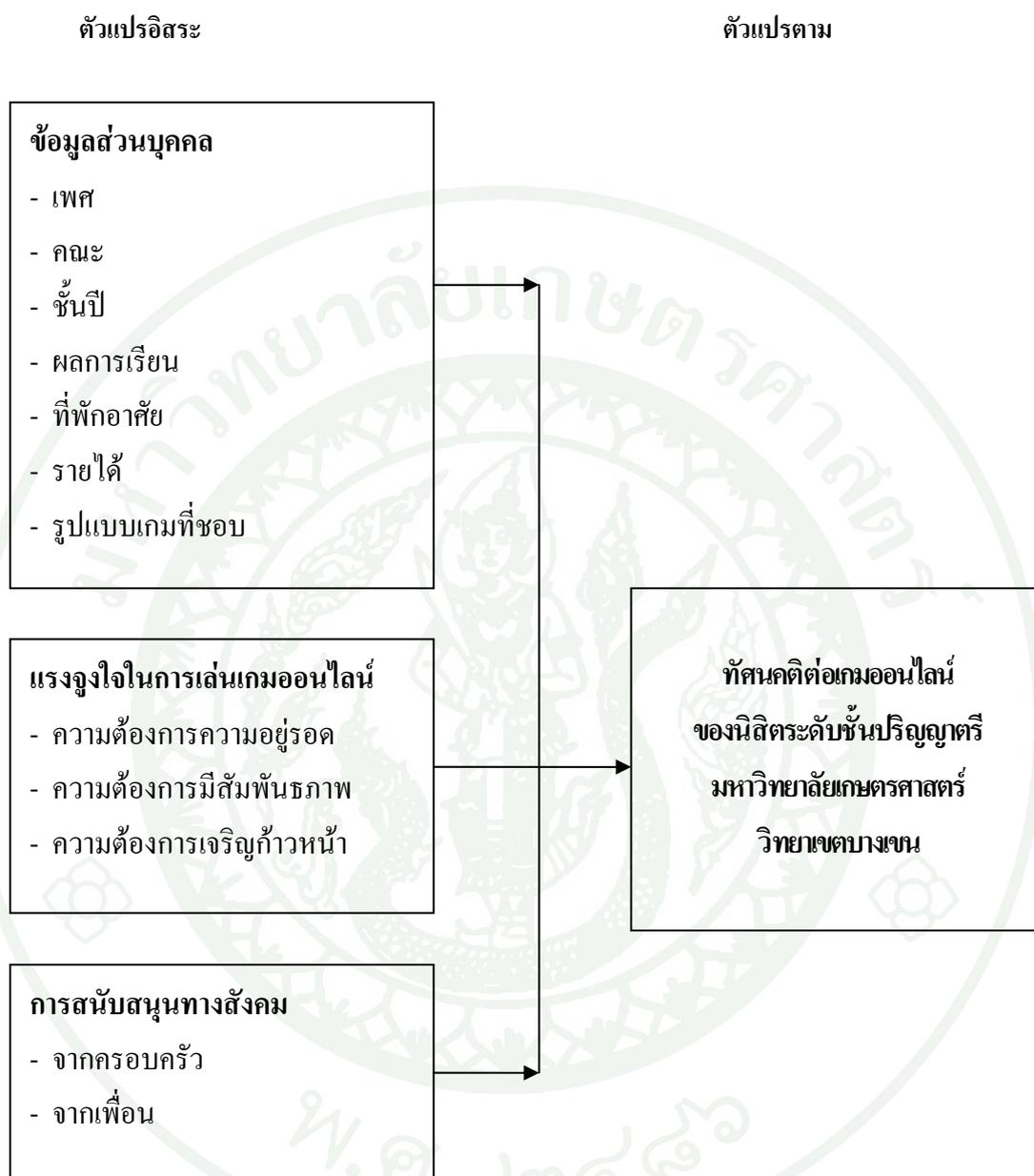
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

1. ข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งประกอบด้วยตัวแปรย่อย ดังนี้ เพศ คณะ ชั้นปี ผลการเรียน ที่พักอาศัย รายได้ รูปแบบเกมที่ชอบ
2. แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ ประกอบด้วยตัวแปรย่อยด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านความต้องการความอยู่รอด ด้านความต้องการมีสัมพันธภาพ และด้านความต้องการเจริญก้าวหน้า
3. การสนับสนุนทางสังคม ประกอบด้วยตัวแปรย่อยดังนี้การสนับสนุนทางสังคมที่ได้รับจากครอบครัว และการสนับสนุนทางสังคมที่ได้รับจากเพื่อน

ตัวแปรตาม คือ ทศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

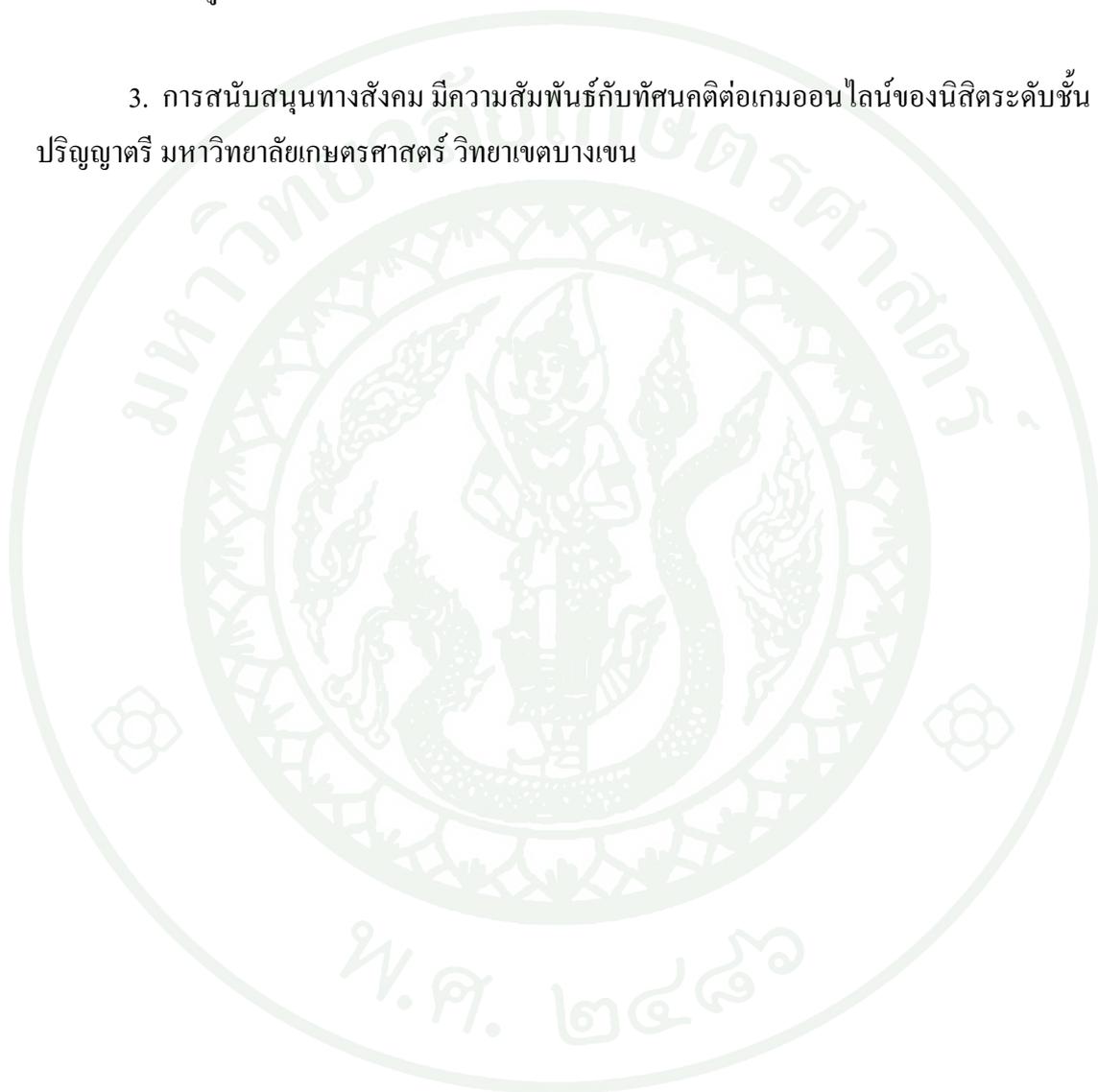
กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคลของนิสิตที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน
2. แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์
3. การสนับสนุนทางสังคม มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษา ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน โดยใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้กรณีศึกษาที่เป็นนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ชั้นปีที่ 1-5 ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตบางเขน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1-5 ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ปีการศึกษา 2553 ในกรุงเทพมหานคร จำนวนประชากร 25,392 คน (สำนึกทะเบียน และประมวลผล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2553)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) โดยดำเนินการดังนี้

ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่าง โดยเลือกศึกษานิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1-5 ของ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ปีการศึกษา 2553 โดยจะทำการสุ่มตัวอย่างดังกล่าว คำนับ ขึ้นต่อไป

ขั้นที่ 1 การวิจัยครั้งนี้ใช้ขนาดตัวอย่าง โดยมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95% จากการประมาณขนาดตัวอย่างโดยใช้ตาราง Krejcie และ Morgan ดังนั้น จากประชากรจำนวน 25,392 คน จะได้กลุ่มตัวอย่าง 379 คน

ขั้นที่ 2 เลือกนักศึกษาโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบตัดส่วน (Stratified Random Sampling) ตามชั้นภูมิชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่ ทำให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นภูมิดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากรเป้าหมายและขนาดกลุ่มตัวอย่าง

มหาวิทยาลัย	ชั้นปีที่ศึกษา	จำนวนนิสิต (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	นิสิตชั้นปีที่ 1	7,360	110
	นิสิตชั้นปีที่ 2	6,254	93
	นิสิตชั้นปีที่ 3	5,484	82
	นิสิตชั้นปีที่ 4	6,038	90
	นิสิตชั้นปีที่ 5	256	4
	รวม	25,392	379

ที่มา: สำนักทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน (2553)

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยจะเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธี คัดเลือกตามความสะดวก (Convenience Sampling) ในหน่วยแรกของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นภูมิ และเมื่อได้ข้อมูลในหน่วยแรกแล้วให้ผู้ตอบแบบสอบถามแนะนำต่อว่าจะเลือกหน่วยใดต่อไป (Snowball Sampling) เพื่อการเก็บข้อมูลให้ได้ครบตามจำนวนขนาดกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยอาศัยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร แนวคิดทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำ โดยที่รายละเอียดของเครื่องมือ มีดังนี้

แบบสอบถาม เก็บรวบรวมข้อมูล โดยอาศัยผลวิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐานบุคคล ลักษณะของ เกมออนไลน์ แรงจูงใจ การสนับสนุนทางสังคมของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ซึ่งแบบสอบถามที่ใช้ จะมีลักษณะในการใช้คำถามแบบปิดและแบบเปิดผสมกัน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี

ส่วนที่ 2 แรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์วัดด้วยคำถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (rating scale question)

ส่วนที่ 3 การสนับสนุนทางสังคมวัดด้วยคำถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (rating scale question)

ส่วนที่ 4 ทศนคติต่อเกมนอนไลน์วัดด้วยคำถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (rating scale question)

การวัดตัวแปร

ผู้วิจัยทำการวัดตัวแปรที่มีความสำคัญในงานวิจัยครั้งนี้ ดังนี้ สำหรับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ของแบบวัดทั้ง 3 ส่วนผู้วิจัยให้ค่าคะแนนเป็น 5 ระดับและแปรความหมาย 3 ระดับ ดังนั้น ตัวแปร ทั้งหมดดังกล่าวสามารถหาค่าคะแนนเฉลี่ยได้ ดังนี้

$$\text{ค่าเฉลี่ย} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$\begin{aligned} \text{แทนค่า} &= \frac{5 - 1}{3} \\ &= 1.33 \end{aligned}$$

1. แบบสอบถามการวัดแรงจูงใจในการเล่นเกมนิสิตรระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ผู้วิจัยกำหนดข้อคำถามให้เลือกตอบ โดยให้นิสิตเลือกตอบในข้อที่ตรงกับตัวนิสิตมากที่สุด วัดด้วยมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ	คะแนนข้อคำถามเชิงบวก	คะแนนข้อคำถามเชิงลบ
จริง	5	1
ค่อนข้างจริง	4	2
ไม่แน่ใจ	3	3
ไม่ค่อยจริง	2	4
ไม่จริง	1	5

ระดับคะแนนเฉลี่ยของแบบวัดในส่วนนี้สามารถแปลความหมายของแรงจูงใจในการเล่นเกมนิสิตรระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ทั้งข้อคำถามเชิงบวก และข้อคำถามเชิงทางลบ ข้างละ 3 ช่วง ซึ่งกำหนดช่วงน้ำหนักคะแนนเฉลี่ยออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1.00 – 2.33	มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนิสิตรในระดับต่ำ
2.34 – 3.67	มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนิสิตรในระดับปานกลาง
3.68 – 5.00	มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนิสิตรในระดับสูง

2. แบบสอบถามด้านการสนับสนุนทางสังคม ของ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ผู้วิจัยกำหนดข้อคำถามให้เลือกตอบ โดยให้นิสิตเลือกตอบในข้อที่ตรงกับตัวนิสิตมากที่สุด วัดด้วยมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ	คะแนนข้อคำถามเชิงบวก	คะแนนข้อคำถามเชิงลบ
จริง	5	1
ค่อนข้างจริง	4	2
ไม่แน่ใจ	3	3
ไม่ค่อยจริง	2	4
ไม่จริง	1	5

ระดับคะแนนเฉลี่ยของแบบวัดในส่วนนี้สามารถแปลความหมายของด้านการสนับสนุนทางสังคม ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ทั้งข้อคำถามเชิงบวกและข้อคำถามเชิงทางลบ ข้างละ 3 ช่วงซึ่งกำหนดช่วงน้ำหนักคะแนนเฉลี่ยออกเป็น 3 ระดับ คือ ไม่ได้รับเลย ได้รับน้อย ได้รับมากที่สุด โดยพิจารณาจากเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	การสนับสนุนทางสังคม/ ความหมาย
1.00 – 2.33	ไม่ได้รับเลย
2.34 – 3.67	น้อย
3.68 – 5.00	มากที่สุด

3. แบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ของ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ผู้วิจัยกำหนดข้อคำถามให้เลือกตอบ โดยให้นิสิตเลือกตอบในข้อที่ตรงกับตัวนิสิตมากที่สุด วัดด้วยมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ	คะแนนข้อคำถามเชิงบวก	คะแนนข้อคำถามเชิงลบ
เห็นด้วยที่สุด	5	1
เห็นด้วย	4	2
ปานกลาง	3	3
เห็นด้วยน้อย	2	4
ไม่เห็นด้วย	1	5

ระดับคะแนนเฉลี่ยของแบบวัดในส่วนนี้เกี่ยวกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ทั้งข้อความเชิงบวกและข้อความเชิงทางลบ ข้างละ 3 ช่วง ซึ่งกำหนดช่วงนำหน้าคะแนนเฉลี่ยออกเป็น 3 ระดับ สามารถแปลความหมายได้ 3 ระดับ คือ ไม่เห็นด้วย เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยที่สุด โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความคิดเห็น/ ความหมาย
1.00 – 2.33	เห็นด้วยที่สุด
2.34 – 3.67	เห็นด้วยปานกลาง
3.68 – 5.00	ไม่เห็นด้วย

การทดสอบและการหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นสำหรับการวิจัยไปทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ดังนี้

1. การหาความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นนี้ไปทดสอบความเที่ยงตรง การประเมินความเที่ยงตรงของเครื่องมือ ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์เสนอต่อประธานกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของคำถามในแต่ละข้อว่าตรงตามจุดมุ่งหมาย (วัตถุประสงค์) และตัวแปรที่จะวัด หลังจากนั้นก็ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อการดำเนินการในขั้นต่อไป

2. การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยทำการทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือซึ่งผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองทดสอบเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น ของเครื่องมือกับนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จำนวน 30 คน แล้วจึงนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นรวมโดยวิธี Cronbach's Reliability Coefficient of Alpha และนำผลที่ได้มาปรับปรุงแบบสัมภาษณ์อีกครั้ง เพื่อให้เครื่องมือสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยอาศัยแบบสอบถามจากนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์ ประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ มีดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อ นำเสนอข้อมูล โดยใช้

- ค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง
- ค่าสูงสุด (Maximum)
- ค่าต่ำสุด (Minimum)
- ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อหาค่ากลางของข้อมูล
- ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวัดการกระจายของข้อมูล

2. สถิติเชิงอนุมาน วิธีการทางสถิติที่นำมาใช้ได้แก่

- ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product-Moment Correlation Coefficient) ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

- Chi-square เพื่อใช้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระต่อกัน โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

- T-Test / F-Test เพื่อศึกษาเปรียบเทียบตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม (เป็นการศึกษาความแตกต่าง)
- Regression Analysis เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม คือ การทำนาย



บทที่ 4

ผลการวิจัยและวิจารณ์

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่องทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล ลักษณะของเกมออนไลน์ แรงจูงใจ และการสนับสนุนทางสังคมที่มีผลกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา คือนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 379 คน

ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยอาศัยแนวคิดของ Rosenstock (1974 Cited in Wolfgang, 2000: 12-18) ทำการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลโดยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ใช้ค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการรายงานผลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป และใช้ในการพรรณนาผลการวิจัยใช้สถิติอนุมานเพื่อหาค่าเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระต่อกัน และใช้ค่า โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 (Chi-square) เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระต่อกัน และใช้ค่า โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 การทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ T-Test F-Test เพื่อศึกษาเปรียบเทียบตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม (เป็นการศึกษาความแตกต่าง) ทดสอบสมมติฐาน Regression Analysis เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม คือ การทำนายและใช้สถิติเพื่อทดสอบความสัมพันธ์โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product-Moment Correlation Coefficient) มาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระต่อกัน การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ได้เสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย โดยแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านการสนับสนุนทางสังคม

ส่วนที่ 4 ข้อมูลทัศนคติ

ส่วนที่ 5 การทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ตารางที่ 2 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

(n = 379)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	196	51.7
หญิง	183	48.3
คณะที่ศึกษา		
คณะบริหาร	19	5.0
คณะวิศวกรรมศาสตร์	123	32.5
คณะสัตวศาสตร์	6	1.6
คณะมนุษยศาสตร์	10	2.6
คณะศึกษาศาสตร์	47	12.4
คณะสังคมศาสตร์	20	5.3
คณะวิทยาศาสตร์	34	9.0
คณะอุตสาหกรรมเกษตร	13	3.4
คณะประมง	19	5.0
คณะสถาปัตยกรรม	36	9.5
คณะเศรษฐศาสตร์	33	8.7
คณะเกษตร	18	4.7
คณะวนศาสตร์	1	.3

ตารางที่ 2 (ต่อ)

(n = 379)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	110	29.0
ชั้นปีที่ 2	93	24.5
ชั้นปีที่ 3	82	21.6
ชั้นปีที่ 4	90	23.7
ชั้นปีที่ 5	4	1.1
เกรดเฉลี่ย		
ต่ำกว่า 2.00	32	8.4
2.01 – 3.00	263	69.4
มากกว่า 3.01	84	22.2
ลักษณะที่พักอาศัย		
บ้านพักอาศัย	135	35.6
หอพัก	207	54.6
คอนโดมิเนียม/อพาร์ทเมนต์	34	9.0
อื่นๆ โปรดระบุ	3	.8
ลักษณะการพักอาศัย		
พักอยู่คนเดียวตามลำพัง	77	20.3
พักอยู่กับเพื่อน	150	39.6
พักอยู่กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง	144	38.0
อื่นๆ โปรดระบุ	8	2.1
จำนวนเงินที่ได้รับในแต่ละเดือน		
น้อยกว่า 5,000 บาท	128	33.8
5,001 – 10,000 บาท	214	56.5
มากกว่า 10,000 บาท	37	9.8

ตารางที่ 2 (ต่อ)

(n = 379)		
ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความเพียงพอของรายได้ที่ได้รับ		
เพียงพอและยังมีเหลือเก็บ	179	47.2
เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บ	153	40.4
ไม่เพียงพอ	47	12.4
รูปแบบเกมที่ชอบ		
ผจญภัย		
- เลือก	204	53.8
- ไม่เลือก	175	46.2
จำลองสถานการณ์		
- เลือก	72	19.0
- ไม่เลือก	307	81.0
เกมที่มาจากนวนิยาย		
- เลือก	45	11.9
- ไม่เลือก	334	88.1
เกมกีฬา		
- เลือก	73	19.3
- ไม่เลือก	306	80.7
ปริศนา ฝึกสมอง		
- เลือก	122	32.2
- ไม่เลือก	257	67.8
เกมที่มาจากหนังสือการ์ตูน		
- เลือก	46	12.1
- ไม่เลือก	333	87.9
เกมที่มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรมจริยธรรมภายใน		
- เลือก	21	5.5
- ไม่เลือก	358	94.5

ตารางที่ 2 (ต่อ)

(n = 379)		
ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ผู้รับ		
- เลือก	89	23.5
- ไม่เลือก	290	76.5
อื่นๆ โปรดระบุ		
- เลือก	29	7.7
- ไม่เลือก	350	92.3

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 ถึง ชั้นปีที่ 5 จำนวน 379 คน เป็นเพศชายและหญิงในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 51.7 และ 48.3 ตามลำดับ ศึกษาอยู่ในคณะวิศวกรรมศาสตร์มากที่สุด ร้อยละ 32.5 รองลงมา คือ คณะศึกษาศาสตร์ และสถาปัตยกรรม คิดเป็นร้อยละ 12.4 และ 9.5 ตามลำดับชั้นปี การศึกษาที่มากที่สุดคือชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 29.0 รองลงมา คือ ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 24.5 และ 23.7 ตามลำดับ โดยมีผลการเรียนเฉลี่ยในรอบปีที่ผ่านมาของนักศึกษาทุกชั้นปีอยู่ในระดับ 2.01-3.00 มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 69.4 รองลงมาคือมากกว่า 3.01 มีร้อยละ 22.2 ลักษณะที่พักอาศัยในปัจจุบันที่มากที่สุด คือ หอพัก มีร้อยละ 54.6 รองลงมา คือ อาศัยอยู่ในบ้านพักอาศัย และพักอยู่ในคอนโดมิเนียมหรืออพาร์ทเมนต์ คิดเป็นร้อยละ 35.6 และ 9 ตามลำดับ ลักษณะการพักอาศัยในปัจจุบันที่มากที่สุด คือ พักอยู่กับเพื่อน ร้อยละ 39.6 รองลงมา คือ พักอยู่กับพ่อแม่หรือผู้ปกครองและพักอยู่คนเดียวตามลำพัง คิดเป็นร้อยละ 38 และ 20.3 ตามลำดับจำนวนเงินที่ได้รับต่อเดือนโดยมากอยู่ในจำนวนเงิน 5,001 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 56.5 รองลงมาคือจำนวนเงินน้อยกว่า 5,000 บาท ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 33.8 โดยความเพียงพอของรายได้ที่ได้รับมากที่สุด คือ รายได้เพียงพอและยังเหลือเก็บ คิดเป็นร้อยละ 47.2 รองลงมา คือ เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บ คิดเป็นร้อยละ 40.4 ตามลำดับ

ส่วนรูปแบบเกมที่ชอบมากที่สุด คือ เกมผจญภัย รองลงมาคือ เกมปริศนา ฝึกสมอง เกมสู้รบเกมกีฬา เกมจำลองสถานการณ์ เกมที่มาจากหนังสือการ์ตูน เกมที่มาจากนวนิยาย เกมอื่นๆ และเกมที่มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรมจริยธรรม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

1. ด้านความต้องการความอยู่รอด

ตารางที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

(n = 379)

ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มีผลมากที่สุด	142	37
มีผลน้อย	47	13
ไม่มีผล	190	50
($\bar{x}=1.88$, SD. = 0.75)		

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีแรงจูงใจในด้านความต้องการความอยู่รอด ไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37

2. ด้านความต้องการมีสัมพันธภาพ

ตารางที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

(n = 379)

ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มีผลมากที่สุด	96	26
มีผลน้อย	59	15
ไม่มีผล	224	59
($\bar{x}=1.66$, SD. = 0.80)		

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีแรงจูงด้านความต้องการมีสัมพันธภาพไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 59 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26

3. ด้านความต้องการเจริญก้าวหน้า

ตารางที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

(n = 379)

ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มีผลมากที่สุด	151	40
มีผลน้อย	70	18
ไม่มีผล	158	42
$\bar{x}=1.98$, SD. = 0.88)		

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีแรงจูงใจด้านความต้องการเจริญก้าวหน้าไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 42 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40

ตารางที่ 6 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวม

(n = 379)

ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มีผลมากที่สุด	129	39
มีผลน้อย	59	15
ไม่มีผล	191	46
$\bar{x}=1.84$, SD. = 0.81)		

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวมไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39

ตารางที่ 7 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่แน่ใจ	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง	\bar{x}	SD.	ระดับการรับรู้
ความต้องการความอยู่รอด								
1. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพื่อการพักผ่อน	149 (39.3)	116 (36.6)	41 (10.8)	39 (10.3)	34 (9)	3.81	1.29	มีผลมากที่สุด
2. ฉันหารายได้จากการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินชีวิต	7 (1.8)	19 (5)	22 (5.8)	21 (5.5)	310 (81.8)	1.4	0.94	ไม่มีผล
3. การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายความเหงา	77 (20.3)	127 (33.5)	68 (17.9)	49 (12.9)	58 (15.3)	3.31	1.34	มีผลน้อย
4. เมื่อฉันรู้สึกโกรธฉันจะเล่นเกมออนไลน์เพื่อระบายความโกรธ	27 (7.1)	44 (11.6)	58 (15.3)	78 (20.6)	172 (45.4)	2.15	1.30	ไม่มีผล
ความต้องการมีสัมพันธภาพ								
1. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพื่อที่จะได้พูดคุยกับบุคคลอื่นๆภายในเกม	26 (6.9)	81 (21.4)	68 (17.9)	89 (23.5)	115 (30.3)	2.15	1.30	มีผลน้อย
2. ฉันเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มต่างๆที่ตั้งขึ้นภายในเกมนอนไลน์เพื่อที่จะได้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ	31 (8.2)	48 (12.7)	46 (12.1)	77 (20.3)	177 (46.7)	2.15	1.34	ไม่มีผล
3. ฉันไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนถ้าไม่เล่นเกมออนไลน์	6 (1.6)	22 (5.8)	35 (9.2)	40 (10.6)	276 (72.8)	1.53	0.98	ไม่มีผล
4. ฉันต้องการได้รับคำชมเชยจากเพื่อนเมื่อเล่นเกมออนไลน์ได้ดีกว่าคนอื่นๆ	16 (4.2)	53 (14)	54 (14.2)	53 (14)	203 (53.6)	2.01	1.27	ไม่มีผล
5. ฉันรู้สึกสนุกเมื่อเล่นเกมออนไลน์เพราะได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ	81 (21.4)	123 (32.5)	60 (15.8)	39 (0.3)	76 (20.1)	3.25	1.42	มีผลน้อย
6. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันได้พูดคุยกับเพศตรงข้าม	26 (6.9)	65 (17.2)	76 (20.1)	65 (17.2)	147 (38.8)	2.36	1.323	มีผลน้อย

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่แน่ใจ	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง	\bar{x}	SD.	ระดับการรับรู้
7. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพราะอยากมีเพื่อนใหม่	21 (5.5)	75 (19.9)	74 (19.5)	52 (13.7)	157 (41.4)	2.34	1.34	มีผลน้อย
ความต้องการเจริญก้าวหน้า								
1. ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อเล่นเกมได้บรรลุถึงภารกิจต่างๆที่เกมนั้นตั้งไว้	109 (28.8)	131 (34.6)	49 (12.9)	51 (13.5)	39 (10.3)	3.58	1.308	มีผลน้อย
2. ฉันต้องการเป็นผู้นำภายในเกมออนไลน์ที่เล่นอยู่	45 (11.9)	73 (19.3)	68 (17.9)	91 (24)	102 (26.9)	2.65	1.367	มีผลน้อย
3. ฉันรู้สึกภูมิใจที่ได้รับการยกย่องให้เป็นผู้นำในกลุ่มเพื่อน	34 (9)	69 (18.2)	71 (18.7)	80 (21.1)	125 (33)	2.49	1.348	มีผลน้อย
4. ฉันต้องการเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆภายในเกมให้ได้มากกว่าเพื่อนๆ	43 (11.3)	87 (23)	62 (16.4)	80 (21.1)	107 (28.2)	2.68	1.388	มีผลน้อย
5. ฉันต้องการให้ตัวละครในเกมออนไลน์ที่ฉันสวมบทบาทมีการพัฒนาทักษะ	86 (22.7)	100 (26.4)	55 (14.5)	59 (15.6)	79 (20.8)	3.15	1.465	มีผลน้อย
6. ฉันชอบแข่งเล่นเกมกับเพื่อนๆ เพราะเมื่อชนะฉันรู้สึกภูมิใจ	42 (11.1)	87 (23)	113 (29.8)	51 (13.5)	86 (22.7)	2.86	1.304	มีผลน้อย

ตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์มีผลมากในด้านความต้องการความอยู่รอด รองลงมาคือด้านความต้องการมีสัมพันธภาพและด้านความต้องการความเจริญก้าวหน้าตามลำดับแสดงให้เห็นว่า นิสิตแต่ละชั้นปีมีแรงจูงใจในการเล่นเกมน้อย

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคม

1. ด้านการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว

ตารางที่ 8 ข้อมูลเกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวในการเล่นเกมนออนไลน์

(n = 379)

การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้รับมากที่สุด	81	22
ได้รับน้อย	51	13
ไม่ได้รับเลย	247	65
$\bar{x} = 1.56$, $SD. = 0.80$		

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวในการเล่นเกมนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 65 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22

2. ด้านการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน

ตารางที่ 9 การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์

(n = 379)

การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้รับมากที่สุด	165	44
ได้รับน้อย	107	28
ไม่ได้รับเลย	107	28
$\bar{x} = 2.15$, $SD. = 0.82$		

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนมากที่สุดในการเล่นเกมนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 44 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนน้อยและไม่ได้รับการสนับสนุนเลย คิดเป็นร้อยละ 28

ตารางที่ 10 การสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวม

(n = 379)

การสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยรวม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้รับมากที่สุด	123	33
ได้รับน้อย	79	20.5
ไม่ได้รับเลย	177	46.5
$(\bar{x}=1.89, SD. = 0.81)$		

จากตารางที่ 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ไม่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวมเลยคิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนโดยรวมมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 33

ตารางที่ 11 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับด้านการสนับสนุนทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างจำแนกเป็นรายชื่อ

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่แน่ใจ	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง	\bar{x}	SD.	ระดับการรับรู้
การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว								
1. ฉันรู้จักเกมออนไลน์ครั้งแรกจากคนในครอบครัว	31 (8.2)	49 (12.9)	45 (11.9)	34 (9)	220 (58)	2.04	1.399	ได้รับน้อย
2. ฉันสามารถพูดคุยเรื่องเกมออนไลน์กับคนในครอบครัวได้	32 (8.4)	69 (18.2)	60 (15.8)	44 (11.6)	174 (45.9)	2.32	1.418	ได้รับน้อย
3. คนในครอบครัวฉันห้ามฉันเล่นเกมออนไลน์	11 (2.9)	48 (12.7)	44 (11.6)	58 (15.3)	218 (57.5)	1.88	1.204	ไม่ได้รับเลย
4. ฉันได้รับการสนับสนุนทางการเงินในการเล่นเกมนอนไลน์จากผู้ปกครอง	10 (2.6)	40 (10.6)	42 (11.1)	42 (11.1)	245 (64.6)	1.75	1.16	ไม่ได้รับเลย
5. คนในครอบครัวของฉันมักชวนฉันเล่นเกมออนไลน์	13 (3.4)	53 (14)	43 (11.3)	32 (8.4)	238 (62.8)	1.87	1.26	ไม่ได้รับเลย

ตารางที่ 11 (ต่อ)

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่แน่ใจ	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง	\bar{x}	SD.	ระดับการรับรู้
6. ฉันโดนผู้ปกครองตำหนิเนื่องจากเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน	53 (14)	80 (21.1)	71 (18.7)	41 (10.8)	134 (35.4)	2.68	1.48	ได้รับมากที่สุด
การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน								
1. ฉันรู้จักเกมออนไลน์จากเพื่อน	138 (36.4)	87 (23)	89 (23.5)	14 (3.7)	51 (13.5)	3.65	1.36	ได้รับน้อย
2. เพื่อนๆรับฟังความคิดเห็นของฉัน เมื่อพูดคุยเรื่องเกมออนไลน์	66 (17.4)	116 (30.6)	117 (30.9)	20 (5.3)	60 (15.8)	3.28	1.27	ได้รับน้อย
3. กลุ่มเพื่อนของฉันชวนฉันไปเล่นเกมออนไลน์เมื่อมีเวลาว่าง	56 (14.8)	90 (23.7)	102 (26.9)	28 (7.4)	103 (27.2)	3.92	1.41	ได้รับมากที่สุด
4. ฉันได้รับคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการเล่นเกมจากเพื่อน	54 (14.2)	93 (24.5)	118 (31.1)	37 (9.8)	77 (20.3)	3.03	1.32	ได้รับน้อย
5. เพื่อนๆแบ่งปันอุปกรณ์ต่างๆที่เอื้อประโยชน์ต่อการเล่นเกมให้แก่ฉัน	53 (14)	112 (29.6)	95 (25.2)	46 (12.1)	73 (19.3)	3.07	1.32	ได้รับน้อย
6. เพื่อนของฉันชักชวนเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆที่ทางกลุ่มเกมออนไลน์จัดขึ้น	48 (12.7)	78 (20.6)	121 (31.9)	34 (9)	98 (25.9)	2.85	1.34	ได้รับน้อย

ตารางที่ 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น ได้รับการสนับสนุนมากที่สุดในด้านการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน รองลงมาด้านการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวได้รับน้อยและไม่ได้รับเลยตามลำดับแสดงให้เห็นว่า นักศึกษายังขาดการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวอยู่มากในการเล่นเกมนอนไลน์จึงควรปรับปรุงในด้านนี้

ส่วนที่ 4 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์

ตารางที่ 12 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์

(n = 379)

ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เห็นด้วย	125	33
เห็นด้วยปานกลาง	111	29
เห็นด้วยที่สุด	143	38
($\bar{x}=1.955$, $SD. = 0.813$)		

จากตารางที่ 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทักษะคิดที่เห็นด้วยต่อการเล่นเกมออนไลน์ คือเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38 รองลงมาคือ ไม่เห็นด้วยต่อทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 33

ตารางที่ 13 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับด้านทักษะคิดต่อเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	\bar{x}	SD.	ระดับ การรับรู้
1. หลังจากเล่นเกม ออนไลน์ทำให้ฉันมี ไหวพริบดีขึ้น	31 (8.2)	125 (33)	134 (35.4)	39 (10.3)	50 (13.2)	3.13	1.13	เห็นด้วย ปานกลาง
2. ฉันสามารถนำบางส่วน จากเกมออนไลน์ไป ประยุกต์ใช้กับชีวิต ประจำวันได้	32 (8.4)	114 (30.1)	144 (38.1)	33 (8.7)	56 (14.8)	3.09	1.12	เห็นด้วย ปานกลาง
3. การเล่นเกมออนไลน์ทำ ให้ฉันมีผลการเรียนลดลง	26 (6.9)	94 (24.8)	120 (31.7)	66 (17.4)	73 (19.3)	2.83	1.20	เห็นด้วย ปานกลาง

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	\bar{x}	SD.	ระดับ การรับรู้
5. การเล่นเกมออนไลน์ เป็นการเสพติด(เด็กเล่น หรือหยุดเล่นยาก)	38 (10)	97 (25.6)	96 (25.3)	45 (11.9)	103 (27.2)	2.79	1.35	เห็นด้วย ปานกลาง
6. การเล่นเกมออนไลน์ สร้างความสนุกสนานให้ ฉันมากกว่าการเล่นกีฬา	30 (7.9)	75 (19.8)	106 (28)	66 (17.4)	102 (26.9)	2.64	1.28	เห็นด้วย ปานกลาง
7. เกมออนไลน์ทำให้เกิด พฤติกรรมก้าวร้าว	36 (9.5)	87 (23)	101 (26.6)	49 (12.9)	106 (28)	2.73	1.34	เห็นด้วย ปานกลาง
8. ฉันได้เรียนรู้วัฒนธรรม ต่างๆจากเกมออนไลน์ที่ เล่น	37 (9.8)	105 (27.7)	111 (29.3)	43 (11.3)	83 (21.9)	2.92	1.29	เห็นด้วย ปานกลาง
9. การเล่นเกมออนไลน์ เป็นการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย	98 (25.9)	99 (26.1)	92 (24.3)	30 (7.9)	60 (15.8)	3.38	1.37	เห็นด้วย ปานกลาง
10. การเล่นเกมออนไลน์ สร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้ ฉันได้มากกว่ากิจกรรมอื่นๆ	37 (9.8)	73 (9.8)	110 (29)	70 (18.5)	89 (23.5)	2.73	1.29	เห็นด้วย ปานกลาง
11. เกมออนไลน์มีอิทธิพล ทำให้เยาวชนเลียนแบบ พฤติกรรมที่ผิดๆ	67 (17.7)	100 (26.4)	110 (29)	36 (9.5)	66 (17.4)	3.17	1.32	เห็นด้วย ปานกลาง
12. เกมออนไลน์ส่งผลเสีย ต่อสุขภาพ	71 (18.7)	114 (30.1)	110 (29)	32 (8.4)	52 (13.7)	3.32	1.26	เห็นด้วย ปานกลาง
13. ฉันเลือกเล่นเกม ออนไลน์มากกว่าการ ออกไปเล่นกีฬา	35 (9.2)	65 (17.2)	103 (27.2)	48 (12.7)	128 (33.8)	2.55	1.35	เห็นด้วย ปานกลาง
14. ฉันคิดว่าฉันติดเกม	23 (6.1)	63 (16.6)	100 (26.4)	59 (15.6)	134 (35.4)	2.42	1.29	เห็นด้วย ปานกลาง
13. ฉันเลือกเล่นเกม ออนไลน์มากกว่าการ ออกไปเล่นกีฬา	35 (9.2)	65 (17.2)	103 (27.2)	48 (12.7)	128 (33.8)	2.55	1.35	เห็นด้วย ปานกลาง

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	\bar{x}	SD.	ระดับ การรับรู้
16. เมื่อนั่งเล่นเกม ออนไลน์ทำให้สัมพันธ์ภาพ ในครอบครัวของฉันแย่ลง	17 (4.5)	60 (15.8)	104 (27.4)	84 (22.2)	114 (30.1)	2.42	1.19	เห็นด้วย ปานกลาง
17. ฉันเคยโดดเรียนไปเล่น เกมออนไลน์	13 (3.4)	62 (16.4)	63 (16.6)	46 (12.1)	195 (51.5)	2.08	1.28	เห็นด้วย ที่สุด
18. ฉันเห็นว่ามาตรการ จัดการกับผู้เล่นเกม ออนไลน์ของภาครัฐเป็นสิ่ง ที่ไม่เหมาะสม	40 (10.6)	65 (17.2)	147 (38.8)	39 (10.3)	88 (23.2)	2.82	1.26	เห็นด้วย ปานกลาง

จากตารางที่ 13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์นั้นเห็นด้วยในระดับปานกลางมากที่สุดรองลงมาจะเป็นระดับเห็นด้วยที่สุดต่อเกมออนไลน์แสดงให้เห็นว่า นิสิตมีความเห็นด้วยกับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ในเรื่องพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์อยู่มาก และบางส่วนยังเห็นด้วยในระดับปานกลางต่อทัศนคติในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยทัศนคติในแต่ละเรื่องของนิสิตในการเล่นเกมนออนไลน์นั้นอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม

ส่วนที่ 5 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลแตกต่างกันส่งผลให้นิสิตมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน เสนอผลตามลำดับตัวแปรตาม ดังนี้

สมมติฐานที่ 1.1 นิสิตชายกับนิสิตหญิงจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 14 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามเพศ

(n = 379)

เพศ	n	\bar{x}	SD.	t	P
ชาย	196	52.80	12.94	3.384	0.001**
หญิง	183	48.42	12.29		

จากตารางที่ 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างนิสิตหญิงมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกันกับนิสิตชาย ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.2 นิสิตที่มีคณะที่ศึกษาแตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 15 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามคณะที่ศึกษา

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	12	2915.61	242.97	1.506	0.119
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	366	59046.39	161.33		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีคณะที่ศึกษาแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.3 นิสิตที่มีชั้นปีที่ศึกษาที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 16 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	4	593.97	98.49	0.598	0.664
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	374	61568.04	164.62		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีชั้นปีที่ศึกษาแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.4 นิสิตที่มีผลการเรียนที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 17 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามผลการเรียน

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	138	18386.63	133.24	0.734	0.977
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	240	43575.38	181.56		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.5 นิสิตที่มีลักษณะที่พักอาศัยที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 18 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามลักษณะที่พักอาศัย

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	3	263.91	87.971	0.535	0.659
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	375	61698.09	164.528		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะที่พักอาศัยแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.6 นิสิตที่มีลักษณะการพักอาศัยที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 19 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	3	256.55	85.52	0.520	0.669
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	375	61705.45	164.55		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.7 นิสิตที่จำนวนเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือนที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 20 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามจำนวนเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือน

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	35	4749.76	135.71	0.814	0.767
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	343	57212.25	166.80		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 20 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.8 นิสิตที่ความพอเพียงของรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือนที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 21 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามความพอเพียงของรายได้ที่ได้รับ
ในแต่ละเดือน

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	2	1266.03	633.02	3.921	0.021**
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	376	61962.01	161.43		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 21 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความพอเพียงของรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.9 นิสิตที่มีช่วงผลการเรียนเฉลี่ยที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 22 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงผลการเรียนเฉลี่ย

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	2	15.24	7.62	0.046	0.955
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	376	61946.77	164.75		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 22 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงผลการเรียนเฉลี่ยแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 1.10 นิสิตที่มีช่วงเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือนที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 23 เปรียบเทียบทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือน

(n = 379)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	2	162.67	81.34	0.495	0.610
ความแตกต่างภายในกลุ่ม	376	61799.33	164.36		
รวม	378	61962.01			

จากตารางที่ 23 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงเงินเดือนเฉลี่ยในแต่ละเดือนแตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านแรงจูงใจ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ตารางที่ 24 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์

(n = 379)

แรงจูงใจในการเล่นเกม	ทัศนคติเกมออนไลน์	
	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r)	P-value
ความต้องการความอยู่รอด	0.431**	0.00
ความต้องการมีสัมพันธภาพ	0.402**	0.00
ความต้องการเจริญก้าวหน้า	0.402**	0.00
รวม	0.326**	0.00

จากตารางที่ 24 พบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ในทุกด้าน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และถ้าแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ทุกด้านเพิ่มขึ้นจะทำให้ นิสิตมีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 3 การสนับสนุนทางสังคม มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ตารางที่ 25 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนทางสังคมรวมในแต่ละด้าน
มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์

(n = 379)

การสนับสนุนทางสังคม	ทัศนคติเกมออนไลน์	
	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r)	P-value
การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว	0.140**	0.006
การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน	0.454**	0.000
รวม	0.401**	0.000

จากตารางที่ 25 พบว่า การสนับสนุนทางสังคมต่อการเล่นเกมออนไลน์ในด้านการสนับสนุนจากครอบครัว มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และถ้าการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านการสนับสนุนจากครอบครัวลดลง จะทำให้นิสิตมีทัศนคติทางลบต่อเกมออนไลน์ ส่วนการสนับสนุนทางสังคมต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านการสนับสนุนจากเพื่อนมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และถ้าการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านการสนับสนุนจากเพื่อนเพิ่มขึ้นจะทำให้นิสิตมีทัศนคติทางบวกต่อเกมออนไลน์

ตารางที่ 26 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ตัวแปรอิสระ	การทดสอบสมมติฐาน	
	ยอมรับ	ปฏิเสธ
1. ข้อมูลส่วนบุคคล		
- เพศ	/	
- คณะที่ศึกษา		/
- ชั้นปีที่กำลังศึกษา		/
- ผลการเรียน		/
- ลักษณะที่พักอาศัย		/
- ลักษณะการพักอาศัย		/
- จำนวนเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือน		/
- ความพอเพียงของรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน	/	
- สถานที่พักอาศัย		/

ตารางที่ 26 (ต่อ)

ตัวแปรอิสระ	การทดสอบสมมติฐาน	
	ยอมรับ	ปฏิเสธ
- ช่วงของเกรดเฉลี่ย		/
- ช่วงของเงินเดือนเฉลี่ยในแต่ละเดือน		/
- รูปแบบเกมออนไลน์ที่ชอบ		/
2. แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์	/	
- ความต้องการความอยู่รอด	/	
- ความต้องการมีสัมพันธภาพ	/	
- ความต้องการเจริญก้าวหน้า	/	
3. การสนับสนุนทางสังคม	/	
- การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว	/	
- การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน	/	

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อวิจารณ์

การศึกษา ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยพื้นฐานส่วน แรงจูงใจ และการสนับสนุนทางสังคมที่มีผลกับทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบ ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีจำแนกตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ลักษณะของเกมออนไลน์ แรงจูงใจและการสนับสนุนทางสังคมกับทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี พบว่า

1. ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีทักษะคิดที่เห็นด้วยต่อการเล่นเกมออนไลน์คือเห็นด้วยมากที่สุด รองลงมาคือ ไม่เห็นด้วยต่อทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 33 กลุ่มตัวอย่างที่มีทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์นั้นเห็นด้วยปานกลางมากที่สุดในทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ รองลงมาเห็นด้วยที่สุดต่อเกมออนไลน์ แสดงให้เห็นว่า นิสิตยังมีความเห็นด้วยกับและมีทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ในในเรื่องพฤติกรรมในการเล่นออนไลน์อยู่มาก และบางส่วนยังเห็นด้วยปานกลางต่อทักษะคิดในการเล่นเกมน์ออนไลน์ในเรื่องความคิดและความรู้สึกลึกซึ้งของนิสิตในการเล่นเกมน์ออนไลน์ โคนทักษะคิดในแต่ละเรื่องของนักศึกษาในการเล่นเกมน์ออนไลน์นั้นอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องมุมมองผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อสังคมไทย พบว่า ทักษะคิดของคนในสังคมไทยต่อเกมออนไลน์มองเกมออนไลน์ทางบวก ส่วนใหญ่คือแนวคิดของกลุ่มคนที่โปรดปรานเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง 3) แนวคิดที่สามคือมองเห็นทวิลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ที่ทั้งอาจเป็นคุณหรือเป็นโทษต่อผู้เล่นเกมและสังคม อีกทั้งยังพบว่ากลุ่มที่มีทักษะคิดด้านลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มักจะเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะพ่อแม่ของเด็กที่ติดเล่นเกมออนไลน์งอมแงม และบุคคลที่พันวัยเด็กและเยาวชนแต่ไม่ค่อยได้สัมผัสตัวเกมออนไลน์นัก ขณะที่กลุ่มที่ชื่นชอบเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือเด็กและเยาวชน ทั้งในกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เองและกลุ่มที่ไม่เสพติดเกมออนไลน์เลย น่าสนใจว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มหลังนี้ไม่มีทักษะคิดทางลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และยอมรับเสรีภาพของเด็กและเยาวชนกลุ่มแรกที่จะเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยเชื่อว่าส่วนใหญ่ของเด็กและเยาวชนมีความสามารถที่จะควบคุมตนเองมิให้ลุ่มหลงกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนถึงระดับที่จะเป็นภัยต่อตนเอง และเชื่อว่ามีเด็กและเยาวชนกลุ่มข้างน้อยเท่านั้นที่เสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนเกิดภัยต่อตนเอง โดยที่เด็กและเยาวชนข้างน้อยนี้

จะมีปัญหาอื่นๆ อยู่แล้ว จนมาอาศัยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นเกราะกันตนเองจากความเจ็บปวดที่ถูกกดทับโดยปัญหาอื่นที่ตนมีอยู่

2. แรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีแรงจูงใจในการอยู่รอดมีผลต่อแรงจูงใจคิดเป็นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีแรงจูงใจในด้านความต้องการมีสัมพันธภาพ ไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 59 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีแรงจูงใจในด้านความต้องการเจริญก้าวหน้าไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 42 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวมไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมา คือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39 รองลงมาด้านความต้องการมีสัมพันธภาพมีผลน้อยและด้านความต้องการความเจริญก้าวหน้ามีผลน้อยต่อแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาแต่ละชั้นปียังมีผลน้อย และไม่มีผลเลยจึงควรเพิ่มแรงจูงใจในแต่ละด้านของนักศึกษาซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร มีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย การพักผ่อนหย่อนใจ ต้องการความบันเทิง ช่วยคลายเหงา และต้องการได้เพื่อนใหม่ นอกจากนั้นมีปัจจัยอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องคือ ความสามารถของระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื้อหาของเกมนอนไลน์ที่มีความสนุกสนาน และการพัฒนารูปแบบของเกมนอนไลน์ให้มีความสมจริงมากขึ้น นั่นคือ การให้ความรู้สี่กของโลกเสมือนจริงกับผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) ได้พร้อมกันคราวละหลายๆ ในขณะที่การเล่นเกมนอนไลน์แบบอื่นไม่สามารถทำแบบนั้นได้

3 การสนับสนุนทางสังคมของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวเลยในการเล่นเกมนอนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 65 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนมากที่สุดในการเล่นเกมนอนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 44 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนน้อยและไม่ได้รับการสนับสนุนเลย คิดเป็นร้อยละ 28 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวมเลย คิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมา คือ ได้รับการสนับสนุนโดยรวมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33 กลุ่มตัวอย่างที่มีการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์นั้นได้รับการสนับสนุนมากที่สุดในการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนรองลงมาด้านการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว

ได้รับน้อยและไม่ได้รับเลยตามลำดับแสดงให้เห็นว่า นักศึกษายังขาดการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวอยู่มากในการเล่นเกมนอนไลน์จึงควรปรับปรุงในด้านนี้ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของวรรณรัตน์ รัตนวราจ (2547: 69-72) การทำการวิจัยแล้วพบว่าเด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนอนไลน์มากขึ้นว่าในอดีตและความสัมพันธ์ (ความใกล้ชิด) ระหว่างเด็กและผู้ปกครองลดน้อยลงตั้งแต่เด็กเริ่มเล่นเกมออนไลน์นอกจากนี้ยังพบว่ามีความขัดแย้งระหว่างเด็กและผู้ปกครองเกิดขึ้นตั้งแต่เด็กเริ่มเล่นเกมออนไลน์โดยความขัดแย้งระหว่างเด็กและผู้ปกครองเกิดขึ้นจากช่องว่างความเข้าใจเรื่องเทคโนโลยีอย่างไรก็ตามยังไม่สามารถสรุปได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เด็กมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นหรือแย่ลงและยังไม่พบว่าการเล่นเกมออนไลน์ลดพฤติกรรมเสี่ยง (บุกรู้เหล้ายาเสพติด) ได้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่องทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ลักษณะของเกมออนไลน์ แรงจูงใจและการสนับสนุนทางสังคมที่มีผลกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบ ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน จำแนกตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ลักษณะของเกมออนไลน์ แรงจูงใจและการสนับสนุนทางสังคม กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนและเพื่อศึกษาปัญหาและ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา คือ นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต บางเขน ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 ถึง 5 จำนวน 379 คน

ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยอาศัยแนวคิดของ Rosenstock (1974 Cited in Wolfgang, 2000: 12-18) ทำการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล โดยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ใช้ค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการรายงานผล เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป และใช้ในการพรรณนาผลการวิจัยใช้สถิติอนุมานเพื่อหาค่าเพื่อใช้วิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระต่อกัน และใช้ค่า โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทาง สถิติที่ 0.05 (Chi-square) เพื่อใช้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระต่อกัน และใช้ค่า โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 การทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ T-Test, F-Test เพื่อศึกษาเปรียบเทียบตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม (เป็นการศึกษาความแตกต่าง) ทดสอบ สมมติฐาน Regression Analysis เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม คือ การทำนาย และใช้สถิติเพื่อทดสอบความสัมพันธ์โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product - Moment Correlation Coefficient)

1. ลักษณะข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่าง คือนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 379 คน เป็นเพศชายและหญิงในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 51.7 และ 48.3 ตามลำดับ ศึกษาอยู่ในคณะวิศวกรรมศาสตร์มากที่สุด ร้อยละ 32.5 รองลงมา คือ คณะศึกษาศาสตร์ และสถาปัตยกรรม คิดเป็นร้อยละ 12.4 และ 9.5 ตามลำดับ ชั้นปีการศึกษาที่มากที่สุดคือชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 29.0 รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 24.5 และ 23.7 ตามลำดับ โดยมีผลการเรียนเฉลี่ยในรอบปีที่ผ่านมาของนักศึกษาทุกชั้นปี อยู่ในระดับ 2.01-3.00 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69.4 รองลงมาคือมากกว่า 3.01 มีร้อยละ 22.2 ลักษณะที่พักอาศัยในปัจจุบันที่มากที่สุด คือ หอพัก มีร้อยละ 54.6 รองลงมา คือ อาศัยอยู่ในบ้านพักอาศัย และพักอยู่ในคอนโดมิเนียมหรือหอพัก คิดเป็นร้อยละ 35.6 และ 9 ตามลำดับ ลักษณะการพักอาศัยในปัจจุบันที่มากที่สุด คือ พักอยู่กับเพื่อน ร้อยละ 39.6 รองลงมา คือ พักอยู่กับพ่อแม่หรือผู้ปกครองและพักอยู่คนเดียวตามลำพัง คิดเป็นร้อยละ 38 และ 20.3 ตามลำดับ จำนวนเงินที่ได้รับต่อเดือนโดยมากอยู่ในจำนวนเงิน 5,001-10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 56.5 รองลงมาคือจำนวนเงินน้อยกว่า 5,000 บาท ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 33.8 โดยความเพียงพอของรายได้ที่ได้รับมากที่สุด คือ รายได้เพียงพอและยังเหลือเก็บ คิดเป็นร้อยละ 47.2 รองลงมา คือ เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บ คิดเป็นร้อยละ 40.4 ตามลำดับ

2. รูปแบบของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างชอบ พบว่า ส่วนใหญ่รูปแบบเกมที่ชอบมากที่สุด คือ เกมผจญภัย รองลงมาคือ เกมปริศนา ฝึกสมอง เกมสู้รบเกมกีฬา เกมจำลองสถานการณ์ เกมที่มาจากหนังสือการ์ตูน เกมที่มาจากนวนิยาย เกมอื่นๆ และเกมที่มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรมจริยธรรมตามลำดับ

3. ทักษะคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เห็นด้วยต่อการเล่นเกมออนไลน์ คือ เห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38 รองลงมาคือ ไม่เห็นด้วยต่อทัศนคติต่อเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 33

4. แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีแรงจูงใจในการอยู่รอดในด้านความต้องการความอยู่รอด ไม่มีผลต่อแรงจูงใจคิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีแรงจูงใจในด้านความต้องการมีสัมพันธภาพ ไม่มีผลต่อแรงจูงใจคิดเป็นร้อยละ

59 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีแรงจูงใจในด้านความต้องการเจริญก้าวหน้าไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 42 รองลงมาคือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวมไม่มีผลต่อแรงจูงใจ คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมา คือ มีผลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39 กลุ่มตัวอย่างที่มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์มีผลมากมากในด้านความต้องการความอยู่รอด รองลงมาด้านความต้องการมีสัมพันธภาพมีผลน้อยและด้านความต้องการความเจริญก้าวหน้ามีผลน้อยต่อแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

5. การสนับสนุนทางสังคมของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวเลย ในการเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 65 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนมากที่สุดในการเล่นเกมนอนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 44 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนน้อยและไม่ได้รับการสนับสนุนเลย คิดเป็นร้อยละ 28 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวมเลย คิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมาคือ ได้รับการสนับสนุนโดยรวมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33 กลุ่มตัวอย่างที่มีการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกมนอนไลน์นั้นได้รับการสนับสนุนมากที่สุดในด้านการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน รองลงมาด้านการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวได้รับน้อยและไม่ได้รับเลยตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยครั้งนี้

1. จากผลการศึกษาพบว่านิสิตที่ตอบแบบสอบถามศึกษาอยู่ในคณะวิศวกรรมศาสตร์มากที่สุด ถึงร้อยละ 32.5 นั้นได้แสดงให้เห็นว่านิสิตในคณะวิศวกรรมศาสตร์โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์หรือเคยเล่นเกมออนไลน์ และในการตอบแบบสอบถามยังพบว่า นิสิตที่ศึกษาอยู่ในคณะดังกล่าวข้างต้น ชอบเล่นเกมประเภทผจญภัย และเกมประเภทปริศนาฝึกสมอง ซึ่งแตกต่างจากจำนวนนิสิตที่อยู่ในคณะมนุษยศาสตร์ที่ตอบแบบสอบถามคิดเป็นร้อยละ 2.6 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดและนิสิตในกลุ่มนี้เลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มาจากการดัดแปลงจากนวนิยายและหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 11.9 และ 12.1 ตามลำดับ นั้นแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในสิ่งที่นิสิต

แต่ละคณะชอบต่างกันอันมีพื้นฐานจากแนวความคิด ศาสตร์ที่เรียนแตกต่างกัน ซึ่งผลจากการสำรวจที่ออกมาสามารถนำมาพัฒนาเครื่องมือเพื่อใช้ดึงศักยภาพในตัวของเด็กๆและเยาวชน สามารถสะท้อนความถนัด ชอบหรือไม่ชอบอะไรของแต่ละบุคคล สังเกตได้จากลักษณะประเภทของเกม ที่เลือกเล่น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้ปกครองและสถาบันการศึกษาจะได้ทำการส่งเสริมเยาวชนได้ตั้งแต่ช่วงวัยต้นๆ

2. จากผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่านิสิตชอบเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุดถึงร้อยละ 53.8 รองลงมาได้แก่เกมประเภทปริศนาฝึกสมองร้อยละ 32.2 และยังพบว่านิสิตยังสนใจเลือกเล่นเกมที่มีการสอดแทรกเนื้อหาคุณธรรมจริยธรรมลงในเกมร้อยละ 5.5 จากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถสะท้อนถึงสิ่งที่นิสิตให้ความสนใจ หากสถาบันการศึกษาเล็งเห็นถึงสิ่งเหล่านี้ สามารถนำมาซึ่งการพัฒนาศักยภาพให้แก่นิสิตให้เพิ่มมากขึ้น และแก้ไขข้อด้อยของนิสิต โดยนำมาปรับใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ เช่น การเรียนการสอนในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมซึ่งถือเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่ายสำหรับนิสิตนักศึกษาทุกๆ ไป แต่ถ้ามีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน โดยนำเกมออนไลน์มาเป็นที่การเรียน จะทำให้นิสิตมีความสนใจในบทเรียนอันน่าเบื่อหน่ายมากขึ้น

3. จากผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่านิสิตที่ตอบแบบสอบถาม ถึงร้อยละ 51.5 บอกว่าเคยโดดเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านิสิตส่วนใหญ่ยังไม่รู้จักการจัดแบ่งเวลาในการทำหน้าที่ต่างๆ ให้ถูกต้องเหมาะสม เพราะยังอยู่ในวัยที่จะต้องศึกษาเล่าเรียน ดังนั้นการเรียนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของนิสิต เกมออนไลน์เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งที่นิสิตต้องรู้จักเล่นเพื่อให้เกิดประโยชน์เพื่อการผ่อนคลาย ไม่ใช่เป็นไปเพื่อการแข่งขัน หรือเล่นอย่างหมกมุ่น ไม่เช่นนั้นแล้วจะทำให้เกิดผลกระทบเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และชีวิตประจำวันของนิสิตในที่สุด ควรแบ่งเวลาให้เหมาะสมด้วยการไปทำกิจกรรมอื่นๆ ที่นอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์

4. จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่านิสิตกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว ในการเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 65 อีกทั้งการสนับสนุนที่ได้รับนั้นเป็นไปในทางลบ จากการศึกษาพบว่านิสิตไม่สามารถจะสื่อสารหรือพูดคุยเกี่ยวกับเกมออนไลน์กับคนในครอบครัวถึง 45.9 นั่นคือพ่อแม่ผู้ปกครองและครอบครัวไม่มีการสร้างความสัมพันธ์กับนิสิตในเรื่องของเกมออนไลน์ การที่ครอบครัวจะให้คำปรึกษาแก่นิสิตนั้นต้องอาศัยพื้นฐานจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับตัวนิสิต ต้องเข้าใจพัฒนาการและความต้องการทางจิตใจของนิสิต ฟังเรื่องราวด้วยการเป็นผู้ฟังที่ดี เข้าใจความรู้สึกของนิสิต หลีกเลี่ยงการตัดสินถูกผิดโดยใช้ประสบการณ์ของ

ตนเอง ควรกระตุ้นให้บัณฑิตแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อตนเองและครอบครัว และหลีกเลี่ยงการพูดในเชิงตำหนิหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่ระยะแรก และสนับสนุนให้ผู้ปกครองสร้างบรรยากาศความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวก่อนการแก้ไขพฤติกรรมต่างๆ สร้างบรรยากาศ การพูดคุยให้ผ่อนคลาย การพูดคุยถึงปัญหาให้พูดเฉพาะเรื่องที่เกิดขึ้นปัจจุบันเท่านั้น และหลีกเลี่ยงการใช้อารมณ์และความรุนแรง รวมทั้งการให้คำแนะนำตามความเหมาะสม

5. จากผลการศึกษาพบว่าบัณฑิตเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์สร้างความสนุกสนานได้มากกว่าการเล่นกีฬาถึงร้อยละ 26.4 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ซึ่งครอบครัวหรือสถาบันการศึกษา ควรให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่วัยรุ่นยังไม่ทราบเพิ่มเติม จูงใจให้วัยรุ่นมองเห็นข้อดีหรือความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์หรือสร้างเสริมสุขภาพอื่นๆ และผลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว และจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเขาเป็นผู้กำหนดและเลือกทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับตัวเองด้วยตนเอง นอกจากนี้ควรให้ความรู้เรื่องการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมแก่นักนิสิต

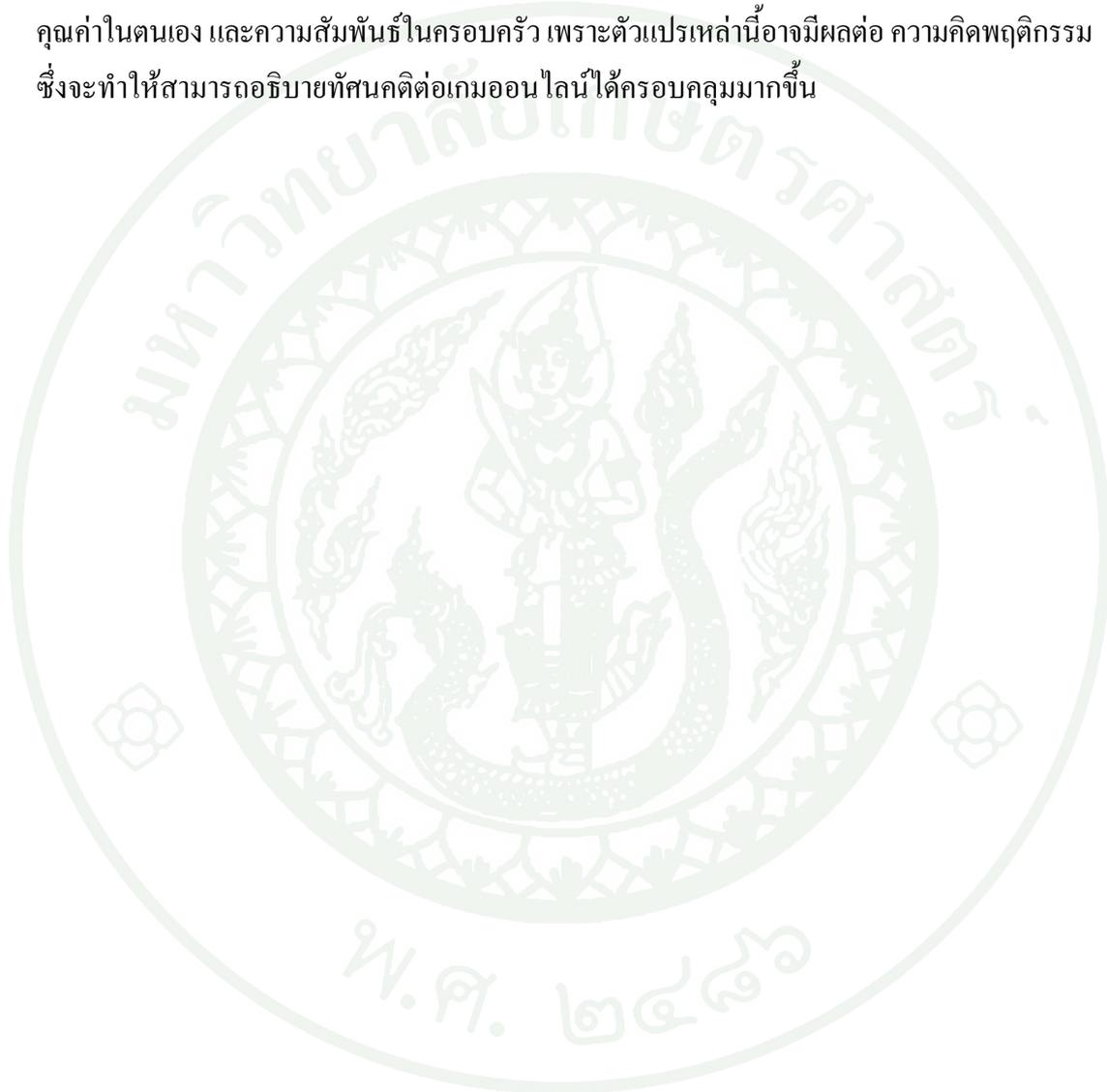
6. สิ่งหนึ่งที่จะมีส่วนช่วยให้การจัดการเกมออนไลน์ที่มีอยู่อย่างแพร่หลายเป็นระบบระเบียบมากขึ้นนั้นคือการที่ภาครัฐ หน่วยงานต่างๆ รวมทั้งมหาวิทยาลัย มีการช่วยรณรงค์ให้ความรู้ชี้แจงข้อดีและข้อเสียที่เกิดจากเกมออนไลน์ เพราะหน่วยงานต่างๆ เหล่านี้มีความใกล้ชิดและความสามารถในการร่วมรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์ได้ในระดับหนึ่ง โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยที่ในปัจจุบันนิสิตนักศึกษาที่เข้ามาใช้เวลาส่วนใหญ่ ของชีวิตประจำวัน และจะได้รับคำแนะนำมาจากเพื่อนๆ ที่มหาวิทยาลัย ดังนั้นมหาวิทยาลัยจึงเป็นหน่วยงานสำคัญที่สามารถช่วยกันสอดส่องดูแลไปในทางที่ถูกต้อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนเท่านั้น ซึ่งถ้าจะให้ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ได้ครอบคลุมประชากรที่เป็นนักเรียนและนิสิตนักศึกษาทั่วไป ควรจะทำการวิจัยในสถาบันอื่นๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนทั่วประเทศ รวมทั้งการศึกษาระบบการศึกษานอกโรงเรียน ทั้งนี้เพราะสภาพแวดล้อมของนักศึกษาในสถาบันการศึกษาแต่ละแห่งมีความแตกต่างกัน

2. ควรมีการศึกษาเชิงปริมาณเพื่อมองภาพรวมและศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อเจาะลึกถึงวิถีชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ กลุ่มวัยรุ่นในกลุ่มอื่นๆ และบุคคลกลุ่มต่างๆ เพื่อนำผลการวิจัยเรื่องทัศนคติต่อเกมออนไลน์ มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์กับคนแต่ละกลุ่มในสถานการณ์จริงได้

3. ควรศึกษาตัวแปรด้านจิตวิทยาอื่นๆ เช่น การอบรมเลี้ยงดู บุคลิกภาพ ค่านิยม การเห็นคุณค่าในตนเอง และความสัมพันธ์ในครอบครัว เพราะตัวแปรเหล่านี้อาจมีผลต่อ ความคิดพฤติกรรม ซึ่งจะทำให้สามารถอธิบายทัศนคติต่อเกมออนไลน์ได้ครอบคลุมมากขึ้น



เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. 2548. **หยุดเด็กติดเกมออนไลน์**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงสาธารณสุข.

กั้ววาน เทียนกันฉัตรเทศน์. 2545. **สุขวิทยาจิตและการปรับตัว**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล. 2547. **ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อสังคมไทย: มุมมอง**. วิทยานิพนธ์
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จำรอง เงินดี. 2545. **จิตวิทยาทั่วไป**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: จามจุรีโปรดักท์.

_____. 2552. **จิตวิทยาสังคม**. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์.

จิราภา เต็งไตรรัตน์. 2543. **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. 2549. **จิตวิทยาสังคม**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

จุฬารณย์ โสตะ. 2546. **กลยุทธ์การพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพ**. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชินวร ฟ้ายิชฐิ. 2550. **เด็กกับเกมออนไลน์**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมวิทยา
และมนุษยวิทยา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ณัฐยา ไพโรสงบ. 2546. **ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการทำงาน ความผูกพันต่อองค์กร
และพฤติกรรมที่เป็นสมาชิกที่ดีขององค์กร: ศึกษาเฉพาะกรณีโรงงานผลิตอาหารว่าง
แห่งหนึ่ง**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนาสังคม,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

- ถวิล ธาราโกชน์. 2532. **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ทิพย์วิสุทธิ.
- ทวีศักดิ์ กอนันตกุล, ชฎามาศ ชูวะเศรษฐกุล, สิรินทร ไชยศักดิ์, และ วันดี กริชอนันต์. 2547. “ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น: กรณีของปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์.” **สารเนกเทค** 11(56): 12.
- ธนาकर รัชชรัตน์. 2550. **ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมแร็กนาร์็อกออนไลน์ (Ragnarok Online) ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร**. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธีรวุฒิ เอกะกุล. 2549. **การวัดเจตคติ**. อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซทการพิมพ์.
- บุญใจ ศรีสถิตนรากุล. 2550. **ภาวะผู้นำและกลยุทธ์การจัดการพยาบาล**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. 2547. **ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีชีวภาพ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2545. **จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและปฏิบัติการ**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สุวีริยาสาส์น.
- พูนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล. 2541. **ความชุก ชนิดของการเล่นวิดีโอเกม และทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นวิดีโอเกมในนักเรียน**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขากุมารเวชศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพบูลย์ อินทวิชา. 2527. **หลักและวิธีการวัดเจตคติ**. กรุงเทพมหานคร: กองวิจัยการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

- ลักขณา ศิริวัฒน์. 2530. **จิตวิทยาเบื้องต้น**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- วรรณรัตน์ รัตนาวงศ์. 2547. **การออนไลน์กับพันธุภาพในครอบครัว: กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์นิตยสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิตยสารศาสตรพัฒนาการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- วราภรณ์ ตระกูลสฤษฎี. 2543. **จิตวิทยาการปรับตัว**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วินัดดา ปิยะศิลป์. 2540. **ครอบครัวกับวัยรุ่น**. ในเอกสารการพัฒนาครอบครัว. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2540. **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. 2545. **จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและปฏิบัติการ**. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. 2538. **การจัดการเชิงกลยุทธ์และกรณีศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ธรรมสารเจดคติ.
- สถิต วงศ์สุวรรณค์. 2529. **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน**. กรุงเทพมหานคร: ทิพย์วิสุทธ์.
- สมทรง รักษ์เฝ้า และ สรวงศ์กัญณ์ ดวงคำสวัสดิ์. 2540. **กระบวนการดำเนินงานสุขศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพ**. นนทบุรี: สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข.
- สร้อยตระกูล ดิทยานนท์ อรรถมานะ. 2545. **พฤติกรรมองค์การ: ทฤษฎีและการประยุกต์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. 2553. **จำนวนนิสิตปัจจุบัน (Online)**. www.registrar.ku.ac.th, 15 กันยายน 2553.

สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2548. **จิตวิทยาสังคม:ทฤษฎีและการประยุกต์**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด.

สุชา จันทร์เอม. 2540. **จิตวิทยาทั่วไป**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

_____. 2544. **จิตวิทยาเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุชาดา สันจรวไมตรี. 2542. **ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศาสตร์พัฒนาการ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. 2544. **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. กรุงเทพมหานคร: เพ็ญฟ้าพรินต์ติ้ง จำกัด.

สุภาพร ขงยศ. 2549. **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

สุภาพร ลือกิตติศัพท์. 2549. **ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุรางค์ จันทร์เอม. 2540. **จิตวิทยาทั่วไป**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ทิพย์วิสุทธิ

สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. 2533. **จิตวิทยาการเรียนรู้ผู้ใหญ่**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

เสรี วงษ์มณฑา. 2542. **การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค**. กรุงเทพมหานคร: ซีระฟิล์มและไซเท็กซ์.

โสภณัท นุชนาด. 2542. **จิตวิทยาวัยรุ่น**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏธนบุรี.

โตภา ชปีดมันน์. 2543. “วัยรุ่น: วัยจ๊าบ.” วารสารราชบัณฑิตยสถาน. 25(12): 109 – 116.

สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. 2548. การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการคิดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.

อริยา กูหา. 2546. แรงจูงใจและอารมณ์. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

อัมพวัน อัมพรสินธุ์. 2544. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาจิตวิทยาการแนะแนวเด็กวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

อาทิตยา เมืองยม. 2547. การสร้างสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้การสนทนา (chat). วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Allport, G.W. 1975. **Personality: A Psychological Interpretation**. New York: Holt R & W.

Baron, R.A. and D. Byrne. 1989. **Social Psychology: Understanding Human Interaction**. Massachusetts: Allyn and Bacon, Inc.

Cobb, S. 1976. “Social support as a moderator of life stress.” **Psychosomatic Medicine**, 38 (5): 300-301.

Gottlieb, B. H. 1985. “Social Network and Social Support: An Overview of Research, Practice and Policy Implication.” **Health Education Quarterly**. London: SAGE Publication.

Herbert, C.K. 1967. **Attitudes and Opinions**. Englewood Cliffs. New York: Basic Book, Inc.

- House, J. S. 1981. **Work Stress and Social support the theory.** Reading, M. A: Addison Wesley.
- Kahn, R. L. 1979. **Aging and social support.** In M. M. Riley (Ed.), Aging from birth to death: Interdisciplinary perspectives. Colorado: Westview Press.
- Krech and Crutchfield. 1948. **Theory and Problems of Social Psychology.** New York: Mc Graw Hill .
- Likert, R. 1967. **Reading in Attitude Theory and Measurement.** New York: John Wilson & Sons, Inc.
- Peter, E. S. F., and B. M. Meredith. 1991. **Health Illness and the Social Body.** United States of America: Prentice - Hall, Inc.
- Robbin, S.P. 1988. **Management.** New Jersey: Prentice-Hall.
- Rokeach, M. 1970. **Believes Attitudes and Values.** San Francisco: Jersey Bass, Inc.
- Schaefer, C., J. C. Coyne, and R. S. Lazarus. 1981. **The health-related functions of socialsupport.** Journal of Behavioral Medicine, 4 (4), 281 - 406.
- Schermerhorn, J.R., and J.G. Hunt 1991. **Managing Organization Behavior.** New York: Free Press.
- Schiffman, L.G. and Kanuk, L.L. 2000. **Consumer Behavior.** 7 th ed. New Jersey: Prentice Hall.
- Thoits, P. A. 1982. "Conceptual and Theoretical Problem in Studying Social Support as A Buffer Againsts Life Stress." **Journal of Health and Behavior.** 23 (5): 145-159.
- Thurstone, L.L. 1959. **Attitude Can Be Measured.** American Journal of Sociology.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

แบบสอบถาม

เรื่อง ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตบางเขน

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยระดับปริญญาโท
โครงการสหวิทยาการ สาขาพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ แบบสอบถามมีทั้งหมด 7 หน้า
ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล
- ส่วนที่ 2 แรงจูงใจในการเล่นเกมน
- ส่วนที่ 3 การสนับสนุนทางสังคม
- ส่วนที่ 4 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์

กรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงซึ่งตรงกับความคิดเห็นและการปฏิบัติของ
ท่าน ข้อมูลในการศึกษานี้จะนำไปวิเคราะห์ นำเสนอในภาพรวม และขอรับรองว่าคำตอบ
ของนิสิตทุกท่านจะเป็นความลับ เพื่อใช้ในการวิจัยเท่านั้น โดยไม่มีผลกระทบใดๆ ทั้งสิ้น

ผู้วิจัยขอขอบคุณนิสิตทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการตอบแบบสอบถาม
ในครั้งนี้

นางสาววัชรภรณ์ เอ่งฉ้วน
นิสิตปริญญาโท สาขาพัฒนาสังคม
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () หรือเติมข้อความลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

() 1. ชาย

() 2. หญิง

2. คณะ.....

3. ชั้นปี

() 1. ชั้นปีที่ 1

() 2. ชั้นปีที่ 2

() 3. ชั้นปีที่ 3

() 4. ชั้นปีที่ 4

() 5. ชั้นปีที่ 5

4. เกรดเฉลี่ย.....

5. ปัจจุบันที่พักอาศัยของท่านมีลักษณะเป็น

() 1. บ้านพักอาศัย

() 2. หอพัก

() 3. คอนโดมิเนียม / อพาร์ทเมนต์

() 4. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

6. ลักษณะการพักอาศัยในปัจจุบันของท่าน

() 1. พักอยู่คนเดียวตามลำพัง

() 2. พักอยู่กับเพื่อน

() 3. พักอยู่กับพ่อแม่/ ผู้ปกครอง

() 4. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

7. จำนวนเงินที่ท่านได้รับในแต่ละเดือน.....บาท/เดือน (ยังไม่หักค่าใช้จ่าย)

8. รายได้ที่ท่านได้รับเพียงพอหรือไม่

() 1. เพียงพอ และยังมีเหลือเก็บ

() 2. เพียงพอ แต่ไม่มีเหลือเก็บ

() 3. ไม่เพียงพอ

9. รูปแบบเกมที่ชอบ

- () 1. ผจญภัย () 2. จำลองสถานการณ์
- () 3. เกมที่มาจากนวนิยาย () 4. เกมกีฬา
- () 5. ปริศนา ฝึกสมอง () 6. เกมที่มาจากหนังสือการ์ตูน
- () 7. เกมที่มีการสอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรมภายใน
- () 8. สู้รบ
- () 9. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 2 แรงจูงใจในการเล่นเกม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก / ความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่แน่ใจ	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง
ความต้องการความอยู่รอด					
1. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพื่อการพักผ่อน					
2. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพื่อลดความเครียดจากการเรียน					
3. ฉันหารายได้จากการเล่นเกมออนไลน์เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินชีวิต					
4. การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายความเหงาให้ฉันได้					
ความต้องการมีสัมพันธภาพ					
1. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพื่อที่จะได้พูดคุยกับบุคคลอื่นๆ ภายในเกม					
2. ฉันเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มต่างๆ ที่ตั้งขึ้นภายในเกมออนไลน์เพื่อจะได้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ					

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่แน่ใจ	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง
3. ฉันไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนถ้าไม่เล่นเกมออนไลน์					
4. ฉันต้องการได้รับคำชมเชยจากเพื่อนเมื่อเล่นเกมออนไลน์ได้ดีกว่าคนอื่นๆ					
5. ฉันรู้สึกสนุกเมื่อเล่นเกมออนไลน์เพราะได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ					
6. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันได้พูดคุยกับเพื่อนเพศตรงข้าม					
7. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพราะอยากมีเพื่อนใหม่					
ความต้องการเจริญก้าวหน้า					
1. ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อเล่นเกมได้บรรลุถึงภารกิจต่างๆ ที่เกมนั้นตั้งไว้					
2. ฉันต้องการเป็นผู้นำภายในเกมออนไลน์ที่ฉันเล่น					
3. ฉันรู้สึกภูมิใจที่ได้รับการยกย่องให้เป็นผู้นำในกลุ่มเพื่อนเมื่อเล่นเกมได้ดีกว่าคนอื่นๆ					
4. ฉันต้องการเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆ ภายในเกมให้ได้มากกว่าเพื่อนๆ					
5. ฉันต้องการให้ตัวละครในเกมออนไลน์ที่ฉันสวมบทบาทมีการพัฒนาทักษะ					
6. ฉันชอบแข่งเล่นเกมกับเพื่อนๆ เพราะเมื่อชนะฉันจะรู้สึกภูมิใจ					

ส่วนที่ 3 การสนับสนุนทางสังคม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก / ความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่แน่ใจ	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง
การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว					
1. ฉันรู้จักเกมออนไลน์ จากพี่ น้องหรือคนในครอบครัวของฉัน					
2. ฉันสามารถพูดคุยเรื่องเกมออนไลน์กับคนในครอบครัวได้					
3. คนครอบครัวของฉันห้ามฉันเล่นเกมออนไลน์					
4. ฉันได้รับการสนับสนุนทางการเงินในการเล่นเกมนออนไลน์จากผู้ปกครอง					
5. คนครอบครัวของฉันมักชวนฉันเล่นเกมออนไลน์					
6. ฉันโดนผู้ปกครองตำหนิเนื่องจากฉันเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน					
การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน					
1. ฉันรู้จักเกมออนไลน์จากเพื่อน					
2. เพื่อนๆ รับฟังความคิดเห็นของฉัน เมื่อพูดคุยกันถึงเรื่องเกมออนไลน์					
3. กลุ่มเพื่อนของฉันชวนฉันไปเล่นเกมออนไลน์เมื่อมีเวลาว่าง					
4. ฉันได้รับคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการเล่นเกมจากเพื่อน					
5. เพื่อนๆ แบ่งปันอุปกรณ์ต่างๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการเล่นเกมให้แก่ฉัน					
6. เพื่อนของฉันชักชวนฉันเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่ทางกลุ่มเกมออนไลน์จัดขึ้น					

ส่วนที่ 4 ทศนคติต่อเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก / ความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. หลังจากเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันมี ไหวพริบดีขึ้น					
2. ฉันสามารถนำบางส่วนของเกมออนไลน์ ไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้					
3. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันมีผลการ เรียนลดลง					
4. ฉันชอบเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนๆเป็น กลุ่มมากกว่าการเล่นลำพังคนเดียว					
5. การเล่นเกมออนไลน์เป็นการเสพติด (เลิกเล่นหรือหยุดเล่นยาก)					
6. การเล่นเกมออนไลน์สร้างความ สนุกสนานให้ฉันได้มากกว่าการเล่นกีฬา					
7. เกมออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมที่ ก้าวร้าว					
8. ฉันได้เรียนรู้วัฒนธรรมต่างๆจากเกม ออนไลน์ที่เล่น					
9. การเล่นเกมออนไลน์เป็นการสิ้นเปลือง ค่าใช้จ่าย					
10. การเล่นเกมออนไลน์สร้างความตื่นเต้น เร้าใจให้ฉันได้มากกว่ากิจกรรมอื่นๆ					
11. เกมออนไลน์มีอิทธิพลทำให้เยาวชน เลียนแบบพฤติกรรมที่ผิดๆ					
12. เกมออนไลน์ส่งผลเสียต่อสุขภาพ					

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
13. ฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการ ออกไปเล่นกีฬา					
14. ฉันคิดว่าฉันติดเกม					
15. ฉันไม่ชอบเล่นเกมที่มีการสอดแทรก เนื้อหาด้านคุณธรรมภายในเกม					
16. เมื่อฉันเล่นเกมออนไลน์ทำให้ สัมพันธภาพในครอบครัวของฉันแย่ลง					
17. ฉันเคยโดดเรียนไปเล่นเกมออนไลน์					
18. ฉันเห็นว่ามาตรการจัดการกับผู้เล่นเกม ออนไลน์ของภาครัฐเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม					



ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามรายข้อ

1. แบบสอบถามในเรื่องแรงจูงใจในการเล่นเกม

ตารางผนวกที่ 1 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกม ด้านความต้องการ
ความอยู่รอด

Item	Corrected Item –Total Correlation	Alpha if Itam Deleted
1	0.372	0.611
2	0.276	0.662
3	0.529	0.494
4	0.548	0.476

Alpha = 0.645

ตารางผนวกที่ 2 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกม ด้านต้องการ
มีสัมพันธภาพ

Item	Corrected Item –Total Correlation	Alpha if Itam Deleted
1	0.900	0.921
2	0.896	0.920
3	0.661	0.941
4	0.726	0.936
5	0.698	0.939
6	0.896	0.920
7	0.830	0.927

Alpha = 0.939

ตารางผนวกที่ 3 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกม
ด้านความต้องการเจริญก้าวหน้า

Item	Corrected Item –Total Correlation	Alpha if Itam Deleted
1	0.537	0.851
2	0.904	0.780
3	0.732	0.816
4	0.799	0.797
5	0.568	0.846
6	0.368	0.872

Alpha =0.854

2. แบบสอบถามในเรื่องการสนับสนุนทางสังคมในการเล่นเกม

ตารางผนวกที่ 4 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง การสนับสนุนทางสังคม ด้านการสนับสนุน
ทางสังคมจากครอบครัว

Item	Corrected Item –Total Correlation	Alpha if Itam Deleted
1	0.854	0.907
2	0.908	0.899
3	0.840	0.909
4	0.808	0.913
5	0.879	0.903
6	0.457	0.951

Alpha =0.928

ตารางผนวกที่ 5 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง การสนับสนุนทางสังคม ด้านการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน

Item	Corrected Item –Total Correlation	Alpha if Itam Deleted
1	0.790	0.829
2	0.789	0.830
3	0.889	0.812
4	0.627	0.860
5	0.528	0.873
6	0.447	0.883

Alpha =0.872

3. แบบสอบถามในเรื่องทัศนคติต่อเกมออนไลน์

ตารางผนวกที่ 6 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในเรื่อง ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

Item	Corrected Item –Total Correlation	Alpha if Itam Deleted
1	0.674	0.931
2	0.803	0.928
3	0.778	0.929
4	0.652	0.931
5	0.546	0.933
6	0.727	0.929
7	0.756	0.929
8	0.801	0.927
9	0.528	0.935
10	0.805	0.928
11	0.757	0.929
12	0.465	0.935

ตารางผนวกที่ 6 (ต่อ)

Item	Corrected Item –Total Correlation	Alpha if Itam Deleted
13	0.771	0.928
14	0.637	0.931
15	0.514	0.934
16	0.428	0.935
17	0.428	0.935
18	0.530	0.933

Alpha =0.935

ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ – นามสกุล	นางสาววัชรภรณ์ เอ่งฉ้วน
วัน เดือน ปี ที่เกิด	วันที่ 30 เดือนเมษายน พ.ศ. 2529
สถานที่เกิด	จังหวัดกระบี่
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ สาขาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จังหวัด กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่ง	Specification Manager
สถานที่ทำงาน	Prime Constructive Product and Service