

คาริกา ไตรวัฒนวงษ์ 2555: ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์
และสารสนเทศ) สาขานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ ภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณรงค์ฤต วันตะเมลล์, Ph.D. 210 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ในกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของลักษณะทางประชากรที่มีต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร 3) เพื่อศึกษาอิทธิพลของความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อ
ผลกระทบที่เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร 4) เพื่อศึกษาอิทธิพลร่วมของลักษณะทาง
ประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจด้วยแบบสอบถาม
กลุ่มตัวอย่างคือ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัย อายุ 18-24 ปี ที่ศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน การวิเคราะห์
และการประมวลผล โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย และการวิเคราะห์
ถดถอยพหุคูณ นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัย พบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ 1-2
ชั่วโมง และเล่นเกมเฉลี่ย 5 ครั้งต่อสัปดาห์ เล่นเกมออนไลน์ในวันเสาร์-วันอาทิตย์มากที่สุด โดยจะเล่นใน
ช่วงเวลา 20.01-24.00 กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมประเภทเกมผจญภัยมากที่สุด และเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์คนเดียว
โดยพิจารณาจากเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบ เล่นแล้วสนุกมากที่สุด ในส่วนของเหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกม
ออนไลน์มากที่สุดได้แก่ต้องการพักผ่อน ต้องการหาอะไรทำเล่นๆ ขามว่าง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายใน
การเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 50 บาทและ เกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นมากที่สุดคือเกม Dot A 2) ลักษณะ
ทางประชากรที่มีอิทธิพลต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร มี
จำนวน 5 ตัวแปร ได้แก่ เพศ($\beta = .124$) อายุ ($\beta = .144$) รายรับจากผู้ปกครอง($\beta = .118$) สถานภาพสมรสของ
บิดาและมารดา($\beta = -.156$)และสถานที่พักอาศัย ($\beta = .100$) 3)ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อ
ผลกระทบที่เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ($\beta = .320$) 4)ลักษณะทางประชากรและ
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลร่วมต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร มีจำนวน 5 ตัวแปร ได้แก่ เพศ($\beta = .212$) รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน($\beta =$
.181) สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา ($\beta = -.122$) สถานที่พักอาศัย($\beta = .122$) และความถี่ในการเล่น
เกมออนไลน์($\beta = .209$) ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนักศึกษา เช่นสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ชุมชน เพื่อน
เป็นต้น จึงควรมีการร่วมมือกัน เพื่อหาวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่น
เกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก