



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ)

ปริญญา

นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ

นิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

สาขา

ภาควิชา

เรื่อง ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
กรุงเทพมหานคร

Impacts of Game Online Playing Behavior among Undergraduate Students in Bangkok

นามผู้วิจัย นางสาวดาริกา ไตรวัฒนวงษ์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนฤต วันตะเมธ, Ph.D.)

หัวหน้าภาควิชา

(อาจารย์ศรัณย์ธร ศศิธรแก้ว, Ph.D.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา วีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ เดือน พ.ศ.

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

Impacts of Game Online Playing Behavior among
Undergraduate Students in Bangkok

โดย

นางสาวดาริกา ไตรวัฒนวงษ์

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ)

พ.ศ. 2555

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ดริกา ไตรวัฒนวงษ์ 2555: ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์
และสารสนเทศ) สาขานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ ภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนฤต วันตะเมตต์, Ph.D. 210 หน้า

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

ผลการวิจัย พบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ 1-2
ชั่วโมง และเล่นเกมเฉลี่ย 5 ครั้งต่อสัปดาห์ เล่นเกมออนไลน์ในวันเสาร์-วันอาทิตย์มากที่สุด โดยจะเล่นในช่วงเวลา
20.01-24.00 กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมประเภทเกมผจญภัยมากที่สุด และเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์คนเดียว โดยพิจารณา
จากเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบ เล่นแล้วสนุกมากที่สุด ในส่วนของเหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์มาก
ที่สุดได้แก่ต้องการพักผ่อน ต้องการหาอะไรทำเล่นๆ ยามว่าง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเก
มออนไลน์น้อยกว่า 50 บาทและ เกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นมากที่สุดคือเกม Dot A 2) ลักษณะทาง
ประชากรที่มีอิทธิพลต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร มีจำนวน
5 ตัวแปร ได้แก่ เพศ($\beta = .124$) อายุ ($\beta = .144$) รายรับจากผู้ปกครอง($\beta = .118$) สถานภาพสมรสของบิดาและ
มารดา($\beta = -.156$)และสถานที่พักอาศัย ($\beta = .100$) 3)ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบที่
เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ($\beta = .320$) 4)ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่น
เกมออนไลน์มีอิทธิพลร่วมต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
กรุงเทพมหานคร มีจำนวน 5 ตัวแปร ได้แก่ เพศ($\beta = .212$) รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน($\beta = .181$) สถานภาพ
สมรสของบิดาและมารดา($\beta = -.122$) สถานที่พักอาศัย($\beta = .122$) และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์($\beta = .209$)
ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนักศึกษา เช่นสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ชุมชน เพื่อน เป็นต้น จึงควรมีการ
ร่วมมือกัน เพื่อหาวิธีการป้องกันและแก้ไขผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Darika Traiwattanawong 2012: Impacts of Game Online Playing Behavior among Undergraduate Students in Bangkok. Master of Arts (Communication Arts and Information), Major Field: Communication Arts and Information, Department of Communication Arts and Information Science. Thesis Advisor: Assistant Professor Nottakrit Vantamay, Ph.D. 210 pages.

This research aims to investigate 1) To study the game online playing behavior among undergraduate students in Bangkok 2) To study the influence of the demographics to the frequency of the game online playing among undergraduate students in Bangkok 3) To study the influence of the frequency of the game online playing to the Impacts of Game Online Playing Behavior among Undergraduate Students in Bangkok 4) To study the influence of the interaction effect of the demographics and the frequency of game online playing to the Impacts of Game Online Playing Behavior among Undergraduate Students in Bangkok This study is quantitative research by using surveyed questionnaire and the sample group is 400 undergraduate students aged 18-24 years who has studied in Bangkok. Analysis and data processing used descriptive analysis including frequency, percentage, mean, standard deviation and inferential statistical analysis used simple regression analysis and multiple regression analysis at statistically significant level 0.05.

The results found that 1) The sample use the house as a place to play game online. The highest time for each game is 1-2 hours and an average of 5 times per week. The sample play games on Saturday – Sunday and usually play games in the range of 20.01 to 24.00 hours. The samples play adventure games. An option to play game online as much as possible. Choose a game online based on a favorite. The most fun to play. The sample play game online because they want to relax. The cost of game online playing is less than 50 bath. The sample like to play Dot A 2) The influence of demographic to the frequency of game online playing are 5 independent variables are sex ($\beta = .124$), age ($\beta = .144$) income from the parents ($\beta = .118$), marital status of parents ($\beta = -.156$) and residential ($\beta = .100$) 3) The influence of the frequency of the game online playing to the Impacts of Game Online Playing Behavior among Undergraduate Students in Bangkok ($\beta = .320$) 4) The influence of demographic and frequency of game online playing to the effects caused by the game's online undergraduate students are 5 independent variables, sex ($\beta = .212$) the family income average per month ($\beta = .181$), marital status of parents ($\beta = -.122$) residential ($\beta = .122$) and frequency of game online playing ($\beta = .209$). So who is involved with the students as family institution, educational institution, community friends etc. It should be working together. In order to prevent and correct the effects caused by the game online playing behavior among Undergraduate Students in Bangkok.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไม่สามารถสำเร็จสมบูรณ์ได้ หากผู้วิจัยไม่ได้รับความช่วยเหลือ ทั้งทางด้านการกำลังใจ และแรงจูงใจ และทางด้านอื่นๆทุกด้าน ร่วมหล่อหลอมให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ทุกประการ

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนชกฤต วันตะเมธ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่กรุณารับเป็นที่ปรึกษาแก่ผู้วิจัย อีกทั้งสละเวลาในการให้คำปรึกษา ช่วยตรวจทานและแนะนำวิธีแก้ไขที่มีประโยชน์ต่องานวิจัย จึงทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ รวมทั้งขอขอบพระคุณสำหรับแรงจูงใจที่อาจารย์มีให้ลูกศิษย์เสมอ

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐชดา วิจิตรจามรี ที่กรุณาเป็นประธานในการสอบวิทยานิพนธ์รวมถึงการให้คำปรึกษาและชี้แนะสิ่งที่เป็นประโยชน์ในการสอบวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ รวมถึงอาจารย์ทุกท่านในภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ที่ช่วยอบรมสั่งสอนจนผู้วิจัยมีความรู้ความสามารถในการทำวิทยานิพนธ์ อีกทั้งเจ้าหน้าที่ภาคที่คอยให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเอกสารต่างๆ

ขอขอบพระคุณอาจารย์นันทาวดี นุ่มนาคสำหรับคำปรึกษาในทุกๆเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องแรงจูงใจ การดำเนินชีวิตและทำให้มีสิ่งที่ดีเข้ามาในชีวิตผู้วิจัย

ขอขอบคุณสำหรับกำลังใจจากเพื่อนๆ รุ่นพี่ รุ่นน้องทุกคนทั้งจากโรงเรียนราชินีบูรณะ มหาวิทยาลัยนเรศวร และจากมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้จนสำเร็จ

ขอขอบพระคุณคุณตา คุณยาย คุณแม่ คุณน้าทุกคน พี่สาวสำหรับกำลังใจและคำอวยพรที่มอบให้โดยตลอด ทำให้ผู้วิจัยมีเป้าหมายและกำลังใจที่จะทำให้อ่านสำเร็จ

และนอกเหนือไปจากทุกท่านที่ได้เอ่ยนามถึงและท่านที่ไม่ได้เอ่ยนามถึงผู้วิจัย ขอขอบพระคุณอย่างสูงที่ได้มีส่วนช่วยเหลือให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

คาริกา ไตรวัฒนวงษ์
กุมภาพันธ์ 2555

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง (3)

สารบัญภาพ (12)

บทที่ 1 บทนำ 1

 ความสำคัญของปัญหา 1

 วัตถุประสงค์การวิจัย 7

 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 7

 ขอบเขตของการวิจัย 8

 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ 8

บทที่ 2 การตรวจเอกสาร 11

 แนวคิดเรื่องสื่ออินเทอร์เน็ต 11

 แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์ 14

 แนวคิดเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค 26

 แนวคิดเรื่องวัยรุ่น 49

 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 58

 กรอบแนวคิดในการวิจัย 68

 สมมติฐานในการวิจัย 69

บทที่ 3 วิธีการวิจัย 70

 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 70

 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 72

 การวัดตัวแปร 72

 การตรวจสอบคุณภาพ 78

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	81
ผลการวิจัย	81
การวิเคราะห์เชิงพรรณนา	81
การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน	108
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	138
สรุปผลการวิจัย	139
อภิปรายผล	149
ข้อเสนอแนะ	177
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	183
ภาคผนวก	191
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	192
ภาคผนวก ข การตรวจเงื่อนไขการวิเคราะห์การถดถอย	207
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	210

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	สรุปคำถาม 6WS และ 1H เพื่อหาคำตอบ 7Os เกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค	30
2	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	82
3	แสดงจำนวนอายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง	82
4	แสดงจำนวนเฉลี่ยรายรับจากผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง	83
5	แสดงจำนวนเฉลี่ยรายได้รวมของครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง	83
6	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพสมรส	84
7	แสดงจำนวนและร้อยละสถานที่พักอาศัยของกลุ่มตัวอย่าง	84
8	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่เล่นเกม	85
9	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม	86
10	แสดงค่าเฉลี่ยการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยต่อสัปดาห์	86
11	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวันที่เล่นเกม	87

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
12	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม	87
13	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของเกม que เล่น	88
14	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคคลที่กลุ่มตัวอย่างร่วมเล่นเกมด้วย	89
15	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพิจารณาเลือกเล่นเกม	90
16	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลการเลือกเล่น	90
17	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกม	91
18	แสดงจำนวนและร้อยละของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่น	92
19	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านสุขภาพ	94
20	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านค่าใช้จ่าย	95
21	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางการศึกษา	96

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่

		หน้า
22	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	98
23	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน	99
24	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม	100
25	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ	102
26	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย	103
27	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน	104
28	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการพนัน	106
29	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง	107
30	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว	108

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
31	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรมีอิทธิพลต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	111
32	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	112
33	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	113
34	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	113
35	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	114
36	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	115
37	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	116

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
38	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	117
39	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	118
40	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	119
41	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	119
42	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	120
43	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	121

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
44	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	122
45	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	123
46	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	124
47	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพ	125
48	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการศึกษาจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพ	127
49	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	128

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
50	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์ กับกลุ่มเพื่อนจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน พื้นที่กรุงเทพมหานคร	130
51	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากร และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความ สัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร	131
52	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการใช้ถ้อยคำ ไม่สุภาพจาก การเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน พื้นที่กรุงเทพมหานคร	132
53	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและ ความถี่ใน การเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการทะเลาะ วิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	133
54	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการถูก หลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินจากการเล่นเกม ออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	134

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
55	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการพนันจาก การเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่ กรุงเทพมหานคร	135
56	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความก้าวร้าว และการใช้ความรุนแรงจากการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	136
57	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านพฤติกรรม การเห็นแก่ตัวจากการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน พื้นที่กรุงเทพมหานคร	137
58	สรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการ เล่นเกมนอนไลน์	141
59	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของความถี่ในการเล่นเกมนอน ไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	144
60	สรุปผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากร และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่น เกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร	148

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางผนวกที่

หน้า

1 คำสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ

209



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงรูปแบบพฤติกรรมผู้บริโภค (ผู้บริโภค) Model of buyer (consumer) behavior และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค	36
2	โมเดล 5 ขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจซื้อ (Five – stage model of the consumer buying process)	46
3	กรอบแนวคิดในการวิจัย	68

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ในสังคมยุคโลกาภิวัตน์(Globalization) เป็นยุคที่ความแพร่หลายของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นได้กระจายตัวอย่างกว้างขวาง เนื่องจากอินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทั่วโลกให้สามารถติดต่อกันได้ทั่วโลกตลอด 24 ชั่วโมง โดยปราศจากข้อจำกัดใดๆทั้งปวง ไม่ว่าจะเป็นข้อจำกัดทางด้านระยะทาง ระยะเวลา สถานที่ และจากสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจที่เป็นไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เช่นการแข่งขันในการประกอบอาชีพ การถูกแข่งขันชิงความสัมพัทธ์ภายในครอบครัวจากวัตถุนิยม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตซึ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันในหลายๆด้าน อาทิ เรื่องการทำงาน การศึกษา การสื่อสารและความบันเทิง เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของความบันเทิงนั้น เกมออนไลน์ถือว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากกลุ่มเยาวชนไทย เกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นในปัจจุบัน และเมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างชัดเจน เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่เหล่าเด็กและเยาวชนทั้งหลายมีความปรารถนาที่จะเข้าไปสัมผัส และเมื่อเข้าไปสัมผัสแล้วก็เกิดอาการติดใจอย่างถอนตัวออกมาได้ยาก อีกทั้งเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีเนื้อหาที่หลากหลายมาก เกมคอมพิวเตอร์บางประเภทนั้นอยู่ในข่ายที่ไม่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นแง่ของโครงสร้างเกม แนวคิดของเกม วิธีการเล่น หรือสิ่งต่างๆที่แสดงออกมาในเกม แม้จะมีความพยายามออกมาควบคุมเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ แต่ก็ยังมีการแอบนำเข้ามาจำหน่ายอย่างไม่ถูกกฎหมาย ซึ่งเกมเหล่านี้มักจะมีลักษณะเกมที่ไม่เหมาะสม เช่น รุนแรง ป่าเถื่อน โหดร้าย ลามก ซึ่งกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

สื่ออินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่มีลักษณะการใช้งานที่สามารถกระทำผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้หลากหลายประเภทด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail : E-Mail), การสืบค้นเครือข่ายแบบไฮแมงมุม (World Wide Web: WWW) , การโอนย้ายข้อมูล(File Transfer Protocol:FTP), การแลกเปลี่ยนข่าวสารหรือกระดานประกาศข่าว (Usenet: Web board), การสนทนาผ่านเครือข่าย (Talk หรือ Chat) และเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์(Game Online) เป็นต้น (ทักษพร จินตพยุกุล, 2545) และจากการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตในประชากรที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป

ทั่วประเทศไทยนั้น โดยการสำรวจครัวเรือนกลุ่มตัวอย่าง 79,560 ครัวเรือน ในช่วงเดือนม.ค.-มี.ค. 2552 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า สัดส่วนของการใช้อินเทอร์เน็ตที่สูงสุดอยู่ในกลุ่มอายุ 15-24 ปี ร้อยละ 47.3 รองลงมา คือ กลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 29 กลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 21.5 กลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 11.9 และต่ำสุดคือ กลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไป ร้อยละ 4.0 โดยพบว่ากรุงเทพมหานครเป็นจังหวัดที่มีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตในครัวเรือนสูงที่สุด คือ ร้อยละ 29.4 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2553) ซึ่งข้อมูลที่ได้จากผลสำรวจก็คือ กลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากที่สุดอยู่ในกลุ่มอายุ 15-24 ปี ซึ่งจัดอยู่ในช่วงของ “วัยรุ่น” ในช่วงวัยรุ่นนี้ความคิดยังอาจขาดความรอบคอบ ขาดการยั้งคิดไตร่ตรอง มีความไวต่อสิ่งยั่วยุต่างๆ จึงเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงต่อการถูกชักจูงไปในทางที่ผิด และอาจเกิดผลเสียตามมาต่อตัววัยรุ่นเองจากการกระทำผิดเหล่านั้นได้ (วินัดดา ปิยะศิลป์, 2540)

อีกทั้งจากผลการสำรวจความคิดเห็นลำดับแรกของโครงการภายใต้หัวข้อ “ทัศนคติของผู้เล่นเกมต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกมของภาครัฐ” จากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์จำนวน 1,200 คน พบว่าเป็นเพศชายร้อยละ 75.3 เป็นเพศหญิงร้อยละ 24.7 สัดส่วนอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ 3 อันดับแรก พบว่ากลุ่มอายุที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือกลุ่มอายุ 15 - 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.7 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 20 - 24 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.5 ตามมาด้วยกลุ่มอายุ 11 - 14 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.5 และเมื่อจำแนกตามสาขาอาชีพพบว่า เป็นกลุ่มนักเรียน นิสิต นักศึกษา ถึงร้อยละ 84.3 รองลงมาคือกลุ่มพนักงานบริษัทหรือองค์กรร้อยละ 6.9 ผู้ประกอบกิจการส่วนตัวร้อยละ 4.7 กลุ่มคนว่างงานร้อยละ 1.6 ผู้รับราชการหรือพนักงานของรัฐร้อยละ 1.1 พนักงานรัฐวิสาหกิจร้อยละ 1.0 และอื่นๆ ร้อยละ 0.3 (หวัธนิ พงษ์วิภาค, 2552) และจากข้อมูลสถิติแห่งชาติ ชี้ให้เห็นว่า ปัจจุบันมีร้านเกมที่จดทะเบียนกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นจำนวนมากถึง 42,853 ร้าน โดยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครถึงร้อยละ 20 (มติชนออนไลน์, 2553) ซึ่งเป็นการเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนอย่างมาก อีกทั้งจำนวนเยาวชนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมอันได้แก่ ป่าเถื่อน รุนแรง ลามกก็มีจำนวนมากขึ้น สำนักวิจัยเอแบคโพลล์มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ระบุว่า เด็กและเยาวชนไทยอายุ 10 - 24 ปี ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลชอบเล่นเกมต่อสู้อยู่ถึงร้อยละ 53 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 40 ในปี 2548 และร้อยละ 24 ของกลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเล่นทุกวัน มีระยะเวลาการเล่น 3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเฉลี่ย 537 บาทต่อเดือน (คมชัดลึก, 2550) จากข้อมูลการสำรวจดังกล่าวทำให้เกิดปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปจนเกินสมควร ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพของตนเองและเริ่มที่จะมีปัญหาในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนหรือครอบครัว การเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปจนเกิดความพอดี เป็นปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของความเหมาะสมของตัวเกมกับผู้เล่นที่ยัง

เป็นเยาวชนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ การเล่นเกมในสถานที่และเวลาที่ไม่เหมาะสม รวมไปถึงการเล่นเกมโดยไม่มีการจำกัดเวลา ทำให้เกิดปัญหาขึ้นทั้งทางสภาพร่างกายและจิตใจ ตลอดจนการกลายเป็นปัญหาในเรื่องของการหนีเรียนเพื่อมั่วสุมกับกลุ่มเพื่อนเพื่อเล่นเกม ซึ่งเป็นที่น่าสนใจว่า แม้จะมีข่าวภาพลบเกี่ยวกับเกมออนไลน์ออกมามากมาย แต่เกมออนไลน์กลับได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งจำนวนผู้เล่นก็ยังคงมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หรือเรียกสั้นๆว่าเกมออนไลน์นั้น ได้เข้ามาสร้างกระแสนิยม จนกลายเป็นที่รู้จักกันดีในหมู่นักเล่นเกมและบุคคลทั่วไป ซึ่งเกมออนไลน์หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อเชื่อมต่อกับผู้ให้บริการ (server) ที่ให้บริการเกมนั้นๆ โดยที่ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการในการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ในรูปแบบต่างๆ เช่น บัตรเล่นเกม คิดเป็นรายชั่วโมง รายวัน หรือรายเดือน เป็นต้น จุดเด่นของเกมออนไลน์ที่แตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไปก็คือการเล่นผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ และเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีการเชื่อมต่อกันทั่วโลก ทำให้มีโอกาสรู้จักกับผู้เล่นอื่นๆเป็นจำนวนมาก มีปฏิสัมพันธ์ การพูดคุยกันเหมือนกำลังพบปะหรือเล่นเกมกันอยู่จริงๆ เพียงแต่ไม่สามารถจับต้องกันโดยตรงเท่านั้น และที่สำคัญคือ ผู้เล่นสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ตลอดเวลา โดยไม่ต้องมาอยู่ในสถานที่เดียวกัน ซึ่งเป็นความบันเทิงยุคใหม่ โดยไม่จำกัดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายที่เน้นแต่อยู่ในกลุ่มวัยรุ่นชายเพียงอย่างเดียว แต่มีการแพร่กระจายความนิยมไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่นๆด้วย

แนวโน้มการเล่นเกมที่เพิ่มสูงขึ้น ด้วยเหตุผลที่ว่าเกมออนไลน์สามารถเล่นและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆได้อย่างไม่จำกัด รูปแบบการเล่นที่ไม่มีจุดสิ้นสุด (Game Over) เหมือนอย่างในเกมออฟไลน์ รวมถึงการพัฒนาจากในเกมให้มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จึงทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์มีโอกาสติดเกมออนไลน์ได้มากกว่าเกมอื่นทั่วไป เพราะเป็นเกมที่ไม่มีการจบลง มีระยะเวลาการเล่นที่ยาวนานยืดเยื้อ เกมแบบนี้จะทำให้ใช้เวลาเข้าไปเล่นเกมยาวนานมาก (วุฒิพงศ์ พงศ์สุวรรณ, 2548)การเล่นเกมออนไลน์เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นมากมาย เกมออนไลน์เอื้อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายคนพร้อมๆกันทั้งจากผู้เล่นในบริเวณใกล้ๆกันหรือในพื้นที่ ห่างไกลกัน ดังนั้นการเล่นเกมนึงไม่ใช่เรื่องระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่เป็นเรื่องระหว่างคนกับคน ซึ่งก่อให้เกิดช่องทางได้รู้จักคนมากมาย ทั้งที่อาจจะเคยรู้จักหรือไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เกิดเป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ในโลกเสมือนจริงผู้เล่นสามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริงและสร้างตัวตนใหม่ภายใต้นามแฝงและบุคลิกภาพของตัวละครจากการกำหนดของตัวผู้เล่นเองได้อย่างอิสระ (อุษา บิ๊กกินส์ และ อมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551)

เกมออนไลน์เป็นสิ่งที่สร้างสังคมใหม่ ผู้ใช้ส่วนหนึ่งก็อยู่ในสถาบันการศึกษา เป็นวัยที่ชอบแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ เป็นที่ยอมรับในเพื่อนฝูง และการชอบเลียนแบบและวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่ชอบนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกันวัยรุ่นเป็นผู้ที่ขาดประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต อาจถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดีได้ง่ายหรืออาจถูกล่อลวงได้ จึงเป็นกลุ่มที่น่าสนใจศึกษาเพราะเป็นช่วงวัยรุ่นตอนปลาย เป็นวัยระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่เป็นวัยที่มีความสำคัญมากในช่วงชีวิต มีการพัฒนาทางด้านอารมณ์ ร่างกาย และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคม อาจส่งผลต่อการไปสู่วัยผู้ใหญ่ได้ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นก้าวออกจากโลกความเป็นจริงไปสู่โลกเสมือน ทำให้ได้เล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆ อีกมากมาย การเล่นเกมเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริงๆ แต่การรับรู้ตัวตนของกันและกันอาจไม่ใช่ความเป็นจริง เป็นการเชื่อมต่อกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กัน การเล่นเกมออนไลน์จะมีการสร้างกติกาให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะ ทำให้ความรุนแรงและการติดเกมมีมากขึ้น บางครั้งอาจถึงกับการตัดตนเองออกจากสังคมภายนอก จากงานวิจัยเรื่องความรุนแรงในสื่อเกมกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีผู้วิจัยหลายท่านได้ทำการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้และคำตอบที่พบนั้นมีความแตกต่างกัน โดยคนส่วนใหญ่มักจะเล่นเกมเพื่อผ่อนคลายความเครียดและเพื่อให้ได้รับความสนุกและความบันเทิง แต่จากงานวิจัยของสุทธิพร นิราพาธ(2547) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า ผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นไม่ทางตรงก็ทางอ้อมและเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกทางวาจาและพฤติกรรมที่แสดงออกทางการกระทำในทางลบ

นอกจากนี้ผลสำรวจเรื่อง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต ในกลุ่มเยาวชนอายุ 10-24 ปี ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า 93.5% เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในช่วง 30 วันที่ผ่านมา โดย 53% ชอบเล่นเกมต่อสู้มากที่สุด รองลงมาคือ เกมแฟนตาซีผจญภัย เกมแข่งขันกีฬา เกมลับสมอง และเกมฝึกทักษะ ส่วนความถี่ในการเล่นโดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่า 24% เล่นทุกวันหรือเกือบทุกวัน 22% เล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ 23% เล่น 1-2 วันต่อสัปดาห์ โดยกลุ่มเยาวชนอายุ 10-15 ปี เล่นเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 44 นาทีต่อครั้ง อายุ 16-20 ปี เล่น 3 ชั่วโมง 13 นาทีต่อครั้ง กลุ่มอายุ 21-24 ปี เล่นเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 21 นาทีต่อครั้ง และพบว่าในวันจันทร์-ศุกร์ เวลา 17.01-20.00 น. เป็นเวลาที่เด็กเล่นเกมมากที่สุด และยังพบว่าเยาวชน 10-15 ปี เสียค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยในการเล่นเกม 382 บาทต่อเดือน เยาวชน 16-20 ปี จ่าย 633 บาทต่อเดือน อายุ 21-24 ปี จ่าย 766 บาทต่อเดือน (สำนักวิจัยเอแบคโพลล์, 2550)

การที่เด็กติดเกม นั้นมักจะเริ่มจาก ความสนุก ความอยากรลอง หรือต้องการเข้าสังคมกับเพื่อน แต่เมื่อเล่นต่อไปเรื่อยๆ ก็จะแปรเปลี่ยนไปเป็นความคลั่งไคล้และครุ่นคิดหรือที่เรียกว่า “อาการติดเกม” บางรายอาจถึงขั้นรุนแรงไม่ทานข้าว ไม่เรียนหนังสือ และกิจกรรมในชีวิตประจำวันหายไป ส่งผลในแง่ลบให้แก่การดำเนินชีวิต บั่นทอนทั้งสุขภาพกาย ใจ และความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง บ่อยครั้งที่สาเหตุของผลกระทบในแง่ลบหลายๆด้านถูกนำมาเชื่อมโยงกับ “เกมออนไลน์” อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จะเห็นได้จากข่าวเหตุการณ์ความรุนแรงในเด็กและเยาวชนตามสื่อต่างๆ ในไทย ซึ่งพาดหัวข่าวในลักษณะที่เจาะจงว่าเกมออนไลน์เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนผู้กระทำความผิดอย่างเด่นชัด เช่นข่าว “เด็กไทยเลียนแบบเกม GTA ทำการฆาตกรรมคนขับแท็กซี่และอ้างว่ากระทำความเลียนแบบเกมออนไลน์”

และจากแนวคิดเรื่องผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นี้ สามารถเห็นได้ชัดจากกรณีศึกษาต่างๆที่เกิดขึ้นทั้งกับประเทศไทยและต่างประเทศ ที่สามารถนำมายืนยันในการแสดงถึงผลกระทบต่างๆได้ เช่น ดังตัวอย่างเช่น ผู้ที่ติดเกมออนไลน์เร็กนาร์ว็อกบางคนบังคับให้แฟนสาวของตนเองขายบริการ เพื่อนำเงินที่ได้มาใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ หรือกรณีข่าวหนุ่มจีนโหมเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกัน 3 วัน 3 คืน จนเสียชีวิตเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2011 สำนักข่าวต่างประเทศรายงานข่าวโดยอ้างแหล่งข่าวจากหนังสือพิมพ์ปักกิ่ง ไทมส์ ว่าพบชายจีนไม่ทราบชื่อและอายุได้เสียชีวิต จากเหตุเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกัน 3 วัน 3 คืน โดยไม่หลับไม่นอน ตลอดเวลาแทบจะไม่ห่างจากจอมอนิเตอร์ และแทบไม่รับประทานอาหาร และร่างอันหมดสติของเขายู่ในภาวะโคม่า ถูกนำมาจากร้านอินเทอร์เน็ต ส่งคลินิกแถบชานกรุงปักกิ่ง และเสียชีวิตในวันจันทร์ที่ผ่านมา รายงานข่าวแจ้งว่าหนุ่มชาวจีนผู้เสียชีวิตจากการเล่นเกมดังกล่าว ได้เสียเงินราว 10,000 หยวน (63,000 บาท) สำหรับการเล่นเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2554) หรือกรณีที่กลุ่มสถาปนิกได้ก่อเหตุอุ้มฆ่าเด็กนักเรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์เนื่องจากต้องการจับตัวไปเรียกค่าไถ่เนื่องจากกลุ่มสถาปนิกและเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายได้รู้จักกันผ่านการเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันและผู้ตายได้ขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับความมีฐานะของทางบ้านจึงทำให้กลุ่มสถาปนิกเกิดความโลภและต้องการทรัพย์สิน จึงตัดสินใจจับตัวเรียกค่าไถ่ 2 ล้านบาท แต่ทางบ้านไม่นำเงินมาจึงงัดข้อคดีดังกล่าว (มติชนออนไลน์, 2555) เมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2553 สำนักข่าวแห่งชาติรายงานว่า นายแพทย์วัชรระพีงจันทร์ รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต แสดงความเป็นห่วงเยาวชนไทย ที่ขณะนี้ส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเกมที่ส่งเสริมให้เด็ก มีพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อย เช่น เกมปลูกผักในเว็บไซต์ Facebook ที่กระตุ้นให้ผู้เล่น ต้อง ขโมยผัก ผลไม้ จาก คู่แข่ง อาทิเกม Happy Farm เกม Barn Buddy ซึ่งหากเด็กซึมซับ พฤติกรรมดังกล่าวบ่อยครั้ง อาจทำให้มีพฤติกรรมเลียนแบบ และคิดเป็นนิสัยไปจนโตได้ ทำให้เป็นปัญหาของสังคมต่อไป นอกจากนี้ ยังเป็นห่วงกรณีที่เยาวชนไทย ตัดสินใจฆ่าตัว

ตายเมื่อเผชิญปัญหาเพียงเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่า เด็กไทยมีอีคิว หรือความฉลาดทางอารมณ์ลดต่ำลง ไม่สามารถคิดหาทางออกกับปัญหาได้ จึงใช้อารมณ์เป็นเครื่องตัดสินใจ การแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้ปกครองต้องเข้าใจต่อความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และเข้าใจบุตรหลาน ที่มีความเสี่ยงต่อการคล้อยตาม และเป็นช่วงที่หาความเป็นตัวตนของตนเอง รวมถึงควรให้ความใกล้ชิดกับบุตรหลาน เพื่อเป็นที่ปรึกษาและแนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับบุตรหลาน(ผู้จัดการออนไลน์,2553)

จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้เราไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าเกมออนไลน์ได้เข้าไปมีบทบาทในชีวิตของเยาวชนไทยอย่างมาก ซึ่งเป็นวัยของนักเรียนนักศึกษา ที่มีหน้าที่ศึกษาหาความรู้ และเติบโตมาเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเรื่องผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องของผลกระทบต่างๆที่อาจเกิดขึ้นจากการเกมออนไลน์ เนื่องจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวเป็นวัยที่เพิ่งได้รับอิสระมากขึ้นจากระดับมัธยม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสถานศึกษา การเข้าเรียน ค่าใช้จ่ายที่ส่วนมากจะได้รับการไว้วางใจให้จัดการตนเองจากผู้ปกครอง ปราศจากการควบคุมจากรั้วโรงเรียนมากขึ้น อีกทั้งกำลังจะเป็นบัณฑิตต่อไปในอนาคต จึงควรมีการศึกษาเพื่อที่จะทราบว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลกระทบต่อกลุ่มนักศึกษามากน้อยเพียงไร เพื่อจะได้เป็นพื้นฐานในการหาทางแก้ไขและเป็นความรู้แก่ผู้ที่ต้องการศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของลักษณะทางประชากรที่มีต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาอิทธิพลร่วมของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อนำผลจากการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ได้ได้นั้น นำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อนำผลจากการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรที่มีต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่ได้ได้นั้น นำมาประยุกต์ใช้ในการลดความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์
3. เพื่อนำผลจากการศึกษาเกี่ยวกับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานครที่ได้ได้นั้น นำมาประยุกต์ใช้ในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
4. เพื่อนำผลจากการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน

กรุงเทพมหานครที่ได้นั้น นำมาประยุกต์ใช้ในการลดผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

5. เพื่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีรวมทั้งผู้ปกครอง อาจารย์ สามารถนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นและเพื่อให้ตระหนักและรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มประชากร คือ นักศึกษามหาวิทยาลัย ระดับปริญญาตรี อายุ 18-24 ปี ที่ศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ผู้วิจัยจะมุ่งศึกษาถึงความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ใน 12 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพ 2) ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว 5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน 6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม 7) ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ 8) ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย 9) ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน 10) ด้านการพนัน 11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง และ 12) ด้านพฤติกรรมที่เห็นแก่ตัว

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายและขอบเขตของคำต่างๆ ดังนี้

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งซึ่งมีลักษณะคล้ายวิดีโอเกม แต่จะมีระบบการเล่นเกมนผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นสามารถที่จะเล่นเกมได้ทุกที่ ทุกเวลา ไปพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นๆ ทั่วโลก ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์และสามารถสนทนากับผู้ที่ร่วมเล่นเกมในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ได้อีกด้วย

ลักษณะทางประชากร หมายถึง ลักษณะส่วนบุคคลของนักศึกษามหาวิทยาลัยในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่ส่งผลต่อความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้รวมของครอบครัว สถานที่พักอาศัย และสถานภาพสมรสของบิดาและมารดา

พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ สถานที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภทเกมนออนไลน์ เหตุผลในการเล่นเกมนออนไลน์ จำนวนเงินที่เสียต่อเดือนในการเล่นเกมน รายชื่อเกมที่เล่น วันที่เล่น และจำนวนคนที่ร่วมเล่น โดยผู้วิจัยจะใช้ตัวแปร คือ ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ในการนำมาหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ผลกระทบในด้านต่างๆ ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพ ได้แก่ผลกระทบที่เกิดกับสุขภาพหลังจากที่มีการเล่นเกมออนไลน์ 2)ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ได้แก่ผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นหลังจากที่ต้องใช้เงินไปกับการเล่นเกมออนไลน์ 3)ด้านการศึกษา ได้แก่ การศึกษาผลกระทบต่อการศึกษหลังจากที่ใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ ว่ามีการกระทบต่อการศึกษอย่างไร 4)ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ได้แก่การศึกษาเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร หลังจากที่ใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ 5)ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ได้แก่การศึกษาเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร หลังจากที่ใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ 6)ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม ได้แก่การศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นหลังจากใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์กับบุคคลเหล่านี้ 7)ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ ได้แก่การศึกษาเกี่ยวกับการใช้ภาษา หรือคำพูดที่ไม่สุภาพมาใช้ในการชีวิประจำวันหลังจากที่มีการสื่อสารในระหว่างการเล่นเกมนออนไลน์ 8)ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย 9)ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน 10)ด้านการพนัน ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพนัน การแข่งขันในระหว่างการเล่นเกมนออนไลน์ 11)ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวหลังจากที่มีการเล่นเกมออนไลน์ว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่รุนแรงขึ้นมากน้อยเพียงใด และ 12)ด้านพฤติกรรมการณ์เห็นแก่ตัว ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการณ์เห็นแก่ตัวหลังจากที่มีการเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำว่ามีพฤติกรรมดังกล่าวมากน้อยอย่างไร

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัย อายุ 18-24 ปี ที่กำลังศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานคร



การตรวจเอกสาร

ในการศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องสื่ออินเทอร์เน็ต
2. แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์
3. แนวคิดเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค
4. แนวคิดเรื่องวัยรุ่น
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องสื่ออินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อทั่วโลกด้วยความรวดเร็ว สะดวกสบาย ซึ่งการเชื่อมต่อนี้เป็นการเชื่อมโยงข่าวสารข้อมูล ทั้งที่เป็นคำพูด เป็นภาพที่สามารถเคลื่อนไหวได้ และได้รับความสนใจจากคนทั่วโลกในปัจจุบัน โดยมีแนวโน้มการใช้งานเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของสื่ออินเทอร์เน็ต รูปแบบการใช้บริการบนสื่ออินเทอร์เน็ต และประโยชน์จากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ความหมายของสื่ออินเทอร์เน็ต

Gardner (1993) กล่าวถึงความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ตหมายถึง การเชื่อมโยงเครือข่ายทั่วโลก เพื่อให้ผู้ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ทั่วโลกในระยะเวลาอันรวดเร็ว

วนิดา จันทจุรากร (2540) ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ตคือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่ประกอบด้วยเครือข่ายย่อยๆ จำนวนมากเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยไม่จำกัดระบบปฏิบัติการของเครื่องคอมพิวเตอร์และรูปแบบของ

ข้อมูล ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็วและสื่อสารกันได้ทั้งแบบ Text Mode และ Graphic Mode รวมถึงภาพเคลื่อนไหวและเสียงด้วย

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตว่า อินเทอร์เน็ต นับว่าเป็นอีกช่องทางหนึ่ง ที่ทำให้มนุษย์สามารถบริโภคข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วตามที่ ต้องการ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถรับรู้ข้อมูลได้ทั่วโลก และสามารถกระทำได้ในเวลาอันรวดเร็ว

จากความหมายดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ตหมายถึง การเชื่อมโยง เครื่องข่ายผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูลตามที่ใช้ต้องการได้ ทุกสถานที่ ทุกเวลา ในระยะเวลาอันรวดเร็ว

2. รูปแบบการให้บริการบนอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายการสื่อสารที่กว้างขวางและรวดเร็ว โดยแบ่งสามารถแบ่ง รูปแบบการให้บริการบนอินเทอร์เน็ตออกเป็น 6 รูปแบบ ดังนี้(วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา, 2542)

1) การบริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์(Electronic mail : E-mail) เป็นบริการที่ผู้ใช้ สามารถส่งจดหมายหรือฝากข้อความถึงกันผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยนำส่งจดหมายด้วย แฟ้มข้อมูล

2) การบริการเข้าถึงคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกล(telnet) เป็นโปรแกรมสำหรับเข้าสู่ คอมพิวเตอร์ระบบ UNIX ที่มีอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อให้สามารถเข้าถึงและใช้งาน คอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกลได้

3) การขนถ่ายไฟล์(File Transfer Protocol : FTP) เป็นการโอนย้ายไฟล์ระหว่าง โปรแกรมกับคอมพิวเตอร์ระบบ UNIX ที่มีที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ข้อมูลที่สามารถถ่ายโอนได้ เช่น ข่าวประจำวัน บทความ ข้อมูลทางสถิติ รวมถึงซอฟต์แวร์ต่างๆด้วย

4) กระดานข่าว(usenet) เป็นที่รวมของกลุ่มข่าวเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยให้บริการข่าวสารรูปแบบของกระดานข่าวที่ผู้ใช้สามารถเลือกเข้าไปอ่าน และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ นอกจากนี้ยังมีการแบ่งกลุ่มตามความสนใจเฉพาะเรื่องด้วย

5) การสนทนาผ่านเครือข่าย(IRC : Internal Relay Chat) หรือที่เรียกกันสั้นๆว่า Chat เป็นบริการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป สามารถโต้ตอบได้ทันทีโดยอยู่ต่างสถานที่หรือห่างกันด้วยการส่งข้อความผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่กำลังเปิดเครื่องใช้งานอยู่ในขณะนั้น (on-line) ทำให้ทั้งสองฝ่ายรับรู้ข่าวสารที่ส่งผ่านถึงกันได้ทันที

6) บริการเกมออนไลน์ เป็นบริการที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมกับผู้คนทั่วโลกได้ โดยต้องใช้บริการเซิร์ฟเวอร์สำหรับเล่นเกม โดยจะช่วยในการหาผู้ที่จะจับคู่เล่น คิดคะแนน เก็บคะแนน และประมวลผลการทำงาน

3. ประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

ความสามารถในการติดต่อสื่อสารของอินเทอร์เน็ตสามารถครอบคลุมทั่วโลก มีการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตมากมาย สามารถสรุปได้ดังนี้(วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา, 2542)

1) ทางด้านการศึกษา การติดต่อเข้าไปในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถค้นคว้าหาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ ได้มากมาย ทั้งข้อมูลวิชาการจากที่ต่างๆ และสามารถค้นหาหนังสือหรือข้อมูลที่อยู่ในห้องสมุดของมหาวิทยาลัยต่างๆ ได้ทั่วโลก

2) ทางด้านการรับส่งข่าวสาร การรับส่งข้อมูลข่าวสารสามารถทำผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail) กับคนทั่วโลกด้วยเวลารวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่าย เมื่อเทียบกับการส่งจดหมายหรือส่งข้อมูลอื่นๆทางไปรษณีย์ สามารถส่งข้อมูลที่เป็นแฟ้มข้อมูล รูปภาพหรือภาพและเสียง(multimedia) นอกจากนี้ยังสามารถสนทนาโต้ตอบกับผู้อื่นที่เข้าสู่อินเทอร์เน็ตในเวลาเดียวกันได้ด้วย

3) ทางด้านธุรกิจการค้า การที่มีผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก ทำให้อินเทอร์เน็ต

กลายเป็นช่องทางทางธุรกิจที่สำคัญอีกรูปแบบหนึ่ง โดยมีการโฆษณาสินค้าผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เปิดโอกาสให้คนสั่งซื้อและจ่ายเงินผ่านทางบัตรเครดิต ทำให้สะดวกรวดเร็วขึ้น และสินค้าที่จำหน่ายมีให้เลือกหลากหลาย และมีรายละเอียดสินค้าให้ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ต่างๆได้

แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับ “แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในด้านต่างๆ ได้แก่ ความหมายของเกมออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ ข้อดีและข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนี้

1. ความหมายของเกมออนไลน์

ปรีชา จินตามณีศิริกุล (2547) กล่าวว่าเกมออนไลน์ (Online Game) หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อเชื่อมต่อกับ Server ที่ให้บริการในเกม นั้นๆ โดยผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการในการเล่นเกมที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ การเริ่มต้นเล่นเกมออนไลน์นั้นเชื่อว่าประเทศเกาหลีได้เป็นประเทศแรกๆที่มีการเริ่มต้นเล่นเกมออนไลน์ โดยเกมออนไลน์เริ่มได้รับความนิยมตั้งแต่ปี 2544 และกระจายความนิยมสู่ประเทศอื่นๆต่อไป การเล่นเกมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไปทั่วโลก ทำให้มีโอกาสได้รู้จักกับผู้เล่นคนอื่นๆเป็นจำนวนมาก มีการพูดคุยเหมือนได้เล่นกับเพื่อนจริงๆ เพียงแต่ไม่สามารถจับต้องกันได้ โดยตรงเท่านั้น ผู้เล่นสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ตลอดเวลาไม่ต้องมาอยู่ในสถานที่เดียวกัน เราสามารถแบ่งประเภทของเกมออนไลน์ที่มีในปัจจุบันได้เป็น 2 ลักษณะคือ การเล่นเกมแบบผู้เล่นคนเดียวแข่งขันกับคอมพิวเตอร์และการเล่นผ่านระบบเครือข่ายกับผู้เล่นคนอื่นๆ

เครื่องเล่นเกม คือเครื่องเล่นอันสร้างความบันเทิงเร้าใจให้ผู้เล่นแต่แฝงอันตรายในระยะยาวให้แก่เด็กและเยาวชนในภายภาคหน้าได้ เราคาดหวังที่จะให้ผู้ผลิตเกมสร้างเกมที่เป็น Edutainment คือได้ความรู้ พร้อมกับฝึกทักษะไปด้วย แต่สิ่งที่เราที่พบในตอนนี้ทางบริษัท ผลิตเกมส่วนใหญ่ล้วนนำเข้าเกมมาจากต่างประเทศ ดังนั้นเนื้อหาส่วนใหญ่จึงไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เกมส่วนใหญ่ที่เด็กและเยาวชนไทยเล่นกันจึงมีเนื้อหาที่ค่อนข้างรุนแรง และจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กในระยะยาว อนึ่งการที่ผู้ปกครองไม่ควบคุมการเล่นเกมและดูโทรทัศน์ของ

ลูก เป็นตัวการบ่มเพาะพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเด็ก การเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงตามมาใน ภายภาคหน้าจึงมีโอกาasเป็นไปได้อากไม่ได้รับการกล่อมเกลาแก้ไข ได้มีการอธิบายความหมาย ของเครื่องเล่นเกมออนไลน์(Online Game)เอาไว้ว่า Online Game หรือที่เด็กและเยาวชนไทยรู้จัก กันในชื่อ “เกมออนไลน์” นั้นคือเกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ที่ได้รับการนิยมนมากในปัจจุบัน ซึ่งก็คือ Massively multiplayer online role-playing game หรือตัวย่อคือ MMORPG อันสามารถตอบสนอง ความต้องการทางจิตใจด้านสังคม เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การยอมรับ เป็นต้น เด็กและวัยรุ่นที่ เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม การมีเพื่อนเข้ามาเล่นเป็นจำนวนมาก ทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่ม ยังไม่เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการ เรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอารมณ์ซึมเศร้า เด็กและ วัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดในด้านต่างๆ (วิทยากร เชิงกุล, 2552)

เกม PC หรือ Console ในรูปแบบออนไลน์ หรือ MMOG (Multiple Massive Online Game)หมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าไปเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ เชื่อมต่อเข้ามายังตัวเซิร์ฟเวอร์ของเกมเหมือนกัน ข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นทุกคนจะถูกบันทึกให้อยู่ใน เครื่องเซิร์ฟเวอร์ของเกม ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถที่จะแก้ไขข้อมูลเหล่านั้นได้ ซึ่งในส่วนนี้จะต่างจาก เกมออฟไลน์ที่เราสามารถแก้ไขข้อมูลต่างๆ ได้เอง และการเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะสามารถ พูดคุยหรือติดต่อกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้อย่างอิสระตามที่ตัวเกมนั้นๆ กำหนดไว้ได้ เพราะเกม ออนไลน์นี้เป็นเกมที่มี “สังคม” ของผู้เล่น เป็นการเปิดโลกของผู้เล่นเกมให้สามารถมีเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้นได้ตลอดเวลา นอกเหนือจากนั้น เกมออนไลน์ยังมีระบบต่างๆ ในตัวเกมเพื่อสร้างความ บันเทิงมากมายเช่น ระบบที่ภารกิจหรือ เควส (Quest) ที่เหล่าผู้เล่นร่วมทำททายความสามารถของตน ในการปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมาจาก NPC (Non-Player Character) ตัวละครที่เกมสร้างขึ้นม, ระบบ การต่อสู้,ระบบกลุ่ม (Guild, Clan, Company) ที่สร้างความสามัคคีให้ผู้เล่น ความสมจริงของเนื้อหา ที่ทำให้เกมออนไลน์ เหมือนภาพยนตร์ที่คุณเข้าไปดำเนินเรื่อง สร้างชะตาชีวิตของตนเองได้ สิ่ง เหล่านี้คือเสน่ห์ที่ดึงดูดให้ผู้คนมากมายจากทั่วโลกเข้ามาสัมผัส โลกแห่งเกมออนไลน์มาก ขึ้นอย่างรวดเร็วจุดเด่นของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือการที่บุคคลสามารถเข้ามาอยู่ในที่ ๆ เดียวกัน หรือเซิร์ฟเวอร์เดียวกันได้ ซึ่งจะจำลองโลกในจินตนาการหนึ่ง ๆ ขึ้น โดยผู้เล่นสามารถเข้า ไปพบปะผู้คนมากมายจากทั่วทุกมุมโลกได้ (ศุภสรร์ บุญเรือง, 2549)

เกมออนไลน์เป็นเกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป โดยเกมออนไลน์เป็นเกมที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสนทนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เมื่อผู้เล่นเข้าสู่ระบบของเกม ผู้เล่นจะสามารถร่วมเล่นกับผู้อื่นได้ ซึ่งการเล่นออนไลน์นั้นเกิดขึ้นจากการสร้างสถานการณ์ขึ้นมาโดยมีตัวละครต่างๆ แทนตัวของผู้เล่นและในการเล่นเกมนั้นต้องอยู่ภายใต้กฎกติกาที่กำหนดไว้ โดยเกมส่วนใหญ่จะมีลักษณะของการต่อสู้และเก็บสะสมคะแนนจนถึงขั้นเกิดการซื้อขายภายในเกมเพื่อแลกกับการเอาชนะกันลักษณะของเกมออนไลน์ คือ การสร้างตัวเราให้เข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงเพื่อให้เป็นไปตามความต้องการของผู้เล่น ประกอบกับองค์ประกอบต่างๆภายในเกมออนไลน์ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานและรู้สึกอยากเล่น ดังนั้นเกมออนไลน์นั้นเปรียบเสมือนเหรียญสองด้านมีทั้งด้านบวกและด้านลบ การเล่นออนไลน์นั้นให้ประโยชน์แก่ผู้เล่น คือ ทำให้ผู้เล่นมีการพูดคุยและพบปะกับผู้ที่มีความสนใจในเกมร่วมกัน มีการตั้งกลุ่มสังคมในการเล่นเกมนั้นเป็นต้น แต่หากมองในทางกลับกันสื่อเกมออนไลน์ได้แฝงความรุนแรง เช่นในเกมมีตัวละครที่ใช้แทนตัวผู้เล่นทั้งที่เป็นคนดีและคนไม่ดี มีการทำร้าย หลอกหลวงผู้อื่น หลอกเงินจากผู้อื่นทั้งในเกมและนอกเกม นอกจากนี้สื่อเกมออนไลน์ยังส่งผลให้เกิดความก้าวร้าวในเด็ก เนื่องจากหลายเกมมีความรุนแรง ผู้เล่นสามารถตอบโต้ได้ทันทีและยังมีการกระตุ้นพฤติกรรมก้าวร้าวโดยการให้แต้มหรือรางวัล ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการปลูกฝังให้ผู้เล่นตอบโต้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความรุนแรงโดยไม่อาจรู้ตัว (ชินวร ฟ้าศิษฐ์, 2550) วรรณกรรมที่เกี่ยวกับสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมักจะเสนอแนะว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถเพิ่มความก้าวร้าวได้มากกว่าสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะพิเศษ 5 ประการ คือ 1) มีการให้รางวัลและการลงโทษ 2) ผู้เล่นเกมเป็นผู้แสดงบทบาทที่รุนแรง 3) เกมคอมพิวเตอร์เป็นทั้งต้นแบบ, ผู้สนับสนุน และผู้ฝึกซ้อมพฤติกรรม 4) เกมคอมพิวเตอร์มีแนวโน้มที่มีความเหมือนจริงและมีความรุนแรงมากขึ้น และ 5) ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทผู้มีพฤติกรรมก้าวร้าวได้โดยตรง (Dill and Dill, 1998)

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในลักษณะออนไลน์ จัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการแสวงหาความบันเทิงของผู้ใช้ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน การทำงาน หรือการดำรงชีวิตในแต่ละวัน การเล่นเกมในลักษณะใหม่ที่เรียกว่า “การเล่นเกมออนไลน์” นี้ ผู้เล่นจะสามารถเล่นเกมและติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นอื่นๆผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้มีลักษณะโดดเด่นกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป เพราะสามารถเล่นกับผู้อื่นที่เป็นผู้เล่นเช่นเดียวกันในเวลาพร้อมกัน ไม่ใช่การเล่นแข่งขันกับคอมพิวเตอร์หรือการเล่นแข่งขันกันเอง แต่ผู้เล่นเพียงไม่กี่คนในอดีต และด้วยความสามารถของสื่อคอมพิวเตอร์ที่ช่วยสร้างรูปแบบของความ

สนุกสนานในเกม สร้างความเสมือนจริงทั้งภาพและเสียง ทำให้ผู้เล่นเหมือนได้เข้าไปอยู่ในจินตนาการ สามารถแปลงร่างของตนเองไปเป็นอย่างอื่นได้ ได้ทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำได้เลยในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ผู้เล่นได้ปลดปล่อย และผ่อนคลายอารมณ์ สร้างความสนุกสนานตื่นเต้น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมแพร่หลายในทุกเพศทุกวัย

การเล่นเกมออนไลน์เป็นมิติใหม่ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะผู้ผลิตเกมจะสร้างระบบเซิร์ฟเวอร์กลางขึ้นมาให้ผู้เล่นทุกคนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ต้องดาวน์โหลดโปรแกรมที่ต้องการมาไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยสามารถเข้ามาเซิร์ฟเวอร์ส่วนกลางนี้ เพื่อพบปะกัน เพื่อเล่นเกมที่ออนไลน์ในเวลาเดียวกันได้ ส่วนการเลือกที่จะเล่นเกมอยู่ฝ่ายเดียวกันหรือฝ่ายตรงข้ามกันนั้นขึ้นอยู่กับความสมัครใจ และการพูดคุยกันผ่านจอสนทนา(Chat) หรือการรู้จักกันส่วนตัว ซึ่งจัดว่าเป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมอยู่นั้น คิดอย่างไร ทำอย่างไร เนื่องจากผู้ที่ร่วมเล่นเกมนี้เป็นคนจริงๆ การเล่นเกมออนไลน์จึงมีจุดเด่นที่ผู้เล่นเกมออนไลน์จะได้รู้จัก และการได้เล่นเกมร่วมกับคนอื่นๆ ที่มีความหลากหลายด้านความรู้สึนึกคิด มีความแตกต่างทางด้านร่างกาย ความคิด ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ผู้เล่นจะได้พบเพื่อนใหม่ที่มีความแตกต่างกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งที่มาในรูปแบบของมิตรและศัตรู (อุษา บิ๊กกินส์ และ อมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551) แต่เกมบางเกมนั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงไม่เหมาะสมสำหรับเด็กบางวัย อาทิ เกมที่ผู้เล่นจะรับบทเป็นนักฆ่าที่ต้องออกตามล่าเพื่อฆ่าผู้คนตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย ภาพกราฟิกของเกมจะรุนแรงมีลักษณะการนองเลือดรวมถึงวิธีการฆ่าที่ค่อนข้างจะโหดร้ายทารุณหรือเกมที่เป็นเรื่องราวของสงครามกลางเมือง เรื่องราวการคอร์รัปชั่นความฉ้อโกงของวงการตำรวจ เรื่องราวการเหยียดสีผิว ความรุนแรงทางเพศ ยาเสพติด อาชญากรรมโจรกรรม การฆาตกรรม ซึ่งเป็นเกมที่มีภาพความรุนแรงชัดเจน ทั้งนี้ ปัจจุบันเกมส่วนใหญ่เป็นเกมแนวสงครามที่ต้องมีการรบราฆ่าฟันกันถึงแม้ว่าสงครามจะไม่มีประโยชน์กับใครทั้งสิ้น แต่เกมสงครามกลับถูกสร้างขึ้นมากมาย ซึ่งอาจปลูกฝังทัศนคติต่อเยาวชนได้ว่า สงครามคือสิ่งที่ดี อีกทั้งเป็นการบ่มเพาะนิสัยการใช้ความรุนแรงในการตัดสินใจแก้ปัญหา เป็นต้น ลักษณะความรุนแรงของเกมอีกกรณีคือ เกมได้ดินที่ต้องหลักเลี้ยวอย่างชัดเจน โดยตัวเกมจะกระทำนอกเรตต่าง ๆ เช่น เกมที่ออกตามล่าคนอย่างทารุณ การวางระเบิดสถานที่สำคัญต่างๆ เกมที่ออกหาเหยื่อผู้หญิงเพื่อตามข่มขืน เกมทรมาณคนที่ออกหาเหยื่อมาจับขังไว้เพื่อทำการทรมานจนตาย เกมจับผู้หญิงแล้วทำร้ายผู้หญิงเพื่อคาดหวังคะแนน ซึ่งเกมเหล่านี้ถูกนำมาวางขายอย่างไม่สามารถห้ามปรามได้ และเป็นเกมที่วัยรุ่นทดลองเล่นเพราะความอยากรู้อยากเห็น จนนานเข้าความรุนแรงจากเกมเหล่านี้ก็จะซึมซับเข้าไปในตัวผู้เล่นโดยไม่รู้ตัว (บัณฑิตพิศาลจำเริญ, 2548)

ความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์เกิดจากการนำเสนอเนื้อหาและเหตุการณ์ความรุนแรงทั้งทางตรงและทางอ้อมผ่านทางสื่อเกมออนไลน์ไปยังผู้เล่นและส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมา ซึ่งปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงนั้น เกิดจากการรับรู้ทางด้านวุฒิภาวะของเด็ก โดยเด็กจะรับรู้และซึมซับเอาความรุนแรงของเกมมาใช้ ยกตัวอย่างเช่น กรณีที่เด็กไทยตั้งแต่เด็กในวัยประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาและระดับมหาวิทยาลัย เด็กที่อยู่ในกลุ่มของเด็กประถมศึกษาพ่อแม่ยังพอควบคุมได้เนื่องจากยังเล็ก แต่ในส่วนของเด็กกลุ่มมัธยมจนถึงระดับมหาวิทยาลัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นพ่อแม่จะควบคุมยาก เนื่องจากพวกเขาจะมีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ค่อยเชื่อฟังพ่อแม่ ซึ่งปัญหาที่พบคือ หลังจากเด็กวัยรุ่นเล่นเกมแล้วเด็กจะมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป คือเด็กจะขาดทักษะทางสังคมไม่ยุ่งเกี่ยวและไม่สนใจผู้คนรอบข้าง จะมุ่งแต่เอาชนะผู้อื่น ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ สิ่งสำคัญคือ เด็กวัยรุ่นได้ให้คุณค่าต่อเกมในฐานะวัตถุที่มีอำนาจเหนือตนเองและต้องการบริโภคเกมอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของตนเองและมีความต้องการแข่งขันเพื่อเอาชนะโดยเน้นความรุนแรงหรือทำทุกวิถีทางเพื่อการเอาชนะโดยไม่คำนึงว่าจะเป็นการกระทำที่ดีหรือไม่ (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2548)

จากความหมายของเกมออนไลน์ที่ได้ศึกษามาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกมออนไลน์คือเกมที่เล่นผ่านทางอินเทอร์เน็ต ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากรูปแบบของการเล่นเกมผ่านเครื่องเกมที่ต่อผ่านจอโทรทัศน์ (Game Console) ที่มีผู้เล่นพร้อมกันได้ 2-4 คนต่อมาได้มีการพัฒนาแผ่นซอฟต์แวร์โปรแกรมเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ (Game Software) โดยเล่นเพียง 1-2 คน ซึ่งได้รับความนิยมมากขึ้นและมีการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่หลากหลายมาจำหน่าย ต่อมา มีการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ทำให้มีผู้พัฒนาเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเกมออนไลน์ (Online Game) มากขึ้น รูปแบบการเล่น สามารถสามารถเล่นได้หลายๆคนพร้อมกัน (Multi-Player) ทำให้เกิดความสนุกสนานผู้เล่นจะรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในเกม สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นอื่นๆได้ทั้งผ่านการพูดคุยและผ่านการต่อสู้หรือแข่งขันในเกม มีการแข่งขันเพื่อสะสมของรางวัลและการแพ้ชนะในเกม

2. ประเภทของเกมออนไลน์

ธนพจน์ วิเศษสินธุ์ (2550) ได้แบ่งประเภทของเกมออนไลน์ออกเป็น 8 ประเภทดังต่อไปนี้

1) เกมแอ็คชั่น(Action game) เกมที่ต้องบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทางเคลื่อนไหว เข้าบุกตะลุยหรือผจญภัย ตัวละครที่เคลื่อนที่ไปในเกม อาจจะเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่นๆ นอกจากนี้อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องหรือเพิ่มความเข้มข้น เช่น ฮาฟท์ไลฟ์ (Haft Life) และ เคนท์เตอร์ สไตรค์ (Counter-Strike)

2) เกมแสดงบทบาท (Role Playing Game : RPG)คือเกมที่ต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆเข้าไปผจญภัยพร้อมกับเพื่อนร่วมเดินทาง ลักษณะของเกมคือ ผู้เล่นจะต้องสวมบทเป็นตัวละครที่มีอยู่ในเกม เข้าร่วมผจญภัยแก้ปริศนา โดยตัวละครในเกมจะมีอยู่มากมายหลากหลายอาชีพ ลักษณะของเกมที่น่าสนใจแบบ RPG ที่เกมแบบอื่นๆไม่มี คือตัวละครในเกมจะมีความสามารถเพิ่มขึ้นเรื่อยๆตามประสบการณ์ในการต่อสู้ที่ค่อยๆสั่งสม ตัวละครมีการพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ โดยผู้เล่นจะต้องจดจำคำสั่งต่างๆในการเล่น เช่น แร็กนาร์ก (Racknarok) นักเต้น (Audition) เป็นต้น

3) เกมวางแผนกลยุทธ์ (Strategy Game) คือ เกมที่มีผู้เล่นที่สวมบทบาทเป็นแม่ทัพที่คอยควบคุม วางแผน สั่งการ ทีมกองทัพเพื่อต่อสู้กับศัตรูเกมดังกล่าวได้รับความนิยมไม่แพ้ Action Game เช่น Warcarft และGranado Espada

4) เกมกีฬา (Sport Game) คือเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ เช่นเกมบิงย่า (Pangya)และ เกมเทนนิส (Fanta tennis)

5) เกมยิง (Shooting Game) เกมที่มีเอกลักษณ์โดยใช้วิธีการยิง ผู้เล่นจะต้องควบคุมยานรบหรืออาวุธต่างๆ เข้าสู่สมรภูมิการต่อสู้ เช่น Battlefield gamesและ Zombifield games

6) เกมปริศนา (Puzzle Game) เกมที่ต้องใช้สมองในการขบคิดแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกมกำหนดมา เช่น เกมคลิกเรียงศัพท์ภาษาอังกฤษ (Same Game)และเกมจับคู่ภาพที่เหมือนกัน (Concentration)

7) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เกมจำลองเอาสถานการณ์ เหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นได้จริงมาแปลงให้อยู่ในรูปแบบของเกม เช่น จำลองการสร้างและการใช้ชีวิตของเกมคนในเมืองหรือสถานการณ์ในเครื่องบินรบ

โดยสามารถแบ่งเกมแนวนี้ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

7.1 Realtime Simulation คือการจำลองสถานการณ์โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา นั่นคือเวลาในเกมจะค่อยๆผ่านไปเรื่อยๆตามความเป็นจริงในขณะที่เล่น เช่น Sim online

7.2 Fight Simulation หรือที่เรียกสั้นๆว่า Fight Sim คือ เกมที่จำลองการขับเครื่องจักร รถถัง รถไฟ หรือเรือดำน้ำมาทำเป็นเกม ซึ่งส่วนมากมักจะมีเรื่องของสงครามหรือการสู้รบเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น N-age

8) เกมผจญภัย (Adventure Game) คือ เกมผจญภัยไปในดินแดนต่างๆไขปริศนา ค้นหาความลับเพื่อให้บรรลุเป้าหมายปลายทาง ตัวเกมจะมีตัวละครมากมายหลายตา และมีบทสนทนาอยู่มาก โดยผู้เล่นรู้สึกเหมือนกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตนเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นมักจะถูกกำหนดไว้แล้ว ซึ่งถ้าผู้เล่นเกมไม่ตรงกับโปรแกรมที่กำหนดไว้ ผู้เล่นจะไม่สามารถเคลียร์เกมได้ เช่น Final Fantasy ,Dark Story ,Gunbound และสามก๊ก

จากการแบ่งประเภทของเกมตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะเป็นการแบ่งประเภทของเกมตามลักษณะของเกมนั้นๆ เช่นลักษณะ รูปแบบ วิธีการเล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท ซึ่งเกมออนไลน์แต่ละลักษณะก็จะมี ความแตกต่าง ความน่าสนใจแตกต่างกันไป ทำให้ผู้เล่นสามารถตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เล่นแต่ละคนได้

3. ข้อดีและข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์

พูนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล (2541) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของเกมออนไลน์ไว้ดังต่อไปนี้

1) ข้อดีของเกมออนไลน์

ข้อดีของเกมออนไลน์นั้นสามารถกล่าวได้ว่าเกมออนไลน์นั้นสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจากสีสันที่สวยงาม เสียงดนตรีที่ไพเราะ เรื่องราวน่าติดตาม สนุกสนานท้าทาย ช่วยฝึกทักษะทางปัญญา ฝึกความคิดอย่างเป็นระบบต่อเนื่องหรือใช้สมอง ทำให้รู้ขั้นตอนการ

ทำงานอย่างเป็นระบบและแนวความคิดการตัดสินใจในเรื่องการเรียนการสอน เช่น เกมบทเรียนการสอนของเด็ก หรือเกมที่เน้นการจำลองสถานการณ์ต่างๆ ทำให้มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อช่วยปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบันและอนาคตที่มีการนำเอาเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ในการชีวิตประจำวันและการทำงานต่างๆ ในอนาคต

2) ข้อเสียของเกมออนไลน์

2.1 ทางด้านร่างกาย

(1) ก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา มีการปวดตาจากการใช้กล้ามเนื้อตาในการเพ่งหน้าจอเป็นเวลานาน ทำให้สายตาสั้น การกระพริบตาน้อยลง และการจ้องจอภาพอยู่ตลอดเวลาทำให้ตาแห้งและเกิดอาการเคืองตาได้

(2) ก่อให้เกิดโรคอ้วน เนื่องจากขาดการออกกำลังกายหรือการเล่นกลางแจ้ง

(3) ก่อให้เกิดปัญหาโรคกระดูกและข้อ จากการนั่งนานๆ การก้มคอและหลังทำนั่งที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดการปวดหลังและคอได้ บางเกมมีการหมุนเวียนเป็นพิมพ์ทุกๆ 1-2 วินาที หรือนิ้วหัวแม่มือต้องมีการกดปุ่มซ้ำๆ ประมาณ 150-300 ครั้งต่อ 5-10 นาที อาจทำให้เกิดปัญหาได้

(4) ผลต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่าทำให้มีการเพิ่มของอัตราการเต้นของหัวใจ และความดันโลหิตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในเกมที่ตื่นเต้น เป็นเพราะมีอาการเครียดจากเกมที่เล่น และต้องการเอาชนะ ทำให้มีการใช้พลังงานมากขึ้น ทำให้มีการหลั่งสาร catecholamine ทำให้การเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้น

2.2 ทางด้านจิตใจ

(1) ปัญหาในการเรียน และสนใจสิ่งแวดลอม ขาดความตั้งใจเรียน และมีจิตใจจดจ่อในการที่จะเล่นเกม เอาชนะเกม ทำให้ความสนใจในการเรียนและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือลดลง ไม่ทำการบ้าน เพราะเอาเวลาส่วนใหญ่ไปเล่นเกม

(2) พฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งเชื่อว่าเด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นและมีแนวโน้มในการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เพราะในเกมบางอย่างใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาและการเอาชนะ

(3) การขาดสัมพันธภาพของบุคคลหรือการขาดทักษะในการพูดเนื่องจากว่าไม่ได้ใช้เวลากับเพื่อนรวมถึงการขาดปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว ขาดทักษะการเข้าสังคม และการได้รับการฝึกฝนการพูดความคิดเห็นผู้อื่นและกติกาทางสังคมจะน้อยลง

(4) ทำให้เกิดพฤติกรรมการคิด เพราะสื่อเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อที่จะดึงดูดความสนใจให้น่าติดตามอยู่แล้ว การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นยังสามารถปฏิสัมพันธ์กับเกมอื่นๆได้ด้วย เช่นความรู้สึกลึกซึ้ง ทำลาย ยากเอาชนะ และเมื่อชนะก็อยากจะทำเกมที่ยากขึ้น ซึ่งอาจจะแตกต่างจากชีวิตจริงที่จะหาความรวดเร็วจากความพอใจได้ยากขึ้น อีกทั้งสามารถควบคุมการปิดเปิด เลือกรชม หรือเล่นแต่สิ่งที่ตนเองพอใจ ซึ่งจะทำให้เด็กไม่รู้จักรอคอย

4. ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์

ทวิศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ(2547) ได้แบ่งโทษของเกมออนไลน์ออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1) ผลจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ได้แก่เกมต่อสู้แบบต่างๆ เนื่องจากความรุนแรงก้าวร้าว นั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ แต่ความดึงดูดใจของเกม คือการที่ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการลงมือกระทำเอง ในอดีตที่ผ่านมาได้มีหลายประเทศที่ให้ความสำคัญกับเนื้อหาความรุนแรงของเกม พบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะมีผลกระทบต่อตัวผู้เล่นทั้งในปัจจุบันและในระยะยาว สังเกตได้จากอารมณ์ที่มีความเปลี่ยนแปลงหลังจากเล่นเกม เนื้อหาของเกมจะค่อยๆซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น การใช้ความรุนแรงมาจัดการปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น ในหลายประเทศจึงได้จัดลำดับความรุนแรงของเกม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการและควบคุมการเล่นของเด็กให้เหมาะสมกับวัย แต่อย่างไรก็ตามไม่สามารถสรุปได้ชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก เนื่องจากพฤติกรรมก้าวร้าวสามารถดูได้จากหลายสาเหตุ

2) ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบดังนี้

2.1 ผลกระทบต่อสุขภาพจากการใช้เวลานั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหาร การนอนอย่างเหมาะสมตรงตามเวลา ส่งผลให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพ

2.2 ผลกระทบต่อการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงจากเกมมากเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน คือการศึกษา และการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

3) ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น จากการสำรวจของเนคเทคแสดงให้เห็นว่า ยังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่ง เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์เดือนหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งเมื่อเกมนอนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเงินที่ทางบ้านให้มาไม่เพียงพอต่อการใช้งานก็อาจจะเกิดปัญหาเรื่องอื่นๆตามมา เช่นการขโมยเงิน เพื่อให้ได้มาซึ่งค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น นำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมได้ในที่สุด

ผลกระทบที่สำคัญที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานคือ โรคติดอินเทอร์เน็ต นักจิตวิทยาชื่อ Young (1996) ได้ศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมากเป็นจำนวน 496 คน โดยเปรียบเทียบกับบรรทัดฐานซึ่งใช้ในการจัดการว่าผู้ใดเป็นผู้ที่ติดการพนันประเภทที่ถอนตัวไม่ขึ้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับที่ติดอินเทอร์เน็ต เพราะทั้งสองอย่างเกี่ยวข้องกับการล้มเหลวในการควบคุมความต้องการของตนเอง โดยไม่มีการเกี่ยวข้องกับสารเคมีใดๆ (อย่างสุราหรือยาเสพติด) คำว่าอินเทอร์เน็ตในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ หมายถึงถึงตัวอินเทอร์เน็ตเอง ระบบออนไลน์และการศึกษาวิจัยครั้งนี้ระบุได้ว่า ผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ อย่างน้อย 4 อย่างเป็นเวลาอย่างน้อย 1 ปีถือได้ว่ามีอาการติดอินเทอร์เน็ต

1. รู้สึกหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตแม้ในเวลาที่ไม่ได้ติดต่อกับอินเทอร์เน็ต
2. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลามากขึ้น
3. ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
4. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
5. ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น
6. หลีกเลี่ยงในครอบครัวหรือเพื่อนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง
7. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียนและความสัมพันธ์ ยังใช้อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าจะต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก
8. มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต
9. ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้

งานวิจัยของ Young (1998) พบว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้น จะทำให้ผู้เสพติดรู้สึกเหมือนถูกละเลย ส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้า และก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัวตามมา ส่งผลเสีย

ไปถึงการเรียนและการทำงาน รวมถึงค่าใช้จ่ายต่างๆที่หมดไป โดยสามารถแบ่งผลที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตได้ดังนี้

- 1) ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาทางอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ทำให้นักศึกษาละทิ้งเวลาทำการบ้าน ไม่สนใจในการเรียน
- 2) เกิดปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นคนรัก ครอบครัว เพื่อน จะเกิดการละทิ้งครอบครัว หน้าที่ ใช้เวลากับคนอื่นน้อยลง เพื่อใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น
- 3) ปัญหาทางการเงิน ซึ่งจะมีปัญหาในการสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับการกระทำกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ต
- 4) ปัญหาด้านอาชีพการงาน ทำให้ประสิทธิภาพการทำงานลดลง เนื่องจากการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้ทำงานได้ไม่เต็มที่
- 5) ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป ทำให้พักผ่อนไม่เพียงพอ การปวดเมื่อยกล้ามเนื้อเนื่องจากต้องอยู่ในลักษณะท่าทางเดิมๆนานๆ การปวดตาหรือสายตาสีเทาจากการจ้องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน เป็นต้น

สิ่งที่ทำให้เด็กติดเกมและเป็นอันตรายต่อพฤติกรรมคือการตอบสนองจากเกมอย่างทันทีทันใด และคะแนนที่ได้ทำให้อยากเล่นมากขึ้นเรื่อยๆ รู้สึกท้าทาย เพราะเกมมีหลายด่านหรือระดับความยาก จริงๆแล้วการใช้วิดีโอเกมเป็นเครื่องมือการเรียนการสอนจะช่วยให้เด็กสนใจเรียนมากขึ้น แต่โชคร้ายที่ว่าเกมส่วนใหญ่มักจะเป็นเกมต่อสู้ ยิงกัน และยังเสมือนจริงมากขึ้น ทำให้เด็กคุ้นเคยกับการต่อสู้และฆ่ากันมากขึ้น โดยไม่กลัวและรังเกียจความผิดอยากฆ่าผู้อื่น แต่กลับรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ วิดีโอเกมมีผลต่อเด็กในด้านความรุนแรงมากกว่าทีวี เพราะเป็นกิจกรรมที่มีการโต้ตอบ(สุธีรา เอื้อไพโรจน์กิจ, 2552)

ปัญหาต่างๆอันสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่เกิดจากเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาช้านานแล้ว และปัญหาเหล่านี้ได้ทวีมากยิ่งขึ้น เมื่อสามารถเล่นร่วมกันกับผู้เล่นอื่นๆได้จากทั่วทุกมุมโลกผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันปัญหาเยาวชนกับเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยรุนแรงมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากสื่อต่างๆที่มีการประชาสัมพันธ์ข่าวนี้ตลอดเวลา เกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการจัดอันดับว่าสร้างปัญหาให้กับเยาวชนมากที่สุดก็คือ เกมออนไลน์ จากกระแสความนิยมเกมออนไลน์และปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น ได้มีหลาย

องค์กรแสดงทัศนะและเสนอมาตรการต่างๆคงไม่ยากนักที่จะประสบความสำเร็จ เนื่องจากมีปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก เช่น เกมเป็นเรื่องของผลประโยชน์ทางธุรกิจ เกมเป็นสิ่งที่มิเช่นนั้นเข้าวนสามารถสร้างแรงดึงดูดได้ทุกเพศทุกวัย อยากรู้ อยากเห็นและอยากลองเล่นดู โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เกมที่มีลักษณะการสร้างสมบัติ หรือระดับขั้นของผู้เล่นในโลกเสมือน ที่ทำให้ผู้เล่นบางส่วนต้องการแสวงหาเพื่อนามาขุดขุดสิ่งทีขาดหายไปในโลกแห่งความเป็นจริง การแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้น มีความสลับซับซ้อน มิใช่เพียงแค่การกำหนดเวลาปิดร้านบริการทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น หรือโยนความรับผิดชอบทั้งหมดให้กับผู้ประกอบการร้านเกมว่าไม่มีความรับผิดชอบต่อสังคมหรือครู อาจารย์ไม่ดูแลเอาใจใส่นักเรียน หากการแก้ไขปัญหา กระทำโดยการใช้มาตรการแก้ไขปัญหาที่ปลายเหตุ หรือการโยนความรับผิดชอบปัญหาต่างๆเหล่านี้คงไม่มีวันจบสิ้น

หลายคนให้เหตุผลของการเล่นเกมว่า เพื่อผ่อนคลายความเครียด จริงอยู่ที่ว่าการเล่นเกมสามารถผ่อนคลายความเครียดได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าจะเป็นความจริงทั้งหมดขึ้นอยู่กับรูปแบบของการเล่นเกมมากกว่า ว่าเป็นไปในลักษณะใด เล่นเพื่อความบันเทิง หรือเล่นเพื่อต้องการแข่งขันหรือต้องการชัยชนะ คนเล่นเกมจำนวนไม่น้อย เล่นแล้วติด ไม่สามารถเลิกได้ ยิ่งเล่นยิ่งเครียด ทำให้เสียทั้งเงิน ทั้งเวลา และสุขภาพ และหากการเล่นเกมนั้น เขาจะต้องเดินทางจากบ้านหรือหอพัก มาเพื่อใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในยามวิกาล ย่อมเป็นการสร้างความเสี่ยงในเรื่องความปลอดภัยต่อทรัพย์สินและร่างกายด้วย หากเขาเล่นเกมจนติดดิน จนไม่มีเวลาพักผ่อน ทำให้ร่างกายและจิตใจ ขาดความพร้อมในการรับรู้และเรียนรู้สิ่งใหม่ๆในวันถัดไป ดังนั้นผู้ปกครองและเยาวชน จำเป็นจะต้องเรียนรู้ถึงความเหมาะสมในช่วงระยะเวลาและปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตหรือการเล่นเกมด้วย

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นอีกปัญหาหนึ่งสำหรับเยาวชน เช่น ความไม่เหมาะสมของกับวัยและการเรียนรู้ของเยาวชน เกมไม่ได้มีการแบ่งประเภทและกำหนดกลุ่มผู้เล่นอย่างชัดเจนว่าเป็นเกมในระดับใดและสำหรับผู้เล่นที่อยู่ในช่วงอายุวัยเท่าใด อีกทั้งเยาวชนจำนวนมากหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป หลายคนเล่นเกมในลักษณะการพนันหรือการเล่นเพื่อการแข่งขันเพื่อเอาชนะมากกว่าการเล่นเพื่อความบันเทิง การเล่นในลักษณะนี้นอกจากจะไม่ช่วยให้เกิดการผ่อนคลายแล้ว ยังก่อให้เกิดความเครียดเพิ่มขึ้นด้วย หลายคนเล่นเกมจนทำให้เสียการเรียนเสียสุขภาพทั้งกายและใจ ที่ติดเกมหากไม่ได้เล่นแล้วจะรู้สึกหงุดหงิด หรืออาการที่เรียกว่าติดเกม (Games Addiction) ส่วนใหญ่มักจะไม่รู้ตัว และมักปฏิเสธ รวมทั้งพยายามบอกกับตนเองว่า “ไม่ติดเกมหรอก ที่เล่นนั้นเป็นเพียงเพื่อการพักผ่อน” การเริ่มต้นที่บ่งบอกว่าติดเกม คือ ผู้เล่นมักจะบอกกับ

ตนเองว่า “ขอเล่นอีกเกมหนึ่งนะ แล้วค่อยเลิก” และมีการพักผ่อนอยู่หลายๆครั้ง จึงเลิกได้ (สมชาย น้าประเสริฐชัย, 2548)

จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงศึกษาผลกระทบจากเกมออนไลน์ใน 12 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพ 2)ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม 3)ด้านการศึกษา 4)ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว 5)ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน 6)ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม 7)ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ 8)ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย 9)ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน 10)ด้านการพนัน 11)ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง และ12)ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว เพื่อทราบถึงผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่เกิดขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

พฤติกรรมผู้บริโภค(Consumer Behavior)เป็นปรากฏการณ์สากลโลกที่เกิดขึ้น เพราะคนเราต้องมีการบริโภคเพื่อการดำรงชีพ ในสังคมยุคโบราณผู้คนอาจได้รับความพอใจที่เกิดจากความต้องการของเขาได้โดยการบริโภคสิ่งที่เขาผลิตหรือเพาะปลูกขึ้นมาเอง แต่สำหรับสังคมอุตสาหกรรมในยุคปัจจุบัน ต่างมีกระบวนการสร้างความพึงพอใจต่างมากมายที่ซับซ้อนมากกว่ายุคเดิมมาก โดยจะเห็นได้จากส่วนของธุรกิจที่ประกอบกิจการในสังคมต่างก็มีการคาดคะเนถึงความต้องการของผู้บริโภคไว้ล่วงหน้า และจัดหาสินค้าและบริการที่จำเป็นขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคลในสังคมดังกล่าวนั้น ซึ่งดูเหมือนว่าการกระทำดังกล่าวเป็นเรื่องที่ทำได้ง่ายๆแต่จริงๆแล้วหาได้เป็นเช่นนั้นไม่ เพราะความต้องการของผู้บริโภคมีความหลากหลายและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นทำให้การคาดคะเนดังกล่าวเป็นไปได้ยาก (สุกร เสรีรัตน์, 2544) การศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดพฤติกรรมผู้บริโภคในด้านต่างๆ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผู้บริโภคในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค แบบจำลองพฤติกรรมผู้บริโภค วัตถุประสงค์การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค ลักษณะของผู้บริโภค ปัจจัยที่มีต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค กระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค กลุ่มอ้างอิง และแนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภคในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับรายละเอียดด้านต่างๆดังนี้

1. ความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค

ในการศึกษาด้านพฤติกรรมผู้บริโภค สิ่งแรกที่เราควรทำความเข้าใจก็คือความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อที่จะทราบเนื้อหาโดยภาพรวมที่เป็นพื้นฐานในการศึกษาด้านอื่นๆของพฤติกรรมผู้บริโภคสืบต่อไป ซึ่งได้มีผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมผู้บริโภคไว้หลากหลายคล้ายคลึงกันดังต่อไปนี้

Schiffman and kanuk (1997) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง พฤติกรรมซึ่งบุคคลได้ทำการค้นหา การซื้อ การใช้ การประเมินผล และการใช้จ่ายในผลิตภัณฑ์และบริการโดยคาดว่าจะตอบสนองความต้องการของตัวผู้บริโภค

Hanna and Wozniak (2001) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การศึกษาว่า ผู้บริโภคมีวิธีการเลือก การซื้อ การใช้จ่ายและการใช้สินค้าและบริการอย่างไรทั้งนี้ เพื่อสร้างความพึงพอใจในความจำเป็นและความต้องการของตน

ธงชัย สันติวงษ์ (2546) ได้ให้ความหมายคำว่าพฤติกรรมของผู้บริโภคว่า ในความหมายที่ถูกต้อง มิใช่หมายถึง การบริโภค (Consumption) แต่หากศึกษาถึงการซื้อ (buying) ของผู้บริโภค ในที่นี้เราจึงเน้นถึงตัวผู้ซื้อเป็นสำคัญ และที่ถูกต้องแล้ว การซื้อเป็นเพียงจุดหนึ่งของกระบวนการตัดสินใจ และไม่สามารถแยกออกได้จากการบริโภคสินค้าทั้งที่กระทำโดยตัวผู้บริโภคเองหรือการบริโภคโดยสมาชิกอื่นๆในครอบครัว ซึ่งมีผู้ซื้อทำตัวเป็นผู้ซื้อแทน การซื้อแทนนั้นผู้ซื้อแทนจะเป็นผู้ทำงานแทนความพอใจของผู้ที่จะบริโภคอีกต่อหนึ่ง ด้วยเหตุนี้เองผู้วิเคราะห์การตลาดจะต้องระวังอยู่เสมอถึงความสัมพันธ์เหล่านี้

Solomon (2009) ได้ให้ความหมายเพิ่มเติมว่า พฤติกรรมผู้บริโภค(Consumer Behavior) หมายถึงการกระทำที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเลือก (select) การซื้อ (purchase) การใช้(use)และการกำจัดส่วนที่เหลือ (dispose)ของสินค้าหรือบริการต่างๆเพื่อตอบสนองความต้องการและความปรารถนาของตนพฤติกรรมเหล่านี้สามารถอธิบายได้ดังนี้

การตัดสินใจเลือก หมายถึงพฤติกรรมและกระบวนการทางจิตใจของผู้บริโภคในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการ โดยครอบคลุมพฤติกรรมต่างๆตั้งแต่การตระหนักถึงความต้องการ การค้นหาข้อมูล การประเมินทางเลือกต่างๆและการตัดสินใจซื้อ

การซื้อ หมายถึง การดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้าหรือบริการที่ผู้บริโภคต้องการ ตั้งแต่การเลือกแหล่งที่จะซื้อและวิธีการจ่ายเงินค่าสินค้าหรือบริการ

การใช้ หมายถึง การที่ผู้บริโภคนำสินค้ามาใช้ประโยชน์ตามที่มุ่งหวัง หรือการรับบริการจากองค์การธุรกิจ

จากคำจำกัดความดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมของผู้บริโภคนั้นเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจซึ่งมีอยู่ก่อนหน้านี้แล้ว ซึ่งทำให้ผู้บริโภคเกิดตระหนักถึงความต้องการ และออกทำการค้นหา การซื้อ การใช้ การประเมิน และการใช้สอยผลิตภัณฑ์และบริการ ซึ่งคาดว่าจะสามารถสนองความต้องการและความพึงพอใจของเขาได้

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค

ซูซีย์ สมิททิกอร์ (2553) ได้ศึกษาถึงวัตถุประสงค์ของการศึกษาด้านพฤติกรรมผู้บริโภคว่ามีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ 4 ประการดังนี้ คือ

- 1) เพื่อบรรยายพฤติกรรม (Describe) คือ การบรรยายว่ามีพฤติกรรมอะไรเกิดขึ้นและมีลักษณะอย่างไร หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือเป็นการตอบคำถามว่า “มีพฤติกรรมใดเกิดขึ้นบ้างและเกิดขึ้นอย่างไร?”
- 2) เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรม (Understand) นอกจากจะสามารถบรรยายพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้แล้ว นักวิชาการยังต้องการทราบถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมเหล่านั้นอีกด้วย ดังนั้น วัตถุประสงค์ข้อนี้จึงเกี่ยวข้องกับการค้นหาสาเหตุต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล หรือการพยายามตอบคำถามว่า “พฤติกรรมเหล่านั้นเกิดขึ้นเพราะเหตุใด?”
- 3) เพื่อทำนายพฤติกรรม (Predict) ความเข้าใจถึงเงื่อนไขและสาเหตุต่างๆ ของการเกิดพฤติกรรมแล้ว ทำให้นักวิชาการสามารถสรุปกฎเกณฑ์หรือสร้างทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน และสามารถนำไปสู่การทำนายพฤติกรรมในอนาคต กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือการตอบคำถามว่า “พฤติกรรมเหล่านั้นจะเกิดขึ้นเมื่อไร ภายใต้เงื่อนไขอะไร?”
- 4) การควบคุมพฤติกรรม (Control) การควบคุมในที่นี้มีได้หมายถึง การครอบงำหรือบังคับการกระทำของบุคคลอื่น แต่หมายถึง การสร้าง จัดกระทำ หรือเปลี่ยนแปลงสภาวะบาง

ประการโดยอาศัยความรู้หรือทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับแล้ว เพื่อทำให้เกิดผลลัพธ์ที่น่าปรารถนา หรือเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดผลลัพธ์ที่น่าปรารถนา

3. การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค

ธงชัย สันติวงษ์ (2546) กล่าวว่า การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การวิเคราะห์ เพื่อให้ทราบถึง สาเหตุทั้งปวง ที่มีอิทธิพลเหนือทำให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ ซึ่ง โดยการเข้าใจถึงสาเหตุต่างๆ ที่มีผลจูงใจหรือกำกับการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคนี้เองที่จะทำให้ นักการตลาดสามารถตอบสนองผู้บริโภคได้สำเร็จผลด้วยการสามารถชักนำ และหว่านล้อมให้ลูกค้า ซื้อสินค้าและมีความจงรักภักดีที่จะซื้อซ้ำครั้งต่อเนื่องเรื่อยไป ดังนั้น การวิเคราะห์พฤติกรรม ผู้บริโภค จึงเป็นเรื่องของการศึกษาถึงการตัดสินใจของผู้บริโภคว่า เกิดจากปัจจัยอิทธิพลอะไรที่เป็น ตัวกำหนด หรือที่เป็นตัวสาเหตุทำให้มีการตัดสินใจซื้อดังกล่าว ตามความหมายข้างต้นนี้ พฤติกรรม ในขณะทำการซื้อจึงเป็นเพียงขั้นตอนสุดท้าย หรือปลายเหตุ ของกระบวนการพิจารณาตัดสินใจซื้อ และในการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค จึงเป็นเรื่องของการศึกษาถึงการตัดสินใจของผู้บริโภค ว่า เกิดจากปัจจัยอิทธิพลอะไรที่เป็นตัวกำหนด หรือที่เป็นตัวสาเหตุทำให้มีการตัดสินใจซื้อดังกล่าว ตามความหมายข้างต้นนี้ พฤติกรรมในขณะทำการซื้อ (ที่เราได้เห็นเป็นการกระทำโดยทั่วไปของ ลูกค้า) จึงเป็นเพียงขั้นตอนสุดท้าย หรือปลายเหตุ ของกระบวนการพิจารณาตัดสินใจซื้อ และในการ ตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค หรือพฤติกรรมผู้บริโภคที่แท้จริง จะประกอบด้วยอิทธิพลของปัจจัยต่างๆ หลายประการเช่น ความต้องการการเรียนรู้ ความนึกชอบพอ ทักษะคติ ความเข้าใจ หรือจากกลุ่มทาง สังคม ตลอดจนวัฒนธรรมปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ได้มีอยู่ในความนึกคิดและจิตใจของทุกคน ซึ่งต่างก็ ได้มีการสร้างสมและขัดเกลาตามกระบวนการตามความนึกคิดและจิตวิทยาของตนเอง และตาม สังคมและวัฒนธรรมแวดล้อมที่ต่างกัน จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งทำให้คุณลักษณะที่แท้จริงภายใน ของผู้บริโภคแตกต่างกันไปด้วย (พงศธร วงศ์รวีวัชร, 2550)

Kotler (2003) กล่าวว่า คำถามที่ใช้เพื่อค้นหาลักษณะพฤติกรรมผู้บริโภคคือ 6WS และ 1H ซึ่งประกอบด้วย WHO? WHAT? WHY? WHO? WHEN? WHERE?, และ HOW? เพื่อค้นหา คำตอบ 7 ประการ หรือ 7OS ซึ่งประกอบด้วย OCCUPANTS, OBJECTS, OBJECTIVES, ORGANIZATIONS, OCCASIONS, OUTLETS and OPERATIONS มีตารางแสดงการใช้คำถาม 7 คำถาม เพื่อหาคำตอบ 7 ประการเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภครวมทั้งการใช้กลยุทธ์การตลาด ให้

สอดคล้องกับคำตอบเกี่ยวกับ พฤติกรรมผู้บริโภค แสดงการประยุกต์ใช้ 7OSของกลุ่มเป้าหมาย และคำถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคแสดงคำถาม 7 คำถาม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงคำถาม 7 คำถาม (6Ws และ 1H) เพื่อหาคำตอบ 7 ประการเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

คำถาม (6Ws และ 1H)	คำตอบที่ต้องการทราบ (7 Os)	กลยุทธ์การตลาดที่เกี่ยวข้อง
1. ใคร อยู่ใน ตลาด เป้าหมาย (Who is in the target market?)	ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย (Occupants) ทางด้าน 1). ประชากรศาสตร์ 2). ภูมิศาสตร์ 3). จิตวิทยา หรือจิตวิเคราะห์ 4). พฤติกรรมศาสตร์	กลยุทธ์การตลาด (4Ps) ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาดที่เหมาะสม และสามารถสนองความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายได้
2. ทำไมผู้บริโภคจึงซื้อ (Why does the consumer buy?)	วัตถุประสงค์ในการซื้อ (Objectives) ผู้บริโภคซื้อสินค้า เพื่อสนองความต้องการของเขา ด้านร่างกายและด้านจิตวิทยา ซึ่งต้องศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อ คือ 1). ปัจจัยภายในหรือปัจจัยทางจิตวิทยา 2). ปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรม 3). ปัจจัยเฉพาะบุคคล	กลยุทธ์ที่ใช้มากคือ 1). กลยุทธ์ด้านผลิตภัณฑ์ (Product Strategies) 2). กลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด (Promotion Strategies) ประกอบด้วยกลยุทธ์การโฆษณาการขายโดยใช้พนักงานขาย การส่งเสริมการขาย การให้ข่าวสาร ประชาสัมพันธ์ 3). กลยุทธ์ด้านราคา (Price Strategies) 4. กลยุทธ์ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Distribution Channel Strategies)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

คำถาม (6Ws และ 1H)	คำตอบที่ต้องการทราบ (7 Os)	กลยุทธ์การตลาดที่เกี่ยวข้อง
3. ทำไมผู้บริโภคจึงซื้อ (Why does the consumer buy?)	วัตถุประสงค์ในการซื้อ (Objectives) ผู้บริโภคซื้อสินค้า เพื่อสนองความต้องการของเขา ด้านร่างกายและด้านจิตวิทยา ซึ่ง ต้องศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการซื้อ คือ 1). ปัจจัยภายในหรือปัจจัยทาง จิตวิทยา 2). ปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรม 3). ปัจจัยเฉพาะบุคคล	กลยุทธ์ที่ใช้มากคือ 1). กลยุทธ์ด้านผลิตภัณฑ์ (Product Strategies) 2). กลยุทธ์การส่งเสริม การตลาด (Promotion Strategies) ประกอบด้วยกล ยุทธ์การโฆษณา การขายโดยใช้ พนักงานขาย การส่งเสริมการ ขาย การให้ข่าวสาร ประชาสัมพันธ์ 3). กลยุทธ์ด้านราคา (Price Strategies) 4. กลยุทธ์ด้านช่องทางการจัด จำหน่าย (Distribution Channel Strategies)
4. ใครมีส่วนร่วมในการ ตัดสินใจซื้อ (Who participates in the buying?)	บทบาทของกลุ่มต่างๆ (Organizations) มีอิทธิพลในการ ตัดสินใจซึ่งประกอบด้วย 1). ผู้ริเริ่ม 2). ผู้มีอิทธิพล 3). ผู้ตัดสินใจซื้อ 4). ผู้ซื้อ 5). ผู้ใช้	กลยุทธ์ที่ใช้มากคือ การโฆษณา และ(หรือ) กลยุทธ์การส่งเสริม การตลาด (Advertising and Promotion Strategies) โดยใช้ กลุ่มอิทธิพล
5. ผู้บริโภคซื้อเมื่อใด (When does the consumer buy?)	โอกาสในการซื้อ (Occasions) เช่น ช่วงเดือนใดของปี หรือ ช่วงฤดูใด ของปี ช่วงวันใดของเดือน ช่วงเวลาใดของโอกาสพิเศษ หรือ เทศกาลวันสำคัญต่างๆ	กลยุทธ์ที่ใช้มากคือกลยุทธ์การ ส่งเสริมการตลาด (Promotion Strategies) เช่น ทำการส่งเสริม การตลาดเมื่อใดจึงจะสอดคล้อง กับโอกาสในการซื้อ

ตารางที่ 1 (ต่อ)

คำถาม (6Ws และ 1H)	คำตอบที่ต้องการทราบ (7 Os)	กลยุทธ์การตลาดที่เกี่ยวข้อง
6. ผู้บริโภคซื้อที่ไหน (Where does the consumer buy?)	ช่องทางหรือแหล่ง (Outlets) ที่ผู้บริโภคไปทำการซื้อ เช่น ห้างสรรพสินค้า ซูเปอร์มาร์เก็ต ร้านขายของชำ บางลำพู พาหุรัด สยามสแควร์ ฯลฯ	กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่าย (Distribution Channel Strategies) บริษัทนำผลิตภัณฑ์สู่ตลาดเป้าหมายโดยพิจารณาว่าจะผ่านคนกลางอย่างไร
7. ผู้บริโภคซื้ออย่างไร (How does the consumer buy?)	ขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อ (Operations) ประกอบด้วย 1). การรับรู้ปัญหา 2). การค้นหาข้อมูล 3). การประเมินผลทางเลือก 4). ตัดสินใจซื้อ 5). ความรู้สึกหลังการซื้อ	กลยุทธ์ที่ใช้กันมากคือกลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด (Promotion Strategies) ประกอบด้วย การโฆษณา การขายโดยใช้พนักงานขาย การส่งเสริมการขาย การให้ข่าว และการประชาสัมพันธ์ การตลาดทางตรง เช่น พนักงานขายจะกำหนดวัตถุประสงค์ในการขายให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจซื้อ

ที่มา: Kotler (2003)

สรุปคำถามทั้ง 7 คำถามที่นิยมใช้ค้นหาลักษณะพฤติกรรมผู้บริโภคคือ 6Ws และ 1H เพื่อค้นหาคำตอบ 7 ประการ หรือ 7Os มีดังนี้

1. ใครอยู่ในตลาดเป้าหมาย (Who is in the target market?) คำตอบที่ต้องการทราบคือ ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย (Occupants) เช่น ลักษณะประชากรศาสตร์, ภูมิศาสตร์, จิตวิทยา, พฤติกรรมศาสตร์

2. ผู้บริโภคซื้ออะไร (What does the consumer buy?) คำตอบที่ต้องการทราบคือ สิ่งที่ผู้บริโภคต้องการซื้อ (Objects) เช่น ต้องการคุณสมบัติหรือองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ (Product component) และความแตกต่างที่เหนือกว่าคู่แข่ง (Competitive differentiation)

3. ทำไมผู้บริโภคจึงซื้อ (Why does the consumer buy?) คำตอบที่ต้องการทราบคือ วัตถุประสงค์ในการซื้อ (Objectives) ผู้บริโภคซื้อสินค้าเพื่อสนองความต้องการของเขาในด้านร่างกาย และด้านจิตวิทยา ซึ่งต้องศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อ คือปัจจัยทางจิตวิทยา ปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรม และปัจจัยเฉพาะบุคคล

4. ใครมีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อ (Who participates in the buying?) คำตอบที่ต้องการทราบคือ บทบาทของกลุ่มต่าง ๆ (Organizations) มีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อประกอบด้วย ผู้ริเริ่มผู้มีอิทธิพล ผู้ตัดสินใจ ผู้ซื้อ ผู้ใช้

5. ผู้บริโภคซื้อเมื่อใด (When does the consumer buy?) คำตอบที่ต้องการทราบคือ โอกาสในการซื้อ (Occasions) เช่น ช่วงเดือนใดของปี หรือช่วงฤดูกาลใดของปี ช่วงวันใดของเดือน ช่วงเวลาใดของวัน โอกาสพิเศษหรือเทศกาลวันสำคัญต่าง ๆ

6. ผู้บริโภคซื้อที่ไหน (Where does the consumer buy?) คำตอบที่ต้องการทราบคือช่องทางหรือแหล่ง (Outlets) ที่ผู้บริโภคไปทำการซื้อ เช่น ห้างสรรพสินค้า ซูเปอร์มาร์เก็ต ร้านขายของชำ

7. ผู้บริโภคซื้ออย่างไร (How does the consumer buy?) คำตอบที่ต้องการทราบคือขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อ (Operations) ประกอบด้วย การรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูลการประเมินผลทางเลือก การตัดสินใจซื้อ ความรู้สึกภายหลังการซื้อ

4. แบบจำลองพฤติกรรมผู้บริโภค

แบบจำลองพฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer behavior model) เป็นการศึกษาถึงเหตุจูงใจที่ทำให้เกิดการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ โดยมีจุดเริ่มต้นจากการที่เกิดสิ่งกระตุ้น (Stimulus) ที่ทำให้เกิดความต้องการ สิ่งกระตุ้นผ่านเข้ามาในความรู้สึกนึกคิดของผู้ซื้อ (Buyer's black box) ซึ่งเปรียบเสมือนกล่องดำซึ่งผู้ผลิตหรือผู้ขายไม่สามารถคาดคะเนได้ความรู้สึกนึกคิดของผู้ซื้อจะได้รับ

อิทธิพลจากลักษณะต่างๆ ของผู้ซื้อ แล้วจะมีการตอบสนองของผู้ซื้อ (Buyer's response) หรือ การตัดสินใจของผู้ซื้อ (Buyer's purchase decision) จุดเริ่มต้นของโมเดลนี้อยู่ที่มีสิ่งกระตุ้น (Stimulus) ให้เกิดความต้องการก่อนแล้วทำให้เกิดการตอบสนอง (Response) ดังนั้นโมเดลนี้จึงอาจเรียกว่า S-R Theory โดยมีรายละเอียดของทฤษฎีดังนี้ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2541)

1) สิ่งกระตุ้น (Stimulus) สิ่งกระตุ้นอาจเกิดขึ้นเองจากภายในร่างกาย (Inside stimulus) และสิ่งกระตุ้นจากภายนอก (Outside stimulus) นักการตลาดจะต้องสนใจและจัดสิ่งกระตุ้นภายนอกเพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการผลิตภัณฑ์ สิ่งกระตุ้นถือว่าเป็นเหตุูงใจให้เกิดการซื้อสินค้า (Buying motive) ซึ่งอาจใช้เหตุูงใจซื้อด้านเหตุผล และให้เหตุูงใจให้ซื้อด้านจิตวิทยา (อารมณ์) ก็ได้ สิ่งกระตุ้นภายนอกประกอบด้วย 2 ส่วนคือ

1.1 สิ่งกระตุ้นทางการตลาด (Marketing stimulus) เป็นสิ่งกระตุ้นที่นักการตลาดสามารถควบคุมและจัดให้มีขึ้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับส่วนประสมทางการตลาด (Marketing mix) ประกอบด้วย

1.1.1 สิ่งกระตุ้นด้านผลิตภัณฑ์ (Product) เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สวยงามเพื่อกระตุ้นความต้องการ

1.1.2 สิ่งกระตุ้นด้านราคา (Price) เช่น การกำหนดราคาสินค้าให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ โดยพิจารณาจากค่าเป้าหมาย

1.1.3 สิ่งกระตุ้นด้านการจัดช่องทางการจำหน่าย (Distribution หรือ place) เช่น จัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ให้ทั่วถึงเพื่อให้ความสะดวกแก่ผู้บริโภค ถือว่าเป็นการกระตุ้นความต้องการซื้อ

1.1.4 สิ่งกระตุ้นด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) เช่น การโฆษณาสม่ำเสมอ การใช้ความพยายามของพนักงานขาย การลด แลก แจก แถม การสร้างความสัมพันธ์อันดีกับบุคคลทั่วไปเหล่านี้ ถือว่าเป็นสิ่งกระตุ้นความต้องการซื้อ

1.2 สิ่งกระตุ้นอื่นๆ (Other stimulus) เป็นสิ่งกระตุ้นความต้องการของผู้บริโภคที่อยู่ภายนอกองค์กรซึ่งเป็นบริษัทควบคุมไม่ได้ สิ่งกระตุ้นเหล่านี้ได้แก่

1.2.1 สิ่งกระตุ้นทางเศรษฐกิจ (Economic) เช่น ภาวะเศรษฐกิจ รายได้ของผู้บริโภค เหล่านี้ มีอิทธิพลต่อความต้องการของบุคคล

1.2.2 สิ่งกระตุ้นทางเทคโนโลยี (Technological)

1.2.3 สิ่งกระตุ้นทางกฎหมายและการเมือง (Law and political) เช่น กฎหมายเพิ่ม หรือลดภาษีสินค้าใดสินค้าหนึ่งจะมีอิทธิพลต่อการเพิ่มหรือลดความต้องการของผู้ซื้อ

1.2.4 สิ่งกระตุ้นทางวัฒนธรรม (Cultural) เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีไทยใน เทศกาลต่างๆ จะมีผลกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการซื้อสินค้าในเทศกาลนั้น

2) กล่องดำหรือความรู้สึกลึกลับของผู้ซื้อ (Buyer's black box) ความรู้สึกลึกลับของผู้ซื้อ เปรียบเสมือนกล่องดำ (Black box) ซึ่งผู้ผลิตหรือผู้ขายไม่สามารถทราบได้ จึงต้องพยายามค้นหา ความรู้สึกลึกลับของผู้ซื้อ ความรู้สึกลึกลับของผู้ซื้อได้รับอิทธิพลจากลักษณะของผู้ซื้อและ กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ

2.1 ลักษณะของผู้ซื้อ (Buyer characteristics) ลักษณะของผู้ซื้อที่มีอิทธิพลจากปัจจัยต่างๆ คือปัจจัยด้านวัฒนธรรม ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยด้านจิตวิทยา

2.2 กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ (Buyer's Response) ประกอบด้วยขั้นตอน คือ การ รับรู้ ความต้องการ (ปัญหา) การค้นหาข้อมูล การประเมินผลการเลือก การตัดสินใจซื้อ และ พฤติกรรมภายหลังการซื้อ

3) การตอบสนองของผู้ซื้อ (Buyer's Response) หรือการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค หรือผู้ซื้อ (Buyer's purchase decisions) ผู้บริโภคจะมีการตัดสินใจในประเด็นต่างๆ ดังนี้

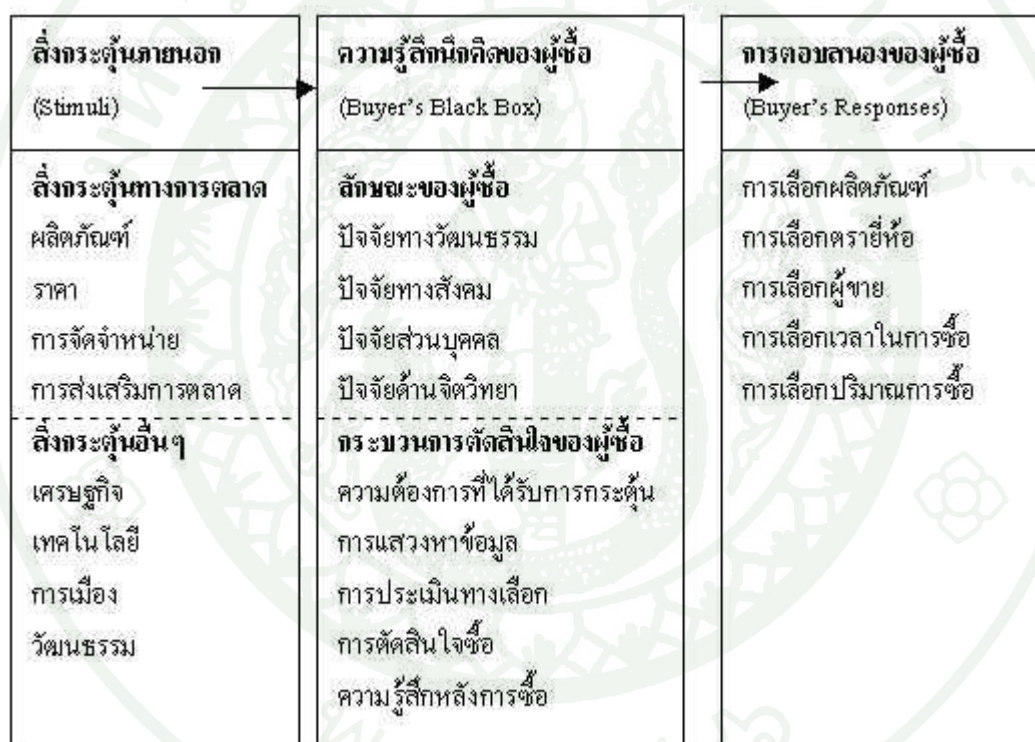
3.1 การเลือกผลิตภัณฑ์ (Product choice) เช่น การเลือกลักษณะของเกม ซึ่งมีทางเลือก หลายอย่าง เช่น เกมต่อสู้ เกมยิงปืน เกมเดินเข้าจิ้งหะ เป็นต้น

3.2 การเลือกตราสินค้า (Brand choice) เช่น ถ้าผู้บริโภคเลือกเล่นเกมก็จะเลือกจาก หลายๆ เกม เช่น Pangya , Dot A. Audition เป็นต้น

3.3 การเลือกผู้ขาย (Dealer choice) ผู้บริโภคจะเลือกเล่นเกมจากร้านเกมใกล้บ้าน ร้านเกมในห้างสรรพสินค้า ร้านเกมใกล้สถานศึกษา เป็นต้น

3.4 การเลือกเวลาในการซื้อ (Purchase timing) กล่าวคือ ผู้บริโภคจะเลือกเล่นเกมในระยะเวลาที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเวลาเช้า เวลากลางวัน เวลาเย็น เวลากลางคืน เป็นต้น

3.5 การเลือกปริมาณการซื้อ (Purchase amount) เป็นการตัดสินใจของผู้บริโภคถึงระยะเวลาในการเล่นในแต่ละครั้ง เช่น 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง เป็นต้น



ภาพที่ 1 แสดงรูปแบบพฤติกรรมผู้ซื้อ (ผู้บริโภค) Model of buyer (consumer) behavior

และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค (factor influencing consumer's buying behavior)

ที่มา: Kotler (1997)

จากความหมายดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภคเป็นการแสดงออกของกระบวนการการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคตามจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์มา

ครอบครอง หรือเกิดความพึงพอใจในการบริโภคผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ซึ่งการศึกษาเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภคมีที่มาจากการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์โดยตรงและโดยอ้อมที่เกี่ยวกับการตลาด กล่าวคือ ผู้บริโภคคือมนุษย์ อะไร สิ่งไหนที่มนุษย์มีการแสดงออก ผู้บริโภคก็มีการตอบสนองอย่างนั้น เพราะเหตุที่ตลาดผู้บริโภคก็คือสังคมของมนุษย์นั่นเอง

5. วัตถุประสงค์ของการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค

การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การศึกษากระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภคแต่ละคนว่าจะทำการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการ อะไร (What) และสมมติว่าซื้อจะซื้อสินค้าที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) อย่างไร (How) ซื้อบ่อยแค่ไหน (How Often) และซื้อจากใคร (Who) จึงจะเหมาะสมและสร้างความพอใจในการซื้อให้แก่ตนมากที่สุด (ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนาและ วินัส อัสวสิทธิถาวร ,2550)

ความสำคัญของการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค

ในที่นี้จะพิจารณาในแง่ความสำคัญของพฤติกรรมผู้บริโภคต่อการตลาด โดยเฉพาะการศึกษาและทำความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค ทำให้ผู้บริหารการตลาดและนักการตลาดได้เข้าใจในเรื่องต่อไปนี้ คือ (ธงชัย สันติวงษ์, 2546)

1) เข้าใจปัญหาความต้องการของสังคม ดังได้กล่าวไว้แล้วว่าสังคมมนุษย์ก็คือตลาดผู้บริโภค ดังนั้นผู้บริโภคแต่ละคน นอกจากอยู่ในตลาดแล้วยังเป็นสมาชิกของสังคมใดสังคมหนึ่ง และอยู่ภายใต้สภาวะแวดล้อมของสังคมนั้นด้วย การที่นักการตลาดเข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภค ส่งผลให้สามารถเข้าใจความเป็นไปในสังคม กลไกของสังคมและทำให้สามารถเสนอขายผลิตภัณฑ์แก่ผู้บริโภคในสังคม ซึ่งในแต่ละคนและแต่ละกลุ่มจะมีความต้องการที่ไม่เหมือนกัน ตลอดจนสามารถให้สิ่งกระตุ้นเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสม

2) ทำให้สามารถคาดการณ์ความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างแน่นอน ด้วยเหตุที่สภาวะแวดล้อมรอบตัวผู้บริโภคมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา พร้อมกับตัวผู้บริโภคเองก็มีการเปลี่ยนแปลงกลไกในด้านจิตวิทยาและทางกายภาพด้วย เช่น ผู้บริโภคมีการเรียนรู้เกี่ยวกับสินค้าหรือบริการมากขึ้น โดยมีการทดลองใช้ จนอาจมีการเปลี่ยนทัศนคติต่อสินค้าหรือบริการ ตลอดจนทำให้ผู้บริโภคมีบุคลิกภาพเปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังนั้น หน้าที่สำคัญของผู้บริหารการตลาดและนักการตลาดก็คือ จำเป็นต้องมีความรู้และเข้าใจความต้องการของผู้บริโภคทั้งในอดีต ปัจจุบัน และ

คาดการณ์ความต้องการและแนวโน้มการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคในอนาคตได้อย่างถูกต้องและลึกซึ้งเพียงพอ การศึกษาวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้ การซื้อ กระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค จะทำให้ผู้บริหารการตลาดและนักการตลาดสามารถวางแผนและปรับปรุงกลยุทธ์การตลาดให้สอดคล้องกับความต้องการดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

3) ทำให้สามารถแสวงหา พัฒนาและขยายตลาด การตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค จะต้องเป็นกิจกรรมที่ไม่สุดสิ้นเพียงที่ได้ตอบสนองความต้องการเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งแก่ตลาดเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น แต่ผู้บริโภคในส่วนตลาดอื่นๆ ที่ยังมิได้รับการตอบสนองอย่างเต็มที่ จะต้องได้รับการตอบสนองความต้องการด้วย การศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคในส่วนตลาดนั้น ๆ จะสามารถทำให้เข้าใจความต้องการ แรงจูงใจ และปัจจัยอื่นๆ ซึ่งนักการตลาดจะสามารถทำหน้าที่เคลื่อนย้ายผลิตภัณฑ์ไปสู่ผู้บริโภคในตลาดดังกล่าว เพื่อตอบสนองความต้องการในส่วนที่ยังไม่ได้ตอบสนองได้

4) ทำให้สามารถปรับปรุงกิจกรรมทางการตลาดเดิม เมื่อผู้บริโภคมีความต้องการใหม่ ๆ ผู้บริหารการตลาดและนักการตลาดควรต้องติดตามความต้องการที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ และหาหนทางโดยแสวงหาผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น ถ้าผู้บริโภคต้องการผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ยังไม่มีอยู่ในตลาด นักการตลาดอาจต้องพยายามหาผลิตภัณฑ์ใหม่มาตอบสนองในเวลาที่เหมาะสม หรืออาจต้องปรับเปลี่ยนกิจกรรมทางการตลาดด้านอื่นๆ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ใหม่ ๆ ต่อตัวผลิตภัณฑ์เดิมไปก่อนหากยังไม่สามารถหาผลิตภัณฑ์ใหม่มาตอบสนองความต้องการได้ในเวลาขณะนั้น เช่น อาจใช้การปรับราคาผลิตภัณฑ์เดิมลง การใช้การสื่อสารทางการตลาดเพื่อเผยแพร่ แนะนำคุณประโยชน์เพิ่มเติมของผลิตภัณฑ์เดิมที่จะตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ เป็นต้น

5) ทำให้สามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายสาธารณะ โดยปกติเข้าใจกันว่า การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคจะช่วยให้ นักการตลาดสามารถดำเนินกิจกรรมการตลาดได้อย่างราบรื่น ซึ่งเป็นส่วนที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อกิจการในระดับจุลภาคหรือระดับหน่วยธุรกิจเท่านั้น แต่ความเป็นจริงแล้ว การศึกษาวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมผู้บริโภคได้ขยายประโยชน์มากขึ้นเป็นระดับมหภาค หรือระดับสังคม กล่าวคือ ข้อมูลด้านพฤติกรรมผู้บริโภคถูกใช้เป็นดัชนีเบื้องต้นในการพิจารณาให้บริการแก่ประชาชนซึ่งอาจเป็นความร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและเอกชน ซึ่งเรียกว่า นโยบายสาธารณะ และ โดยปกติการกำหนดกิจกรรมทางการตลาดของนักการตลาดมักไม่

เกี่ยวข้องกับนโยบายสาธารณะโดยตรง แต่สามารถทำให้การตลาดเชื่อมโยงกับนโยบายสาธารณะได้ โดยอาศัยพฤติกรรมผู้บริโภคเป็นตัวกลาง เช่น ความเข้าใจในความต้องการด้านความปลอดภัยในทรัพย์สินของบุคคลและกิจการที่อาจเกิดจากอภิลักษณ์ ซึ่งจะยังความเสียหายอย่างมากแก่บุคคลและส่วนรวม ในขณะที่กิจการที่ต้องการตอบสนองความต้องการนี้ รัฐเองก็ต้องการสนองตอบ เพราะหากเกิดอภิลักษณ์ขึ้น รัฐอาจต้องรับภาระรับผิดชอบในความเสียหายและสงเคราะห์ผู้ประสบภัย ด้วยการประสานความต้องการของผู้บริโภคแต่ละคน ความต้องการของรัฐ และความต้องการของกิจการ ทำให้มีการเสนอผลิตภัณฑ์เครื่องตัดไฟฟ้าฉุกเฉินแก่ชุมชนหนึ่งๆขึ้นซึ่งก็เป็นแนวทางของการตอบสนองความต้องการในลักษณะนโยบายสาธารณะได้ประการหนึ่ง

การศึกษาและทำความเข้าใจในพฤติกรรมผู้บริโภคในตลาดอย่างถ่องแท้ จะช่วยทำให้นักการตลาดย่นระยะเวลาในการเสนอขายผลิตภัณฑ์ และทำให้เขาสามารถใช้กลยุทธ์การตลาดเข้าถึงตัวผู้บริโภคโดยตรงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนนักการตลาดสามารถหุ้มเหตความพยายามทางการตลาดให้คุ้มค่างับผลลัพธ์ที่ผู้บริโภคตอบสนอง ซึ่งก็คือการตัดสินใจซื้อ มีความรู้สึกและพฤติกรรมหลังการซื้อที่น่าพอใจอย่างต่อเนื่องในที่สุด

6. ลักษณะของผู้บริโภค (Nature of Consumers)

ผู้บริโภค คือบุคคลต่างๆที่มีความสามารถในการซื้อ หรือมีเงินซื้อสินค้าและบริการในทัศนะของนักการตลาดผู้บริโภคจะต้องมีความเต็มใจในการซื้อ (Willingness To Buy) การตัดสินใจของผู้บริโภคในบางกรณีก็ไม่มีเหตุผล เช่น การตัดสินใจซื้อโดยอารมณ์ชั่ววูบ การเลียนแบบการบริโภคคนอื่น ในขณะที่บางครั้งบางสถานการณ์การตัดสินใจซื้อเป็นไปอย่างมีหลักเกณฑ์ มีเหตุผล และการใช้เวลาอันยาวนาน กว่าจะได้ซื้อสรุป การวางแผนการตัดสินใจของผู้บริโภคมักจะขึ้นอยู่กับตัวของผู้บริโภคเอง รวมถึงหน่วยธุรกิจ สถาบัน ครอบครัว เพื่อน กลุ่มอ้างอิง ผู้นำความคิดของกลุ่มต่างๆและสัญลักษณ์ต่างๆ (Symbols) ที่ผู้บริโภคได้พบเห็นมา (ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนา และ วินัส อัสวสิทธิถาวร ,2550)

ฉัตรยาพร เสมอใจ และ มัทนียา สมมิ (2545) ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้บริโภค หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการในการบริโภคไว้ดังต่อไปนี้

ลูกค้า (Customer) หมายถึงผู้ที่ทำการซื้อหรือคาดว่าจะซื้อสินค้าหรือบริการจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง ซึ่งผู้ซื้อ (Buyer) อาจจะได้เป็นผู้ใช้ (User) สินค้าหรือบริการนั้นก็ได้

ผู้บริโภค (Consumer) หมายถึง ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการประเมิน การครอบครอง และการใช้สินค้าหรือบริการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ด้วยตนเอง หรือสำหรับใช้ในครัวเรือน เช่นนักเรียนซื้อเครื่องเขียนเพื่อเป็นอุปกรณ์สำหรับการเรียนของตนเอง เป็นต้น หรือสามารถเรียกอีกอย่างว่า “ผู้บริโภคขั้นสุดท้าย” (Ultimate Consumer)

ผู้คาดหวัง (Prospect) หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ธุรกิจมุ่งเน้นที่จะทำการกระตุ้นหรือชักจูง ให้เกิดความต้องการและทำการซื้อสินค้าและบริการของธุรกิจ ซึ่งนักการตลาดจะต้องแยกแยะผู้คาดหวังออกมาอย่างชัดเจน เพื่อทำการส่งเสริมการตลาดให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ซื้อส่วนบุคคล (Individual Buyer) เป็นผู้ที่ดำเนินการซื้อสำหรับตน ผู้ซื้ออาจจะมีผู้เข้ามามีส่วนร่วมที่เกี่ยวข้องในกระบวนการซื้อ โดยแต่ละบุคคลจะได้รับบทบาทที่แตกต่างกันในการแสดงพฤติกรรมผู้บริโภค

7. ปัจจัยที่มีต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

ผู้บริโภคแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ ซึ่งมีผลมาจากความแตกต่างกันของลักษณะทางกายภาพและสภาพแวดล้อมของแต่ละบุคคล ทำให้การตัดสินใจซื้อของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ดังนั้น นักการตลาดจึงต้องศึกษาถึงปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคอย่างเหมาะสม โดยที่เราสามารถแบ่งปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคออกเป็น 2 ประการ คือ

ปัจจัยภายใน (Internal Factors)

ปัจจัยภายในเป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นจากตัวบุคคล ในด้านความคิดและการแสดงออก ซึ่งมีพื้นฐานมาจากสภาพแวดล้อมต่างๆ โดยที่ปัจจัยภายในประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ความจำเป็น ความต้องการ และความปรารถนา แรงจูงใจ บุคลิกภาพ ทัศนคติ การรับรู้ ซึ่งเราสามารถอธิบายได้ดังนี้

1) ความจำเป็น (Needs) ความต้องการ (Wants) และความปรารถนา (Desires) ความจำเป็น ความต้องการ และความปรารถนา เป็นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันและสามารถใช้แทนกันได้ ซึ่งเราจะใช้คำว่าความต้องการในการสื่อความเป็นส่วนใหญ่ โดยที่ความต้องการสิ่งหนึ่งสิ่งใดของบุคคลจะเป็นจุดเริ่มต้นของความต้องการในการใช้สินค้าหรือบริการ คือ เมื่อเกิดความจำเป็นหรือความต้องการ ไม่ว่าจะทางด้านร่างกายหรือจิตใจขึ้น บุคคลก็จะหาทางที่จะสนองความจำเป็นหรือความต้องการนั้น

2) แรงจูงใจ (Motive) เมื่อบุคคลเกิดปัญหาทางกายหรือในจิตใจขึ้น และหาปัญหานั้นไม่รุนแรงเข้าอาจจะปล่อยวาง ไม่คิด ไม่ใส่ใจ หรือไม่ทำการตัดสินใจใดๆ แต่หากปัญหานั้นๆ ขยายตัวหรือเกิดความรุนแรงขึ้น เขาจะเกิดแรงจูงใจในการแก้ไขปัญหานั้นๆ

3) บุคลิกภาพ (Personality) เป็นลักษณะนิสัยโดยรวมของบุคคลที่พัฒนาขึ้นมาจากความคิด ความเชื่อ อุปนิสัย และสิ่งจูงใจต่างๆระยะยาวและแสดงออกมาในลักษณะต่างๆซึ่งมีผลต่อการกำหนดรูปแบบในการสนอง (Reaction) ของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน ซึ่งเป็นลักษณะการตอบสนองในรูปแบบที่คงที่ต่อตัวกระตุ้นทางสภาพแวดล้อม เช่น ผู้ที่มีลักษณะจะเป็นผู้นำจะแสดงออกหรือตอบสนองต่อปัญหาด้วยความมั่นใจ และกล้าแสดงความคิดเห็น มีความเป็นตัวของตัวเอง ในขณะที่ผู้ที่ขาดความมั่นใจในตนเองไม่กล้าเสนอแนะความคิดเห็นและรับอิทธิพลจากผู้อื่นได้ง่าย จะมีลักษณะเป็นคนที่ชอบตามผู้อื่น

4) ทักษคติ (Attitude) เป็นการประเมินความรู้สึกหรือความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคล โดยทัศนคติจะมีผลต่อพฤติกรรมต่างๆของบุคคล ดังนั้น เมื่อเราต้องการให้บุคคลใดๆเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เราจะต้องพยายามเปลี่ยนแปลงทัศนคติของเขาให้ได้ก่อน แต่ในความเป็นจริง ทัศนคติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นในจิตใจ ดังนั้น การปรับตัวให้เข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภค ย่อมกระทำได้ง่ายกว่าการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภค ซึ่งต้องใช้ความเข้าใจ แรงพยายาม และระยะเวลาดำเนินงานที่ยาวนาน

5) การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการของบุคคลในการยอมรับความคิดหรือการกระทำของบุคคลอื่น ก้าวแรกของการเข้าสู่ความคิดในการสร้างความต้องการแก่ผู้บริโภค คือ ต้องการให้เกิดการรับรู้ก่อน โดยการสร้างภาพพจน์ของสินค้าหรือองค์การให้มีคุณค่าในสายตาของผู้บริโภค ซึ่งจะเป็นการสร้างการยอมรับได้เท่ากับเป็นการสร้างยอดขายนั่นเอง

6) การเรียนรู้ (Learning) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากการรับรู้และประสบการณ์ของบุคคล ซึ่งจะเป็นการเปลี่ยนแปลงและคงอยู่ระยะยาว ดังนั้น หากมีการรับรู้แต่

ยังไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างค่อนข้างจะคงที่ก็ยังไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้ (ฉัตรยาพร เสมอใจ และ มัทนียา สมมิ, 2550)

ปัจจัยภายนอก (External Factors)

ปัจจัยภายนอกหมายถึง ปัจจัยที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของบุคคล ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยปัจจัยภายนอกแบ่งออกเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ 6 ประการ ได้แก่

1) สภาพเศรษฐกิจ (Economy) เป็นสิ่งที่กำหนดอำนาจซื้อ (Purchasing Power) ของผู้บริโภค ทั้งในรูปของตัวเงินและปัจจัยอื่นที่เกี่ยวข้อง

2) ครอบครัว (Family) การเลี้ยงดูในสภาพครอบครัวที่แตกต่างกันส่งผลให้บุคคลมีความแตกต่างกัน

3) สังคม (Social) กลุ่มสังคมรอบๆตัวของบุคคลมีผลต่อการปรับพฤติกรรมของบุคคลให้เป็นในทิศทางเดียวกันของสังคม เพื่อการยอมรับเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม หรือที่เรียกว่ากระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ประกอบด้วยรูปแบบการดำรงชีวิต (Lifestyles) ค่านิยมของสังคม (Social Values) และความเชื่อ (Believes)

4) วัฒนธรรม (Culture) เป็นวิถีการดำเนินชีวิตที่สังคมเชื่อถือเป็นสิ่งดีงามและยอมรับปฏิบัติมา เพื่อให้สังคมดำเนินและมีพัฒนาการไปได้ด้วยดี บุคคลในสังคมเดียวกันจึงต้องยึดถือและปฏิบัติตามวัฒนธรรม เพื่อการอยู่และเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

5) กลุ่มอ้างอิงผู้บริโภคมักจะเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นๆในระบบสังคม ทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว และบุคคลอื่นๆเหล่านั้น มักจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคในลักษณะต่างๆ บุคคลเหล่านี้คือกลุ่มอ้างอิง (Reference Group) กลุ่มอ้างอิง หมายถึง กลุ่มหรือบุคคลที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ดังนั้นกลุ่มอ้างอิงจึงเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญต่อการตลาดในการเข้าใจอิทธิพลของการปฏิบัติต่อกันของพฤติกรรมผู้บริโภค และกระบวนการต่างๆเกี่ยวกับการตัดสินใจของผู้บริโภค กลุ่มอ้างอิงมีหลายชนิดแตกต่างกันในเรื่องของขนาดและความซับซ้อนกันของกลุ่ม และมีระดับของอิทธิพลทางจิตวิทยาต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคแตกต่างกันไปตัดสินใจ (ฉัตรยาพร เสมอใจ และ มัทนียา สมมิ, 2545)

5.1 กลุ่มและลักษณะของกลุ่ม

กลุ่ม คือ การรวมตัวของบุคคลที่มีพฤติกรรม แนวความคิด และจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกัน โดยกลุ่มมีลักษณะที่สำคัญดังนี้

- 1) จุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ของกลุ่ม กลุ่มจะมีวัตถุประสงค์ของการตั้งกลุ่ม และมีจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานแต่ละครั้ง
- 2) สมาชิกจะมีบทบาทของตนเองในกลุ่ม บุคคลแต่ละคนจะมีหลายบทบาทในตนเองที่แตกต่างกันออกไป เขาจะต้องเลือกที่จะแสดงบทบาทที่เหมาะสม และปฏิบัติหน้าที่ของแต่ละบทบาทที่เขาได้รับแตกต่างกันไปในแต่ละกลุ่ม
- 3) สมาชิกจะมีสถานภาพตามบทบาทที่แตกต่างกัน เป็นการครอบครองตำแหน่งของสมาชิกภายในกลุ่ม
- 4) มีการจัดลำดับชั้น การจัดหน้าที่และขั้นตอนการทำงานของแต่ละบุคคลอย่างชัดเจน สามารถลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน และการจัดลำดับของอำนาจในการตัดสินใจของสมาชิกจะช่วยลดปัญหาอันเกิดจากความขัดแย้งในการตัดสินใจของบุคคลในกลุ่มด้วย
- 5) สมาชิกจะมีอิทธิพลต่อกัน กลุ่มจะมีอิทธิพลทั้งในด้านความคิด พฤติกรรม และการตัดสินใจ(ฉัตรยาพร เสมอใจ และ มัทนียา สมมิ, 2545)

5.2 กลุ่มอ้างอิงที่เกี่ยวข้องกับผู้บริโภค

จากการศึกษาอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงที่เกี่ยวข้องกับผู้บริโภค ได้พบว่ากลุ่มที่มีบทบาทกับผู้บริโภค ได้แก่

- 1) กลุ่มครอบครัว ซึ่งได้แก่ สามี ภรรยา บิดา มารดา บุตร รวมทั้งญาติพี่น้องที่อยู่ในครอบครัวเดียวกัน สมาชิกในครอบครัวย่อมมีส่วนในการสร้างค่านิยม ทักษะ พฤติกรรม การเลือกซื้อ การใช้ และการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค
- 2) กลุ่มเพื่อน ได้แก่ เพื่อนร่วมงาน เพื่อนสนิท มักจะมีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมของผู้บริโภคมาก โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มวัยรุ่น กลุ่มชายโสดหญิงโสด ซึ่งมักจะอิงความคิดเห็นของกลุ่ม

เพื่อนในการเลือกซื้อ เลือกใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ดังนั้น จะเห็นว่ากลุ่มวัยรุ่นจะมีแนวโน้มในการแต่งกาย การดำเนินชีวิตที่คล้ายๆกันในกลุ่มเพื่อกลุ่มเดียวกัน

3) กลุ่มทางการ(Formal Group) หมายถึงกลุ่มที่บุคคลซึ่งผู้บริโภคนั้นเป็นสมาชิกของกลุ่มนั้นอยู่ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคของผู้ที่อยู่ในกลุ่มอย่างมากในเรื่องของการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ เพื่อที่รักษาสถานะของตนเองในกลุ่ม (ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนาและ วินัส อัสวสิทธิถาวร, 2550)

5.3 อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง

ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนาและ วินัส อัสวสิทธิถาวร(2550)ได้กล่าวว่ากลุ่มอ้างอิงจะมีอิทธิพลต่อผู้บริโภคใน 3 รูปแบบดังนี้ คือ

- 1) ด้านความพึงพอใจในอรรถประโยชน์ (Utilitarian Benefits) หมายถึงบุคคลมีความพึงพอใจของที่ตนมีความชอบหรือมีรสนิยมเหมือนกลุ่มอ้างอิง
- 2) ด้านการแสดงออกซึ่งค่านิยม (Value-Expressive Benefits) ผลประโยชน์แบบนี้เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจของบุคคลในการส่งเสริมสนับสนุนภาพพจน์ตัวเอง (Self-Concept) โดยการนำตนเองไปเกี่ยวข้องกับกลุ่มอ้างอิงหรือปลื้มตัวออกมา
- 3) ผลประโยชน์ด้านข้อมูล (Information Benefits) มนุษย์ส่วนใหญ่จะยอมรับแหล่งข้อมูลนั้นๆทันที หากพิจารณาแล้วว่าน่าเชื่อถือ และผู้บริโภคได้ประโยชน์จากแหล่งอ้างอิงที่มีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ นั้น เช่นการหาผู้นำทางความคิด (Opinion Leader)

เราจะเห็นได้ว่าปัจจัยภายนอกจะมีความสำคัญ และอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคอย่างมีนัยสำคัญ เพียงแต่องค์ประกอบแต่ละตัวจะมีความรุนแรง และผลกระทบในมิติที่แตกต่างกัน (ฉัตยาพร เสมอใจ และ มัทนียา สมมิ,2550)

8. กระบวนการตัดสินใจซื้อ (Buying decision process) ประกอบด้วยขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อดังนี้ (ฉลองศรี พิมลสมพงศ์, 2542)

- 1) การรับรู้ความต้องการ (Need awareness) หรือการรับรู้ปัญหา (Problem recognition) เกิดจากสิ่งกระตุ้นภายใน และภายนอก สิ่งกระตุ้นภายในได้แก่ ความต้องการทางร่างกายและจิตใจ

และการรับรู้ความต้องการของตน ฯลฯ สิ่งกระตุ้นภายนอกได้แก่ ความต้องการทางสังคม เศรษฐกิจ ฯลฯ

2) การค้นหาข้อมูลเพื่อสนองความต้องการ (Information search) ในกรณีที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้ทันที ความต้องการนั้น ๆ ก็จะถูกระดมมากขึ้น พร้อมกับความพยายามหาข้อมูลไปด้วย โดยแหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อ ได้แก่

2.1 แหล่งบุคคล (Personal sources) ได้แก่ ครอบครัว เพื่อนบ้าน ญาติ คนรู้จัก

2.2 แหล่งการค้า (Commercial sources) ได้แก่ สื่อโฆษณา พนักงานขาย ตัวแทนจำหน่าย การแสดงสินค้าการท่องเที่ยว

2.3 แหล่งชุมชน (Public sources) ได้แก่ สื่อมวลชน องค์กรคุ้มครองผู้บริโภค

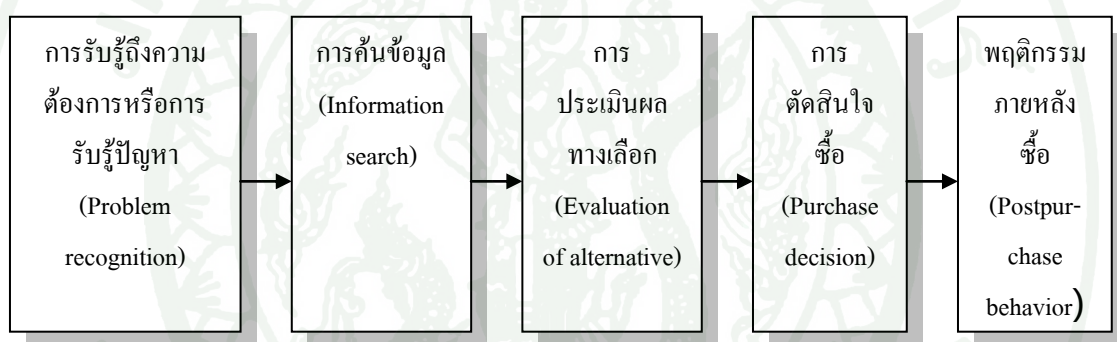
2.4 แหล่งทดลอง (Experimental source) ได้แก่ สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม และหน่วยวิจัยภาวะตลาดของผลิตภัณฑ์

3) การประเมินผลทางเลือก (Evaluation of alternatives) เป็นพฤติกรรมการประเมินผล โดยให้ความสนใจลักษณะและคุณสมบัติของสินค้าและบริการ เมื่อพิจารณาคุณสมบัติแล้วก็นำมาจัดลำดับความสำคัญของคุณสมบัติต่าง ๆ แล้วนำมาเป็นตัวประเมินผลเพื่อพิจารณาเป็นทางเลือกต่อไป

4) การตัดสินใจซื้อ (Purchase decision) หลังจากรับรู้ความต้องการ ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ตลอดจนเวลา และวิธีการชำระเงินแล้วก็ตัดสินใจซื้อ ซึ่งบางครั้งอาจมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในขณะนั้นด้วย เช่น การคาดคะเนภาวะทางเศรษฐกิจ ทักษะการตัดสินใจและลบจากบุคคลอื่น ตลอดจนสถานการณ์ที่ไม่ได้คาดคะเนมาก่อน เช่น ความไม่พอใจลักษณะการขายของผู้ขายอาจทำให้การตัดสินใจเปลี่ยนแปลงได้

5) พฤติกรรมภายหลังการซื้อ (Post purchase behavior) เป็นความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจภายหลังการซื้อ ความพอใจจะมีอิทธิพลต่อการซื้อซ้ำ จงรักภักดีต่อบริษัท หรือชื่อเสียงของ

บริษัท ถ้าไม่พอใจก็ไม่กลับมาใช้บริการอีกจากกระบวนการตัดสินใจซื้อข้างต้น สามารถอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจใช้บริการเกมออนไลน์ได้ว่า ผู้บริโภคจะรับรู้ความต้องการของตน คือ ต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่ตนสนใจ ซึ่งเมื่อรับรู้ถึงความต้องการแล้วก็จะพิจารณาว่ามีประเภทเกมใดบ้างที่สามารถให้บริการความต้องการที่ตนสนใจได้ เช่น เกมเล่นคนเดียวกับเกมในอินเทอร์เน็ต เล่นตัวต่อตัวกับผู้เล่นในอินเทอร์เน็ตเล่นหลายคนกับเกมในอินเทอร์เน็ต เล่นคนเดียวกับผู้เล่นหลายคนในอินเทอร์เน็ต หรือเล่นหลายคนกับผู้เล่นหลายคนในอินเทอร์เน็ต จากนั้นก็จะนำแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาเปรียบเทียบ และเลือกเกมที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนได้ดีที่สุดคือตรงกับความต้องการ ซึ่งเมื่อได้เล่นแล้วพึงความพอใจก็จะมาเล่นเกมนั้นซ้ำหรือสมัครเป็นสมาชิก แต่หากไม่พอใจก็อาจจะไม่กลับมาใช้บริการอีก



ภาพที่ 2 โมเดล 5 ขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจซื้อ (Five – stage model of the consumer buying process)

ที่มา: Kotler (2000)

จากแนวคิดต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่า พฤติกรรมผู้บริโภคเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มพฤติกรรมมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก หรือ การกระทำในการดำรงชีวิตประจำวัน มนุษย์แต่ละบุคคลย่อมมีกระบวนการแห่งชีวิตที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับทัศนคติหรือสิ่งจูงใจของแต่ละบุคคล ทัศนคติและสิ่งจูงใจจะเกิดขึ้นตลอดเวลา ดังนั้นการตัดสินใจของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับภายใต้สิ่งเหล่านี้

การตัดสินใจซื้อคือเป้าหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค(Purchase decision : goal of consumer behavior)บุคคลจะเข้าไปมีกิจกรรมด้วยจุดมุ่งหมายต่างๆหลายอย่างนอกเหนือจากการบริโภค แต่เมื่อไรก็ตามที่บุคคลมีการกระทำในฐานะของผู้ซื้อ บุคคลจะมีเป้าหมายเพียงเป้าหมายเดียวคือ การ

ได้รับความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากการซื้อสินค้าและบริการ สำหรับการตอบสนองความปรารถนาต่างๆของเขที่เกิดขึ้น ดังนั้น ปัญหาของผู้บริโภคทั้งหมดจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์สำหรับการดำรงชีวิตให้อยู่รอดและได้รับความสุข สะดวกสบายบ้างตามสมควร ซึ่งทางออกของปัญหาดังกล่าวเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่สุดสำหรับการดำรงชีวิตอยู่ได้ และมีสภาพเศรษฐกิจความเป็นอยู่ที่ดีมักจะไม้อาจใช้วิธีการแก้ปัญหาแบบค่อยเป็นค่อยไปได้ ผู้บริโภคต้องกำหนดการตัดสินใจออกมาให้แน่ชัดเพื่อที่จะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่จำเป็นและตอบสนองความต้องการดังกล่าวได้ อย่างไรก็ตาม เราสามารถระบุประเด็นพื้นฐานของการตัดสินใจซื้อออกมาได้ 5 ประการดังนี้คือ

1) ผู้บริโภคจะต้องตัดสินใจอันดับแรกว่าจะซื้อสินค้าหรือไม่ซื้อ (whether to purchase at all or not) ซึ่งการตัดสินใจประเด็นนี้ผู้บริโภคสามารถตัดสินใจได้ก่อนหรือหลังจากการที่เข้าสู่ตลาด (มีความต้องการ) ก็ได้ ผู้บริโภคอาจรู้ได้ด้วยสัญชาตญาณว่าเขาไม่มีความต้องการสำหรับสินค้าที่มีการเสนอขายในตลาดนั้น ในกรณีเช่นนี้ การตัดสินใจเป็นเรื่องง่ายและผู้บริโภคไม่มีความจำเป็นต้องมีกิจกรรมการตลาดโดยตรง แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าการตัดสินใจเกิดขึ้นผู้บริโภคได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับตลาด(มีความต้องการ)อาจทำให้ต้องมีการแสวงหาข้อมูลอย่างรอบคอบ หรือเพียงเล็กน้อย และประเมินตลาดว่าจะซื้อหรือไม่ซื้อ

2) ซึ่งการตัดสินใจในเรื่องนี้จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเลือกสรรสินค้าที่ต้องการโดยตรง ผู้บริโภคมีการแสวงหาความพึงพอใจ หรือผลประโยชน์ที่ได้รับจากสินค้าหรือบริการ ซึ่งความพ้อใจดังกล่าวนี้ สามารถเกิดขึ้นได้เพียงวิธีเดียวคือ การได้เป็นเจ้าของสินค้าหรือบริการเท่านั้น นอกจากนี้การที่มีผลิตภัณฑ์เพิ่มขึ้นมากมายเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้บริโภคเก็บความพอใจเอาไว้จนกว่าจะเกิดความต้องการขึ้นมาได้ ดังนั้น การรับรู้ถึงการขาดในสินค้าจึงเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้ผู้บริโภคเข้าสู่ตลาด(มีความต้องการ)บุคคลอาจเกิดการขาดได้จากทั้งกรณีที่สินค้าที่มีอยู่แล้วหมดไป หรือกรณีที่ความต้องการจะมีสินค้าเพิ่มจากที่มีอยู่แล้วก็ได้

3) ผู้บริโภคจะต้องตัดสินใจว่าจะซื้อเมื่อไร (when to buy) ซึ่งการตัดสินใจนี้จะเป็นเรื่องของระยะเวลาที่จะทำการซื้อได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของช่วงของชั่วโมงในแต่ละวัน ช่วงของวันในสัปดาห์ และช่วงของฤดูกาล เป็นต้น ช่วงเวลาการซื้อของผู้บริโภคจะแตกต่างกันไปสำหรับสินค้าที่แตกต่างกัน การซื้อสินค้าบางอย่างจะทำให้เกิดช่วงเวลาของการซื้อที่เป็นนิสัย แต่สำหรับสินค้าบางชนิดจะไม่เป็นช่วงเวลาที่น่านอน

4) ผู้บริโภคจะต้องตัดสินใจว่าจะซื้อสินค้าที่ต้องการจากที่ไหน (where to purchase) ประเด็นนี้จะเป็นการพิจารณาการตัดสินใจซื้อว่าจะซื้อสินค้าได้จากที่ไหน ซึ่งมีขอบเขตมากกว่าการพิจารณาว่าต้องซื้อจากร้านใด คือคำนึงถึงอาณาเขตบริเวณที่จะไปซื้อด้วย

5) การตัดสินใจประเด็นสุดท้ายที่ผู้บริโภคต้องทำคือ จะซื้อสินค้าด้วยวิธีใด (How to purchase) การตัดสินใจในประเด็นนี้จะเกี่ยวข้องโดยตรงกับการตัดสินใจอื่นๆด้วย เช่นจำนวนของระยะเวลาและการใช้ความพยายามในการได้มาซึ่งสินค้าหรือการซื้อที่ต้องใช้ไป ปริมาณของสินค้าที่ต้องแสวงหา วิธีการชำระค่าสินค้า เส้นทางหรือลำดับที่ของร้านค้าที่แวะไปซื้อ ตลอดจนลักษณะการไปซื้อว่าต้องไปคนเดียวหรือต้องไปกับผู้อื่น เมื่อผู้ซื้อมีคำตอบทั้งหมดสำหรับคำถาม 5 ประการแล้ว หมายความว่าผู้บริโภคได้ซื้อแล้ว การที่ผู้บริโภคตอบคำถามเหล่านี้ได้ดีเพียงใดก็จะมีผลกระทบอย่างมากต่อมาตรฐานความเป็นอยู่ของเขาด้วย นั่นคือเหตุผลที่ว่า ทำไมการตัดสินใจซื้อจึงเป็นศูนย์กลางหรือหัวใจของพฤติกรรมผู้บริโภค หรือกล่าวอีกนัยว่าพฤติกรรมของผู้บริโภค ก็คือการตัดสินใจซื้อนั่นเอง (สุกร เสรีรัตน์, 2544)

9. แนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภคในปัจจุบันและอนาคต

ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนา และวินัส อัสวสิทธิถาวร (2550) ได้อธิบายถึงแนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภคในปัจจุบันและอนาคตไว้ดังต่อไปนี้

1) ผู้บริโภคใส่ใจต่อความสวยความงาม(Beauty Conscious) ผู้บริโภคในปัจจุบันให้ความสนใจในความสวยความงามมากเป็นพิเศษ สินค้าที่เกี่ยวข้องกับความสวยความงามจึงต้องมีการแยกเป้าหมายออกจากกันอย่างเฉพาะเจาะจง ต้องมีส่วนผสมต่างๆ เช่นวิตามินเอ วิตามินซี เพื่อช่วยในการแยกส่วนสัดในการใช้ประโยชน์ เช่น ใช้ทาเฉพาะหน้า ทาเฉพาะตัว เป็นต้น

2) ผู้บริโภคใส่ใจต่อสุขภาพ (Health Conscious)พฤติกรรมผู้บริโภคกลุ่มนี้จะสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยจะมีการเน้นที่สุขภาพเป็นส่วนใหญ่ และที่น่าสนใจคือเป็นตลาดที่ไม่ค่อยมีการเก็งราคา เนื่องจากผู้บริโภคยุคใหม่มีการใส่ใจในเรื่องสุขภาพมากขึ้น เช่นการดื่มดื่มน้ำเพื่อสุขภาพ การรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพ เป็นต้น

3) ผู้บริโภคใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม (Environment Conscious) ผู้บริโภคสนใจในเรื่องสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เนื่องจากส่งผลต่อสุขภาพ ดังนั้นจึงเลือกใช้สินค้าที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้ถุงผ้า เครื่องใช้ไฟฟ้าประหยัดไฟเบอร์ 5 เป็นต้น

4) ผู้บริโภคใส่ใจต่อเทคโนโลยี (Technology Conscious) ผู้บริโภคกลุ่มนี้ให้ความสำคัญต่อเทคโนโลยี ชอบนวัตกรรมใหม่ๆ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ สิ่งที่ต้องพิจารณาสำหรับผู้บริโภคกลุ่มนี้ คือ สักคมและความเชื่อ

5) ผู้บริโภคใส่ใจต่อความบันเทิง (Entertainment Conscious) ผู้บริโภครุ่นใหม่ใส่ใจและสนใจต่อความบันเทิงมากขึ้น ดังนั้นอุปกรณ์เกี่ยวกับความบันเทิงจึงมียอดขายสูง เช่น เครื่องเล่นเกม เครื่องเสียง เป็นต้น

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดด้านพฤติกรรมผู้บริโภค สามารถอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจใช้บริการเกมออนไลน์ได้ว่า ผู้บริโภคจะรับรู้ความต้องการของตน คือ ต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่ตนสนใจไม่ว่าจะเป็นลักษณะของเกม ประเภทของเกม วิธีการเล่น ซึ่งเมื่อรับรู้ถึงความต้องการแล้วก็จะพิจารณาว่ามีประเภทเกมใดบ้างที่สามารถให้บริการความต้องการที่ตนสนใจได้ จากนั้นก็จะนำแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาเปรียบเทียบ และเลือกเกมที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนได้ดีที่สุดคือตรงกับความชอบและความต้องการ ซึ่งเมื่อได้เล่นแล้วพึงพอใจก็จะมาเล่นเกมนั้นซ้ำหรือสมัครเป็นสมาชิก แต่หากไม่พอใจก็อาจจะไม่กลับมาใช้บริการอีก

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

จากการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นอกจากจะทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเกมออนไลน์ เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภคแล้ว ผู้วิจัยยังได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น เนื่องจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี คือผู้ที่กำลังอยู่ในช่วงของวัยรุ่นตอนปลาย ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นจึงมีความสำคัญ เพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับความหมายของวัยรุ่น ลักษณะของวัยรุ่น พัฒนาการด้านต่างๆของวัยรุ่น รูปแบบอารมณ์ของวัยรุ่น เพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับวัยรุ่นมากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาด้านต่างๆมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ความหมายของวัยรุ่น

ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับวัยรุ่นหลายท่านได้ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้แตกต่างกันดังต่อไปนี้

ดวงใจ กษานติกุล (2536) กล่าวว่า วัยรุ่นหมายถึงช่วงชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ เริ่มด้วยการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ตามด้วยการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจและสังคม ซึ่งขบวนการนี้จะสิ้นสุดเมื่อวัยรุ่นกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ ดูแลตัวเองได้ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของผู้ใหญ่ที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด ได้แก่ การมีอาชีพ การทำงาน หาเลี้ยงตนเองได้

วินัดดา ปิยะศิลป์ (2540) ได้ให้ความหมายไว้ว่า วัยรุ่นหมายถึง กระบวนการการงอกงามพ้นจากความเป็นเด็ก ในระยะนี้ตรงกับช่วงอายุ 10 – 24 ปี ซึ่งอยู่ในวัยที่มีการเจริญเติบโตทางร่างกายสูงสุด มีการเปลี่ยนแปลงในด้านอารมณ์ การเข้าสังคม การเรียน การงาน ค้นหาอุดมคติในชีวิต ฯลฯ

ประนต เก้านิม (2549) มีความเห็นเกี่ยวกับความหมายของวัยรุ่น (Adolescence) มาจากภาษาละตินว่า Adolescere ซึ่งหมายถึง “เติบโตเข้าสู่วุฒิภาวะ” (To grow to maturity) หรือ “เติบโตเป็นผู้ใหญ่” (To grow to adulthood) เมื่อพิจารณาตามความหมายนี้ วัยรุ่นจึงเป็นเหมือนสะพานเชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ (Period of transition) ที่บุคคลมีการเจริญเติบโตหรือเปลี่ยนแปลงในเกือบทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นระยะเวลาที่บุคคลต้องเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ๆ ความรับผิดชอบใหม่ๆ และสัมพันธ์ภาพใหม่ๆ ทั้งกับผู้ใหญ่และกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นมักจะฉลาดขึ้น คิดได้ซับซ้อนขึ้น และมีความสามารถในการตัดสินใจ วัยรุ่นในบางสังคมจะได้รับอนุญาตให้ทำงานได้ แต่งงานได้ เลือกลงได้ รวมไปถึงถูกคาดหวังให้สามารถพึ่งพาตนเองได้ในเรื่องการเงิน

Hurlock (1974) ได้กล่าวว่าเด็กที่จะเข้าสู่วุฒิภาวะของวัยรุ่นได้ ไม่ใช่มีแต่ความเจริญหรือพัฒนาแต่ทางร่างกายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ต้องมีการพัฒนาการทางด้านจิตใจตามไปด้วย หรือเรียกได้ว่าจะต้องมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ไปพร้อมๆ กัน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

จากความหมายของวัยรุ่นดังกล่าว สรุปได้ว่าวัยรุ่นหมายถึงวัยที่กำลังก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ ต้องการได้รับการยอมรับจากสังคมรอบด้านเด็กวัยรุ่นตอนนี้มักพยายามปรับปรุงร่างกายของตัวเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมมากยิ่งขึ้น โดยพยายามหัดตัดสินใจแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง

2. ระยะของวัยรุ่น

ระยะของวัยรุ่นหมายถึงช่วงวัยต่างๆที่กำหนดว่าเด็กคือวัยที่กำลังจะก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งได้มีผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัยรุ่นหลายท่านได้แบ่งระยะของวัยรุ่นเอาไว้หลายช่วงวัยโดยมีหลายหลักเกณฑ์ในการกำหนดความเป็นวัยรุ่น มีทั้งที่สอดคล้องและแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

Roger (1962) ได้ให้คำนิยามของคำว่าวัยรุ่น โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ

1) พิจารณาทางด้านร่างกาย (Physical Development) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายถือว่าสำคัญอย่างมากในการเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กสู่วัยรุ่น เช่นการเปลี่ยนแปลงของเสียง มีขนขึ้นตามที่ต่างๆ สัดส่วนของร่างกายเปลี่ยนไป เป็นต้น

2) พิจารณาจากช่วงอายุ (Chronological Age Span) การแบ่งช่วงของวัยรุ่นโดยใช้ช่วงของอายุนั้น มักจะไม่ค่อยตรงกับสภาพความเป็นจริง เนื่องมาจากการเข้าสู่วัยรุ่นของเด็กแต่ละคนจะไม่พร้อมกัน

3) พิจารณาจากเกณฑ์ทางสังคม (Sociological Phenomenon) ตามเกณฑ์นี้จะขึ้นอยู่กับ การยอมรับทางสังคมของแต่ละสังคมว่าจะยอมรับวัยรุ่นว่าอยู่ในฐานะของผู้ใหญ่เมื่อใด ทั้งนี้ต้องอาศัยพื้นฐานของวัฒนธรรม ศาสนา จารีตประเพณีของสังคมเป็นที่ตั้ง ดังเช่นถ้าเกณฑ์ของสังคมอยู่ที่ศาสนา คนที่บวชแล้วก็จะถือว่าเป็นผู้ใหญ่ เป็นต้น

ในการเปลี่ยนแปลงของต่อมต่างๆในร่างกายของวัยรุ่น จะส่งผลให้เกิดการผันแปรทางด้านอารมณ์ วัยรุ่นมักจะมีอารมณ์รุนแรง โกรธและกลัวบ่อยๆ เกิดความรู้สึกวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของรูปร่าง การยอมรับทางสังคม กลัวเพื่อนฝูงไม่ยอมรับเข้ากลุ่ม เด็กวัยนี้ไม่ชอบการขู่บังคับและมักจะมีข้อขัดแย้งกับพ่อแม่เสมอ เพราะเด็กวัยรุ่นอยากจะทำตัวเป็นผู้ใหญ่เพื่อที่จะ

ได้ทำอะไรตามใจตนเอง(สุชา จันทรเฒ, 2544) การพัฒนาการด้านต่างๆนับว่าเป็นต่อเนื่องกันมา เริ่มจากวัยทารก (เกิด – 2 ขวบ) วัยเด็กตอนต้น (3 – 5 ขวบ) วัยเด็กตอนกลาง (6 – 9 ขวบ) วัยเด็กตอนปลาย (10 – 12 ขวบ) และพัฒนาการเข้าสู่วัยรุ่น (13 – 20 -24 ขวบ) ในระยะที่มีความสัมพันธ์มากที่สุดคือ วัยเด็กตอนปลาย ถ้าเด็กวัยนี้ได้รับการเลี้ยงดูดี เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นก็จะมีปัญหาน้อย และเมื่อผู้ใหญ่ปฏิบัติตัวต่อเด็กวัยรุ่นอย่างเหมาะสม เขาก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี แต่ปัญหาก็มักจะเกิดขึ้นเนื่องจากทัศนคติที่มีต่อเขาตนเอง

ประไพพรรณ ภูมิวิมลสาร (2530) ได้ทำการแบ่งระยะของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะด้วยกันดังต่อไปนี้

1) ระยะวัยรุ่นตอนต้น(Early Adolescent)ระยะนี้เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นอยู่ในช่วงอายุ 13-15 ปี วัยรุ่นระยะนี้จะเป็นช่วงของการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ โดยเฉพาะกับทางด้านร่างกายที่มีการเปลี่ยนไป พฤติกรรมของเด็กวัยนี้จะมุ่งเข้าหาตนเอง มีความสนใจทางด้านร่างกายของตนเองมากขึ้น ทั้งจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายนอกและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางเพศ

2) ระยะวัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescent) ระยะวัยรุ่นตอนกลางอยู่ในช่วงประมาณ 15-18 ปี วัยรุ่นระยะนี้ผ่านการเปลี่ยนแปลงต่างๆได้แล้ว ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายจิตใจ และความนึกคิดของวัยรุ่นระยะนี้จะมีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป จะเน้นความสนใจไปที่การค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง ดังนั้น พฤติกรรมวัยรุ่นตอนกลางจะรักอิสระ ชอบการทดลอง มีค่านิยมของตนเอง และวัยรุ่นระยะนี้จะเริ่มมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามอีกด้วย

3) ระยะวัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescent) เป็นระยะวัยรุ่นสุดท้ายที่จะเข้าสู่ผู้ใหญ่ ระยะนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 18-22 ปี เป็นระยะที่เด็กวัยรุ่นเริ่มจัดรูปแบบของตนเองเริ่มมีการฝึกความชำนาญในสายอาชีพที่ตนเองมีความมุ่งหวังในอนาคต จะเริ่มมีการพัฒนาทางด้านจิตใจมากกว่าทางด้านร่างกาย โดยเฉพาะทางด้านความนึกคิดและปรัชญาชีวิต

สุชา จันทรเฒ (2544) ได้แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1) วัยรุ่นตอนต้น (Early adolescence) โดยวัยรุ่นหญิงจะมีอายุประมาณ 13-15 ปี และวัยรุ่นชายจะมีอายุระหว่าง 15-17 ปี ในวัยนี้วัยรุ่นทั้งสองเพศ จะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ และความรู้สึกนึกคิด การเจริญเติบโตในร่างกายระยะนี้ จะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก มีอารมณ์รุนแรง แสดงออกโดยเปิดเผยตรงไปตรงมาและเปลี่ยนแปลงอารมณ์ได้ง่าย

2) วัยรุ่นตอนกลาง (Middle adolescence) วัยรุ่นหญิงจะอยู่ในช่วงอายุ 16-18 ปี วัยรุ่นชายจะมีอายุระหว่าง 18-19 ปี วัยรุ่นตอนกลางจะเป็นช่วงวัยที่เริ่มแยกจากครอบครัว ทำตัวห่างเหินจากสมาชิกในครอบครัว เริ่มรวมกลุ่มกับเพื่อนวัยเดียวกันและเพศเดียวกันมากขึ้น บางคนจะเกิดการติดกลุ่มเพื่อนมากจนอาจจะละเลยหน้าที่ที่ทางบ้านมอบให้รับผิดชอบ ทำให้เกิดการขัดแย้งกับสมาชิกในครอบครัว ไม่อยากให้ผู้ใหญ่มายุ่งในเรื่องส่วนตัว

3) วัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence) วัยรุ่นหญิงจะมีอายุระหว่าง 19-21 ปี วัยรุ่นชายอายุระหว่าง 20-21 ปี เป็นช่วงที่ร่างกายทุกส่วนเจริญเติบโตเต็มที่ ทั้งน้ำหนัก ส่วนสูง ความแข็งแรงของกระดูกและกล้ามเนื้อ ทำให้รับประทานอาหารได้มาก มักถูกเรียกว่า วัยกำลังกินกำลังนอน สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตนเองได้ เริ่มแยกอารมณ์ประเภทต่างๆ ได้ชัดเจน ไม่สับสนวุ่นวาย

จากการแบ่งช่วงระยะของวัยรุ่นออกเป็นช่วงต่าง ๆ นั้น ผู้วิจัยได้เลือกที่จะศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นช่วงอายุระหว่าง 18-22 ปี ตรงกับช่วงวัยรุ่นตอนปลาย เนื่องจากเป็นวัยที่ได้รับอิสระจากทางครอบครัวและทางการศึกษามากกว่าช่วงวัยรุ่นตอนต้น และช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ดังนั้น จึงเป็นวัยที่น่าสนใจในการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบไปสู่ด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มวัยรุ่นตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.ลักษณะของวัยรุ่น

วัยรุ่นแต่ละช่วงวัยนั้นก็จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป จีวรธรณ สุขพันธ์โพธาราม, 2527 รวบรวมลักษณะของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1) ชอบแสดงออก วัยรุ่นมีความคิดหรือการเจริญทางสติปัญญามากขึ้น เขาเริ่มรู้จักนึกคิดถึงความถูกผิดจากการกระทำจากผู้ใหญ่ โดยเริ่มจากพิจารณาหาความถูกต้องที่ผู้ใหญ่แสดงกับตน วัยรุ่นเริ่มเก็บมานึกคิดว่าสิ่งนี้ตนพอใจหรือเป็นสิ่งที่ตนเองคิดว่าถูกต้องหรือไม่ และเริ่มอยากจะ

แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตน ถ้าเห็นด้วยจะยอมรับเชื่อถือ และได้แย้งคัดค้านหากไม่เห็นด้วย ในบางกรณีการแสดงออกก็เพื่อความต้องการยอมรับการเป็นผู้ใหญ่ของเขา ซึ่งแม้ว่าคนจะผิดแต่ก็จะทำ การแสดงออกของวัยรุ่นอาจจะมีแตกต่างกันออกไป บางคนอาจก้าวร้าว บางคนเปลี่ยนจากเด็กที่ร่าเริงเป็นเคร่งขรึม ใจลอย ไม่แสดงความยินดียินดีร้าย โกรธง่าย ช่างคิด เป็นต้น

2) ใจร้อนและชอบแสวงหาคำตอบอย่างทันที ลักษณะของวัยรุ่นจะเป็นลักษณะที่คู่กัน รุนแรง ความรุนแรงทางอารมณ์แสดงออกหลายลักษณะ เช่น โอ้อวด ถือดี หลงใหลง่าย ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ เดี่ยวดีเดี่ยวร้าย เป็นเหตุให้ขัดใจผู้ใหญ่เสมอ วัยรุ่นมักจะเกาะกลุ่มกัน สนใจเพื่อนวัยเดียวกัน เพราะคล้ายกันและเข้าใจกัน

3) การสนใจในการมีเพื่อนรุ่นเดียวกัน ซึ่งการคบเพื่อนรุ่นเดียวกันเป็นผลมาจากการพัฒนาทางด้านสติปัญญา การเชื่อตามผู้ใหญ่ในวัยเด็กจะเปลี่ยนไป จะเริ่มมีความรู้สึกนึกคิดเป็นของตนเอง การเปลี่ยนแปลงทางด้านต่างๆ ทั้งทางกาย ความคิด ทางสังคม อารมณ์และเพศ เป็นความครุ่นคิดที่เก็บมาคำนึง และพยายามหาทางเพื่อปรับตัวให้คลายกังวล การสนใจเพื่อนรุ่นเดียวกันเป็นการปรับตัวที่วัยรุ่นต้องการได้คลุกคลีอยู่กับเพื่อนที่มีลักษณะของปัญหาเช่นเดียวกับตน

4) มีความคิดฝันสูง วัยรุ่นเป็นระยะของความคิดฝัน การคิดคำนึงต่างๆ ทำให้กลายเป็นคนเจ้าอารมณ์ ใจน้อย บางครั้งอาจจะทำให้เรื่องเล็กเป็นเรื่องใหญ่ เช่นการถูกตำหนิเพียงเล็กน้อย อาจทำให้เกิดการฆ่าตัวตาย เพราะการเสียใจจากเหตุที่ถูกตำหนิเพียงเล็กน้อย รวมกับความผิดหวังน้อยใจ จนกลายเป็นเรื่องใหญ่โตในที่สุด โดยวัยรุ่นอาจสับสนอธิบายไม่ถูกถึงความว้าวุ่นของตน การมีความคิดฝันสูงเช่นนี้ บางครั้งอาจคำนึงถึงกฎเกณฑ์อุดมคติของตนขึ้นมา เพราะการต้องการความถูกต้อง โดยขาดความคิดรอบด้านในการมองความเป็นไปได้ หรือความรับผิดชอบความรู้สึกไม่มั่นคงเกิดจากหลายสาเหตุ ความรู้สึกดังกล่าวก่อให้เกิดอารมณ์รุนแรง แนวคิดเก่าๆเกือบทั้งหมดมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า อารมณ์รุนแรงในวัยรุ่นเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของการทำหน้าที่ของต่อมภายในร่างกาย ที่สำคัญก็คือต่อมเพศการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและต่อมมีบทบาทที่สำคัญต่อการรุนแรงของอารมณ์ในวัยรุ่นโดยไม่ต้องสงสัย แต่ดูเหมือนว่าปัจจัยทางด้านสังคมกลับมีความสำคัญยิ่งกว่า

4. พัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

วัยรุ่นตอนปลายสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและสังคมใหม่ๆ ได้ง่าย รู้จักปกครองตนเองและผู้อื่นได้ดี สามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าวัยเด็ก เนื่องจากวัยรุ่นตอนปลายมีการเรียนรู้เกี่ยวกับทัศนคติของผู้อื่น (Fabes, R and Martin,C.L.2003)

เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลายอารมณ์ของวัยรุ่นจะสงบเยือกเย็นมากขึ้น จะมีการคิดถึงอนาคตมากขึ้น มีความรับผิดชอบกับตนเอง มีบุคลิกลักษณะสมบูรณ์พอที่จะปกครองตนเองได้ และมีความมั่นใจในตนเองสูง (เชิดชู อริยศรีวัฒนา, 2545)

ลักษณะอารมณ์ การเปลี่ยนแปลงและการเจริญเติบโตทั้งภายในและภายนอก กระทั่งกระเทือนแบบแผนอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นและวัยรุ่น เด็กมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มข้นของอารมณ์สูง ไม่มั่นคง ระดับความเข้มข้นของอารมณ์แต่ละอย่าง ขึ้นอยู่กับบุคลิกดั้งเดิมของเด็ก ขึ้นอยู่กับตัวเร้าที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กแต่ละคนเริ่มแสดงบุคลิกอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบได้อย่างเด่นชัดแล้วในขณะนี้ เช่นอารมณ์ร้อน จี๊ดตึงกังวล อารมณ์อ่อนไหวง่าย เจ้าอารมณ์ จี้อิจฉาฯ มีความรู้สึกด้อยเด่นในแง่อะไร ฝ่ายตัวเด็กจะสามารถรับรู้ได้ และจะรุนแรงขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลาย อารมณ์ที่เกิดกับเด็กวัยรุ่นได้นั้น มีได้ทุกประเภท เช่น รัก ชอบ โกรธเกลียด อิจฉา ริษยา โอ้อวด ถือดี อ่อนไหว หลงใหล วุ่นวายใจ เห็นอกเห็นใจ สับสน หงุดหงิด ฯลฯ ไม่ว่าจะอารมณ์ประเภทใด มักจะมีความรุนแรง อ่อนไหวง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย ควบคุมอารมณ์ยังไม่ได้ ไม่ค่อยเข้าระดับพอดี บางครั้งพลุ่งพล่าน บางครั้งเก็บกด บางครั้งมั่นใจ สูง บางคราวไม่แน่ใจ บางคราวเห็นแก่ตัว บางคราวเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นพิเศษ บางครั้งยอมอะไรง่ายๆ บางครั้งก็มีความดื้อรั้น เพราะลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่นเป็นเช่นนี้ บุคคลต่างวัยจึงต้องใช้ความอดทนมากเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับพวกเขา เนื่องจากเข้ากับบุคคลต่างวัยยาก เด็กวัยรุ่นจึงเกาะกลุ่มกันได้ดีมากกว่าวัยอื่นๆ เพราะเข้าใจและยอมรับกันได้ง่าย (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2553)

5.ปัจจัยที่โน้มน้าวให้วัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรง

อารมณ์ในช่วงระยะวัยรุ่นมีด้วยกันหลากหลายอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นเป็นอารมณ์รัก อารมณ์โกรธ อารมณ์เกลียด เสียใจ ดีใจฯ ซึ่งแต่ละอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นล้วนแล้วแต่มีปัจจัยที่ทำให้เกิดสิ่งต่างๆเหล่านั้นขึ้นมา ดังจะกล่าวดังต่อไปนี้

1) สภาพทางร่างกาย เมื่อสมดุลของร่างกายเสียไป จึงไม่มีทางหลีกเลี่ยงที่จะไม่ทำให้เกิดอารมณ์รุนแรงในวัยรุ่น การรักษาภาวะสมดุลในร่างกายมักเป็นไปอย่างลำบาก ในช่วงที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระหว่างช่วงต้นๆของวัยรุ่น อารมณ์รุนแรงจะอยู่ในรูปของความวิตกกังวล หรือความคับข้องใจ

2) การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆเป็นสิ่งที่ยากลำบากในทุกๆอายุ แต่สำหรับวัยรุ่นแล้วจะมีความยากลำบากเป็นพิเศษด้วยเหตุผล 2 ประการ ประการแรกคือ วัยรุ่นถูกคาดหวังให้ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมหลายอย่างในระยะเวลาอันสั้น ประการที่สอง วัยรุ่นมักเคยชินอยู่กับการคิดและประพฤติแบบเด็กๆ จึงทำให้ปรับเปลี่ยนความคิดและความประพฤติเป็นแบบผู้ใหญ่ได้ยาก การตีความสถานการณ์ของวัยรุ่นจะส่งผลกระทบต่อปฏิกิริยาโต้ตอบสถานการณ์ด้วย วัยรุ่นที่ไม่รู้จักโตมักตีความสถานการณ์ในลักษณะเดียวกันกับตอนที่เขาเป็นเด็ก สิ่งนี้ทำให้วัยรุ่นแสดงอารมณ์แบบเด็ก เช่นการระเบิดอารมณ์เหมือนเด็กๆ (ประณต คำนิม, 2549)

6. รูปแบบของอารมณ์ในวัยรุ่น

อัมพร เบญจพลพิทักษ์ (2548) ได้กล่าวว่า จากธรรมชาติและความต้องการที่ชอบความตื่นเต้น ความท้าทาย การแข่งขัน และความภูมิใจกับความสำเร็จ ประกอบกับผู้ผลิตเกมได้พยายามพัฒนาให้เกมมีความสนุกสนาน ท้าทาย น่าตื่นเต้นมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้การเล่นเกมนกลายเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบของเด็กและวัยรุ่น นอกจากนี้ ธรรมชาติของวัยรุ่นยังสามารถแบ่งออกเป็น

- 1) ต้องการความเป็นอิสระเป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องอยู่ใต้คำสั่งใคร เพราะวัยรุ่นเชื่อว่าลักษณะที่เป็นเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่ คือ ความเป็นอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน
- 2) ต้องการมีตำแหน่ง (Status) รวมทั้งต้องการความสนับสนุน (Apporval) ทั้งจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น
- 3) ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ๆ ชอบความท้าทายที่ตื่นเต้น เกลียดความซ้ำซากจำเจ ชอบทดลอง ยิ่งถูกห้ามยิ่งอยากลอง ฉะนั้นระยะนี้วัยรุ่นมักชอบฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ระเบียบต่างๆ
- 4) ต้องการรวมพวกพ้องค่อนข้างสูง เพราะการรวมพวกพ้องเป็นวิถีทางให้วัยรุ่นได้รับสนองความต้องการหลายประการ เช่น ความรู้สึกอบอุ่น การได้รับการยกย่อง ความรู้สึกว่ามีผู้ที่เข้าใจตนและร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน

5) ต้องการความรู้สึกมั่นคง อุ่นใจ และปลอดภัย เพราะวัยรุ่นมีอารมณ์หวั่นไหวง่าย เปลี่ยนแปลงง่ายสับสนและลังเลง่ายจึงมีความต้องการเช่นนี้ค่อนข้างสูง

6) ต้องการความถูกต้อง ความยุติธรรม เพราะถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังต่อความถูกต้องยุติธรรมตามทัศนคติของตนเป็นอย่างยิ่งและอยากทำอะไรหลายๆ อย่าง เพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่ส่วนบุคคลและสังคม

7) ต้องการความงดงามทางร่างกาย ไม่ว่าวัยรุ่นชายหรือหญิงต่างต้องการให้ผู้อื่นรู้สึกชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณะของตนที่เหมาะสมตามเพศของตนทั้งสิ้น เพราะคิดว่าความงามทางกายเป็นแรงจูงใจให้เข้ากลุ่มได้ง่าย เป็นที่ยอมรับของสังคมและดึงดูดใจเพศตรงข้าม ฉะนั้นจึงให้ความสำคัญต่อการออกกำลังกาย ลักษณะอาหารที่รับประทาน ทรงผม เสื้อผ้า เครื่องประดับ สุขภาพอนามัย ความงดงามทางกายนับเป็นส่วนหนึ่งของความภาคภูมิใจและความมั่นใจในตัวเองของวัยรุ่น

8) ต้องการประพฤติดนตามบทบาททางเพศ จุดประสงค์เหล่านี้เป็นสิ่งลึกซึ้งมาก ในระยะนี้ผู้ที่มีความรู้สึกว่าตนเอง “ไม่สมเป็นชายชาตรี” หรือ “ไม่สมเป็นหญิงสาว” จะรู้สึกไม่แน่ใจและไม่สบายใจเกี่ยวกับตนเอง ความรู้สึกเช่นนี้ถ้าบังเกิดกับคนใดแล้ว ผู้นั้นย่อมพยายามแก้ไขทุกวิถีทางโดยทั่วไปวัยรุ่นทั้งหญิงและชายพยายามประพฤติดนเพื่อให้ดูงดงามสมเป็นสุภาพสตรี หรือดูแข็งแรงบึกบึนสมชายชาตรีตามแบบที่ตนนิยม ส่วนผู้ที่รู้ตัวว่ามีบทบาททางเพศแบบลักเพศมักรวมกลุ่มกับผู้ที่มิมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ยิ่งสังคมปัจจุบันยอมรับสิ่งเหล่านี้ยิ่งเปิดเผย การรวมกลุ่มของบุคคลพวกนี้ในสังคมยิ่งแน่นแฟ้นและเปิดเผยยิ่งขึ้น

9) ต้องการเลือกอาชีพ วัยรุ่นตอนปลายจะมองเห็นความสำคัญของอาชีพและเข้าใจว่าอาชีพนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม อีกทั้งอาชีพยังเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงสถานะความเป็นผู้ใหญ่

จากแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นที่ได้มีการศึกษามา ทำให้สามารถเข้าใจเกี่ยวกับวัยรุ่นในหลายๆ ด้านมากขึ้น และจากรายละเอียดที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นตอนปลาย ทำให้สามารถนำไปใช้ในการวิจัยในการเชื่อมโยงเช่น ลักษณะทางประชากรของวัยรุ่นที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หรือลักษณะทางประชากรของวัยรุ่นที่ส่งผลไปยังผลกระทบด้านต่างๆ ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศและต่างประเทศ

จิรดา มหาเจริญ (2547) ได้ทำการวิจัย การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐมและพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 11-19 ปี ระดับการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนต่าง ๆ ในจังหวัดนครปฐมทั้งสิ้น 10 โรงเรียน และส่วนใหญ่มีรายได้ 251-500 บาทต่อสัปดาห์ โดยมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านอื่น ๆ คือ ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้งานพิมพ์รายงาน/การบ้านเป็นหลัก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน และเล่นเกมออนไลน์ในวันสุดสัปดาห์ โดยการเล่นเกมออนไลน์ในร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต และการเล่นเกมออนไลน์โดยไม่จำกัดเวลาอยู่ในระดับต่ำและมีกลุ่มเป้าหมายเกินกว่าครึ่งไม่เคยเล่นตามห้างสรรพสินค้า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จึงมีการควบคุมและจำกัดเวลาหรือแบ่งเวลาการเล่น เพราะนิยมเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมยามว่างมักนิยมเล่นเป็นประจำในวันสุดสัปดาห์ (เสาร์-อาทิตย์) เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ Ragnarok เกม MU และเกม Counter Strike โดยส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมในแนวผจญภัย

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตสังคม และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 768 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร 10 โรงเรียน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2. แบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ 28 และ 3. แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ผลการวิจัยพบว่าความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็น 43.7% และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิท มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมาดี จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหา

สิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางและสูง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

สุทธิพร นิราพาธ (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการศึกษาจะพิจารณาผลการเรียนรู้สูงหรือต่ำไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่อาจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ และผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นไม่ทางตรงก็ทางอ้อม และเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกทางวาจา และพฤติกรรมที่แสดงออกทางการกระทำ

พรรณทิพา พูลทรัพย์ (2548) ได้ทำการศึกษาวิจัยการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดนครราชสีมาและพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รับค่าใช้จ่ายต่อวัน 41-50 บาท ที่ได้รับจากผู้ปกครอง เป็นบุตรคนแรกของครอบครัวนักเรียนจะอาศัยอยู่กับบิดา-มารดาในขณะที่กำลังศึกษาอยู่ ผู้ปกครองมีการศึกษาสูงสุดในระดับมัธยมศึกษา มีอาชีพรับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 20,000 บาท นักเรียนมีคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน เลือกเล่นเกมที่บ้านเป็นเกมแบบควบคุมตัวละครในเกมในการเคลื่อนไหวผจญภัยและหลบหลีกศัตรู ตัวละครแบบสามมิติเป็นการสะสมคะแนน ศึกษาวิธีการเล่นเกมจากเพื่อน สาเหตุที่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้เนื่องจากเพื่อน ๆ ชวนเล่น เล่นจำนวนน้อยกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง ในวันเสาร์-อาทิตย์ เมื่อเล่นเกมแพ้จะรู้สึกเฉย ๆ เมื่อเล่นเกมชนะจะรู้สึกดีใจ ความสนุกเป็นสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม

มณีนันท์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ (2548) ศึกษาภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 50.37 เล่นเกมสัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง และร้อยละ 53.09 เล่นเกมครั้งละ 1-3 ชั่วโมง นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีปัญหาสุขภาพจิต ร้อยละ 34.32 หรือประมาณ 1 ใน 3 ของนักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีปัญหาสุขภาพจิต นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีปัญหาสุขภาพ

จิตรมากที่สุด คือร้อยละ 15.06 และมีอาการทางกายสูงกว่าอาการอื่นๆ นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ครั้งละ 1-3 ชั่วโมง มีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คือร้อยละ 17.53 และมีอาการทางกายสูงกว่าอาการอื่นๆ

ตะวันเศรษฐ์ เชื้อนนท์ (2549) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา ที่เล่นเกมอยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล โดยได้คัดเลือกกลุ่มผู้เล่นที่มีคุณลักษณะอยู่ในข่ายที่จัดว่าได้มีอาการเสพติดเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการวิจัยแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเก็บข้อมูล โดยผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาใช้จำนวนวัน 5-6 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นวันหยุดมีปริมาณมากกว่าวันธรรมดา ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์นานที่สุดอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น ในเกมผู้เล่นจะใช้ไอเทมที่มีมูลค่าสูงและหายาก เพื่อประโยชน์ในการเล่นและทำให้ผู้อื่นสนใจ เพิ่มโอกาสในการยอมรับและสามารถเข้าร่วมเล่นเกมกับผู้อื่นได้ง่ายขึ้น ลักษณะในการเล่นส่วนใหญ่จะมีการเล่นเกมไปพร้อมๆกันกับเพื่อนที่รู้จักกันเนื่องจากการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางโลกเสมือนแล้วนัดกันออกมาเล่นเกมก็ตาม รวมทั้งยังมีกลุ่มที่รู้จักกันทางร้านอินเทอร์เน็ตหรือเพื่อนที่เรียนด้วยกัน ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดภาวะการติดเกมพบว่ามีผลมาจาก รูปแบบของเกมหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์นั้นๆ ปัจจัยภาวะปัญหาทางจิตวิทยา ปัจจัยทางสังคมและครอบครัวทำให้เกิดพฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งผู้ติดเกมมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับทางครอบครัว สังคม และคนรอบข้างจึงหันไปเล่นเกมออนไลน์เพื่อทดแทนในเรื่องดังกล่าว ในส่วนผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์พบว่า ผู้ที่ติดเกมออนไลน์ทุกคนจะมีปัญหาในเรื่องของการเรียนตกต่ำเพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียน และพบว่าจะทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนที่พบในเกมมากกว่าเพื่อนที่มีอยู่ในชีวิตจริง ทำให้ห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง ในส่วนของค่าใช้จ่ายต้องหมดเงินไปกับการเล่นเกมเป็นจำนวนมากทำให้กระทบกับค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆของตัวผู้เล่นเอง และมีปัญหาจากการนั่งเล่นเกมเป็นเวลานานโดยไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถทำให้มีอาการเมื่อยล้าตามส่วนต่างๆของร่างกาย

วรัญพร สถาปนิกานนท์ (2549)ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม : ศึกษากรณี เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูงกรุงเทพมหานคร 2)ศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อผู้เล่น 3)ศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีสถาบันครอบครัวและสถาบันเศรษฐกิจ โดยวิจัยเชิงปริมาณและใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ผลวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมใช้เวลาในการเล่น 1-2 ชั่วโมงต่อวัน พบว่าเกมออนไลน์ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ

ต่อผู้เล่นเกมออนไลน์ และไม่ส่งผลกระทบด้านการศึกษาคือผู้เล่นเกมออนไลน์ แต่การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบด้านเศรษฐกิจและสถาบันครอบครัวในด้านลบ

ศราวุธ ศรีวิไล (2549) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัด นครราชสีมาและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมาที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 500 คน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า1) การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์จากการโฆษณาให้ทดลองเล่นเกมฟรีทางอินเทอร์เน็ตในวันหยุด/เสาร์-อาทิตย์ โดยเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภทสนุก/ไร้สาระ และเล่นเกมได้ทุกอารมณ์ ช่วงเวลาที่เล่นส่วนใหญ่เป็นเวลากลางเลิกเรียน โดยเล่นเกมเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง และพบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา ต่อพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยที่ได้รับต่อเดือน การพักอาศัย จุดประสงค์การใช้คอมพิวเตอร์ ประสบการณ์การเล่น เกมเฉลี่ย ความขัดแย้งกับผู้ปกครอง การให้คำปรึกษาจากผู้ปกครอง ประเภทของเกมที่ชอบเล่น วันที่ชอบเล่นเกม เวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่น และเวลาที่เคยใช้ในการเล่นเกมมากที่สุด

ดวงพร หุตารมย์ (2550) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเด็กติดเกม โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยสนับสนุนที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้ ได้แก่ 1) ปัจจัยของตัวเยาวชนเอง คือ ตัวเยาวชนเองมีอายุเพิ่มขึ้น มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล รู้จักแยกแยะสิ่งดี หรือสิ่งไม่ดีได้มากขึ้น และตระหนักรู้ถึงคุณโทษของการเล่นเกมออนไลน์ได้ด้วยตนเองมากขึ้น รวมทั้งสามารถรู้จักควบคุมเวลาในการเล่นได้ด้วยตนเอง 2) ปัจจัยเกี่ยวกับโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ เพราะโปรแกรมนี้นี้เป็นแนวทางสำหรับผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานที่มีพฤติกรรม ติดเกม และเป็นตัวสะท้อนปัญหา ความคิดและความรู้สึกระหว่างสมาชิกในครอบครัว ปัจจัยอุปสรรคที่นำไปให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหันกลับมามีพฤติกรรมติดเกมดังเดิม ได้แก่ 1) ปัจจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชนคือ มีร้านให้บริการเกม

ออนไลน์ตั้งอยู่ใกล้สถานศึกษาและที่อยู่อาศัย ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงร้านเกมได้ง่าย และดึงดูดให้เยาวชน อยากที่จะเข้ามาเล่นเกมได้ทุกเวลา 2) ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของเกมออนไลน์ ได้แก่ ขณะเล่นผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้ และขณะเล่นผู้เล่นสามารถทำตามสิ่งที่ใจต้องการได้ สามารถแสดงออกได้ตามปรารถนา สามารถสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนและเพื่อนต่างเพศผ่านเกมออนไลน์ และสามารถสร้างเอกลักษณ์หรือความโดดเด่นให้กับตนเองได้ 3) ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว ได้แก่ การที่ผู้ปกครองต้องทำงานหารายได้และดูแลบุตรเพียงลำพัง และการไม่ปรับเปลี่ยนการเลี้ยงดูบุตรไปในทางที่ถูกต้อง 4) ปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน ได้แก่ ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อนและการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อนเก่าที่มี พฤติกรรมติดเกม นอกจากนี้จากการศึกษาพบว่า บทบาทของครอบครัวที่มีส่วนช่วยให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดพฤติกรรมติดเกมได้แก่ หางานอดิเรกให้บุตรหลานทำตามความสนใจ พุดคุยกันโดยไม่ใช้อารมณ์ ทำสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็กให้ลดโอกาสการเล่นเกมออนไลน์ และเริ่มสร้างวินัยในบ้านและยอมรับผิดชอบให้เกิดขึ้น

พงศ์ธร วงศ์รวาวิทย์(2550) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้บริโภคในด้านส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ และยังคงเล่นเกมออนไลน์อยู่ในปัจจุบัน อย่างน้อย 1 เกม เป็นเวลาต่อเนื่องมากกว่า 1 เดือน จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถาม ผลวิจัยพบว่าลักษณะทั่วไปของผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 21-25 ปีโดยส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป มีรายได้ระหว่าง 5,000 – 10,000 บาทต่อเดือน และส่วนใหญ่มีอาชีพ นักเรียน นักศึกษาระดับความคิดเห็นด้านส่วนประสมทางการตลาดโดยรวม ที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ มีความเห็นส่วนประสมทางการตลาดโดยรวม และรายด้านทั้ง 4 ด้าน มีผลมากต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความถี่ในการซื้อบัตรเติมเงินเฉลี่ย 1.605 ครั้งต่อเดือน, มีปริมาณการซื้อบัตรเติมเงินเฉลี่ย 1.78 ใบต่อครั้ง, มีราคาบัตรเติมเงินที่ซื้อบ่อยที่สุดเฉลี่ย 234.91 บาท, มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนเฉลี่ย 669.68 บาทต่อเดือน, มีเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนเฉลี่ย 31.39 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และมีจำนวนเกมนออนไลน์ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน 1.89 เกม เพศ และระดับรายได้มีผลต่อ พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ด้านเกมนออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด

พัชร โทพันธุ์(2551) ได้ทำการศึกษาถึงปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1)ศึกษาลักษณะทางประชากรของเด็กวัยรุ่นที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กวัยรุ่น2)ศึกษาเนื้อหาของเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กวัยรุ่น3)ศึกษาการใช้ระบบการสนทนาของเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กวัยรุ่น4)ศึกษาระดับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กวัยรุ่น การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงเปรียบเทียบสาเหตุ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่เด็กวัยรุ่นทั้งชายและหญิง อายุระหว่าง 13-22 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และเข้ามาใช้บริการตามร้านคอมพิวเตอร์ที่เปิดให้บริการ จำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า 1)เด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมนอนไลน์เป็นเพศชายมากที่สุดถึงร้อยละ 60.5 มีช่วงอายุ13-14ปี มีระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมปลาย มีอาชีพนักศึกษามากที่สุด มีรายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 2000/เดือน และมีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้านเป็นการส่วนตัว 2)เนื้อหาของเกมที่แตกต่างกันมีผลต่อแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กวัยรุ่นแตกต่างกัน พบว่าวัยรุ่นนิยมเล่นเกมที่มีเนื้อหาประเภทแอ็คชั่นมากที่สุด เมื่อเทียบกับเกมนอนไลน์ประเภทอื่น 3)ด้านการใช้ระบบสนทนาของเกมนอนไลน์ของเด็กวัยรุ่น พบว่าวัยรุ่นเลือกที่จะสนทนาไปพร้อมๆกับการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นในร้านเกมเวลา 20.00-24.00 น.

ณัฐปภัสร จันทรหอม (2551) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมนอนไลน์ของวัยรุ่น โดยวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1)เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของวัยรุ่น2)เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ และความสนใจที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น 3)สภาพแวดล้อมของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เขตบางกะปิ จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือแบบสอบถาม จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า1)ลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ของบิดามารดา ผู้ที่อยู่อาศัยด้วย ที่มาของรายได้ รายได้ต่อสัปดาห์ มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์2) พฤติกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์ ได้แก่ การจัดวางเครื่องคอมพิวเตอร์ภายในบ้าน ความถี่ในการใช้คอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ เวลาที่ใช้เล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์ มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์3)ความสนใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์แต่ละครั้ง ประโยชน์ที่ได้จากเกมนอนไลน์ ลักษณะการสนทนาผ่านเกมนอนไลน์ และลักษณะของเกมนอนไลน์ที่เล่นประจำ มีผลต่อความถี่และระยะเวลาที่เล่นเกมนอนไลน์4)สภาพแวดล้อม ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับวัยรุ่น การอบรมของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์เป็น

เวลานาน ผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์นอกบ้าน ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มวัยรุ่น ผลของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อเพื่อน บุคคลที่ชักชวนเล่นเกมออนไลน์ เจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้านสถานที่เล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ร้านอินเทอร์เน็ต และโรงเรียนมีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นออนไลน์

ธานี เสวกจันทร์ (2552) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา 387 คน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาโดยภาพรวมส่งผลกระทบในระดับน้อย และการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด รองลงมาคือผลกระทบด้านการศึกษา และรองลงมาคือผลกระทบด้านการเงินตามลำดับ

สมภพ วชิรวงศ์(2552)ศึกษาการวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ประเภทเกมที่นิยมมากที่สุดเป็นเกมประเภทการแข่งขันและเกมการต่อสู้ สาเหตุที่เล่นเกมเนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน และการเล่นเกมออนไลน์จะส่งผลกระทบด้านสุขภาพได้แก่การมองเห็นไม่ค่อยชัด สายตาสั้น อ่อนเพลีย ปวดคอ ไม่หิวข้าว อารมณ์หงุดหงิด และสร้างความเครียดให้กับครอบครัวในบางครั้ง เช่นมีพฤติกรรมก้าวร้าว ชอบพูดจาโกหกปิดบัง ทำให้เด็กมีสุขภาพอ่อนแอ มีการใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยไปกับการเล่นเกมมากขึ้น

งานวิจัยต่างประเทศ

Funk and Buchman (1996) ทำการวิจัยเพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับแนวคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self Concept) ในกลุ่มวัยรุ่นโดยใช้มาตรวัดตามทฤษฎีของฮาร์เตอร์ (Harter)ซึ่งมาจากข้อสันนิษฐานเบื้องต้นว่า การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงจะกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรม โดยมุ่งศึกษา Self Concept ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการก่อตัวของทัศนคติหลักและความสามารถในการจัดการสำหรับวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเล่นอยู่โดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยผู้ชายจะใช้เวลามากกว่าผู้หญิง และเพศที่แตกต่างกันจะมีความชอบที่แตกต่างกัน โดยพบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญระหว่างนิสัยการเล่นเกมนและ Self Concept ในผู้หญิงเท่านั้น โดยเฉพาะหญิงที่เล่นเกมรุนแรงหรือเกมของผู้ชายไม่ว่า

จะเป็น เกมวางแผนกลยุทธ์ เกมแอ็คชั่น มีแนวโน้มที่จะมีแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพของตนเองลดลง แต่ไม่พบความสัมพันธ์ดังกล่าวในเพศชาย

Young (1996) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตและปัญหาที่เกิดขึ้นมา เป็นการศึกษาผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 396 คน และผู้ที่ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตอีก 100 คน เพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน สำหรับการวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพเป็นหลัก โดยดูทางด้านพฤติกรรมที่แตกต่างกันของคนสองกลุ่ม โดยการวิจัยครั้งนี้ได้มีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ที่มีพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้คำถาม 8 ข้อเป็นตัวชี้วัด ได้แก่ 1)คุณรู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ตหรือไม่ 2)คุณรู้สึกว่าจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตนานขึ้นเพื่อสนองความต้องการหรือไม่ 3)คุณได้พยายามควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของคุณเองแล้วซ้ำอีกบ้างหรือไม่ 4)คุณรู้สึกอารมณ์เสีย หงุดหงิด เมื่อพยายามหยุดใช้อินเทอร์เน็ตบ้างหรือไม่ 5)คุณใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้หรือไม่ 6)คุณเสี่ยงต่อการสูญเสียความสัมพันธ์กับผู้อื่น เสียงาน เสียการเรียน เพราะอินเทอร์เน็ตบ้างหรือไม่ 7)คุณเคยโกหกครอบครัวเพื่อมาเล่นอินเทอร์เน็ตบ้างหรือไม่ 8)คุณใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นช่องทางหลักหนีปัญหาบ้างหรือไม่ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผ่านทางโทรศัพท์โดยนำผลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ได้ผลออกมาคือ หากผู้ตอบคำถามมีอาการเป็นอย่างคำถามอย่างน้อย 5 ข้อ ก็ถือว่าผู้ที่ตอบคำถามมีอาการติดอินเทอร์เน็ต แต่หากมีอาการดังกล่าวน้อยกว่า 5 ข้อก็ถือว่าไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต

McDonald and Kim(2001) ศึกษากระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning)ของเด็กผ่านเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีแนวคิดเช่นเดียวกับการศึกษาเรื่องสื่อโทรทัศน์ที่มองว่า การขัดเกลาทางสังคมผ่านสื่อโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อเด็ก งานวิจัยต้องการศึกษาถึงการเรียนรู้ และเปรียบเทียบ ในแง่มุมของแนวคิดของความเป็นตนเองทางสังคม จากการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในเกมที่ชื่นชอบ ผลการวิจัยพบว่า เด็กนิยามตนเองและบรรยายบุคลิกลักษณะของตนเองใกล้เคียงกับตัวละครเกมที่พวกเขาชื่นชอบ และเล่นเป็นประจำ ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่าตัวละครในเกมที่เด็กชื่นชอบมีความสัมพันธ์ต่อบุคลิกภาพและความพร้อมทางด้านอารมณ์ของเด็ก

Chuang (2006) ศึกษาเกี่ยวกับการที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีอาการเป็นลมเพิ่มสูงขึ้น โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ที่เคยเป็นลมขณะเล่นเกมออนไลน์ประเภทสวมบทบาท เป็นการเก็บข้อมูลจำนวน 10 คน ผู้ป่วยส่วนมากเป็นวัยรุ่นเพศชาย มีอาการใจสั่นและป่วย เป็นลมโดยไม่ทราบสาเหตุ มีความรู้สึกไวต่อแสง มีพฤติกรรมใจร้อน ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมประเภทสวม

บทบาทมีผลกระทบด้านสุขภาพต่างจากเกมอื่นๆ ซึ่งส่งผลกระทบทั้งทางด้านสุขภาพ ร่างกาย พฤติกรรมและจิตใจ

Wallenius and Punamaki (2008) ศึกษาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวโดยได้ศึกษากับเด็กวัยร่นอายุ 12 ถึง 15 ปีเป็นระยะเวลา 2 ปี ผลจากการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง การสื่อสารระหว่างเด็กกับพ่อแม่ที่ไม่ดีสามารถเพิ่มอิทธิพลทางลบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการสื่อสารกับพ่อแม่จะดีแค่ไหน แต่ก็ไม่สามารถช่วยป้องกันเด็กได้ในระยะยาว นอกจากนี้หากเด็กและเยาวชนได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยครั้ง อาจเกิดการติดเกมขึ้นได้ในระยะยาว พฤติกรรมการติดเกมทำให้เกิดผลกระทบทางลบในด้านอื่นๆ เช่น ปัญหาการเรียน การเข้าสังคม เป็นต้น

Libin A *et al.* (2009) ศึกษาเกี่ยวกับ ผลกระทบทางสุขภาพจิตของผู้ใหญ่ในประเทศนอร์เวย์ ที่มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไป โดยเกมคอมพิวเตอร์เป็นรูปแบบที่ทันสมัยที่สุดของการเล่นเกมในปัจจุบัน สำหรับคนส่วนใหญ่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมการพักผ่อน แต่อย่างไรก็ตาม กลับกลายเป็นมีการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปจนส่งผลกระทบในแง่ลบเกิดขึ้น วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมในผู้ใหญ่ทั่วไปในประเทศนอร์เวย์ โดยมีการสำรวจผู้ใหญ่ 3,405 คน อายุ 16-74 ปี โดยสรุปแล้ว 65.5% ของผู้ตอบแบบสอบถามเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (16-29 ปี 93.9% 30-39 ปี 85.0% 40-59 ปี 56.2% 60-74 ปี 25.7%) ในหมู่ผู้เล่น 2,170 คน 89.8% มีการเล่นน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน 5.0% เล่น 1-2 ชั่วโมงต่อวัน 3.1% เล่น 2-4 ชั่วโมง ต่อวัน, และ 2.2% เล่นมากกว่า 4 ชั่วโมง ต่อวัน ตามด้วยเพศชายและ ผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือผู้เล่นมีอาการซึมเศร้า ฆ่าตัวตาย มีความวิตกกังวล คิดสุราและสารเสพติดต่างๆ

Porter, Starcevic, Berle and Fenech (2010) ศึกษาเกี่ยวกับการตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการเล่นวิดีโอเกม โดยการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจะได้รับการยอมรับมากขึ้นเกี่ยวกับการตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นวิดีโอเกมมากขึ้น ซึ่งจากการเล่นวิดีโอเกมมากเกินไปนั้นทำให้เกิดผลกระทบในแง่ลบด้านสังคมและทางกายภาพ วัตถุประสงค์หลักของการศึกษาค้นนี้คือการหาบุคคลที่มีปัญหาการเล่นวิดีโอเกมและนำมา เปรียบเทียบกับคนที่ไม่พบปัญหาจากการเล่นวิดีโอเกมโดยมีการศึกษาในหลายๆตัวแปร โดยวิธีการศึกษานั้น ได้ใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการสำรวจ เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นวิดีโอเกม ที่ผู้เขียนได้ทำการพัฒนาขึ้นมาเพื่อวัดตัวแปรต่างๆ ซึ่งเกณฑ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะสำคัญของ

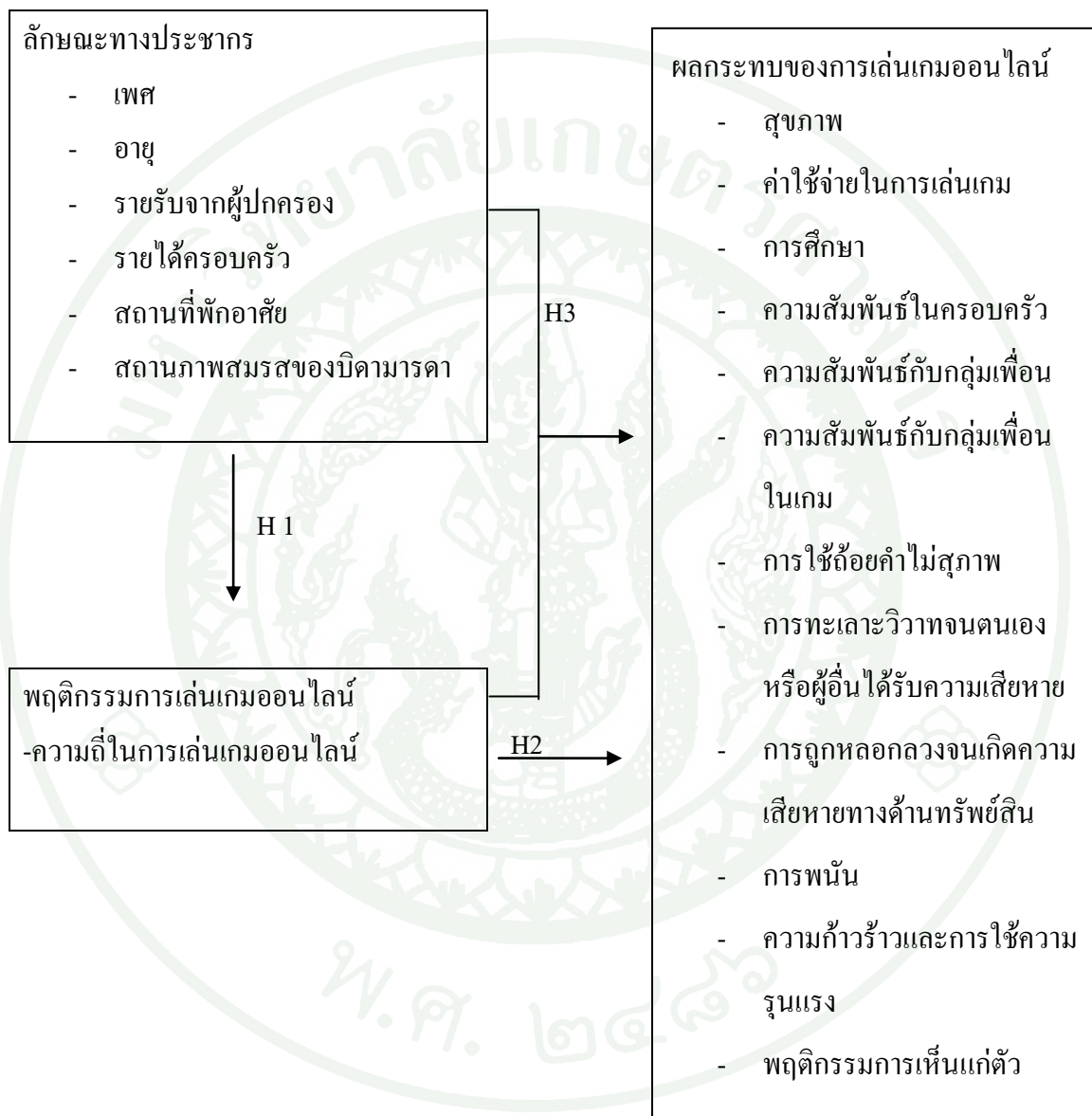
ปัญหา จากการเล่นวิดีโอ ผลการศึกษาพบว่าจำนวนผู้เข้าร่วมการตอบแบบสอบถามนี้มีทั้งหมด 1945 คน พบว่าผู้ที่เล่นวิดีโอเกมนั้นจะมีการเล่นวิดีโอเกมนานและถี่มากขึ้นกว่าที่มีการวางแผนเอาไว้ ซึ่งพวกเขารู้ดีว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ โดยปัญหาที่เกิดขึ้นสำหรับผู้เล่นเกมคือการมีแนวโน้มที่จะเล่นแบบออนไลน์ หรือเล่นเกมที่ทำให้มีเพื่อนในสังคมออนไลน์มากขึ้นพร้อมๆกับการที่มีเพื่อนในชีวิตจริงน้อยลง ซึ่งเป็นผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นได้

ดังนั้นในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” จึงได้สรุปจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยประกอบด้วย ลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ ชั้นปี รายรับจากผู้ปกครอง รายได้รวมของครอบครัว สถานที่พักอาศัย สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ และปัจจัยด้านผลกระทบของเกมออนไลน์ ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพ 2) ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว 5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน 6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม 7) ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ 8) ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย 9) ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน 10) ด้านการพนัน 11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง และ 12) ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว (ภาพที่ 3)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ (Independent Variables)

ตัวแปรตาม (Dependent Variables)



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถตั้งสมมติฐาน สำหรับใช้ในการทำวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรมีอิทธิพลต่อความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 2 ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 3 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” ได้มีการกำหนดเกี่ยวกับประชากรที่ใช้ในการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย วิธีการสุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล การวัดตัวแปรในการวิจัย การตรวจสอบคุณภาพ การรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ทราบถึงวิธีการวิจัยที่ใช้ขั้นตอนใดบ้างในการศึกษาจนกระทั่งได้รับผลการวิจัย โดยจะกล่าวรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่จะทำการศึกษาในครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีอายุ 18-24 ของสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 793,143 คน (สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา, 2552)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน โดยผู้วิจัยได้คำนวณกลุ่มตัวอย่างจากการนำจำนวนนักศึกษาระดับปริญญาตรีอายุ 18-24 ของสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานครทั้งหมดมาแทนค่าในสูตรการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างในกรณีที่ทราบจำนวนประชากร (Yamane, 1973) โดยมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และสัดส่วนความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

ขณะที่ e = ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

โดยแทนค่าจากจำนวนนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

$$N = \frac{793,143}{1 + \frac{793,143 (0.05)^2}{2}} = 399.757$$

จะได้จำนวนกลุ่มของขนาดตัวอย่างประมาณ 400 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) ทั้งแบบที่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น (Probability Sampling) และแบบที่ไม่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น (No-Probability Sampling) ดังนี้

ในขั้นแรกจะทำการแบ่งมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครทั้งหมด 42 แห่ง (สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา, 2552) ออกเป็น 4 ประเภท โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. มหาวิทยาลัยสังกัดรัฐบาล
2. มหาวิทยาลัยเอกชน
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏ
4. มหาวิทยาลัยราชวมงคล

ในขั้นที่สองจะทำการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการนำชื่อของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ มาจับสลากออกมาจำนวน 8 มหาวิทยาลัย ได้แก่

1. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน
2. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

3. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
4. มหาวิทยาลัยศรีปทุม
5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
6. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
7. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
8. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

จากนั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยการกำหนดโควตา (Quota Sampling) แล้วเข้าไปเก็บข้อมูลทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนด มหาวิทยาลัยละ 50 คน โดยเข้าไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ในมหาวิทยาลัยที่จับฉลากได้ จนกระทั่งครบทั้ง 400 ตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษา “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยใช้คำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์

การวัดตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ลักษณะทางประชากร พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ลักษณะทางประชากร ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของเพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้รวมของครอบครัว สถานที่พักอาศัย และสถานภาพสมรสของบิดามารดา โดยกำหนดแบบให้เลือกตอบ โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามและระบุตามความเป็นจริง

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ในด้านต่างๆเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ 1) ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ 2) ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ 3) ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ 4) สถานที่เล่นเกมออนไลน์ 5) ประเภทเกมออนไลน์ 6) เหตุผลในการเล่นเกมออนไลน์ 7) ใครที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ 8) ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกม โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (ตะวันเศรษฐ์ เชนันันท์, 2549), (ธนพจน์ วิเศษสินธุ์, 2550) โดยวัดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยกำหนดแบบให้เลือกตอบ โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามและระบุตามความเป็นจริง

3. ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลกระทบท่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดย การให้คะแนนเป็นแบบ Likert Scale น้อยที่สุด = 1 คะแนนไปจนถึงมากที่สุด = 5 คะแนน การแปลความหมายข้อมูล ผู้วิจัยใช้การแปลความหมายดังนี้ $1.00 - 1.80 =$ ต่ำที่สุด, $1.81 - 2.60 =$ ต่ำ, $2.61 - 3.40 =$ ปานกลาง, $3.41 - 4.20 =$ มาก, $4.21 - 5.00 =$ มากที่สุด โดยแบ่งเป็นผลกระทบด้านต่างๆดังนี้

3.1 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพ ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพ การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลกระทบทงด้านสุขภาพต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547), (สิริวรรณ ปัญญาภาส, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3

ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.2 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่าย ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่าย การศึกษาด้านนี้เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลกระทบทงด้านค่าใช้จ่ายต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549), (อุษา บิ๊กกินส์และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.3 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษา ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษา การศึกษาด้านนี้เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลกระทบทงด้านการศึกษาต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (พงศ์ธร วงศ์ราววิทย์, 2550), (สิริวรรณ ปัญญาภาส, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.4 ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้ตอบแบบสอบถามกับครอบครัว ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของความสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์กับคนในครอบครัว เพื่อศึกษาถึงผลกระทบในส่วนของ การเปลี่ยนไปของความสัมพันธ์หลังจากมีการเล่นเกมออนไลน์กับบุคคลรอบตัว โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (จารวิ ชัยยืน, 2549), โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.5 ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้ตอบแบบสอบถามกับเพื่อน ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของความสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน เพื่อศึกษาถึงผลกระทบในส่วนของ การเปลี่ยนไปของความสัมพันธ์หลังจากมีการเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (ธนพจน์ วิเศษสินธุ์, 2550), (สิริวรรณ ปัญญาภาศ, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.6 ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้ตอบแบบสอบถามกับเพื่อนที่รู้จักในเกม ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของความสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนที่รู้จักในเกม เพื่อศึกษาถึงผลกระทบในส่วนของ การเปลี่ยนไปของความสัมพันธ์หลังจากมีการเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนที่รู้จักในเกม โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (อุษา บิ๊กกินส์และอมรรัตน์ อุดม

เรื่องเกียรติ, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.7 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลกระทบทางด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ ต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (วัชรกร เรื่องโรจน์วิชัย, 2550), ((ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547)) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.8 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลกระทบทางด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย ต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.9 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมนอนไลน์นั้นส่งผลกระทบด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (สิริวรรณ ปัญญาภาศ, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.10 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนัน ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนัน การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมนอนไลน์นั้นส่งผลกระทบด้านการพนัน ต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549), (วัชรกร เรืองโรจน์ วิชัย, 2550) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.11 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมนออนไลน์นั้นส่งผลกระทบบ้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (ชานินทร์ เสวกจันทร์, 2552), (ศราวุธ ศรีวิไล, 2549) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

3.12 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามในส่วนของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว การศึกษาด้านนี้ เป็นการศึกษาว่าการเล่นเกมนออนไลน์นั้นส่งผลกระทบบ้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร โดยปรับแนวคำถามจากงานวิจัยในอดีต (จารวิ ยั่งยืน, 2549), (ศราวุธ ศรีวิไล, 2549) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 5
เห็นด้วย	= 4
เฉยๆ	= 3
ไม่เห็นด้วย	= 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	= 1

การตรวจสอบคุณภาพ

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่เสร็จสมบูรณ์แล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) นอกจากนี้ผู้วิจัยนำ

แบบสอบถามที่จะใช้ไปทำการทดสอบก่อนการเก็บข้อมูลจริง (Pretest) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบว่าคำถามของแบบสอบถามสื่อความหมายตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการและมีความเหมาะสมหรือไม่ แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม เพื่อให้มีความชัดเจนและครอบคลุมวัตถุประสงค์มากที่สุด ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริงเมื่อทำการเก็บข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะทำการคำนวณค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือในส่วนของ ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ใน 12 ด้านเพื่อทดสอบความน่าเชื่อถือของมาตรวัดที่ใช้ในการวิจัยโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient Alpha) ของ Cronbach (วิเชียร เกตุสิงห์, 2537) โดยผลการทดสอบค่าความเชื่อมั่นในผลกระทบด้านต่างๆมีดังนี้ ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพ Alpha = .7466 2) ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่น Alpha = .9188 3) ด้านการศึกษา Alpha = .8584 4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว Alpha = .8680 5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน Alpha = .8375 6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม Alpha = .8391 7) ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ Alpha = .7561 8) ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย Alpha = .7851 9) ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน Alpha = .8701 10) ด้านการพนัน Alpha = .8796 11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง Alpha = .8077 และ 12) ด้านพฤติกรรม การเห็นแก่ตัว Alpha = .7035

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right]$$

α	แทน	ค่าความเชื่อมั่น
k	แทน	จำนวนของเครื่องมือวัด
$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมของค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
S_x^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างโดยเข้าไปเก็บรวบรวมข้อมูลในสถานศึกษาที่กำหนดไว้จนครบ 400 ตัวอย่าง

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยแล้ว จึงนำเอาแบบสอบถามมาลงรหัส (Coding) และประมวลผล เพื่อคำนวณหาค่าสถิติต่างๆที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป จากนั้นทำการวิเคราะห์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา (Descriptive Statistic Analysis) ผู้วิจัยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายข้อมูลด้านลักษณะประชากร พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์

2. การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic Analysis) ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression Analysis) เพื่อทดสอบอิทธิพลของตัวแปรอิสระ 1 ตัว ต่อตัวแปรตาม 1 ตัว และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อทดสอบอิทธิพลของกลุ่มตัวแปรอิสระที่มีผลต่อตัวแปรตาม 1 ตัว โดยจะเป็นการวิเคราะห์ในระดับพหุตัวแปร (Multivariate Analysis) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) แบบสำรวจ (Survey Research Method) ด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีอายุ 18-24 ปี ของสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนโดยการแจกแบบสอบถามให้แก่กลุ่มตัวอย่างในบริเวณมหาวิทยาลัย ตามเขตพื้นที่ที่ได้กำหนดไว้ในกรุงเทพมหานคร จากนั้นผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามที่มีคำตอบครบถ้วนสมบูรณ์จำนวน 400 ชุด มาทำการวิเคราะห์และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยสามารถแบ่งการรายงานผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เชิงพรรณนา ผู้วิจัยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และส่วนที่ 2 การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic Analysis) ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression Analysis) [SRA] และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) [MRA] เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การวิเคราะห์เชิงพรรณนา

1. ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

ในส่วนนี้เป็นการรายงานลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบไปด้วยเพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้รวมของครอบครัว สถานที่พักอาศัย และสถานภาพสมรสของบิดามารดา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 เพศ

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีจำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 56.00 และเป็นเพศหญิง จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	224	56.00
หญิง	176	44.00
รวม	400	100.00

1.2 อายุ

กลุ่มตัวอย่าง มีอายุน้อย 19.57 อายุต่ำสุดเท่ากับ 18 ปี อายุสูงสุดเท่ากับ 22 ปี ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.18 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนอายุน้อยของกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปร	จำนวน	ต่ำที่สุด	สูงที่สุด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน
					มาตรฐาน
อายุ (ปี)	400	18	22	19.57	1.18

1.3 รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน

กลุ่มตัวอย่างมีรายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 6,185.25 บาท รายรับสูงสุดอยู่ที่ 10,000 บาท และรายรับต่ำสุดอยู่ที่ 2,500 บาท ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1,239.03 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนเฉลี่ยรายรับจากผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปร	จำนวน	ต่ำที่สุด	สูงที่สุด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน
					มาตรฐาน
รายรับจากผู้ปกครอง	400	2,500	10,000	6,185.25	1,239.03

1.4 รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน

กลุ่มตัวอย่างมีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยอยู่ที่ 40,322.50 บาท โดยรายได้รวมของครอบครัวที่สูงที่สุดอยู่ที่ 100,000 บาท และรายได้ครอบครัวต่ำที่สุดอยู่ที่ 18,000 บาท ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 21,580.26 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนเฉลี่ยรายได้รวมของครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปร	จำนวน	ต่ำที่สุด	สูงที่สุด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน
					มาตรฐาน
รายได้ของครอบครัว	400	18,000	100,000	40,322.50	21,580.26

1.5 สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บิดามารดามีสถานภาพสมรส จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 39.00 รองลงมา คือ หย่าร้าง/แยกกันอยู่เป็นจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80 และเป็นหม้ายจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.30 ตามลำดับ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพสมรส

สถานภาพสมรส	จำนวน	ร้อยละ
สมรส	156	39.00
หย่าร้าง/แยกกันอยู่	135	33.80
หม้าย	109	27.30
รวม	400	100.00

1.6 สถานที่พักอาศัย

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ พักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยเป็นจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.30 รองลงมาคือพักอาศัยอยู่หอพักในมหาวิทยาลัยจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.80 รองลงมาคือพักอาศัยอยู่ที่บ้านกับบิดาและมารดาจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 รองลงมาคือพักอาศัยอยู่บ้านกับมารดาจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 รองลงมาคือพักอาศัยอยู่บ้านกับบิดาจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 รองลงมาคืออาศัยอยู่กับญาติที่บ้านจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 และอื่นๆจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 ตามลำดับดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละสถานที่พักอาศัยของกลุ่มตัวอย่าง

สถานที่พักอาศัย	จำนวน	ร้อยละ
อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย	161	40.30
อยู่หอพักในมหาวิทยาลัย	151	37.80
อยู่ที่บ้านกับบิดาและมารดา	48	12.00
อยู่ที่บ้านกับมารดา	14	3.50
อยู่ที่บ้านกับบิดา	12	3.00
อยู่ที่บ้านกับญาติ	8	2.00
อยู่บ้านคนเดียว	6	1.50
รวม	400	100.00

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

2.1 สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์

สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างได้ใช้บริการเล่นเกมส่วนใหญ่คือบ้าน จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 59.00 รองลงมาคือร้านอินเทอร์เน็ตจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.80 รองลงมาคือมหาวิทยาลัย จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.80 และอื่นๆ จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80 ตามลำดับ ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่เล่นเกม

สถานที่เล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
บ้านตนเอง	236	59.00
ร้านอินเทอร์เน็ต	147	36.80
มหาวิทยาลัย	131	32.80
หอพักมหาวิทยาลัย	59	14.80

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1

2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน

ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมนแต่ละครั้งสูงที่สุดคือ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาคือน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 รองลงมาคือ 3-5 ชั่วโมง จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.25 และมากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.25 ตามลำดับ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม

สถานภาพสมรส	จำนวน	ร้อยละ
1-2 ชั่วโมง	160	40.00
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	98	24.50
3-5 ชั่วโมง	93	23.25
มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป	49	12.25
รวม	400	100.00

2.3 ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์

ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยต่อสัปดาห์อยู่ที่ 5.51 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยจำนวนสูงสุดอยู่ที่ 28 ครั้งต่อสัปดาห์ และจำนวนต่ำสุดอยู่ที่ 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.40 ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยต่อสัปดาห์

ตัวแปร	จำนวน	ต่ำที่สุด	สูงที่สุด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
จำนวนการเล่นเกมเฉลี่ยต่อสัปดาห์	400	1	28	5.51	3.40

2.4 วันที่ในการเล่นเกมออนไลน์

วันที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมมากที่สุดได้แก่วันเสาร์-วันอาทิตย์ จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาคือทุกวัน จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.00 รองลงมาคือวันจันทร์-วันศุกร์จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 และวันหยุดนักขัตฤกษ์ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ตามลำดับ ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวันที่เล่นเกม

สถานที่เล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
วันเสาร์-อาทิตย์	181	45.00
ทุกวัน	132	33.00
วันจันทร์-ศุกร์	88	22.00
วันหยุดนักขัตฤกษ์	63	15.00

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

2.5 ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์

เวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่เวลา 20.01-24.00 จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 รองลงมาได้แก่เวลา 16.01-20.00 จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 รองลงมาได้แก่เวลา 12.01-16.00 จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.30 รองลงมาได้แก่เวลา 8.01-12.00 จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 และเวลา 00.01-8.00 จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.80 ตามลำดับ ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์

เวลาที่ใช้เล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
20.01-24.00	199	49.80
16.01-20.00	97	24.30
12.01-16.00	57	14.30
8.01-12.00	36	9.00
00.01-8.00	11	2.80
รวม	400	100.00

2.6 ประเภทเกมที่เล่น

ประเภทของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมากที่สุดได้แก่ประเภทเกมผจญภัย จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80 รองลงมาได้แก่ประเภทเกมแอ็คชั่น จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 รองลงมาได้แก่ประเภทเกมสวมบทบาทของตัวละคร จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.80 รองลงมาได้แก่ประเภทเกมการยิงจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.30 รองลงมาได้แก่ประเภทเกมต่อสู้จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.80 รองลงมาประเภทเกมกลยุทธ์การวางแผนรอบจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 รองลงมาได้แก่ประเภทเกมการจำลองสถานการณ์จำนวน 81 คิดเป็นร้อยละ 20.30 และ ประเภทเกมเลี้ยงสัตว์จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.50 ตามลำดับ ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของเกมที่ใช้เล่น

ประเภทเกม	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทเกมผจญภัย	135	33.80
ประเภทเกมแอ็คชั่น	121	30.30
ประเภทเกมสวมบทบาทของตัวละคร	119	29.80
ประเภทเกมการยิง	109	27.30
ประเภทเกมต่อสู้	99	24.80
ประเภทเกมกลยุทธ์การวางแผนรอบ	83	20.80
ประเภทเกมการจำลองสถานการณ์	81	20.30
ประเภทเลี้ยงสัตว์	58	14.50

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

2.7 ผู้ร่วมเล่นเกม

กลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์กับบุคคลมากที่สุดได้แก่เล่นคนเดียวจำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.30 รองลงมาได้แก่เล่นกับเพื่อนจำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 54.50 รองลงมาได้แก่เล่นกับพี่/น้องจำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 รองลงมาได้แก่เล่นกับเพื่อนในสังคมออนไลน์ จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 รองลงมาได้แก่เล่นกับผู้ปกครองจำนวน 63

คนคิดเป็นร้อยละ 15.80 และเล่นกับบุคคลอื่นๆจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 ตามลำดับ ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคคลที่กลุ่มตัวอย่างที่ร่วมเล่นเกมด้วย

บุคคลที่ร่วมเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
คนเดียว	257	64.30
เพื่อน	218	54.50
พี่น้อง	97	24.30
เพื่อนในสังคมออนไลน์	86	21.50
ผู้ปกครอง	63	15.80
แฟน	60	15.30

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

2.8 เหตุผลพิจารณาเลือกเกมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมโดยพิจารณาจากเป็นเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบ เล่นแล้วสนุกมากที่สุดจำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 74.80 รองลงมาได้แก่เนื้อหาและวิธีการเล่นเกมออนไลน์และเป็นเกมที่ได้รับความนิยมเท่ากันจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 รองลงมาได้แก่คำแนะนำของเพื่อน พี่น้อง 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.30 และได้รับอนุญาต เห็นชอบจากผู้ปกครอง 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 เท่ากัน ตามลำดับ ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพิจารณาเลือกเล่นเกม

เหตุผลในการเลือกเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
เป็นเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบแล้วสนุก	299	74.80
เนื้อหาและวิธีการเล่นเกมออนไลน์	110	27.50
เป็นเกมที่ได้รับความนิยม	110	27.50
คำแนะนำของเพื่อน พี่น้อง	109	27.30
ได้รับอนุญาต เห็นชอบจากผู้ปกครอง	36	9.00

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

2.9 เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์

เหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่พักผ่อน หาอะไรทำเล่นๆ ขามว่างจำนวน 341 คน คิดเป็นร้อยละ 85.30 รองลงมาได้แก่เพื่อแข่งขัน ทำประลองกับผู้อื่นจำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.80 รองลงมาได้แก่ได้พบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกมจำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 รองลงมาได้แก่เพื่อปฏิบัติการกิจตาม Quest หรือ Mission เพื่อสะสมคะแนนต่างๆภายในเกมจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.30 รองลงมาได้แก่ตั้งกลุ่ม สมาคม หรือ สร้างสังคมย่อยๆ ภายในเกมจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 และเพื่อนำข้อมูลไปหารายได้หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกมจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.50 ตามลำดับ ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพิจารณาเลือกเล่นเกม

เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
พักผ่อน หาอะไรทำเล่นๆ ขามว่าง	341	85.30
เพื่อแข่งขัน ทำประลองกับผู้อื่น	91	22.80
ได้พบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม	78	19.50
ปฏิบัติการกิจตาม Quest หรือ Mission เพื่อสะสมคะแนนต่างๆ	76	19.30
ตั้งกลุ่ม สมาคม หรือ สร้างสังคมย่อยๆ ภายในเกม	57	14.00
เพื่อนำข้อมูลไปหารายได้หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม	42	10.50

2.10 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนมากที่สุดคือน้อยกว่า 50 บาทจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 รองลงมาได้แก่มากกว่า 200 บาทจำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.30 รองลงมาได้แก่ 101-200 บาท จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.80 และ50-100 บาท จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 ตามลำดับ ดังตารางที่ 17

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมน

ค่าใช้จ่าย	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 50 บาท	138	34.50
มากกว่า 200 บาท	113	28.30
101-200 บาท	79	19.80
50-100 บาท	70	17.50
รวม	400	100.00

2.11 รายชื่อเกมนออนไลน์

เกมนออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมากที่สุดคือ Dot A จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 รองลงมาคือ Audition จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.75 รองลงมาคือ Pangyaจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.00 รองลงมาคือ Ragnarokจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 รองลงมาได้แก่ เกมอื่นๆจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ5.00 รองลงมาได้แก่ Yulgang จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.75 รองลงมาได้แก่ Adayจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75 รองลงมาได้แก่ MapleStoryจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ3.25 รองลงมาได้แก่ Raycityจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.75 รองลงมาได้แก่ Dragonigaจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 รองลงมาได้แก่ Dekaron,Xshot, FightYo, Xdition, Twelve Sky 2จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ1.50 รองลงมาได้แก่ Tartaros Online, Last Chaos, Fifa จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30 รองลงมาได้แก่ Fanta Tennisจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.80 รองลงมาได้แก่ Nine Hero, King of Kings III Online จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50 และ Granado Espada,Yulgang,Boomz- Special Force จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.30 ตามลำดับ ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่น

เกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
Dot A	140	35.00
.Audition	51	12.75
Pangya	44	11.00
Ragnarok	24	6.00
Facebook	20	5.00
Yulgang	19	4.75
Aday	15	3.75
MapleStory	13	3.25
Raycity	11	2.75
Dragoniga	8	2.00
Twelve Sky 2	6	1.50
Xdition	6	1.50
FightYo	6	1.50
Dekaron	6	1.50
Xshot	6	1.50
Tartaros Online	5	1.30
Last Chaos	5	1.30
Fifa	5	1.30
Fanta Tennis	3	0.80
Nine Hero	2	0.50
King of Kings III Online	2	0.50
Granado Espada	1	0.30
Yulgang	1	0.30
Boomz- Special Force	1	0.30
รวม	400	100.00

3. ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 12 ด้าน โดยสามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับผลกระทบด้านต่างๆดังนี้

3.1 ผลกระทบทางด้านสุขภาพ

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านสุขภาพ โดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .66 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านสุขภาพในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “ท่านรู้สึกกระคายเคืองหรือปวดตาเมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆ”พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่.86 “ในระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ท่านรู้สึกปวดศีรษะ คอ และกล้ามเนื้อ”พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.67)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่.88 “ท่านรู้สึกว่าตนเองไม่ค่อยได้ออกกำลังกายหรือทำกิจกรรมต่างๆ”พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.81)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.02 “ท่านต้องเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ทำให้เวลาในการพักผ่อนน้อยลง” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.68)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.07 “เกมออนไลน์ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินจนลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา”พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.50)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.17 ดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์
ทางด้านสุขภาพ

(n=400)

ข้อความ	ส่วนเบี่ยงเบน		การแปลผล
	ค่าเฉลี่ย	มาตรฐาน	
1) ท่านรู้สึกกระตือรือร้นหรือปวดตาเมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆ	3.83	.86	สูง
2) ในระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ท่านรู้สึกปวดศีรษะ คอ และกล้ามเนื้อ	3.67	.88	สูง
3) ท่านรู้สึกว่าตนเองไม่ค่อยได้ออกกำลังกายหรือทำกิจกรรมต่างๆ	3.81	1.02	สูง
4) ท่านต้องเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ทำให้เวลาในการพักผ่อนน้อยลง	3.68	1.07	สูง
5) เกมออนไลน์ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินจนลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	3.50	1.17	สูง
สรุปผลกระทบด้านสุขภาพ	3.69	.66	สูง

3.2 ผลกระทบทางด้านการใช้จ่าย

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการใช้จ่ายโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.09) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .85 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านการใช้จ่าย ในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “ปัจจุบันค่าใช้จ่ายในการเริ่มต้นเล่นเกมออนไลน์ยังค่อนข้างสูง” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.15) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.23 “ท่านคิดว่ามีค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์มากเมื่อเทียบกับรายรับของท่าน” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.09) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.30 “ท่านนำเงินที่เหลืออยู่มาใช้ในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเก็บออมหรือเพื่อทำกิจกรรมอื่นๆ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.07) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.25 “ท่านมีปัญหาเกี่ยวกับทางบ้านเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.07) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.33 “ท่านมีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายไม่เพียงพอ

เนื่องจากต้องใช้เงินแลกเปลี่ยนกับไอเทมหรือสิ่งของต่างๆในเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.11)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.31ดังตารางที่ 20

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านค่าใช้จ่าย

				(n=400)
ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผลข้อมูล	
1) ปัจจุบันค่าใช้จ่ายในการเริ่มต้นเล่นเกมออนไลน์ยังค่อนข้างสูง	3.15	1.23	ปานกลาง	
2) ท่านคิดว่ามีค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์มากเมื่อเทียบกับรายรับของท่าน	3.09	1.30	ปานกลาง	
3) ท่านนำเงินที่เหลืออยู่มาใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเก็บออมหรือเพื่อกิจกรรมอื่นๆ	3.07	1.25	ปานกลาง	
4) ท่านมีปัญหาเกี่ยวกับที่บ้านหรือผู้ปกครองเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์	3.07	1.33	ปานกลาง	
5) ท่านมีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายไม่เพียงพอเนื่องจากต้องใช้เงินแลกเปลี่ยนกับไอเทมหรือสิ่งของต่างๆในเกมออนไลน์	3.11	1.31	ปานกลาง	
สรุปผลกระทบด้านค่าใช้จ่าย	3.09	.85	ปานกลาง	

3.3 ผลกระทบทางด้านการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .96 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านการศึกษาในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “ท่านคิดว่าเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.62)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.12 “ท่านเคยขาดเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับ

ผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.25)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.41 “ท่านเคยส่งงานไม่ทันเพราะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.34)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.38 “ท่านใช้เวลาที่ต้องใช้ในการทบทวนบทเรียนไปเล่นเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.51)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.30 “ท่านมักจะไม่มีสมาธิในการเรียนเพราะคิดถึงเรื่องเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.42)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.32 “ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ต่อวันหมดไปในการเล่นเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.50)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.31 ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการศึกษา

(n=400)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผลข้อมูล
1) ท่านคิดว่าเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง	3.62	1.12	สูง
2) ท่านเคยขาดเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์	3.25	1.41	ปานกลาง
3) ท่านส่งงานไม่ทันเพราะใช้เวลาเพื่อเล่นเกมออนไลน์มากกว่า	3.34	1.38	ปานกลาง
4) ท่านใช้เวลาที่ต้องใช้ในการทบทวนบทเรียนไปเล่นเกมออนไลน์	3.51	1.30	สูง
5) ท่านมักจะไม่มีสมาธิในการเรียนเพราะคิดถึงเรื่องเกมออนไลน์	3.42	1.32	สูง
6) ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ต่อวันหมดไปในการเล่นเกมออนไลน์	3.50	1.31	สูง
รวมผลกระทบทางด้านการศึกษา	3.44	.96	สูง

3.4 ผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .96 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “ผู้ปกครองมักบ่นถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของท่านให้ผู้อื่นฟังเสมอ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.87)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.16 “ท่านใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวน้อยลง” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.83)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.12 “ท่านเคยทะเลาะกับคนในครอบครัวเนื่องจากคนในครอบครัวของท่านห้ามไม่ให้ท่านเล่นเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.59)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.40 “ท่านโกหกเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของท่านกับคนในครอบครัว” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.80)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.26 “ท่านเคยทะเลาะกับที่บ้านหรือผู้ปกครองอันเนื่องมาจากปัญหาเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.80)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.31 ดังตารางที่

22

ตารางที่ 22 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์
ทางด้านการสัมพันธ์ในครอบครัว

(n= 400)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	การแปลผล ข้อมูล
1) ผู้ปกครองมักบ่นถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของท่านให้ผู้อื่นฟังเสมอ	3.87	1.16	สูง
2) ท่านใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวน้อยลง	3.83	1.12	สูง
3) ท่านทะเลาะเถียงกับคนในครอบครัวเนื่องจากคนในครอบครัวของท่านห้ามไม่ให้ท่านเล่นเกมออนไลน์	3.59	1.40	สูง
4) ท่านโกหกเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของท่านกับครอบครัว	3.80	1.26	สูง
5) ท่านทะเลาะเถียงกับที่บ้านหรือผู้ปกครองอันเนื่องมาจากปัญหาเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์	3.80	1.31	สูง
สรุปผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	3.43	.96	สูง

3.5 ผลกระทบทางด้านการสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน โดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .96 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “ท่านรู้สึกหงุดหงิดเมื่อเพื่อนของท่านชวนท่านไปทำกิจกรรมอย่างอื่นในขณะที่ท่านกำลังเล่นเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.48) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 1.32 “เนื่องจากต้องการเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ท่านจึงพบบปะกับเพื่อนๆ น้อยลง” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.30 “เกมออนไลน์ทำลายความสามัคคีในหมู่เพื่อนของท่าน” พบว่ากลุ่ม

ตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.37)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.40 “ท่านทะเลาะกับเพื่อนของท่านเสมอ เนื่องจากการที่ท่านใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.39)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.26 “เพื่อนของท่านมักจะบ่นถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของท่านให้ผู้อื่นฟังเสมอ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.36)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.28 ดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน

(n=400)			
ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผลข้อมูล
1) ท่านรู้สึกหงุดหงิดเมื่อเพื่อนของท่านชวนท่านไปทำกิจกรรมอย่างอื่นในขณะที่ท่านกำลังเล่นเกมออนไลน์	3.48	1.32	สูง
2) เนื่องจากต้องการเล่นเกมออนไลน์ท่านจึงพบบปะกับเพื่อนๆ น้อยลง	3.56	1.30	สูง
3) เกมออนไลน์ทำลายความสามัคคีในหมู่เพื่อนของท่าน	3.37	1.40	ปานกลาง
4) ท่านทะเลาะกับเพื่อนของท่านเสมอ เนื่องจากการที่ท่านใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์	3.39	1.26	ปานกลาง
5) เพื่อนของท่านมักจะบ่นถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของท่านให้ผู้อื่นฟังเสมอ	3.36	1.28	ปานกลาง
สรุปผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน	3.43	.96	สูง

3.6 ผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40) ส่วน

เบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .95 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “เพื่อนในเกมออนไลน์ของท่านมักจะนัดท่านเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเวลาเรียน” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.43 “ท่านเล่นเกมตลอดทั้งคืน เนื่องจากเพื่อนในเกมของท่านเล่นในเวลาเรียน” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.38) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.35 “เมื่อทีมฝ่ายตรงข้ามชนะท่านมักจะโมโหเพื่อนๆ ในทีมที่เล่นไม่ดี” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.36) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.36 “ท่านมักจะทำตามคำสั่งของเพื่อนในเกม เพื่อแลกกับการเข้าร่วมทีมในการเล่นเกมนออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.36) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.39 “เพื่อนในสังคมเกมออนไลน์มีพฤติกรรมไม่น่าไว้วางใจ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบโดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 1.36 ดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม

(n=400)			
ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผลข้อมูล
1) เพื่อนในเกมของท่านมักจะนัดท่านเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเวลาเรียน	3.35	1.43	ปานกลาง
2) ท่านเล่นเกมตลอดคืนเนื่องจากเพื่อนในเกมของท่านเล่นเวลาเรียน	3.38	1.35	ปานกลาง
3) เมื่อทีมฝ่ายตรงข้ามชนะท่านมักจะโมโหเพื่อนๆ ในทีมที่เล่นไม่ดี	3.36	1.36	ปานกลาง
4) ท่านมักจะทำตามคำสั่งของเพื่อนในเกม เพื่อแลกกับการเข้าร่วมทีมในการเล่นเกมนออนไลน์	3.36	1.39	ปานกลาง
5) เพื่อนในสังคมเกมออนไลน์มีพฤติกรรมไม่น่าไว้วางใจ	3.58	1.36	สูง
สรุปผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม	3.40	.95	ปานกลาง

3.7 ผลกระทบทางด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ โดยรวมอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.72) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .81 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “เมื่อท่านแพ้ ท่านมักจะพูดจาไม่ดีกับเพื่อนๆ ในทีมที่เล่นไม่ดี” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.47)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.33 “ขณะเล่นเกมหากมีการสนทนา ระหว่างการเล่นเกimdด้วยถ้อยคำไม่สุภาพท่านจะตอบกลับด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพเช่นเดียวกัน” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.36)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.20“ท่านมักจะกล่าวอุทานด้วยถ้อยคำไม่สุภาพออกมาเสมอๆในขณะที่เล่นเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.52)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.25“ท่านมักจะลอกเลียนภาษาพูด ภาษาเขียนที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างเล่นเกมออนไลน์มาใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.23 “ท่านใช้คำพูดที่ไม่สุภาพพูดกับผู้ที่พบเจอในชีวิตประจำวันเสมอๆ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.33)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.41 ดังตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์
ทางด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ

(n=400)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	การแปล ผลข้อมูล
1) เมื่อท่านแพ้ท่านมักจะพุดจาไม่ดีกับเพื่อนๆในทีม ที่เล่นไม่ดี	3.47	1.33	สูง
2) ขณะเล่นเกมหากมีการสนทนาด้วยถ้อยคำไม่ สุภาพท่านจะตอบกลับด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพ เช่นเดียวกัน	3.36	1.20	ปานกลาง
3) ท่านมักจะกล่าวอุทานด้วยถ้อยคำไม่สุภาพ ในขณะที่เล่นเกมออนไลน์	3.52	1.25	สูง
4) ท่านมักจะลอกเลียนภาษาพูด ภาษาเขียนที่ใช้ใน การสื่อสารระหว่างเล่นเกมออนไลน์มาใช้ในการ สื่อสารในชีวิตประจำวัน	3.50	1.23	สูง
5) ท่านใช้คำพูดที่ไม่สุภาพพุดกับผู้ที่พบเจอใน ชีวิตประจำวันเสมอๆ	3.33	1.41	ปานกลาง
สรุปผลกระทบด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ	3.72	.81	สูง

3.8 ผลกระทบทางด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านทะเลาะวิวาท
จนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.38) ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .95 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจน
ตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “ท่านเคยต่อสู้กับผู้อื่น เมื่อท่านถูกทำทนาย
หรือถูกขู่เข้า” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.34)ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.30 “ถ้าใครพุดจา เยาะเย้ยท่าน ท่านจะตบหน้า หรือต่อปากต่อคำทันที”
พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.27)ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐานอยู่ที่1.20 “เมื่อทีมฝ่ายตรงข้ามชนะท่านมักจะโมโหเพื่อนๆในทีมที่เล่นไม่ดี” พบว่ากลุ่ม
ตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.42)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.29“ถ้า

ท่านเจอเพื่อนที่ท่านไม่ชอบมาขึ้นขวางทางท่านจะไม่หลบไปทางอื่น” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.43)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.41 “เมื่อมีเพื่อนมาพูดตักเตือนท่าน ท่านจะหงุดหงิดและต่อว่ากลับทันที” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.48)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.35ดังตารางที่ 26

ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย

(n=400)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	การแปลผล ข้อมูล
1) ท่านเคยต่อสู้กับผู้อื่น เมื่อท่านถูกทำร้ายหรือถูก ขู่เข้า	3.34	1.30	ปานกลาง
2) ถ้าใครพูดจาเยาะเย้ยท่าน ท่านจะตบหน้าหรือตอ ปากต่อคำทันที	3.27	1.20	ปานกลาง
3) เมื่อทีมฝ่ายตรงข้ามชนะท่านมักจะโมโหเพื่อนๆ ในทีมที่เล่นไม่ดี	3.42	1.29	สูง
4) ถ้าเจอเพื่อนที่ไม่ชอบมาขึ้นขวางทางท่านจะไม่ หลบไปทางอื่น	3.43	1.41	สูง
5) เมื่อเพื่อนมาพูดตักเตือน ท่านจะหงุดหงิดและ ต่อว่ากลับทันที	3.48	1.35	สูง
สรุปผลกระทบทางด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเอง หรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย	3.38	.95	ปานกลาง

3.9 ผลกระทบทางด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน โดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .71 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “ท่านมักจะเสียค่าใช้จ่ายไปกับซื้อสินค้าเกี่ยวกับการเล่นเกมจากผู้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันเสมอ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่

ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.58)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.12 “ท่านมีความรู้สึกว่าคุณที่รู้จักโดยการเล่นเกมออนไลน์มีความไม่น่าเชื่อถือและไม่สมควรแก่การไว้วางใจ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.58)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่1.11 “ท่านเคยได้รับการชักชวนให้โอนเงินผ่านทางธนาคารเพื่อแลกกับการซื้อสินค้าในเกมจากเพื่อนที่รู้จักผ่านเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.47)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.31“ท่านมักจะถูกชักชวนให้ไปรวมกิจกรรมต่างๆนอกสถานที่กับเพื่อนที่รู้จักกันทางเกมออนไลน์” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.47) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.29 “ท่านคิดว่าการซื้อของเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากเพื่อนในเกม เป็นสิ่งที่ไม่ปลอดภัย” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.38) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.36 ดังตารางที่ 27

ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ทางด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน

(n=400)				
ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผลข้อมูล	
1) ท่านมักจะเสียค่าใช้จ่ายไปกับซื้อสินค้าเกี่ยวกับการเล่นเกมจากผู้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันเสมอ	3.58	1.12	สูง	
2) ท่านมีความรู้สึกว่าคุณที่รู้จักโดยการเล่นเกมออนไลน์มีความไม่น่าเชื่อถือและไม่สมควรแก่การไว้วางใจ	3.58	1.11	สูง	
3) ท่านเคยได้รับการชักชวนให้โอนเงินผ่านทางธนาคารเพื่อแลกกับการซื้อสินค้าในเกมจากเพื่อนที่รู้จักผ่านเกมออนไลน์	3.47	1.31	สูง	
4) ท่านมักจะถูกชักชวนให้ไปรวมกิจกรรมต่างๆนอกสถานที่กับเพื่อนที่รู้จักกันทางเกมออนไลน์	3.47	1.29	สูง	
5) ท่านคิดว่าการซื้อของเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากเพื่อนในเกม เป็นสิ่งที่ไม่ปลอดภัย	3.38	1.36	ปานกลาง	
สรุปผลกระทบทางด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน	3.49	.71	สูง	

3.10 ผลกระทบทางด้านการพนัน

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการพนันโดยรวมอยู่ในระดับปานสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .80 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านการพนันในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ “บางครั้งท่านจะพูดท้าทายให้เพื่อนแข่งกันกับท่านในเรื่องต่างๆ (เพราะเขาเคยท้าทายท่านมาก่อน)” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.22 “ท่านมักจะแข่งกันกับเพื่อนโดยมีรางวัลแลกเปลี่ยนหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ชนะ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.19 “ท่านคิดว่าการแข่งกันเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนโดยมีรางวัลตอบแทนเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นเร้าใจและสนุกสนาน” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 1.17 “ท่านมักจะเสียเงินหรือสิ่งของให้แก่ผู้ที่เล่นเกมชนะท่าน เช่น ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตสินค้าในเกมต่างๆ เป็นต้น” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.24 “หากท่านเล่นเกมออนไลน์แพ้เพื่อน ท่านมักจะมีการทำทนายให้เพื่อนแข่งกับท่านจนกว่าท่านจะได้รับชัยชนะ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.15 ดังตารางที่ 28

ตารางที่ 28 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์
ทางด้านการพนัน

(n=400)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	การแปล ผลข้อมูล
1) บางครั้งท่านจะพูดทำทนายให้เพื่อนแข่งขันกับท่าน ในเรื่องต่างๆ(เพราะเขาเคยทำทนายท่านมาก่อน)	3.45	1.22	สูง
2) ท่านมักจะแข่งขันกับเพื่อน โดยมีรางวัลแลกเปลี่ยน หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ชนะ	3.49	1.19	สูง
3) ท่านคิดว่าการแข่งขันเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน โดยมีรางวัลตอบแทนเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นเร้าใจ และสนุกสนาน	3.64	1.17	สูง
4) ท่านมักจะเสียเงินหรือสิ่งของให้แก่ผู้ที่เล่นเกมชนะ ท่าน เช่น ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต สินค้าในเกมต่างๆ เป็นต้น	3.39	1.24	ปานกลาง
5) หากท่านเล่นเกมออนไลน์แพ้เพื่อน ท่านจะมีการ ทำทนายให้เพื่อนแข่งกับท่านจนกว่าท่านจะได้รับชัย ชนะ	3.75	1.15	สูง
สรุปผลกระทบทางด้านการพนัน	3.54	.80	สูง

3.11 ผลกระทบทางด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงโดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .60 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงในแต่ละข้อได้ดังนี้คือ“ท่านมักจะโกรธบ่อยๆ จนเฉียวได้โดยง่าย” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.71)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.15“ท่านรู้สึกอารมณ์เปลี่ยนแปลงบ่อย ควบคุมไม่ค่อยได้” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.66)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.13“ถ้าท่านไม่พอใจใคร ท่านมักจะกระแทกของ

ให้มีเสียงดัง” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.78)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.12“ถ้าใครหัวเราะเยาะท่าน ท่านจะขว้างของใส่คนนั้นถ้ามีของอยู่ในมือ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.88)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.16“ถ้าใครทำของของท่านเสียหาย ท่านมักจะใช้คำพูดที่ไม่ดีกับเขา” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.75)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.11“เมื่อท่านโกรธ ท่านมักจะทำลายสิ่งของของผู้อื่น” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.87)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.17 ดังตารางที่ 29

ตารางที่ 29 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์
ทางด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง

(n=400)			
ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	การแปล ผลข้อมูล
1) ท่านมักจะโกรธบ่อยๆ จนเฉียวได้โดยง่าย	3.71	1.15	สูง
2) ท่านรู้สึกอารมณ์เปลี่ยนแปลงบ่อย ควบคุมไม่ค่อยได้	3.66	1.13	สูง
3) ถ้าท่านไม่พอใจใคร ท่านมักจะกระแทกของให้มีเสียงดัง	3.78	1.12	สูง
4) ถ้าใครหัวเราะเยาะท่าน ท่านจะขว้างของใส่คนนั้นถ้ามีของอยู่ในมือ	3.88	1.16	สูง
5) ถ้าใครทำของของท่านเสียหาย ท่านมักจะใช้คำพูดที่ไม่ดีกับเขา	3.75	1.11	สูง
6) เมื่อท่านโกรธ ท่านมักจะทำลายสิ่งของของผู้อื่น	3.87	1.17	สูง
สรุปผลกระทบทางด้านความก้าวร้าว และการใช้ความรุนแรง	3.77	.60	สูง

3.12 ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว

กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านพฤติกรรม
การเห็นแก่ตัว โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.11) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่
.91 โดยสามารถอธิบายรายละเอียดผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงในแต่ละข้อ

ได้ดังนี้คือ“หากหลายๆคนต้องการดูของสิ่งเดียวกัน ท่านมักจะดึงของสิ่งนั้นมาดูก่อนเพื่อนๆ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.43)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.30 “ท่านเคยแอบหยิบของของผู้อื่น เมื่อไม่มีคนเห็น” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.46)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.32 “ถ้าเพื่อนมายืมของใช้ของท่าน ท่านมักจะปฏิเสธ” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ2.28)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.48 “เมื่อท่านเล่นเกมออนไลน์แพ้ฝ่ายตรงข้าม ท่านมักจะคิดว่าเพื่อนในทีมท่านเล่นไม่ดี” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ3.05)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.42” พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55)ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่1.40ดังตารางที่ 30

ตารางที่ 30 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ทางด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว

ข้อความ	(n=400)		
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผลข้อมูล
1) หากหลายคนต้องการดูของสิ่งเดียวกัน ท่านมักจะดึงของสิ่งนั้นมาดูก่อนเพื่อนๆ	3.43	1.30	สูง
2) ท่านเคยแอบหยิบของของผู้อื่น เมื่อไม่มีคนเห็น	3.46	1.32	สูง
3) ถ้าถ้าเพื่อนมายืมของใช้ของท่าน ท่านมักจะปฏิเสธ	3.28	1.48	ปานกลาง
4) เมื่อท่านเล่นเกมออนไลน์แพ้ฝ่ายตรงข้าม ท่านมักจะคิดว่าเพื่อนในทีมท่านเล่นไม่ดี	3.05	1.42	ปานกลาง
5) ถ้าท่านยืมของใช้ของเพื่อน แล้วเพื่อนไม่ให้ ท่านจะรู้สึกไม่พอใจ	3.55	1.40	สูง
สรุปผลกระทบทางด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว	3.11	.91	ปานกลาง

การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน

ในส่วนนี้เป็นการนำเสนอผลการศึกษา “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร” ซึ่งเป็นการตอบวัตถุประสงค์การวิจัย โดยผู้วิจัยใช้

การวิเคราะห์ถดถอยแบบง่าย (Simple Regression Analysis)[SRA] และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) [MRA] ตามที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.05 ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่ ทั้งนี้ในการวิเคราะห์การถดถอยมีข้อกำหนดว่าตัวแปรที่นำมาวิเคราะห์นั้นจะต้องเป็นตัวแปรระดับจัดช่วง (Interval) ขึ้นไป หากมีตัวแปรใดที่ต่ำกว่าระดับจัดช่วงจะต้องแปลงค่าให้เป็นตัวแปรหุ่น (Dummy Variable) ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้มีตัวแปรอิสระที่จะต้องแปลงให้เป็นตัวแปรหุ่นจำนวน 3 ตัวแปร ได้แก่ เพศ สถานภาพสมรสของบิดามารดา และสถานที่พักอาศัย โดยผู้วิจัยกำหนดให้กลุ่มที่ผู้วิจัยสนใจศึกษามีค่าเท่ากับ 1 ส่วนกลุ่มอื่นมีค่าเท่ากับ 0 ดังนี้

เพศ	กำหนดให้ 1 คือเพศชาย 0 คือเพศหญิง
สถานภาพสมรสของบิดามารดา	กำหนดให้ 1 คือ สมรส 0 คือ หม้าย/หย่า/แยก
สถานที่พักอาศัย	กำหนดให้ 1 คือ อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย 0 คือ อื่นๆ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบเงื่อนไขของการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณใน 5 ประเด็น (Hair *et al.* 1992: 38-43; Cooper and Schindler, 2001: 579-580) คือ 1) ตัวแปรตามและตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเชิงเส้นตรง 2) ค่าแปรปรวนของค่าเคลื่อนคลาดเป็นค่าคงที่ 3) ค่าเคลื่อนคลาดเป็นอิสระต่อกัน 4) ค่าเคลื่อนคลาดมีการแจกแจงแบบปกติ และ 5) ตัวแปรอิสระแต่ละตัวจะต้องไม่มีความสัมพันธ์ในระดับสูง เพื่อป้องกันการเกิดปัญหาที่เรียกว่าความสัมพันธ์พหุคูณเชิงเส้น (Multicollinearity) ซึ่งจากผลการตรวจสอบพบว่าข้อมูลเป็นไปตามเงื่อนไขการวิเคราะห์การถดถอยทุกประเด็น กล่าวคือ 1) ตัวแปรตามและตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง (จากผลการตรวจสอบแผนภาพการกระจายพบว่าตัวแปรอิสระทุกตัวมีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับตัวแปรตาม) 2) ค่าแปรปรวนของค่าเคลื่อนคลาดเป็นค่าคงที่ (จากผลการตรวจสอบแผนภาพการกระจายของค่าเคลื่อนคลาดพบว่าค่าแปรปรวนของค่าเคลื่อนคลาดเป็นค่าคงที่ทุกค่าของตัวแปรอิสระ) 3) ค่าเคลื่อนคลาดเป็นอิสระต่อกัน (จากผลการทดสอบค่า Durbin-Watson ของตัวแปรอิสระทุกตัวอยู่ระหว่าง 1.502 - 1.994 ซึ่งค่าดังกล่าวอยู่ในช่วง 1.5 ถึง 2.5 แสดงว่าค่าเคลื่อนคลาดเป็นอิสระต่อกัน) 4) ค่าเคลื่อนคลาดมีการแจกแจงแบบปกติโดยวัดจากแผนภาพฮิสโตแกรมของค่า

คลาดเคลื่อนและการลงจุดความน่าจะเป็นของค่าเคลื่อนคลาดพบว่าค่าเคลื่อนคลาดของตัวแปรอิสระทุกตัวมีการแจกแจงแบบปกติ และ 5) ตัวแปรอิสระแต่ละตัวจะต้องไม่มีความสัมพันธ์ในระดับสูงกล่าวคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระแต่ละคู่ไม่ควรเกิน 0.80 ซึ่งจากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระแต่ละคู่ พบว่าไม่มีตัวแปรคู่ใดมีความสัมพันธ์เกิน 0.80 (ดังภาคผนวก) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสามารถใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติ (Enter) ในการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ได้ โดยไม่เกิดปัญหาความสัมพันธ์พหุร่วมเชิงเส้น โดยมีผลการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุเพื่อทดสอบสมมติฐานดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรมีอิทธิพลต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากร สามารถร่วมกันอธิบายความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 10.3 (Adjusted $R^2 = .103$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวที่มีอิทธิพลกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาและสถานที่พักอาศัย ซึ่งอายุและสถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยอายุมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .144 ($\beta = .144$) และสถานภาพสมรสของบิดามีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.156 ($\beta = -.156$) ในขณะที่เพศ รายรับจากผู้ปกครองและสถานที่พักอาศัยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .124 ($\beta = .124$) ในขณะที่รายรับจากผู้ปกครองมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .118 ($\beta = .118$) และสถานที่พักอาศัยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .100 ($\beta = .100$) กล่าวคือเพศ อายุ รายรับจากครอบครัวและสถานที่พักอาศัย มีอิทธิพลในเชิงบวกกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย มีอายุเฉลี่ยสูง มีรายรับจากครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงและมีสถานที่พักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยจะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีอิทธิพลในเชิงลบกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรสอื่นๆอันได้แก่ หย่าร้าง, แยกกันอยู่จะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 31

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรมีอิทธิพลต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1. เพศ (ชาย = 1)	.847	.124	2.532	.012*
2. อายุ	.413	.144	2.938	.003**
3. รายรับจากผู้ปกครอง	.074	.118	2.399	.017*
4. รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	3.91E-06	.025	.500	.617
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-1.092	-.156	-3.164	.002**
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.703	.100	2.036	.042*
R = 0.342, Adjusted R ² = .103, F = 8.657, Sig. F = .000**				

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานที่ 2 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 10.3 ($R^2 = .103$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .320 ($\beta = .320$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมนอนไลน์สูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 32

ตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อ
ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่
กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.048	.320	6.744	.000**
R = .320, R ² = .103, F = 45.476, Sig. F = .000**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลรวมที่กล่าวมาข้างต้นสามารถแยกอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

สมมติฐานย่อยที่ 2.1 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 2.3 (R² = .023) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .151 (β = .151) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านสุขภาพสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 33

ตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.029	.151	3.042	.003**
R = .151, R ² = .023, F = 9.252, Sig. F = .003**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.2 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 5.9 ($R^2 = .059$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .242 ($\beta = .242$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 34

ตารางที่ 34 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.061	.242	4.981	.000**
R = .242, R ² = .059, F = 24.809, Sig. F = .000**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.3 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 10.9 ($R^2 = .109$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .330 ($\beta = .330$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษามากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 35

ตารางที่ 35 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)				
ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.094	.330	6.985	.000**
R = .330, R ² = .109, F = 48.794, Sig. F = .000**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.4 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 6.9 ($R^2 = .069$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อ

ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .263 ($\beta = .263$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 36

ตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)				
ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์	.074	.263	5.431	.000**
R = .263, R ² = .069, F = 29.496 Sig. F = .000**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.5 ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 6.9 ($R^2 = .069$) และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .263 ($\beta = .263$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกม

ออนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูงกว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำกว่าดังนั้น จึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 37

ตารางที่ 37 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์	.074	.263	5.431	.000**
R = .263, R ² = .069, F = 29.496, Sig. F = .000**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.6 ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 8.4 ($R^2 = .084$) และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .290 ($\beta = .290$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 38

ตารางที่ 38 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.081	.290	6.042	.000**
R = .290, R ² = .084, F = 36.506, Sig. F = .000**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.7 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 3.4 ($R^2 = .034$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .183 ($\beta = .183$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 39

ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.044	.183	3.715	.000**
R = .183, R ² = .034, F = 13.802, Sig. F = .000**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.8 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 2.3 ($R^2 = .023$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .153 ($\beta = .153$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่า ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 40

ตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกละเลยจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.043	.153	3.088	.002**
R = .153, R ² = .023, F = 9.533, Sig. F = .002**				

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.9 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกละเลยจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกละเลยจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่มีอิทธิพลกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกละเลยจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ดังตารางที่ 41

ตารางที่ 41 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกละเลยจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.002	.012	.234	.815
R = .012, R ² = .000, F = .055, Sig. F = .815				

สมมติฐานย่อยที่ 2.10 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 3.2 ($R^2 = .032$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .178 ($\beta = .178$) กล่าวคือ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่า ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 42

ตารางที่ 42 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.042	.178	3.599	.000**

$R = .178, R^2 = .032, F = 12.953, \text{Sig. } F = .000**$

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 2.11 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่

ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าจะไม่มีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 43

ตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์	.002	.011	.212	.832
R = .011, R ² = .000, F = .045, Sig. F = .832				

สมมติฐานย่อยที่ 2.12 ความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 1.6 ($R^2 = .016$) และความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .126 ($\beta = .126$) กล่าวคือ ความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำกว่าดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 44

ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.034	.126	2.526	.012*

R = .126, R² = .016, F = 6.382, Sig. F = .012*

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 3 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 12 ด้าน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 23.20 (Adjusted R² = .232) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 5 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 12 ด้านของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .212 (β = .212) ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .209 (β = .209) รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .181 (β = .181) สถานที่พักอาศัยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .122 (β = .122) และสถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.122 (β = -.122) กล่าวคือเพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั่นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยสูง พักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย และมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา มีอิทธิพลในเชิงลบกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั่นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีสถานภาพสมรสของบิดาและมารดา อันได้แก่ หม้าย, หย่าร้าง, แยกกันอยู่ จะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 45

ตารางที่ 45 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1.เพศ (ชาย = 1)	.220	.212	4.667	.000**
2.อายุ	.033	.077	1.670	.096
3. รายรับจากผู้ปกครอง	1.734E-05	.042	.910	.364
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	4.31E-06	.181	3.945	.000**
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.129	-.122	-2.648	.008**
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.129	.122	2.665	.008**
7.ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์	.032	.209	4.481	.000**

R = .496, Adjusted R² = .232, F = 18.221, Sig. F = .000**

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลรวมที่กล่าวมาข้างต้นสามารถแยกอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

สมมติฐานย่อยที่ 3.1 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 4.3 (Adjusted R² = .043) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .119 (β = .119) และรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .109 (β = .109) กล่าวคือรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่น

ออนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงและมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 46

ตารางที่ 46 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1.เพศ (ชาย = 1)	.088	.066	1.301	.194
2.อายุ	.024	.043	.842	.401
3. รายรับจากผู้ปกครอง	-3.10E-05	-.058	-1.135	.257
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	3.33E-06	.109	2.125	.034*
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.014	-.010	-.198	.843
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.109	.080	1.567	.118
7.ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์	.023	.119	2.272	.024*

R = .245, Adjusted R² = .043, F = 3.578 Sig. F = .001**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.2 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 11.00 (Adjusted R² = .110) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้าน

ค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยที่ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .172 ($\beta = .172$) ในขณะที่เพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาและสถานที่พักอาศัย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสถานที่พักอาศัย มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .127 ($\beta = .127$) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .109 ($\beta = .109$) สถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.103 ($\beta = -.103$) และรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.128 ($\beta = -.128$) กล่าวคือเพศ สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย พักอาศัยในหอพักนอกมหาวิทยาลัย และมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ในขณะที่รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและสถานภาพสมรสของบิดาและมารดา มีอิทธิพลในเชิงลบกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีมารดาได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่ำและบิดาและมารดาที่มีสถานภาพสมรสอันได้แก่ หม้าย, หย่าร้าง, แยกกันอยู่ จะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 47

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)				
ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1.เพศ (ชาย = 1)	.186	.109	2.218	.027*
2.อายุ	-.006	-.008	-.162	.872
3. รายรับจากผู้ปกครอง	2.660E-05	.039	.784	.434
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	-5.03E-06	-.128	-2.587	.010*
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.180	-.103	-2.073	.039*
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.222	.127	2.574	.010*
7.ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.043	.172	3.420	.001**

R = .354, Adjusted R² = .110, F = 8.004 Sig. F = .000**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานย่อยที่ 3.3 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการศึกษจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 22.70 ($\text{Adjusted } R^2 = .227$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 6 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .209 ($\beta = .209$) รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .149 ($\beta = .149$) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .141 ($\beta = .141$) สถานที่พักอาศัย มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .122 ($\beta = .122$) รายรับจากผู้ปกครอง มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .120 ($\beta = .120$) และสถานภาพสมรสของบิดาและมารดา มีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.181 ($\beta = -.181$) กล่าวคือเพศ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย มีรายรับที่ได้จากผู้ปกครองสูง มีรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูง มีสถานที่พักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย และมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษามากกว่ากลุ่มอื่นๆ ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีอิทธิพลในเชิงลบกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีบิดาและมารดาที่มีสถานภาพสมรสอันได้แก่ หม้าย, หย่าร้าง, แยกกันอยู่ จะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 48

ตารางที่ 48 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการศึกษาจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1. เพศ (ชาย = 1)	.273	.141	3.081	.002**
2. อายุ	.067	.083	1.801	.073
3. รายรับจากผู้ปกครอง	9.345E-05	.120	2.611	.009**
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	6.66E-06	.149	3.245	.001**
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.360	-.181	-3.916	.000**
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.242	.122	2.656	.008**
7. ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์	.059	.209	4.448	.000**

R = .490, Adjusted R² = .227, F = 17.672, Sig. F = .000**

หมายเหตุ ** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.4 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธในครอบครัวจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 14.1 (Adjusted R² = .141) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 4 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ โดยที่เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .171 (β = .171) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .149 (β = .149) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .137 (β = .137) ในขณะที่อายุ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .104 (β =

.104) กล่าวคือเพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย อายุเฉลี่ยสูง รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูง และมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ดังตารางที่ 49

ตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1. เพศ (ชาย = 1)	.289	.149	3.091	.002**
2. อายุ	.084	.104	2.149	.032*
3. รายรับจากผู้ปกครอง	3.098E-05	.040	.821	.412
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	6.10E-06	.137	2.825	.005**
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.186	-.094	-1.928	.055
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย=1)	.170	.086	1.776	.077
7. ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์	.048	.171	3.460	.001**

R = .395, Adjusted R² = .141, F = 10.334, Sig. F = .000**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.5 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 14.1 (Adjusted R² = .141) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปร

อิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 4 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยที่เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .171 ($\beta = .171$) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .149 ($\beta = .149$) และ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .137 ($\beta = .137$) ในขณะที่อายุ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .104 ($\beta = .104$) กล่าวคือเพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย อายุเฉลี่ยสูง รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูง และมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 50

ตารางที่ 50 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1. เพศ (ชาย = 1)	.289	.149	3.091	.002**
2. อายุ	.084	.104	2.149	.032*
3. รายรับจากผู้ปกครอง	3.098E-05	.040	.821	.412
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	6.10E-06	.137	2.825	.005**
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.186	-.094	-1.928	.055
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.170	.086	1.776	.077
7. ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์	.048	.171	3.460	.001**

R = .395, Adjusted R² = .141, F = 10.334, Sig. F = .000**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.6 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 22.50 ($\text{Adjusted } R^2 = .225$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยที่เพศ อายุ และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .224 ($\beta = .224$) อายุมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .203 ($\beta = .203$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .167 ($\beta = .167$) ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา และสถานที่พักอาศัยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสถานภาพสมรสของบิดาและมารดา มีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.111 ($\beta = -.111$) และสถานที่พักอาศัย มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .104 ($\beta = .104$) กล่าวคือเพศ อายุ สถานที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย อายุเฉลี่ยสูง พักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย และมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีอิทธิพลในเชิงลบกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีบิดาและมารดาที่มีสถานภาพสมรสอันได้แก่ หม้าย,หย่าร้าง,แยกกันอยู่ จะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนในเกมสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 51

ตารางที่ 51 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่น
เกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมจากการเล่นเกม
ออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1.เพศ (ชาย = 1)	.428	.224	4.901	.000**
2.อายุ	.162	.203	4.413	.000**
3. รายรับจากผู้ปกครอง	-1.74E-05	-.023	-.494	.622
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	-3.51E-06	-.080	-1.736	.083
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.218	-.111	-2.403	.017*
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.203	.104	2.254	.025*
7.ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์	.047	.167	3.561	.000**

R = .488, Adjusted R² = .225, F = 17,479, Sig. F = .000**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.7 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านด้านการใช้อ้อยคำไม่สุภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้อ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 7.5 (Adjusted R² = .075) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้อ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .166 (β = .166) ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .122 (β = .122) กล่าวคือ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้อ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษา

ระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงและมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 52

ตารางที่ 52 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1.เพศ (ชาย = 1)	.143	.087	1.740	.083
2.อายุ	.026	.037	.744	.457
3. รายรับจากผู้ปกครอง	3.609E-05	.055	1.089	.277
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	6.28E-06	.166	3.305	.001**
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.111	-.066	-1.308	.192
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย=1)	.133	.079	1.579	.115
7.ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.029	.122	2.385	.018*

R = .303, Adjusted R² = .075, F = 5.616, Sig. F = .000**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.8 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 7.5 (Adjusted R² = .075) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 3 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย

ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยเพศและรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .195 ($\beta = .195$) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .143 ($\beta = .143$) ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .112 ($\beta = .112$) กล่าวคือเพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงและมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 53

ตารางที่ 53 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)				
ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1.เพศ (ชาย = 1)	.376	.195	3.902	.000**
2.อายุ	-.039	-.049	-.965	.335
3. รายรับจากผู้ปกครอง	1.747E-06	.002	.045	.964
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	6.35E-06	.143	2.844	.005**
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.126	-.064	-1.260	.208
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	-.012	-.006	-.125	.901
7.ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.031	.112	2.177	.030*

R = .302, Adjusted R² = .075, F = .5.607, Sig. F = .000**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.9 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ไม่สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 54

ตารางที่ 54 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1.เพศ (ชาย = 1)	.076	.053	1.013	.312
2.อายุ	.012	.019	.369	.713
3. รายรับจากผู้ปกครอง	2.031E-05	.035	.670	.503
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	-7.31E-07	-.022	-.421	.674
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	.090	.061	1.153	.250
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	-.021	-.014	-.274	.784
7.ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.002	.007	.138	.890

R = .083, Adjusted R² = -.011, F = .384, Sig. F = .911

สมมติฐานย่อยที่ 3.10 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการพนันจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่

กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 7.7 ($\text{Adjusted } R^2 = .077$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 3 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยเพศและรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเพศอายุมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .175 ($\beta = .175$) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .133 ($\beta = .133$) ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .117 ($\beta = .117$) กล่าวคือ เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูง และมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 55

ตารางที่ 55 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านการพนันจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)				
ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1. เพศ (ชาย = 1)	.284	.175	3.498	.001**
2. อายุ	.062	.091	1.809	.071
3. รายรับจากผู้ปกครอง	1.484E-05	.023	.453	.651
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	4.99E-06	.133	2.658	.008**
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.011	-.007	-.136	.892
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.022	.013	.260	.795
7. ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์	.028	.117	2.289	.023*

$R = .305$, $\text{Adjusted } R^2 = .077$, $F = 5.735$, $\text{Sig. } F = .000^{**}$

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.11 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 2.9 (Adjusted $R^2 = .029$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 1 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ สถานที่พักอาศัย โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .179 ($\beta = .179$) กล่าวคือ สถานที่พักอาศัย มีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ พักอาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัย จะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 56

ตารางที่ 56 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1. เพศ (ชาย = 1)	.004	.004	.069	.945
2. อายุ	-.010	-.021	-.400	.689
3. รายรับจากผู้ปกครอง	-4.03E-05	-.083	-1.602	.110
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	1.356E-06	.048	.942	.347
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.113	-.091	-1.747	.081
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.223	.179	3.486	.001**
7. ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	-.003	-.020	-.371	.711

$R = .214$, Adjusted $R^2 = .029$, $F = 2.681$, Sig. $F = .010^*$

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานย่อยที่ 3.12 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านพฤติกรรมกรรมการเห็นแก่ตัวจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 4.4 ($\text{Adjusted } R^2 = .044$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 1 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .110 ($\beta = .110$) กล่าวคือ เพศมีอิทธิพลในเชิงบวกกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครนั้นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชายจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมกรรมการเห็นแก่ตัวสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ดังตารางที่ 57

ตารางที่ 57 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านพฤติกรรมกรรมการเห็นแก่ตัวจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ตัวแปรอิสระ	b	β	t	Sig. t
1. เพศ (ชาย = 1)	.202	.110	2.152	.032*
2. อายุ	-.070	-.091	-1.777	.076
3. รายรับจากผู้ปกครอง	4.020E-05	.054	1.059	.290
4. รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน	4.06E-06	.096	1.867	.063
5. สถานภาพสมรสของบิดามารดา (สมรส = 1)	-.133	-.070	-1.364	.173
6. สถานที่พักอาศัย (อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย = 1)	.088	.047	.912	.362
7. ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์	.025	.092	1.752	.081

R = .209, Adjusted $R^2 = .044$, F = 2.550, Sig. F = .014*

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของลักษณะทางประชากรที่มีต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร 3) เพื่อศึกษาอิทธิพลของความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร 4) เพื่อศึกษาอิทธิพลร่วมของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) แบบสำรวจ (Survey Research Method) และใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี อายุ 18-24 ปี ที่ศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา โดยการหาสถิติขั้นพื้นฐานโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) เพื่อแสดงผลเป็นค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบายลักษณะทางประชากร (Demographics) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (Game Online Playing Behavior) และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ (Impacts of Game playing behavior) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ณ ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป

ลักษณะทางประชากร (Demographics)

ผลการวิจัยลักษณะทางประชากรจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คนนั้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีจำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 56.00 และเป็นเพศหญิง จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 โดยกลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 19.57 ปี มีรายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 6,185.25 บาทต่อเดือน และมีรายรับรวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 40,322.50 บาทต่อเดือน โดยส่วนใหญ่แล้ว กลุ่มตัวอย่งนั้นจะมีบิดาและมารดาที่มีสถานภาพสมรสกัน เป็นจำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 39.00 นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัยเป็นจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.30

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน พบว่าสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างได้ใช้บริการเล่นเกมส่วนใหญ่คือบ้าน จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 59.00 ส่วนระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมนแต่ละครั้งสูงที่สุดคือ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยต่อสัปดาห์อยู่ที่ 5.51 ครั้งต่อสัปดาห์ วันที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมมากที่สุดได้แก่วันเสาร์-วันอาทิตย์ จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 เวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่เวลา 20.01-24.00 จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 ประเภทของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมากที่สุดได้แก่ประเภทเกมผจญภัย จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80 โดยกลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์คนเดียวมากที่สุด จำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.30 กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมโดยพิจารณาจากเป็นเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบ เล่นแล้วสนุกมากที่สุด จำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 74.80 เหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่เพื่อการพักผ่อน หาอะไรทำเล่นๆ ขามว่าง จำนวน 341 คน คิดเป็นร้อยละ 85.30 กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 50 บาทจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 และเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นมากที่สุดได้แก่เกม Dot A จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0

ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านสุขภาพอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .66 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านค่าใช้จ่ายอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.09) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .85 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางการศึกษาอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .96 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการสัมพันธในครอบครัวอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .96 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .96 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .95 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.72) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .81 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.38) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .95 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .71 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .80 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .60 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.11) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .91 ดังตารางที่ 58

ตารางที่ 58 สรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

(n=400)

ผลกระทบ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผลข้อมูล
1) ด้านสุขภาพ	3.69	.66	สูง
2) ด้านค่าใช้จ่าย	3.09	.85	ปานกลาง
3) ด้านการศึกษา	3.44	.96	สูง
4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	3.43	.96	สูง
5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน	3.43	.96	สูง
6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม	3.40	.95	ปานกลาง
7) ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ	3.72	.81	สูง
8) ด้านทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย	3.38	.95	ปานกลาง
9) ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน	3.49	.71	สูง
10) ด้านการพนัน	3.54	.80	สูง
11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง	3.77	.60	สูง
12) ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว	3.11	.91	ปานกลาง

2. การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรมีอิทธิพลต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้รวมของครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา และสถานที่พักอาศัย สามารถร่วมกันอธิบายการแปรผันของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 10.3 (Adjusted $R^2 = .103$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวที่มีอิทธิพลกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของ

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาและสถานที่พักอาศัย ซึ่งอายุและสถานภาพสมรสของบิดาและมารดานี้มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยอายุมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .144 ($\beta = .144$) และสถานภาพสมรสของบิดามีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.156 ($\beta = -.156$) ในขณะที่เพศ รายรับจากผู้ปกครองและสถานที่พักอาศัยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .124 ($\beta = .124$) ในขณะที่ยารายรับจากผู้ปกครองมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .118 ($\beta = .118$) และสถานที่พักอาศัยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .100 ($\beta = .100$) กล่าวคือเพศ อายุ รายรับจากครอบครัวและสถานที่พักอาศัย มีอิทธิพลในเชิงบวกกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศชาย อายุเฉลี่ยสูง มีรายรับจากครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงและมีสถานที่พักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยจะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีอิทธิพลในเชิงลบกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร นั่นหมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรสอื่นๆอันได้แก่ เป็นหม้าย,หย่าร้าง, แยกกันอยู่จะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สูงกว่ากลุ่มที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรส ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 2 ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัย พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบทั้ง 12 ด้าน ของการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยผลการศึกษาดังนี้ 1) ด้านสุขภาพร้อยละ 2.3 ($R^2 = .023$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .151 ($\beta = .151$) 2) ด้านค่าใช้จ่ายร้อยละ 5.9 ($R^2 = .059$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .242 ($\beta = .242$) 3) ด้านการศึกษาของร้อยละ 10.9 ($R^2 = .109$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่า

อิทธิพลที่ระดับ .330 ($\beta = .330$) 4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวร้อยละ 6.9 ($R^2 = .069$) และ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .263 ($\beta = .263$)

5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนร้อยละ 6.9 ($R^2 = .069$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับ กลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .263 ($\beta = .263$) 6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมร้อยละ 8.4 ($R^2 = .084$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่ กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .290 ($\beta = .290$) 7) ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพร้อยละ 3.4 ($R^2 = .034$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปร อิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ ระดับ .183 ($\beta = .183$) 8) ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายร้อยละ 2.3 ($R^2 = .023$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .153 ($\beta = .153$) 9) ด้านการการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินไม่เป็นไปตาม สมมติฐานที่ตั้งไว้

10) ด้านการพนันร้อยละ 3.2 ($R^2 = .032$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .178 ($\beta = .178$) 11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 12) ด้าน พฤติกรรมการเห็นแก่ตัวร้อยละ 1.6 ($R^2 = .016$) และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นตัวแปร อิสระที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าอิทธิพลที่ ระดับ .126 ($\beta = .126$) ดังตารางที่ 59

ตารางที่ 59 สรุปผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

(n = 400)

ผลกระทบด้านต่างๆ	ผลการทดสอบสมมติฐาน	b	β	t	Sig. t
1) ผลกระทบด้านสุขภาพ	✓	.029	.151	3.042	.003**
2) ผลกระทบด้านค่าใช้จ่าย	✓	.061	.242	4.981	.000**
3) ผลกระทบด้านการศึกษา	✓	.094	.330	6.985	.000**
4) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	✓	.074	.263	5.431	.001**
5) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน	✓	.074	.263	5.431	.000**
6) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม	✓	.081	.290	6.042	.000**
7) ผลกระทบด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ	✓	.044	.183	3.715	.000**
8) ผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย	✓	.043	.153	3.088	.002**
9) ผลกระทบด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน	✗	.002	.012	.234	.815
10) ผลกระทบด้านการพนัน	✓	.042	.178	3.599	.000**
11) ผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง	✗	.002	.011	.212	.832
12) ผลกระทบด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว	✓	.034	.126	2.526	.012*
สรุปรวมผลกระทบรวมทั้ง 12 ด้าน	✓	.048	.320	6.744	.000**

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมมติฐานที่ 3 ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

จากผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้รวมของครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัย รวมกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้ดังต่อไปนี้ คือ 1) ด้านสุขภาพร้อยละ 4.3 ($\text{Adjusted } R^2 = .043$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .119 ($\beta = .119$) และรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .109 ($\beta = .109$) 2) ด้านค่าใช้จ่ายร้อยละ 11.00 ($\text{Adjusted } R^2 = .110$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยที่ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .172 ($\beta = .172$) ในขณะที่เพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาและสถานที่พักอาศัย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสถานที่พักอาศัย มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .127 ($\beta = .127$) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .109 ($\beta = .109$) สถานภาพสมรสของบิดาและมารดามีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.103 ($\beta = -.103$) และรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ -.128 ($\beta = -.128$)

3) ด้านการศึกษาร้อยละ 22.70 ($\text{Adjusted } R^2 = .227$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 6 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ รายรับจากผู้ปกครอง รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .209 ($\beta = .209$) รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .149 ($\beta = .149$) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .141 ($\beta = .141$) สถานที่พักอาศัย มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .122 ($\beta = .122$) รายรับจากครอบครัวมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .120 ($\beta = .120$) สถานภาพสมรสของบิดาและ

มารดา มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $-.181$ ($\beta = -.181$) 4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวร้อยละ 14.1 ($\text{Adjusted } R^2 = .141$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 4 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยที่เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.171$ ($\beta = .171$) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.149$ ($\beta = .149$) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.137$ ($\beta = .137$) ในขณะที่อายุ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.104$ ($\beta = .104$)

5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนร้อยละ 14.1 ($\text{Adjusted } R^2 = .141$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 4 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยที่เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.171$ ($\beta = .171$) เพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.149$ ($\beta = .149$) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.137$ ($\beta = .137$) ในขณะที่อายุ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.104$ ($\beta = .104$)

6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมร้อยละ 22.50 ($\text{Adjusted } R^2 = .225$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยที่เพศ อายุและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.224$ ($\beta = .224$) อายุมีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.203$ ($\beta = .203$) และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.167$ ($\beta = .167$) ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา และสถานที่พักอาศัยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสถานที่พักอาศัย มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $.104$ ($\beta = .104$) และสถานภาพสมรสของบิดาและมารดา มีค่าอิทธิพลที่ระดับ $-.111$ ($\beta = -.111$) 7) ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพร้อยละ 7.5 ($\text{Adjusted } R^2 = .075$)

และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้อ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .166 ($\beta = .166$) ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .122 ($\beta = .122$) 8) ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายร้อยละ 7.5 (Adjusted $R^2 = .075$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 3 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยเพศและรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเพศมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .195 ($\beta = .195$) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .143 ($\beta = .143$) ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .112 ($\beta = .112$)

9) ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินไม่สามารถร่วมกันอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ 10) ด้านการพนันร้อยละ 7.7 (Adjusted $R^2 = .077$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 3 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยเพศและรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเพศอายุมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .175 ($\beta = .175$) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .133 ($\beta = .133$) ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าอิทธิพลที่ระดับ .117 ($\beta = .117$) 11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงร้อยละ 2.9 (Adjusted $R^2 = .029$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 1 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่ สถานที่พักอาศัย โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .179 ($\beta = .179$) 12) ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวร้อยละ 4.4 (Adjusted $R^2 = .044$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่น ๆ ให้คงที่แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 1 ตัวที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการ

เห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แก่เพศ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าอิทธิพลที่ระดับ .110 ($\beta = .110$) ดังตารางที่ 60

ตารางที่ 60 สรุปผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ผลกระทบด้านต่างๆ	ผลการทดสอบสมมติฐาน	ตัวแปรที่มีอิทธิพลเมื่อคุมตัวแปรอิสระอื่นๆให้คงที่แล้ว
1)ผลกระทบด้านสุขภาพ	✓	- รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน($\beta = .109$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์($\beta = .119$)
2)ผลกระทบด้านค่าใช้จ่าย	✓	- เพศ ($\beta = .109$), รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน($\beta = -.128$), สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา($\beta = -.103$), สถานที่พักอาศัย($\beta = .127$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์($\beta = .172$)
3)ผลกระทบด้านการศึกษา	✓	- เพศ ($\beta = .141$), รายรับจากครอบครัว($\beta = .120$), รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน($\beta = .149$), สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา($\beta = -.181$), สถานที่พักอาศัย($\beta = .122$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์($\beta = .209$)
4)ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	✓	- เพศ($\beta = .149$), อายุ($\beta = .104$), รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน($\beta = .137$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์($\beta = .171$)
5)ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน	✓	- เพศ ($\beta = .149$), อายุ ($\beta = .104$), รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน($\beta = .137$),

6)ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ กับกลุ่มเพื่อนในเกม	✓	ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($\beta = .171$) - เพศ ($\beta = .224$), อายุ ($\beta = .203$), สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา ($\beta = -.111$), สถานที่พักอาศัย ($\beta = .104$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($\beta = .167$)
7)ผลกระทบด้านการใช้ถ้อยคำ ไม่สุภาพ	✓	- รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน ($\beta = .166$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($\beta = .122$)
8)ผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาท ของตนเองหรือผู้อื่น ได้รับความเสียหาย	✓	- เพศ ($\beta = .195$), รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน ($\beta = .143$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($\beta = .122$)
9)ผลกระทบด้านการถูกหลอกลวงจนเกิด ความเสียหายด้านทรัพย์สิน	×	
10)ผลกระทบด้านการพนัน	✓	- เพศ ($\beta = .175$), รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน ($\beta = .133$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($\beta = .117$)
11)ผลกระทบด้านความก้าวร้าว และการใช้ความรุนแรง	✓	- สถานที่พักอาศัย ($\beta = .179$)
12)ผลกระทบด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว	✓	- เพศ ($\beta = .110$)
สรุปรวมผลกระทบรวมทั้ง 12 ด้าน	✓	- เพศ ($\beta = .212$), รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน ($\beta = .181$), สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา ($\beta = .122$), สถานที่พักอาศัย ($\beta = .122$), ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($\beta = .209$)

อภิปรายผล

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

จากการวิเคราะห์ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร พบว่าจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน กลุ่มตัวอย่างใช้บ้านเป็นสถานที่เล่นเกมออนไลน์เป็นส่วนมาก จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 59.00 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต ได้แก่ จิรดา มหาเจริญ(2547) และพรณทิพา พูลทรัพย์,(2548) ในปัจจุบันบ้านของนักศึกษาส่วนใหญ่จะมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวอยู่ที่บ้านรวมถึงการติดอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จึงทำให้นักศึกษาสามารถเล่นเกมออนไลน์อยู่ที่บ้านโดยไม่ต้องไปใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตเหมือนสมัยก่อน ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จึงใช้บ้านเป็นสถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนในส่วนของระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้การเล่นเกมนแต่ละครั้งสูงที่สุดคือ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต ได้แก่ พรณทิพา พูลทรัพย์(2548) , วัชรพร สถาปนิกานนท์(2549) และศราวุธ ศรีวิไล(2549)

และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยต่อสัปดาห์อยู่ที่ 5.51 ครั้งต่อสัปดาห์ สอดคล้องกับผลการวิจัยในอดีตของตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์(2549) วันที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมนมากที่สุดได้แก่วันเสาร์-วันอาทิตย์ จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 สอดคล้องกับผลการวิจัยในอดีตของจิรดา มหาเจริญ(2547) และพรณทิพา พูลทรัพย์(2548) เนื่องจากวันเสาร์และวันอาทิตย์ เป็นวันหยุดสุดสัปดาห์ที่นักศึกษาไม่ต้องไปเรียนที่มหาวิทยาลัย จึงสามารถทำกิจกรรมที่ต้องการได้และเป็นวันที่ผู้ปกครองเห็นว่าเป็นวันหยุดควรจะให้บุตรหลานได้มีการพักผ่อน จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างนิยมที่จะเล่นเกมออนไลน์ในวันเสาร์และวันอาทิตย์ เวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุดได้แก่เวลา 20.01-24.00 จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 ซึ่งเวลาดังกล่าวมักจะเป็นเวลาที่นักศึกษานั้นมีความเป็นส่วนตัวจากครอบครัว จากเพื่อน จึงสามารถเล่นเกมออนไลน์ในเวลานี้ได้โดยปราศจากการรบกวนจากผู้อื่น ประเภทของเกมนออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมากที่สุดได้แก่ประเภทเกมผจญภัย จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80 ด้วยสาเหตุที่เกมนในรูปแบบของการผจญภัยนั้นเป็นเกมนออนไลน์ที่ตื่นเต้น เร้าใจ น่าค้นหา มีสิ่งตื่นเต้นต่างๆ เกิดขึ้นทำให้ผู้เล่นเกมนออนไลน์ประเภทนี้ต้องมีการคิดแก้ปัญหาต่างๆจนสามารถเอาชนะสิ่งต่างๆได้ จึงทำให้เกมนประเภทการผจญภัยนั้นได้รับความนิยมอย่างมากจากกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์กับบุคคลมากที่สุดได้แก่เล่นคนเดียวจำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.30 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตของจิรดา มหาเจริญ(2547) ซึ่งจากการที่กลุ่มตัวอย่างนั้นมักจะเล่นเกมออนไลน์คนเดียวเนื่องมาจากการที่นักศึกษาส่วนใหญ่นั้นมีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว

อยู่ที่บ้านรวมทั้งการติดอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างนั้นเล่นเกมออนไลน์อยู่ที่บ้านเพียงคนเดียวไม่ได้ออกไปร่วมเล่นเกมกับเพื่อนๆที่ร้านอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมโดยพิจารณาจากเป็นเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบ เล่นแล้วสนุกมากที่สุดจำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 74.80 และกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่พักผ่อน หออะไรทำเล่นๆ ยามว่างจำนวน 341 คน คิดเป็นร้อยละ 85.30

เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมักจะมีความคิดเห็นว่าตนเองนั้นเป็นกลุ่มนักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีที่อยู่ในช่วงของการเรียนที่หนัก และทำให้เกิดความเครียดจึงต้องการหากิจกรรมที่มาทำให้ความตึงเครียดลดลง อีกทั้งการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนั้นทำให้กลุ่มตัวอย่างมีสังคมที่กว้างขวางขึ้น มีเพื่อนที่รู้จักกันเพราะการเล่นเกมออนไลน์ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีกิจกรรมในเวลาว่างที่ทำให้ผ่อนคลายการตึงเครียดจากการศึกษา กลุ่มตัวอย่างเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนานที่สุดคือน้อยกว่า 50 บาทจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 การที่กลุ่มตัวอย่างมีการเสียค่าใช้จ่ายเล่นเกมค่อนข้างน้อยเนื่องมาจากการที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มักจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ดังนั้นค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจึงเป็นค่าใช้จ่ายที่นักศึกษาไม่ได้จ่ายด้วยเงินของตนเอง แต่จะเป็นเงินที่ผู้ปกครองเป็นผู้จ่ายในส่วนของคุณค่าไฟและค่าอินเทอร์เน็ต ดังนั้นค่าใช้จ่ายที่กลุ่มตัวอย่างจ่ายจึงมีเป็นจำนวนเงินไม่มากนัก เกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมากที่สุดคือ Dot A จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 เกมออนไลน์ Dot A หรือ Defense of the Ancients เป็นเกมวางแผนการรบในรูปแบบทีม โดยมีจุดหมายของเกมคือทำลายฐานทัพของฝ่ายตรงข้ามโดยใช้ตัวละครฝ่ายเราที่ เรียกว่า "ฮีโร่" ร่วมกับพรรคพวก ซึ่งในการเล่นเกมนี้นักเล่นเกมจะต้องมีการคิดการวางแผนและการทำงานร่วมกับทีมของตนเองตลอดเวลาเพื่อที่จะสามารถเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้ และยังสามารถสนทนาผ่านเกมออนไลน์ในขณะที่เล่นเกมได้ด้วย ดังนั้นเกมออนไลน์ Dot A จึงได้รับความนิยมจากกลุ่มตัวอย่างมากกว่าเกมชนิดอื่นๆ

2. อิทธิพลของลักษณะทางประชากรที่มีต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา และสถานที่พักอาศัย ที่มีต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาและสถานที่พักอาศัยมีความสัมพันธ์ต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ ของ

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสามารถอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะยังมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต จิรดา มหาเจริญ (2547) และพรณทิพา พูลทรัพย์(2548) ซึ่งเป็นการศึกษาที่พบว่านักกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมนออนไลน์ส่วนมากนั้นเป็นเพศชาย และเกมนออนไลน์ส่วนมากมักจะมีรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชาย จะมีเกมส่วนน้อยที่ออกแบบรายละเอียดหรือวิธีการเล่นที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิง นักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยยิ่งสูงจะยังมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่านักศึกษาที่มีอายุต่ำกว่า เนื่องมาจากนักศึกษาที่ยังมีอายุสูงมากยิ่งขึ้นจะได้รับความไว้วางใจจากผู้ปกครองว่าเป็นผู้ที่รับผิดชอบตนเองได้ในระดับหนึ่งแล้ว จึงได้รับอิสรภาพมากขึ้นเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเพราะว่าถือว่าเป็นผู้ที่โตแล้ว จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุเฉลี่ยสูงขึ้นมีโอกาสที่จะเล่นเกมนออนไลน์ได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุเฉลี่ยน้อยกว่า นักศึกษาที่มีรายรับจากครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงจะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่านักศึกษาที่มีรายรับจากครอบครัวต่ำกว่า เนื่องจากว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายรับจากผู้ปกครองสูงกว่า ทำให้กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้สามารถแบ่งรายรับจากผู้ปกครองที่ได้มาไปใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ได้มากกว่านักศึกษาที่มีรายรับจากผู้ปกครองต่ำกว่า ซึ่งนักศึกษาที่มีรายรับจากผู้ปกครองต่ำกว่าอาจจะต้องนำรายรับที่ได้มาไปใช้ในกิจกรรมอย่างอื่นมากกว่าการนำมาใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์

นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรส อันได้แก่ หม้าย,หย่าร้าง, แยกกันอยู่จะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ อันเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างที่บิดาและมารดาที่มีสถานภาพสมรสดังกล่าวนั้น หมายความว่าอาศัยอยู่กับบิดา หรือมารดาเพียงลำพัง ดังนั้น การดูแลควบคุมหรือสั่งสอนบุตรของตนนั้นอาจจะไม่เพียงพอ เนื่องจากว่าต้องทำงานหาเลี้ยงชีพทั้งตนเองและบุตรด้วยตนเองเพียงลำพัง เมื่อบุตรมีเวลาอยู่ตามลำพังมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่บิดาและมารดาอยู่ด้วยกันก็จะใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่างๆตามที่ต้องการมากขึ้น ซึ่งรวมถึงการใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมนออนไลน์ และนักศึกษาที่พักอาศัยที่หอพักนอกมหาวิทยาลัยมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ เนื่องจากหอพักนอกมหาวิทยาลัยจะไม่มีการกำหนดเวลาเข้าออกของหอพักเหมือนหอพักของมหาวิทยาลัย หรือการพักกับผู้ปกครองที่จะมีการควบคุมดูแลการกลับบ้านหรือการกลับเข้าหอพัก ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่พักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยนั้นมีอิสระในการเข้าออกหอพักเพื่อไปทำกิจกรรมต่างๆ ได้แก่การเล่นเกมนออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต จากที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผล

ต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

3. อิทธิพลของความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์ต่อผลกระทบทั้ง 12 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพ 2) ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว 5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน 6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม 7) ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ 8) ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย 9) ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน 10) ด้านการพนัน 11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง และ 12) ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต (Funk and Buchman (1996) ตะวันเศรษฐ์ เช่นนันท์ (2550) สุทธิพร นิราพาธ (254) ดวงพร หุตารมย์ (2550)

โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะส่งผลกระทบจากการเล่นเกมนอนไลน์ในด้านต่างๆของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานครสูงกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ เนื่องจากว่าการที่กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะทำให้เกิดผลกระทบของการเล่นเกมนอนไลน์ในด้านต่างๆตามมา ซึ่งเป็นผลกระทบในแง่ลบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

จากผลรวมที่กล่าวมาข้างต้นสามารถแยกอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านต่างๆได้ดังต่อไปนี้

1) ผลกระทบด้านสุขภาพ

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต Chuang(2006) สุทธิพร นิราพาธ(2547)โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านสุขภาพสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ ซึ่งจากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงนั้น จะเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์บ่อย และจากการที่เล่นเกมออนไลน์บ่อยนั้นจะทำให้กลุ่มตัวอย่างจะต้องมีการนั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอย่างต่อเนื่อง มีการใช้สายตาในการจ้องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน และมีการขยับนิ้วและข้อมือเพื่อใช้ในการคลิกเมาส์อย่างต่อเนื่อง หรือแม้กระทั่งการฟังเสียงประกอบเกมนอนไลน์ที่ผู้เล่นส่วนมากมักจะใช้หูฟัง เพื่อฟังเสียงในการเล่นเกมนอนไลน์ในระดับที่ค่อนข้างดังเป็นเวลานาน

ซึ่งการกระทำดังกล่าวที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมนอนไลน์นั้น ล้วนแต่ส่งผลในแง่ลบต่อสุขภาพ ก่อให้เกิดผลเสียกับทางด้านสุขภาพต่างๆตามมา เช่นการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ คอ หลัง แขน ข้อมือ และนิ้ว ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้หากมีการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน และการจ้องจอคอมพิวเตอร์กันเป็นเวลานานทำให้สายตามีปัญหาเช่นมีอาการแสบตา หรือเกิดการสายตาสั้นได้ หรืออาจทำให้ประสาทหูมีปัญหา หากมีการฟังเสียงดังต่อเนื่องเป็นเวลานาน จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

2) ผลกระทบด้านค่าใช้จ่าย

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน

พื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต Kimberly S. Young(1996)ดวงพร หุตารมย์(2550) โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ทางด้านค่าใช้จ่ายมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำ เนื่องมาจากว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงนั้นก็จะมีค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์สูง ไม่ว่าจะเป็นค่าใช้จ่ายในเรื่องของค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าบัตรเครดิตเงินในการเล่นเกมน รวมไปถึงการใช้จ่ายเงินเพื่อซื้อไอเทมหรือของรางวัลต่างๆที่ผู้ที่เล่นเกมนออนไลน์ด้วยกันนำมาขาย ซึ่งค่าใช้จ่ายเหล่านี้ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นค่าใช้จ่ายที่จะยิ่งเพิ่มมากขึ้น หากนักศึกษามีจำนวนการเล่นเกมนออนไลน์ที่สูงขึ้น จากเหตุผลที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายจากการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

3) ผลกระทบด้านการศึกษา

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมนออนไลน์ด้านการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต McDonald and Kim (2001) ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันต์(2550) โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ทางด้านการศึกษามากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำ เนื่องมาจากว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงนั้น

แสดงว่าใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมนออนไลน์ ดังนั้น จึงอาจมีการนำเวลาที่สมควรจะใช้ในการเรียน การทำการบ้าน การทบทวนบทเรียนหรือการอ่านหนังสือเพื่อเตรียมตัวสอบ เพื่อมาใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ และหากการทบทวนบทเรียน หรือการทำกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาไม่เกิดขึ้นก็จะทำให้เกิดผลกระทบเกี่ยวกับการศึกษาเกิดขึ้นในแง่ลบ นั่นคืออาจทำ

ให้ผลการเรียนนั้นตกต่ำลง เนื่องจากว่าไม่มีงานส่งอาจารย์ หรือไม่ได้เตรียมตัวการอ่านหนังสือสำหรับเตรียมสอบ ทำให้ไม่สามารถทำข้อสอบได้และมีผลกระทบทางการศึกษาในแง่ลบเกิดขึ้นในที่สุด จากเหตุผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านการศึกษจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

4) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(สุทธิพร นิราพาธ(2547)Poter G. (2010)โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ เนื่องจากสาเหตุคือการที่นักศึกษาใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์บ่อยมากขึ้นนั้น ทำให้นักศึกษาอยู่ในโลกส่วนตัวมากยิ่งขึ้น นั่นหมายความว่าเวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวนั้นต้องลดน้อยลง

เนื่องจากนักศึกษาใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ เมื่อนักศึกษามีปัญหาอะไรก็จะใช้เกมออนไลน์เป็นที่ระบายความเครียด เพราะคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการระบายความเครียดอย่างหนึ่ง ทำให้เวลาที่มีปัญหาอะไรเกิดขึ้นจะไม่มีการปรึกษากับผู้ปกครองเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อร่วมกันหาทางแก้ไขปัญหานั้น แต่กลับหาทางออกของปัญหาด้วยตนเอง จนกลายเป็นความห่างเหินแบบต่างคนต่างอยู่เกิดขึ้นภายในครอบครัว และกลายเป็นผลกระทบแง่ลบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของนักศึกษา กับบุคคลในครอบครัวที่เพิ่มขึ้น โดยมีสาเหตุมาจากการที่นักศึกษามีการเล่นเกมนอนไลน์เพิ่มขึ้น จากเหตุผลดังกล่าวมานั้น แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจาก

การเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน กรุงเทพมหานคร

5) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ดวงพร หุตารมย์(2550) Libin A et al(2009)โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำ การที่นักศึกษามีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูง นั้นหมายถึงว่าใช้เวลาส่วนมากในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งส่งผลกระทบให้ไม่มีเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆที่เคยทำร่วมกับเพื่อน และเมื่อไม่ได้มีเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างเพื่อนทำให้ระดับความสัมพันธ์ที่แนบแน่นระหว่างเพื่อนนั้นลดลง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนจากการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

6) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตสุทธิพร นิราพาธ(2547)โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่

มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ เนื่องจากนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์เท่านั้นจึงจะมีสังคมในโลกออนไลน์ ที่จะมีเพื่อนที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากระหว่างที่มีการเล่นเกมออนไลน์นั้น ลักษณะของเกมนอนไลน์ส่วนมากจะมีช่องทางให้ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์สามารถสนทนาผ่านหน้าจอเกมนอนไลน์ได้ ดังนั้นก็จะเกิดการสนทนา เกิดการสานความสัมพันธ์กันเกิดขึ้น จนกลายเป็นเพื่อนที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ในที่สุด แต่ก็เป็นที่รู้กันดีอยู่แล้วว่าตัวตนที่แสดงออกผ่านโลกออนไลน์นั้นเป็นตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้เกิดการยอมรับในโลกของสังคมออนไลน์ การจะมองหาความเป็นจริงนั้นเป็นสิ่งที่หาได้ยาก ดังนั้น จากเหตุผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

7) ผลกระทบด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตสุทธิพร นิราพาธ(2547)ดวงพร หุตุรัมย์(2550)Labin A et al (2009)โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ

เนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์นั้นจะสามารถสนทนาผ่านหน้าจอของเกมนอนไลน์ได้ตลอดเวลาที่มีการเล่นเกม ดังนั้น ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์จะมีการสื่อสารกันตลอดเวลาโดยใช้การพิมพ์ข้อความต่างๆเป็นการสื่อสารไปยังผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือผู้เล่นในทีมเดียวกัน และในขณะที่เล่นเกมออนไลน์พร้อมกับการสื่อสารนั้น มักจะมาพร้อมกับการใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพว่ากล่าวกัน ไม่ว่าจะเป็นการว่ากล่าวผู้เล่นในทีมเดียวกัน หรือการตำหนิผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามแต่เนื่องจากในช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์นั้น จะมีเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยจึงทำให้ข้อความที่ใช้ในการสนทนาเป็นคำที่ไม่สุภาพ หรือเป็นเพราะผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้นคิดว่าไม่มีใครรู้จักตัวตนที่

แท้จริง แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านด้านการใช้อ้อยค่าไม่สุภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

8) ผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต Kimberly S. Young(1996) และ ตะวันเศรษฐ์ เช่นนันท(2549) โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ เนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์นั้นเปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬา มีการแข่งขันกันระหว่าง 2 ฝ่าย

ดังนั้น จึงจะต้องมีฝ่ายที่ดิรับชัยชนะ และมีฝ่ายที่ได้รับความพ่ายแพ้ หากผู้ที่ทำการแข่งขันมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ก็จะไม่มีผลกระทบในแง่ลบ แต่ในบางกรณีผู้แข่งขันหรือผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้นไม่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา และมีความตั้งใจที่จะชนะในการเล่นเกมนอนไลน์มากจนเกินไป และเมื่อเกิดความพ่ายแพ้ทำให้ไม่สามารถยอมรับได้ ก็จะมีทั้งการโทษผู้ร่วมเล่นในทีมว่าเล่นไม่ดี หรือโทษไปยังฝ่ายตรงข้าม ว่ามีการโกงสุตรกันในการเล่นเกมนอนไลน์ และเมื่อมีการกล่าวโทษกันก็จะทำให้เกิดการไม่พอใจกันเกิดขึ้นจนกลายเป็นการทะเลาะวิวาทกัน ในที่สุด ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวนี้ แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

9) ผลกระทบด้านการการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สิน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตสุทธิพร นิราพาธ(2547) ตะวันเศรษฐ์ เชนันท์(2550) โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะไม่มีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำ การที่การเล่นเกมนออนไลน์ไม่มีผลกระทบในแง่ลบด้านนี้

เนื่องมาจากว่านักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้น เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีวุฒิภาวะสูงขึ้นกว่าระดับมัธยม ดังนั้น การถูกหลอกลวงเพื่อต้องการทรัพย์สินจากกลุ่มตัวอย่างนั้นเป็นไปได้ยาก เนื่องจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ผ่านการเรียนรู้ถึงอันตรายที่มาจากโลกสังคมออนไลน์มากขึ้น ดังนั้นผลกระทบทางด้านนี้จึงไม่เกิดขึ้นเนื่องจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีจะมีการไตร่ตรองพิจารณาให้รอบคอบก่อนที่จะมีการหลงเชื่อผู้ที่ไม่ประสงค์ดีที่แฝงมากับโลกออนไลน์ จึงชี้ให้เห็นว่าแสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อผลกระทบด้านการการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ไม่มีบทบาทต่อผลกระทบด้านการการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

10) ผลกระทบด้านการพนัน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต Chuang

(2006) Labin A et al(2009) โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ การเล่นเกมออนไลน์นั้นส่วนมากจะเป็นการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีการแบ่งฝ่ายเพื่อแข่งขันกันเอาชนะคู่แข่งฝั่งตรงข้าม และเมื่อมีการแข่งขันกันก็จะมีโอกาสที่จะมีการทำทาทายกัน เช่นว่าถ้าหากฝ่ายใดชนะแล้วจะได้อะไร ของรางวัลที่ได้มาหากชนะ ก็อาจจะมีตั้งแต่ของรางวัลเล็กๆ เช่น การออกค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต การซื้อบัตรเติมเงินเกม หรืออาจมากไปถึงการใช้เงินเป็นของรางวัลสำหรับผู้ชนะเลิศในการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งการทำทาทายให้แข่งขันกันนั้นเป็นจุดเริ่มต้นของการพนันที่อาจเกิดขึ้น หากไม่มีการเร่งแก้ไขก็อาจจะลุกลามกลายเป็นปัญหาใหญ่ตามมา เนื่องจากผู้ที่เล่นเกมออนไลน์จะต้องหาเงินมาเพื่อซื้อของขวัญหรือมอบเป็นรางวัลให้แก่ผู้ชนะเลิศ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านการพนันจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

11) ผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์(2550)ดวงพร หุตาธรรมย์(2550) โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะไม่มีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ

จากกลุ่มตัวอย่างที่นำมาทำการศึกษาในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งผ่านการขัดเกลา การอบรมทางสังคมมามากพอสมควรจึงทำให้มีความรู้ในเรื่องของกาลเทศะหรือการวางตัว ซึ่งสาเหตุนี้จึงทำให้นักศึกษาผู้ที่เป็กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ แม้ว่าจะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูง ไม่มีผลกระทบในแง่ของความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงเนื่องจากได้มีการเก็บอารมณ์และความรู้สึกเอาไว้และไม่แสดงมันออกมา และอาจไปหาที่ระบายอารมณ์

ความรู้สึกโดยผ่านการเล่นเกมต่อสู้ ผจญภัย หรือยิงปืนเป็นต้น จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่มีบทบาทต่อผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

12) ผลกระทบด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สามารถอธิบายการแปรผันของผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์(2550)โดยอธิบายได้ว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวมากกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ เนื่องจากรูปแบบในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น

มักจะอยู่ในรูปแบบของการแข่งขัน รูปแบบของการเอาชนะ ในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ ผู้ที่เล่นจะต้องมีการคิด การวางแผนอยู่ตลอดเวลาว่าจะทำเช่นไรถึงจะเป็นผู้ที่ชนะฝ่ายตรงข้ามได้ ซึ่งอาจทำให้นิสัยการชอบเอาชนะทุกทางของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้นติดมาให้กับเรื่องอื่นๆด้วย จากเหตุผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัวจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา โดยปัจจัยด้านความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มีบทบาทต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

4. อิทธิพลร่วมของลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าอายุ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์ต่อผลกระทบทั้ง 12 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพ 2) ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว 5) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน 6) ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม 7) ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ 8) ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย 9) ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน 10) ด้านการพนัน 11) ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง และ 12) ด้านพฤติกรรมการเห็นแก่ตัว ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โดยสามารถอธิบายได้ว่า 1) นักศึกษาชายจะยังมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่านักศึกษาหญิง นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต (Kimberly S. Young, 1996) กล่าวคือนักศึกษาที่ครอบครัวมีรายได้รวมสูงนั้น ก็จะส่งผลให้รายรับของกลุ่มตัวอย่างนั้นสูงขึ้นตามไปด้วย และเมื่อกลุ่มตัวอย่างมีรายรับเฉลี่ยต่อเดือนสูง ก็จะทำให้สามารถใช้จ่ายได้คล่องตัว สามารถทำในที่ได้รับมาไปใช้เพื่อทำอะไรก็ได้ที่อยากทำ ไม่ว่าจะเป็นซื้อไอเทม บัตรเติมเงินเกมออนไลน์ ของรางวัลต่างๆที่มีผู้นำมาขาย หรือแม้กระทั่งนำไปใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ที่บ่อยครั้งขึ้น แตกต่างจากผู้ที่มีรายได้ครอบครัวต่ำ ก็จะส่งผลให้การใช้จ่ายนั้น จะต้องจำกัดอยู่ในเรื่องที่เป็นเท่านั้น และเมื่อกลุ่มตัวอย่างมีการใช้เงินที่ได้รับมาไปกับการเล่นเกมที่บ่อยครั้งมากขึ้นก็จะทำให้เกิดผลกระทบด้านต่างๆตามมา ยกตัวอย่างเช่น ถ้ามีเงินจำนวนมากและใช้ในการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ก็จะยิ่งส่งผลในแง่ลบในด้านของสุขภาพ เป็นต้น 2) นักศึกษาที่มีสถานภาพสมรสของบิดาและมารดาอันได้แก่ เป็นหม้าย, หย่าร้าง, แยกกันอยู่มีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่านักศึกษาที่มีสถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสมรส ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต ดวงพร หุตารมย์ (2550) Poter G. (2010) เนื่องจากว่า

นักศึกษาที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรสอันได้แก่ เป็นหม้าย หย่าร้าง หรือแยกกันอยู่ นั้น มักจะอาศัยอยู่กับบิดา หรือมารดา ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

ซึ่งการที่ไม่ได้อยู่กับครอบครัวที่สมบูรณ์หรือการมีบิดามารดาที่มีสถานภาพสมรสหรืออยู่ด้วยกันนั้น อาจทำให้การอบรมดูแลบุตรนั้นไม่เพียงพอ เนื่องจากการที่ต้องเลี้ยงบุตรเพียงลำพัง หรือไม่ได้มีเวลาให้บุตรเพียงพอ เนื่องจากต้องใช้เวลาไปกับการทำงาน หรือเลี้ยงบุตรด้วยการให้เงินเพียงอย่างเดียว อาจทำให้เด็กนั้นทำสิ่งต่างๆในชีวิตประจำวันด้วยการตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่มีการควบคุมดูแล หรือตักเตือนว่ากล่าว ดังนั้น หากมีการติดเกมออนไลน์ก็จะทำให้สามารถเล่นเกมได้อย่างไม่จำกัด เพราะไม่มีผู้ใหญ่คอยดูแลหรือตักเตือน และเมื่อเล่นเกมออนไลน์โดยปราศจากการควบคุมดูแลจึงทำให้เกิดผลกระทบด้านต่างๆตามมาได้ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผู้ปกครองช่วยกันดูแลสั่งสอนและใส่ใจอย่างใกล้ชิด 3) นักศึกษาที่พักอาศัยที่หอพักนอกมหาวิทยาลัยมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตประภายทิพย์ นิยมรัฐ(2547) ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์(2549) เนื่องจากหอพักนอกมหาวิทยาลัย เป็นหอพักที่ดูแลและควบคุมโดยภาคเอกชน กฎระเบียบของหอพักจึงไม่ได้มีความเข้มงวดด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการกำหนดเวลาเข้า-ออก ของหอพัก กิจกรรมที่สามารถทำภายในบริเวณหอพัก เป็นต้น ดังนั้น

นักศึกษาที่อาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัย จึงสามารถเข้าออกหอพักเพื่อไปทำกิจกรรมต่างๆเวลาใดก็ได้ สามารถออกไปเล่นเกมออนไลน์ในเวลาว่างคืน แล้วกลับเข้ามาในเวลาเช้าก็ทำได้ ไม่มีการควบคุมดูแลใดๆทั้งสิ้น ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มนักศึกษาที่มีการควบคุมดูแลจากทางหอพักของมหาวิทยาลัย หรือครอบครัว ที่จะมีการดูแลอย่างใกล้ชิด เช่นการกำหนดเวลากลับเข้าที่พัก ทำให้ไม่หมกมุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์มากจนเกินไป และ 4) นักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์สูงมากกว่านักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ประภายทิพย์ นิยมรัฐ,2547) การที่กลุ่มตัวอย่างมีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยสูงขึ้นจะยิ่งส่งผลกระทบด้านต่างๆมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

จากผลรวมที่กล่าวมาข้างต้นสามารถแยกอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบด้านต่างๆได้ดังต่อไปนี้

1) ผลกระทบด้านสุขภาพ

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่ารายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสุขภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต (มณีรัตน์ ลือนันต์ศักดิ์ศิริ(2548) ดวงพร หุตารมย์(2550)โดยอธิบายได้ นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสุขภาพสูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวต่ำ เนื่องจากว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้รวมของครอบครัวอยู่ในระดับสูงนั้นจะทำให้มีรายได้ในการใช้จ่ายส่วนตัวที่ผู้ปกครองมอบให้มากกว่ากลุ่มที่มีรายรับจากครอบครัวต่ำกว่า จึงสามารถนำเงินที่ได้ไปใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ได้อย่างไม่ต้องคำนึงว่าจะต้องแบ่งไว้ใช้ในกิจกรรมอย่างอื่น และเมื่อมีเงินที่ตอบสนองการเล่นเกมนอนไลน์ได้อย่างไม่จำกัด จึงทำให้เล่นเกมนอนไลน์ได้นานเท่าที่ต้องการ

การเล่นเกมนอนไลน์ที่นานมากจนเกินไปจึงส่งผลเสียแก่สุขภาพของผู้ที่เล่นเกมนอนไลน์เอง และนักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสุขภาพสูงมากกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ 05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต (Labin A. 2009) เนื่องจากการเล่นเกมนอนไลน์เป็นจำนวนบ่อยครั้ง หรือครั้งละนานๆ ทำให้ต้องมีการนั่งอยู่กับที่นานๆ และต้องใช้สายตาจ้องหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน จึงทำให้เกิดผลกระทบด้านสุขภาพต่างๆตามมา เช่น การปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ ส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นคอ หลัง แขน ข้อมือ นิ้ว และทำให้สายตาสั้นได้ เป็นต้น จากเหตุผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

2) ผลกระทบด้านค่าใช้จ่าย

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่เพศ รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาและสถานที่พักอาศัย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยอธิบายได้ว่า 1) นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(จิราดา มหาเจริญ, 2547) เนื่องจากผู้ที่เล่นเกมนออนไลน์ส่วนใหญ่จะเป็นเพศชาย และเกมนออนไลน์ที่ออกแบบมาจะเป็นประเภทการต่อสู้ การผจญภัย การวางแผนต่างๆที่เป็นที่ชื่นชอบของเพศชาย และเมื่อได้เล่นแล้ว ก็เกิดอาการที่เรียกว่าติดเกม เนื่องจากต้องการการเอาชนะ ไม่ว่าจะเอาชนะด้านต่างๆ จึงมีการเล่นที่ยาวนานขึ้น และทำให้มีค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการเล่นเกมนออนไลน์มากยิ่งขึ้นด้วยและเมื่อค่าใช้จ่ายเพิ่มมากยิ่งขึ้นก็จะทำให้กลุ่มตัวอย่างนั้นนำเงินที่มีอยู่มาใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ จนไม่ได้นำไปใช้เพื่อกิจกรรมอย่างอื่นจนเกิดเป็นปัญหาในที่สุด 2) นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่ำจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(วรัมพร สถาปนิกานนท์, 2549) เนื่องจากนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ครอบครัวที่ไม่มาก ก็จะส่งผลให้รายรับของตัวเองน้อยลงไปด้วย ดังนั้น การที่นักศึกษานำรายรับที่ได้จากผู้ปกครองมาใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ ก็จะทำให้เงินที่ต้องใช้ในส่วนอื่นๆ หดไป จึงเกิดเป็นผลกระทบเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายเกิดขึ้น 3) นักศึกษาที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรสอันได้แก่ เป็นหม้าย,หย่าร้าง,แยกกันอยู่จะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่านักศึกษาที่มีบิดาและมารดามีสถานภาพสมรสซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(พงศ์ธร วงศ์รวีวัชร, 2550)

เนื่องจากครอบครัวที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรส หม้าย หย่าร้าง แยกกันอยู่นั้น การหาเลี้ยงครอบครัวหรือรายได้รวมของครอบครัวนั้นก็จะมีมาจากทางใดทางหนึ่งเท่านั้น ซึ่งอาจจะเพียงพอสำหรับใช้จ่ายในเรื่องที่จำเป็นต่างๆ แต่อาจจะไม่มีเพียงพอสำหรับการใช้ในเรื่องฟุ่มเฟือยต่างๆ ดังนั้น หากมีการนำเงินรายได้ไปใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ก็จะทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการขาดแคลนค่าใช้จ่ายตามมา 4) นักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัยจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงกว่านักศึกษาที่พักอาศัยในสถานที่พักอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ณัฐปภัสร์ จันทรหอม,2551) เนื่องจากนักศึกษาที่อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยมักจะได้รับเงินรายได้จากทางครอบครัวเป็นรายเดือน โดยผู้ปกครองจะให้จัดการเรื่องการเงินเอง แต่ด้วยเหตุผลที่ว่าหอพักนอกมหาวิทยาลัยไม่มีกฎระเบียบในเรื่องของเวลาในการเข้า-ออกหอพัก ดังนั้น การที่นักศึกษาจะออกไปจากหอพักเพื่อเล่นเกมออนไลน์นั้นสามารถทำได้ตลอดเวลา เนื่องจากไม่ต้องขออนุญาตใคร และหากเล่นเกมออนไลน์มากจนเกินไปก็ทำให้เกิดผลกระทบด้านค่าใช้จ่าย เนื่องจากว่าต้องเสียเงินไปกับการเล่นเกมออนไลน์แบบไม่จำกัดเวลา จึงกลายเป็นผลกระทบในแง่ลบ

ซึ่งต่างจากผู้ที่อยู่หอพักของมหาวิทยาลัยหรืออยู่กับครอบครัว ซึ่งจะมีผู้ควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด และ5)นักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายสูงมากกว่านักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(จิรดา มหาเจริญ, 2547) เนื่องจากนักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์มากจะมีค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นตามมาด้วย ไม่ว่าจะเป็นค่าชั่วโมง อินเทอร์เน็ต ค่าบัตรเติมเงินเกมออนไลน์ เป็นต้น ดังนั้นจึงเกิดเป็นผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์น้อย จากเหตุผลที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

3) ผลกระทบด้านการศึกษา

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของ

บิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ รายรับจากครอบครัว รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัย และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ประกายทิพย์ นิยมรัฐ,2547) เนื่องจากว่าเพศชายเป็นเพศที่นิยมในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่าเพศหญิง และในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น จะทำให้ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มีพฤติกรรมที่เรียกว่าการติดเกมออนไลน์ เนื่องจากว่าเนื้อหาหรือลักษณะของเกมเป็นในรูปแบบที่ชวนติดตามน่าค้นหา และลักษณะนิสัยของเพศชายจะชื่นชอบในการเอาชนะ ดังนั้นจึงใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์ จนบางครั้งทำให้เวลาที่ต้องใช้เกี่ยวกับการศึกษา เช่นการทบทวนบทเรียน การอ่านหนังสือสอบ การทำการบ้านนั้นไม่เพียงพอ จึงส่งผลให้ผลการเรียนตกต่ำลงในที่สุด นักศึกษาที่มีรายรับจากครอบครัวเฉลี่ยสูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาที่สูงกว่านักศึกษาที่มีรายรับจากครอบครัวเฉลี่ยต่ำกว่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(, ดวงพร หุตารมย์,2550) นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่ำจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาที่สูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ประกายทิพย์ นิยมรัฐ,2547) นักศึกษาที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรสอันได้แก่ เป็นหม้าย,หย่าร้าง,แยกกันอยู่จะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาที่สูงกว่านักศึกษาที่มีบิดาและมารดามีสถานภาพสมรส ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ดวงพร หุตารมย์,2550)

นักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัยจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการศึกษานักศึกษาที่สูงกว่านักศึกษาที่พักอาศัยในสถานที่พักอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(มณีนันต์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ,2548)เนื่องจากนักศึกษาที่อาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยจะสามารถใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มากกว่านักศึกษาที่อาศัยอยู่กับผู้ปกครองหรืออาศัยอยู่ในหอพักของมหาวิทยาลัย ดังนั้นนักศึกษาที่สามารถใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเต็มที่ที่จะทำให้เวลาที่จะใช้ในการทบทวนบทเรียนนั้นน้อยลงไป จึงทำให้ผลการเรียนนั้นตกต่ำลง เนื่องจากว่านักศึกษาใส่ใจกับการศึกษาไม่เพียงพอและนักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมี

ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษาสูงมากว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากการใช้เวลาอยู่กับเกมออนไลน์มากกว่าที่จะใช้เวลาในการทบทวนบทเรียน หรืออ่านหนังสือสอบ เป็นต้น จากเหตุผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษาของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

4) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า เพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยเพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่อายุ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวสูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตประยาธิพิย์ นิยมร (2547) ดวงพร หุตารมย์ (2550) นั่นคือ นักศึกษาที่เป็นเพศชายจะมีโอกาสติดเกมออนไลน์มากกว่านักศึกษาที่เป็นเพศหญิง ซึ่งทำให้ใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์ มีเวลาในการทำกิจกรรมในครอบครัวน้อยลง จนกลายเป็นความห่างเหิน เมื่อมีปัญหาที่จะปรึกษาเพื่อนในเกมมากกว่าที่จะปรึกษาผู้ปกครอง จนกลายเป็นผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ในที่สุด นักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยสูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวสูงกว่านักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยต่ำกว่า เนื่องมาจากนักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยยิ่งสูง นั้นหมายถึงว่ายิ่งโตขึ้นเรื่อยๆ ความคิดที่เป็นตัวของตัวเองก็จะยิ่งเพิ่มสูงขึ้นตามไปด้วย ทำให้การเชื่อฟังผู้ปกครองหรือคนในครอบครัวนั้นลดน้อยลง

เมื่อมีการกล่าวถึงคำเตือนเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ก็จะมีคำเตือน และไม่รับฟังในส่วนของการคำเตือนจนกลายเป็นปัญหาที่ทำให้ความสัมพันธ์ใน

ครอบครัวนั้นยิ่งแย่มากยิ่งขึ้น นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่ำจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวสูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูง เนื่องจาก เมื่อรายรับของครอบครัวต่ำ ทำให้รายได้ของนักศึกษาต่ำลงไปด้วย เมื่อนักศึกษาที่ติดเกมออนไลน์ต้องการค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น แต่ผู้ปกครองไม่สามารถให้ได้ ก็จะเกิดเป็นการทะเลาะกันภายในครอบครัว เกี่ยวกับเรื่องการใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมออนไลน์เป็นการใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยและไม่สมเหตุสมผล และเป็นปัญหาให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวแย่ และนักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวสูงมากกว่านักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(จิรดา มหาเจริญ,2547) เนื่องจากว่านักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์บ่อยครั้งนั้น ผู้ปกครองของนักศึกษาเหล่านั้นมักจะเป็นห่วงด้วยความกลัวที่ว่านักศึกษาจะเสียเรื่องการเรียน จึงมีการดักเตือนเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา ซึ่งอาจทำให้นักศึกษาเกิดความไม่พอใจและกลายเป็นการทะเลาะกันภายในครอบครัวในที่สุด จากเหตุผลข้างต้น แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลกระทบต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

5) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ อายุ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยที่เพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่อายุ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ดวงพร หุตารมย์,2550)

เนื่องจากนักศึกษาที่เป็นเพศชายนั้นส่วนมากจะมีลักษณะของการติดเพื่อนอย่างมาก และเมื่อนักศึกษาเพศชายได้เปลี่ยนมาเป็นติดเกมออนไลน์ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างกลุ่มเพื่อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์ กิจกรรมที่เคยทำร่วมกับเพื่อนจึงลดน้อยลง และทำให้ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนลดลงในที่สุด นักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยสูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูงกว่านักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยต่ำกว่า นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่ำจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูง และนักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูงมากกว่านักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(พัชร โดพันธ์,2551) เนื่องจากว่านักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สูงนั้นจะใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์จึงทำให้เวลาสำหรับเพื่อนนั้นลดน้อยลงจนกลายเป็นปัญหาระหว่างเพื่อนในที่สุด

จากเหตุผลที่กล่าวมานั้น แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

6) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ อายุ สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยเพศ อายุและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา และสถานที่พักอาศัยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ประกายทิพย์ นิยมรัฐ,2547)

โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมสูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง นักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยสูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมสูงกว่า นักศึกษาที่มีอายุเฉลี่ยต่ำกว่า นักศึกษาที่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรสอันได้แก่ เป็นหม้าย, หย่าร้าง, แยกกันอยู่จะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมสูงกว่านักศึกษาที่มีบิดาและมารดามีสถานภาพสมรส นักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัยจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมสูงกว่านักศึกษาที่พักอาศัยในสถานที่พักอื่นๆ และนักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมนสูงกว่านักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชาย ที่มีอายุสูงมากขึ้น เป็นเพศและอายุที่มีความเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเองสูง หากมีการติดเกมออนไลน์ จะทำให้มีสังคมที่ยอมรับในตัวตนของกลุ่มตัวอย่างเหล่านี้ ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้ก็จะยึดมั่นว่าเพื่อนในสังคมเกมออนไลน์นั้นจริงใจ ซึ่งอาจจะทำให้ถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายได้

อีกทั้งยังมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์และอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัยทำให้ขาดการดูแลเอาใจใส่ ว่ากล่าวหรือตักเตือนในสิ่งที่ผิด จึงอาจทำให้ปัญหาการถูกหลอกลวงจากเพื่อนในเกมนั้นมามากขึ้น และเมื่อกลุ่มตัวอย่างเหล่านี้มีความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์ที่สูงขึ้นก็จะยิ่งทำให้โลกของกลุ่มตัวอย่างนั้นนำไปผูกติดกับเกมออนไลน์ และเพื่อนจากเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นผลกระทบที่อันตราย แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกมของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

7) ผลกระทบด้านด้านการใช้อ้อยคำไม่สุภาพ

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้อ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่ารายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถนัดในการเล่นเกมออนไลน์ มี

อิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนสูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพสูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่ำกว่า และนักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพสูงกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตประกายทิพย์ นิยมรัฐ(2547) สุทธิพร นิราพาธ(2547)มณีนรัตน์ ถิ่นอนันต์ศักดิ์ศิริ(2548)

เนื่องจากว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์สูง จะมีเวลาในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าผู้ที่มีความถี่ต่ำ และในช่วงเวลาที่มีการเล่นเกมออนไลน์นั้น ก็จะมีการสนทนากับเพื่อนร่วมทีมหรือคู่แข่งฝั่งตรงข้ามไปด้วย ซึ่งถ้อยคำที่พิมพ์ลงไปนั้นจะต้องเป็นคำที่สั้น กระชับ พิมพ์ได้รวดเร็ว รวมถึงคำที่ไม่สุภาพและหยาบคายต่างๆที่ใช้ในการว่ากล่าวกันภายในทีม หรือว่ากล่าวทีมฝั่งตรงข้าม ซึ่งจากการต้องใช้คำพูดเหล่านั้นบ่อยครั้งหรือเป็นเวลานาน ทำให้เกิดการคิดนำเอามาใช้ในชีวิตจริง ทำให้ในชีวิตจริงกลายเป็นคนที่ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพในการพูด จากที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลกระทบต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

8) ต่อผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการ

ทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

โดยเพศและรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายสูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(ประกายทิพย์ นิยมรัฐ,2547) ดังนั้นหากกลุ่มตัวอย่างที่มีการเล่นเกมประเภทที่ใช้ความรุนแรงเหล่านี้เป็นเวลานาน อาจทำให้ทัศนัยการแสดงออกถึงการแก้ไขปัญหด้วยความรุนแรงและอาจทำให้ทัศนัยออกมาใช้ในชีวิตประจำวัน นั่นคือการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหต่างๆที่เกิดขึ้น จนกลายเป็นการสร้างการทะเลาะวิวาทกับผู้อื่น เป็นต้น นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่ำจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายสูงกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูง และนักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายสูงมากกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำ

เนื่องจากการมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์สูงจะทำให้ มีโอกาสในการถูกปลุกฝังหรือซึมซับพฤติกรรมของตัวละครที่อยู่ในเกม เนื่องจากว่าขณะที่มีการเล่นเกมนั้น ผู้ที่เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้น หากมีการสวมบทบาทว่าตนเองเป็นตัวละครนั้นๆยิ่งบ่อยมากขึ้นเพียงใด พฤติกรรมการเล่นแบบก็จะยิ่งเกิดขึ้นในตัวผู้เล่นมากยิ่งขึ้น จนส่งผลให้คิดมาใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นนิสัยที่รุนแรงและชอบใช้กำลังในการแก้ไขปัญห จากเหตุผลที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

9) ผลกระทบด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของ

บิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าไม่มีตัวใดที่มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต(สุทธิพร นีราพาธ (2547)มณีรัตน์ ลือนันต์ศักดิ์ศิริ(2548)

โดยอธิบายได้ว่า ลักษณะทางประชากรและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่มีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เนื่องจากว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ที่ได้ผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องของภัยร้ายที่แฝงมากับโลกออนไลน์ หากเห็นว่าไม่มีความน่าไว้วางใจก็จะไม่เชื่อถือในที่สุด ดังนั้น จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่มีผลกระทบด้านการถูกหลอกลวงจากการเล่นเกมออนไลน์

10) ผลกระทบด้านการพนัน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยเพศและรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านการพนันสูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต (มณีรัตน์ ลือนันต์ศักดิ์ศิริ,2548)เนื่องจากผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย

และด้วยเนื้อหาของเกมทำให้ต้องมีการแข่งขันเพื่อให้ได้รับชัยชนะ ซึ่งในการเล่นเกมนั้นในกลุ่มของเด็กผู้ชายมักจะมีการทำทายกัน เช่น หากผู้ใดแพ้จะต้องให้ของรางวัลกับผู้ที่ชนะ ของ

รางวัลก็มีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต บัตรเติมเงิน ของรางวัลที่อยู่ในเกม หรือเงิน ซึ่งเป็นการพนันที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่ำจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการพนันสูงกว่า นักศึกษาที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูง เนื่องมาจากนักศึกษบางกลุ่มมีรายรับจากผู้ปกครองที่ไม่เพียงพอต่อการใช้จ่าย ซึ่งอาจจะไม่เพียงพอต่อการใช้จ่ายสำหรับเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้น จึงมีการพยายามที่จะหาช่องทางในการสร้างรายได้เพื่อนำมาใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ โดยการท้าทายผู้อื่น เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนของรางวัลหากตนเองเป็นผู้ชนะเป็นต้น ซึ่งก็เป็นสาเหตุเริ่มต้นของการพนันที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

เนื่องจากนักศึกษาที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์สูง จะมีโอกาสที่จะถูกท้าทายให้มีการแข่งขันในการเล่นเกมนออนไลน์ได้มากกว่าผู้ที่มีความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำเนื่องจากว่ามีโอกาสและช่วงเวลาในการคลุกคลีอยู่กับเกมนออนไลน์มากกว่าผู้อื่น จากเหตุผลที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันลักษณะทางประชากรและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลกระทบต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษาของนักศึกษาที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยแวดล้อมภายนอกและภายในนั้นได้มีบทบาทต่อความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

11) ผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถนัดในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าสถานที่พักอาศัย มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตสุทธิพร นิราพาธ(2547)มณีนันต์ศักดิ์ศิริ(2548) โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัยจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงสูงกว่านักศึกษาที่พักอาศัยในสถานที่พักอื่นๆ เนื่องจากว่าการที่นักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงอยู่ในเนื้อหาของเกม

12) ผลกระทบด้านพฤติกรรมการณ์เห็นแก่ตัว

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรทั้ง 6 ตัว ได้แก่ เพศ อายุ รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาสถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีต่อผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านพฤติกรรมการณ์เห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเพศ มีอิทธิพลกับผลกระทบจากการเล่นเกมนอนไลน์ด้านพฤติกรรมการณ์เห็นแก่ตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีต ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) สุทธิพร นิราพาธ (2547) ดวงพร หุตารมย์ (2550)

โดยอธิบายได้ว่า นักศึกษาที่มีเพศชายจะมีผลกระทบของพฤติกรรมการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ด้านพฤติกรรมการณ์เห็นแก่ตัวสูงกว่านักศึกษาที่มีเพศหญิง เนื่องจากว่านักศึกษาที่เป็นเพศชายนั้นมักจะเล่นเกมนอนไลน์ในลักษณะของเนื้อหาเกมที่เป็นการแข่งขัน การผจญภัย ซึ่งเป็นเกมที่สอนให้ต้องรู้จักการเอาชนะด้วยการวางแผนทุกทาง สอนให้รู้จักวิธีการเอาตัวรอด ดังนั้นหากมีการเล่นเกมนอนไลน์ประเภทเหล่านี้บ่อยๆ อาจเกิดการปลูกฝังให้เป็นนิสัยที่จะต้องชนะทุกคนและต้องเอาตัวรอดให้ได้ในทุกสถานการณ์ ซึ่งอาจกลายเป็นพฤติกรรมการณ์ในการเห็นแก่ตัวเกิดขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

จากผลงานวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของพฤติกรรมการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง ดังนี้

1) สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ชุมชน สามารถนำผลการวิจัยเพื่อเป็นการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ และเป็นข้อมูลในการรู้เท่าทันสื่อเกมนอนไลน์ รวมถึงการรู้เท่าทันถึงพฤติกรรมการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ว่านักศึกษามีพฤติกรรมการณ์ในการเล่นอย่างไร เพื่อที่จะได้หากิจกรรมที่มีความเหมาะสมและน่าสนใจเข้ามาช่วยให้ นักศึกษาลดพฤติกรรมการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ลง

2) สถาบันครอบครัวควรให้การใส่ใจกับบุตรหลาน ในเรื่องของการให้ความรักและความอบอุ่น เพื่อที่บุตรหลานจะมีกำลังใจที่จะเข้ามาปรึกษาเมื่อเวลามีปัญหา ไม่ต้องหาทางออกหรือทางระบายความเครียดหรือปัญหาโดยใช้เกมออนไลน์เป็นที่พึ่ง หรือไม่ต้องหาเพื่อนจากเกมออนไลน์เพื่อใช้ในการปรึกษาปัญหาต่างๆ ควรมีการรักษาสัมพันธ์ภาพที่ดีกับเด็ก ควรใช้เหตุผลในการอบรมมากกว่าการใช้ความรุนแรงหรืออารมณ์ในการแก้ไขปัญหารวมถึงการควบคุมดูแลในเรื่องของค่าใช้จ่าย การคบเพื่อน การศึกษา ให้คำปรึกษาในด้านต่างๆเหล่านี้ มีการเปิดกว้างโดยการพบกันครั้งทางเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ เช่น สามารถเล่นได้ แต่จะต้องมีการจำกัดให้อยู่ในเวลาที่เหมาะสมเป็นต้น

3) สถาบันการศึกษาควรหากิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจสำหรับนักศึกษา เพื่อที่นักศึกษาจะได้ไปหาความสนุกสนานจากการเล่นเกมออนไลน์ และควรใส่ใจเด็กในที่ปรึกษา เพื่อเป็นการช่วยเหลือสังคมอีกทางในการขัดเกลาพฤติกรรมของนักศึกษาที่ดูแลอยู่ อีกทั้งยังควรที่จะมอบหมายงานที่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตช่วยในการค้นคว้าหรือการทำงาน เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ว่ามีสิ่งต่างๆมากมายที่น่าค้นหาจากสื่อออนไลน์ ไม่ใช่แค่ถึงแต่เกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว

4) ชุมชนควรให้การใส่ใจเกี่ยวกับชุมชนในแต่ละพื้นที่ โดยช่วยกันสอดส่องดูแลพฤติกรรมที่ผิดที่ไม่ควรเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ เช่นการเข้าใช้บริการร้านเกมที่เกินเวลาที่กำหนด กฎหมายกำหนด ควรจะมีการแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเข้ามาสอดส่องดูแลผู้ที่ทำความผิด ไม่ว่าจะเป็นตัวนักศึกษาเองหรือผู้ประกอบการ

5) ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตควรมีจริยธรรมในการประกอบอาชีพ ควรทำตามกฎหมายกำหนดเกี่ยวกับการอนุญาตเปิดและปิดร้านเกมตามเวลาที่กำหนด ไม่ควรเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน หรือรายได้ของตนเองมากเกินไปจนทำผิดกฎหมาย ควรทำตามกฎหมายอย่างจริงจัง ไม่ควรทำตามกฎหมายแต่เพียงบังหน้า แต่ยังคงทำผิดลับหลัง เพราะนอกจากจะเป็นการทำผิดกฎหมายแล้ว ยังเป็นการทำลายเยาวชนและสังคมทางอ้อมอีกด้วย

6) ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกฎหมายเกี่ยวกับร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกม ควรมีการทำตามกฎหมายอย่างชัดเจนและเด็ดขาด เพื่อให้กฎหมายที่บังคับใช้นั้นมีผลบังคับใช้ที่สมบูรณ์แบบมากที่สุด ไม่ควรเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนหรือประโยชน์ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

7) หอพักมหาวิทยาลัยภาคเอกชน ควรมีการกำหนดกฎระเบียบต่างๆขึ้นมา เช่นเวลาเข้าออก ให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน เพื่อที่จะเป็นการควบคุมดูแลนักศึกษาให้อยู่ในกรอบแห่งระเบียบวินัยและความถูกต้อง เพื่อเป็นการช่วยเหลือสังคมไม่ให้เกิดผลกระทบแง่ลบด้านต่างๆต่อนักศึกษา ซึ่งอาจส่งผลเสียที่ร้ายแรงต่อสังคมในภายภาคหน้า

8) เพื่อน ควรมีส่วนร่วมในการดูแลเพื่อนด้วยกันเอง ควรมีการดักเตือนเพื่อนเมื่อเห็นว่ามีเพื่อนทำสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ควรมีการชักชวนกันทำกิจกรรมต่างๆที่สร้างสรรค์ เช่นกิจกรรมทางการศึกษา กิจกรรมที่ช่วยเหลือสังคม เป็นต้น

9) ผู้ที่ผลิตเกมออนไลน์ ควรมิจริยธรรมในการผลิตรูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์ ไม่ควรผลิตออกมาเพื่อดึงดูดลูกค้าเพียงอย่างเดียว โดนไม่สนใจว่าเนื้อหาและรูปแบบของเกมนั้นส่งผลกระทบต่อเยาวชนและสังคมอย่างไรบ้าง

2. ข้อเสนอแนะทางการวิจัยในอนาคต

สำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาเพิ่มเติมดังนี้

1) ควรมีการศึกษากับนักศึกษาในจังหวัดภูมิภาค เพื่อเป็นการศึกษาถึงความแตกต่างทางลักษณะทางประชากรของนักศึกษา ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่และความต่างนั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

2) ควรมีการศึกษากับนักเรียนในระดับมัธยมปลาย เพื่อทำการเปรียบเทียบข้อแตกต่างทางด้านลักษณะทางประชากร ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ของนักเรียนระดับมัธยมปลายที่แตกต่างจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีว่าจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมจากการเล่นเกมออนไลน์ที่ความแตกต่างกันหรือไม่

3) ควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกต่างๆไม่ว่าจะเป็น เพศ อายุ รายรับจากครอบครัว รายได้รวมของครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา สถานที่พักอาศัยและความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ส่งผลกระทบด้านต่างๆจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร โดยนำกรณีศึกษาจากพฤติกรรม

การเล่นเกมนออนไลน์ที่ทำให้เกิดผลกระทบทางด้านต่างๆมาศึกษาเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขต่างๆต่อไป

4) ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงนโยบายด้านต่างๆเช่น นโยบายด้านการกฎหมายเกี่ยวกับร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกมนออนไลน์ นโยบายเกี่ยวกับหอพักนอกรมหาวิทยาลัย นโยบายเกี่ยวกับครอบครัว ในการเลี้ยงดูบุตร เพื่อหาทางป้องกันและแก้ไขผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

5) ควรทำการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อหาแนวทางในการลดพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อศึกษาทดลองเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ที่ส่งส่งผลไปสู่การลดผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมนออนไลน์

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนา และ วินัส อัสวสิทธิถาวร. 2550. พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร: วังอักษร.

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2548. เผยเด็กไทยเล่นเกมรุนแรง พฤติกรรมเปลี่ยน-ตีพ่อแม่. คอลัมน์ด้านสุขภาพจิตและจิตเวช. มติชนรายวัน. (22 สิงหาคม 2548).

จักรพงษ์ เครือจันทร์. 2543. การศึกษาการออกแบบเว็บไซต์ของโรงเรียนในโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาโสตทัศนศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จารวี ชัยยืน. 2549. สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

จิรดา มหาเจริญ. 2547. การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นิตยาพร เสมอใจ และ มัทนียา สมมิ. 2545. พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.

ฉลองศรี พิมลสมพงศ์. 2542. การวางแผนและพัฒนาตลาดการท่องเที่ยว. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ฉวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม. 2527 พัฒนาการวัยรุ่นและบทบาทครู. กรุงเทพมหานคร: มิตรนราการพิมพ์.

ชินวร ฟาติษฐิ. 2550. **เด็กกับเกมออนไลน์**. (Online)

<http://www.thaingo.org/writer/view.php?id=489>, 10 พฤษภาคม 2554.

ชูชัย สมิทธิไกร. 2553. **พฤติกรรมผู้บริโภค**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เชิดชู อริยศรีวัฒนา. 2545. **การเติบโตของวัยรุ่น**. (Online) <http://www.churdchoo.com>, 10 พฤษภาคม 2554.

ช่อผกา กิจเจริญทรัพย์. 2544. **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนาสังคม, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

ณัฐปภัสร จันทร์หอม. 2551. **ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมของวัยรุ่น**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ดวงใจ กสานติกุล. 2536. **วัยรุ่นในตำราจิตเวชศาสตร์ สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ดวงพร หุตรมย์. 2550. **การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนามนุษย์และสังคม, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ตะวันเศรษฐี เชนันท์. 2549. **พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทักษพร จินตพยุกุล. 2545. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของบรรณารักษ์หอสมุดกลาง
สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษ์
ศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, ชฎามาศ ฐะเศรษฐกุล, และคณะ. 2547. ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์
ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. สารเนคเทค 2547 11(56)
มกราคม-กุมภาพันธ์ 2547: 12.

ธนพจน์ วิเศษสินธุ์. 2550. ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับและความคิดเห็นของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อเนื้อหาความรุนแรงในเกมออนไลน์.
วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ธานิน เสวกจันทร์. 2552. พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียน
มัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรอุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาครุศาสตร์เทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ธงชัย สันติวงษ์. 2546. พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด พิมพ์ครั้งที่ 10 กรุงเทพมหานคร: บริษัท
ประชุมช่าง จำกัด.

บัณฑิต พิศาลจำเริญ. 2548. เกมปัจจัยความรุนแรงพฤติกรรมเยาวชน. ข่าวเทคโนโลยี.
หนังสือพิมพ์เดลินิวส์. ฉบับวันที่ 10 สิงหาคม 2548.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. 2547. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่
สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต, จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ประณต แก้วนิม. 2549. จิตวิทยาวัยรุ่น. ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครี
นทรวิโรฒ.

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. 2530. จิตวิทยาวัยรุ่น กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปริญ ลักขิตานนท์. 2544. จิตวิทยาและพฤติกรรมผู้บริโภค พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร: บริษัท ทิปปิง พอยท์ จำกัด และ บริษัท อินโฟเมอร์เชียล มาร์ก จำกัด.

ปรีชา จินดาณศิริกุล. 2547. ฟรี!เกมส์ Online. กรุงเทพมหานคร: อินโฟเพรส.

พัชรี โดพันธ์. 2551. ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนอนไลน์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พรรณทิพา พูลทรัพย์. 2548. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

พงศ์ธร วงศ์รวาภิภัทร์. 2550. ความคิดเห็นของผู้บริโภคในด้านส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พูนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล. 2541. ความสุข ชนิดของการเล่นวิดีโอเกม และทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นวิดีโอเกมในนักเรียน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากุมารเวชศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มนิรัตน์ ลืออนันต์ศักดิ์ศิริ. 2548. ภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการแนะแนวและให้คำปรึกษา, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

มติชนออนไลน์ “สาวขี้เถียง 1 อำเภอ 1 ร้านเกมส์สาว” ข่าวประจำวัน ที่ 14 กันยายน พ.ศ.

2553(Online)http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1284447384&groupid=03&catid=&subcatid= , 15 กุมภาพันธ์ 2555.

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. 2542. **มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ :**

กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วนิดา จันทจุรากร. 2540. **อินเทอร์เน็ตมิติใหม่ของการสื่อสาร.** กรุงเทพมหานคร: สำนักการศึกษาระบบสารสนเทศ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

วินัดดา ปิยะศิลป์, แพทย์หญิง. 2540. **ครอบครัวกับวัยรุ่น.** ในเอกสารการพัฒนาครอบครัว. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

วรัณพร สถาปนิกานนท์. 2549. **ผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม : ศึกษากรณี เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูงกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยศึกษา, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วิทยากร เชียงกุล. 2552. **จิตวิทยาวัยรุ่น.** กรุงเทพมหานคร: สายธาร

วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา. 2542. **เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้.** กรุงเทพมหานคร: เชิร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น.

วุฒิพงศ์ พงศ์สุวรรณ. 2548. **Online Game Opportunity or Treat.** งานสัมมนา 8 มกราคม 2548

ศราวุธ ศรีวิไล. 2549. **ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาข่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิตอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิศวกรรมไฟฟ้า, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. 2541. การบริหารการตลาดยุคใหม่. กรุงเทพมหานคร: ชีระฟิล์ม และโซเท็กซ์.

_____. 2541. การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร: A.N. การพิมพ์.

ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2553. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย พิมพ์ครั้งที่ 9 กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศุภร เสรีรัตน์. 2544. พฤติกรรมผู้บริโภค พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร: บริษัทเอ.อาร์.บิซิเนสเพรส จำกัด

ศุภสรร์ บุญเรือง. 2549. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น รายงานการศึกษาระดับปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการตลาด, มหาวิทยาลัยขอนแก่น

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแห่งชาติ. จำนวนนักศึกษาทั้งหมดในสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2552. (Online) <http://www.info.mua.go.th/information/index.php> , 24 มกราคม 2554.

สำนักวิจัยหัวเฉียวไฟกัส. 2552. ทักษะดีของผู้เล่นเกมต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกมของภาครัฐ (Online) <http://focus.hcu.ac.th> , 29 เมษายน 2011

สำนักวิจัยแอแบคโพลล์. 2550. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชน (Online) <http://www.abacpoll.au.edu> , 29 เมษายน 2011

สำนักวิจัยแอแบคโพลล์. 2550. ผลสำรวจการใช้งานอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นไทย (Online). www.abacpoll.au.edu , 30 พฤษภาคม 2554

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2553. สรุปผลที่สำคัญสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2552. กรุงเทพมหานคร: ธนาเพรส

สิริวรรณ ปัญญาภาส. 2551. ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สุชา จันทรเฒ. 2544. จิตวิทยาเด็กเกร. กรุงเทพมหานคร: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด

สุทธิพร นิราพาธ. 2547. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. การค้นคว้าแบบอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุธีรา เอื้อไพโรจน์กิจ. 2552. แปลจาก Dr.Spock's baby and child care – กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์สุภาพ

สมชาย นำประเสริฐชาย. 2548. วัยทีนในโลกไอที กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น

สมภพ วชิรวงศ์. 2552. การวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์สังคมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, มหาวิทยาลัยมหิดล

หนังสือพิมพ์คมชัดลึก “เอแบคโพลล์ชี้เด็กไทยติดเกมต่อสู้นแรงมากขึ้น” ข่าวประจำวัน ที่ 26 กรกฎาคม พ.ศ.2550 (Online) http://www.eduzones.com/newsview.aspx?zone_id=1&type=7&id=45483&page=2, 15 กุมภาพันธ์ 2555.

อัมพร เบญจพลพิทักษ์. 2548. สรุปความจากการบรรยายในการจัดอบรม, “เทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง” วันที่ 22 มีนาคม 2548.

อุษา บิ๊กกินส์ และ อมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. 2551. การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิดำรงชัยธรรม

Chuang Y.C. 2006. **Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: A neglected health problem in internet addiction.**

(Online)<http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.451> ,12 June 2011.

Dill, K.E. and J.C. Dill 1998. **Video game Violence: A Review of the Empirical Literature, Aggression and Violent Behavior**, 3 (4): 407 - 428.

Fabes, R. and C.L. Martin. 2003. **Exploring Child Development**. USA: Pearson Education.

Funk, J. B. and D.W. Buchman. 1996. "Playing Violent Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept". **W Journal of Communication**. 46(2)

Gardner, H. 1993. **Multiple intelligences: Building Marketing Strategy**. 7th ed. New York: McGraw Hill.

Hanna, N. and R. Wozniak. 2001. **Consumer Behavior**. New Jersey : Prentice Hall.

Hurlock, E.B. 1974. **Adolescent development**. New York: McGraw-Hill.

Kotler, P. 1997. **Marketing Management Analysis, Planning, Implementation and Control**. P.172. 9th ed. New Jersey: A Simon & Schuster Company.

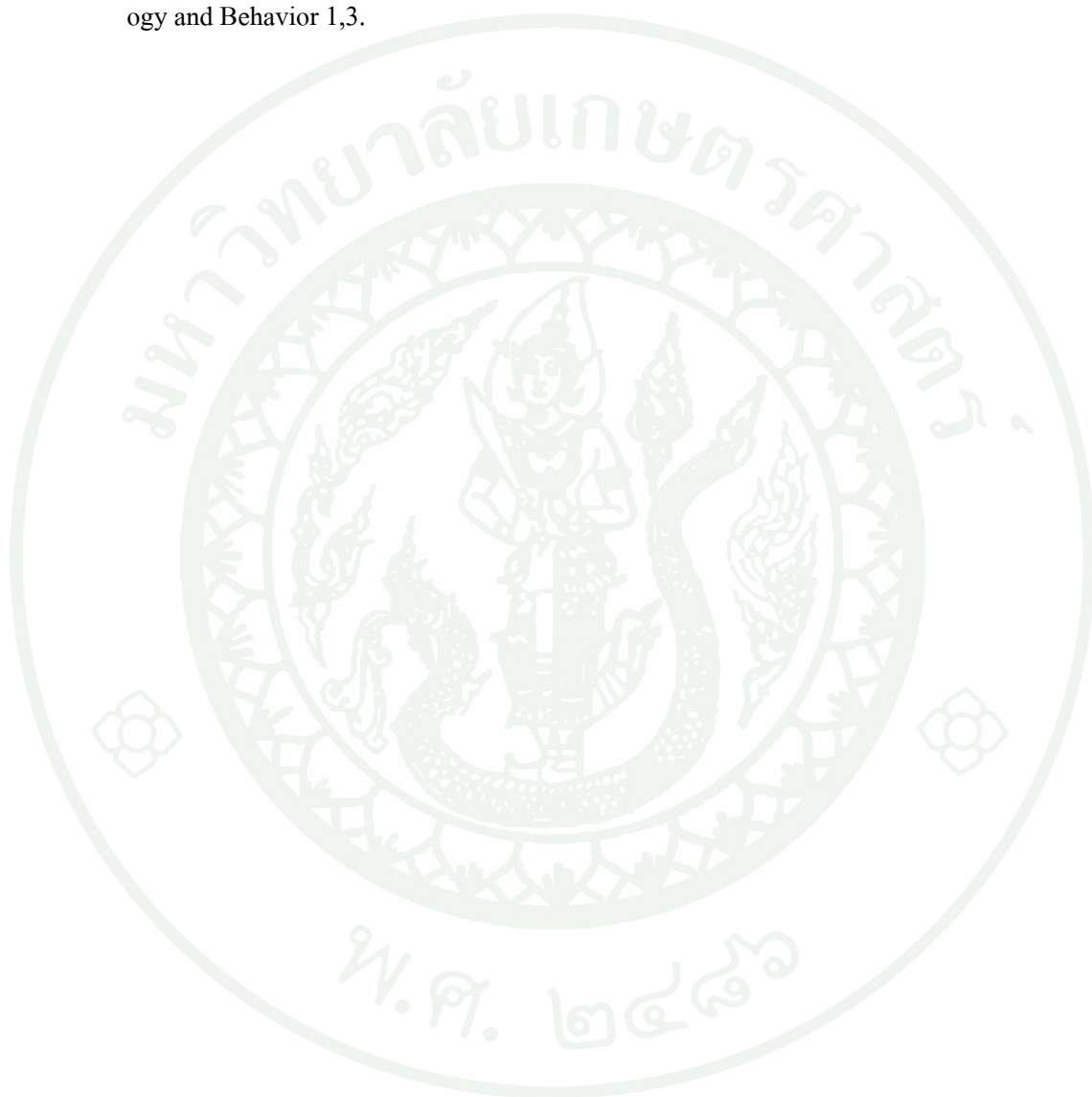
_____. 2000 **Marketing Management** Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

_____. 2003 **Marketing Management** (11th ed.) Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

- Libin, A., M. Lauderdale., Y. Millo., C. Shamloo., R. Spencer. , B Green., J. Donnellan., C. Wellesley. and S. Groah . 2009. **Role-playing simulation as an educational tool for health care personnel developing an embedded assessment framework.** National Rehabilitation Hospital, MedStar Research Institute, Washington, Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2010 Apr; 13 (2):217-24.
- McDonald., G. Daniel., and K. Hyeok . 2001. “When I die feel small: Electronic Game Characters and the Social Self”. **Journal of Broadcasting and Electronic Media** 45(2) :Broadcasting Education Association.
- Nessim, H. and R. Wozniak. 2001. **Consumer Behavior**, New Jersey Prentice Hall.
- Porter, G., V. Starcevic., D. Berle. and P. Fenech . 2010. **The influences of interaction during online gaming on sociability and aggression in real life.** Herbert Street Drug & Alcohol Clinic, Royal North Shore Hospital, Sydney, Aust N Z J Psychiatry.2010 Feb;44(2):120-8.
- Roger, D. 1962. **The psychology of adolescent.** Appleton Century Crofts. Educational Division Meredith Corporation.
- Schiffman, L. and L. Kanuk. 1997. **Consumer behavior** New Jersey: Prentice Hall .
- Solomon, M. 2009. **Consumer Behavior.Buying,Having,andBeing** (8th ed) Upper saddle River,NJ: pearson Education.
- Wallenius, M. and R.L. Punamaki. 2008. “Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence:A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent - child Communication”. **Journal of Applied Developmental Psychology.** 29 (4): 286 - 294.

Young, K.S. 1998. **Psychology of Computer use** : Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. Psychological report.

_____. 1996. **Internet Addiction** : The Emergence of a New Clinical Disorder CyberPsychology and Behavior 1,3.







แบบสอบถาม

เรื่อง

ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
กรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิตศึกษา สาขาวิชานิติศาสตร์และสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร แบบสอบถามนี้ประกอบด้วยคำถาม 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อที่จะนำผลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาและวางแผนนโยบายต่อไป ซึ่งข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามนั้น ผู้วิจัยจะทำการเก็บไว้เป็นความลับ และจะนำเสนอผลการวิจัยนี้ในผลของภาพรวมเท่านั้น

ขอขอบคุณท่านที่สละเวลาในการทำแบบสอบถาม

ดริกา ไตรวัฒนวงษ์

นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์และสารสนเทศ

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในหัวข้อที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

1. เพศ
☐ ชาย ☐ หญิง
2. อายุ.....ปี
3. รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน.....บาท
4. รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน (รวมรายได้ทุกประเภท).....บาท
5. สถานภาพสมรสของบิดาและมารดา
☐ สมรส ☐ หม้าย ☐ หย่าร้าง/แยกกันอยู่ ☐ อื่นๆโปรดระบุ.....
6. ขณะศึกษาท่านพักอาศัย
☐ อยู่ที่บ้านกับบิดา
☐ อยู่ที่บ้านกับมารดา
☐ อยู่ที่บ้านกับบิดาและมารดา
☐ อยู่ที่บ้านกับญาติ
☐ อยู่หอพักในมหาวิทยาลัย
☐ อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย
☐ อื่นๆ(โปรดระบุ).....

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในหัวข้อที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่านหรือเติมข้อความในช่องว่างให้สมบูรณ์มากที่สุด

1. สถานที่ที่ท่านเล่นเกมออนไลน์ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

() 1. บ้าน	() 3. ร้านอินเทอร์เน็ต
() 2. มหาวิทยาลัย	() 4. อื่นๆ โปรดระบุ.....
2. เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยแต่ละครั้ง (เลือกตอบเพียง 1 ข้อเท่านั้น)

() 1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	() 3. 3-5 ชั่วโมง
() 2. 1-2 ชั่วโมง	() 4. มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป
3. ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ครั้งต่อสัปดาห์
4. ท่านเล่นเกมออนไลน์ในช่วงวันใด (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

() 1. วันจันทร์-ศุกร์	() 3. วันหยุดนักขัตฤกษ์
() 2. วันเสาร์-อาทิตย์	() 4. ทุกวัน
5. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด(เลือกตอบเพียง 1 ข้อเท่านั้น)

() 1. 8.01 – 12.00 น.	() 4. 20.01 – 24.00 น.
() 2. 12.01 – 16.00 น.	() 5. 00.01 – 8.00 น.
() 3. 16.01 – 20.00 น.	
6. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์ประเภทใด (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

() 1. ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game)	() 2. ประเภทเกมสวมบทบาทของตัวละคร(RPG : Role-Playing Game)
() 3. ประเภทเกมการยิง (Shooting game)	() 4. ประเภทเกมผจญภัย (Adventure Game)
() 5. ประเภทเกมต่อสู้ (Fighting Game)	() 6. ประเภทเกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)
() 7. ประเภทเกมกลยุทธ์การวางแผนรบ (Real Time Strategies game)	

() 8. ประเภทเกมเลี้ยงสัตว์

7. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์กับใคร (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () 1. คนเดียว () 4. ผู้ปกครอง
() 2. เพื่อน () 5. แฟน
() 3. พี่ / น้อง () 6. เพื่อนในสังคมออนไลน์

8. ท่านตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยพิจารณาจาก (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () 1. เป็นเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบ เล่นแล้วสนุก
() 2. เนื้อหาและวิธีการเล่นเกมออนไลน์
() 3. คำแนะนำของเพื่อน พี่น้อง
() 4. เป็นเกมที่ได้รับคามนิยม
() 5. ได้รับอนุญาต เห็นชอบจากผู้ปกครอง
() 6. อื่นๆ โปรดระบุ.....

9. ท่านเล่นเกมออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ใด (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () 1. พักผ่อน หาอะไรทำเล่นๆ ยามว่าง
() 2. ได้พบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม
() 3. ปฏิบัติภารกิจตาม Quest หรือ Mission เพื่อสะสมคะแนนต่างๆ ภายในเกม
() 4. ตั้งกลุ่ม สมาคม หรือ สร้างสังคมย่อยๆ ภายในเกม
() 5. เพื่อแข่งขัน ทำประลองกับผู้อื่น
() 6. เพื่อนำข้อมูลไปหารายได้หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม
() 7. อื่นๆ โปรดระบุ.....

10. ค่าใช้จ่ายที่ท่านใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ (ค่าชั่วโมง อินเทอร์เน็ต,ค่าโทรศัพท์,ค่าบัตรเกม) โดยประมาณ

- () 1. น้อยกว่า 50 บาท () 3. 101 – 200 บาท
() 2. 50 – 100 บาท () 4. มากกว่า 200 บาท

11. เกมออนไลน์ที่ท่านเล่นบ่อยมากที่สุด (เลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

- () 1. Dekaron () 2. Yulgang () 3. Xshot

- ☐ 4. Aday ☐ 5. Dragoniga ☐ 6. Ragnarok
☐ 7. Fanta Tennis ☐ 8. Laghaim ☐ 9. Dot A
☐ 10. Raycity ☐ 11. Pangya ☐ 12. FightYo
☐ 13. Baan Buddy ☐ 14. Tartaros Online ☐ 15. Yogurting
☐ 16. Xdition ☐ 17. Nine Hero ☐ 18. Twelve
☐ 19. Darkness and Light ☐ 20. Granado Espada ☐ 21. War2
☐ 22 Yulgang ☐ 23 Boomz- Special Force ☐ 24. MapleStory
☐ 25. Dream of Mirror Online ☐ 26. Audition ☐ 27 Last Chaos
☐ 28. King of Kings III Online ☐ 29. Fifa ☐ 30. Facebook

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในหัวข้อที่ตรงกับ

กับสภาพความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โปรดเลือก 1 คำตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5

เห็นด้วย = 4

เฉยๆ = 3

ไม่เห็นด้วย = 2

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1

ผลกระทบด้านสุขภาพ

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ท่านรู้สึกกระตือรือร้นหรือปวดตาเมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆ					
2.ในระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ท่านรู้สึกปวดศีรษะ คอ และกล้ามเนื้อ					
3.ท่านรู้สึกว่าตนเองไม่ค่อยได้ออกกำลังกายหรือทำกิจกรรมต่างๆ					
4.ท่านต้องเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานทำให้เวลาในการพักผ่อนน้อยลง					
5.เกมออนไลน์ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินจนลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา					

ผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ปัจจุบันค่าใช้จ่ายในการเริ่มต้นเล่นเกมออนไลน์ยังค่อนข้างสูง					
2.ท่านคิดว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมากเมื่อเทียบกับรายรับของท่าน					
3.ท่านนำเงินที่เหลืออยู่มาใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเก็บออมหรือเพื่อทำกิจกรรมอื่นๆ					
4.ท่านมีปัญหาเกี่ยวกับที่บ้านหรือผู้ปกครองเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์					
5.ท่านมักจะมีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายไม่เพียงพอเนื่องจากต้องใช้เงินแลกเปลี่ยนกับไอเทมหรือสิ่งของต่างๆในเกมออนไลน์					

ผลกระทบด้านการศึกษา

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ท่านคิดว่าเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง					
2.ท่านเคยขาดเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์					

3.ท่านเคยส่งงานไม่ทันเพราะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า					
4.ท่านใช้เวลาที่ต้องใช้ในการทบทวนบทเรียนไปเล่นเกมออนไลน์					
5.ท่านมักจะไม่มีสมาธิในการเรียนเพราะมัวแต่คิดถึงเรื่องเกมออนไลน์					
6.ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ต่อวันหมดไปในการเล่นเกมออนไลน์					

ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ผู้ปกครองมักบ่นถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของท่านให้ผู้อื่นฟังเสมอ					
2.ท่านใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวน้อยลง					
3.ท่านเคยทะเลาะกับคนในครอบครัวเนื่องจากคนในครอบครัวของท่านห้ามไม่ให้ท่านเล่นเกมออนไลน์					
4.ท่านเคยโกหกเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของท่านกับคนในครอบครัว					
5.ท่านเคยทะเลาะกับที่บ้านหรือผู้ปกครองอันเนื่องมาจากปัญหาเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์					

ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ท่านรู้สึกหงุดหงิดเมื่อเพื่อนของท่านชวนท่านไปทำกิจกรรมอย่างอื่นในขณะที่ท่านกำลังเล่นเกมออนไลน์					
2.เนื่องจากต้องการเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ท่านจึงพบปะเที่ยวเล่นกับเพื่อนๆ น้อยลง					
3.เกมออนไลน์ทำลายความสามัคคีในหมู่เพื่อนของท่าน					
4.ท่านทะเลาะกับเพื่อนของท่านเสมอเนื่องจากการที่ท่านใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์					
5.เพื่อนของท่านมักจะบ่นถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของท่านให้ผู้อื่นฟังเสมอ					

ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในเกม

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.เพื่อนในเกมออนไลน์ของท่านมักจะนัดท่านเพื่อเล่นเกมออนไลน์ในเวลาเรียน					

2.ท่านเล่นเกมตลอดทั้งคืน เนื่องจากเพื่อนในเกมของท่านเล่นในเวลานี้					
3.เมื่อทีมฝ่ายตรงข้ามชนะท่านมักจะโมโหเพื่อนๆในทีมที่เล่นไม่ดี					
4.ท่านมักจะทำตามคำสั่งของเพื่อนในเกมเพื่อแลกกับการเข้าร่วมทีมในการเล่นเกมนออนไลน์					
5.เพื่อนในสังคมเกมนออนไลน์มีพฤติกรรมไม่น่าไว้วางใจ					

ผลกระทบด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.เมื่อท่านแพ้ท่านมักจะพูดจาไม่ดีกับเพื่อนๆในทีมที่เล่นไม่ดี					
2.ขณะเล่นเกมออนไลน์หากมีการสนทนาระหว่างการเล่นเกมด้วยถ้อยคำไม่สุภาพ ท่านจะตอบกลับด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพเช่นเดียวกัน					
3.ท่านมักจะกล่าวอุทานด้วยถ้อยคำไม่สุภาพออกมาเสมอๆในขณะที่เล่นเกมออนไลน์					
4.ท่านมักจะลอกเลียนภาษาพูด ภาษาเขียนที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างเล่นเกมออนไลน์ มาใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน					

5.ท่านใช้คำพูดที่ไม่สุภาพพูดกับผู้ที่พบเจอในชีวิตประจำวันเสมอๆ					
--	--	--	--	--	--

ผลกระทบด้านการทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหาย

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ท่านเคยต่อสู้กับผู้อื่น เมื่อท่านถูกทำท่ายหรือถูกขู่เข้า					
2.ถ้าใครพูดจาห้วน เยาะเย้ยท่าน ท่านจะตอบหน้า หรือต่อปากต่อคำทันที					
3.เมื่อทีมฝ่ายตรงข้ามชนะท่านมักจะ โมโหเพื่อนๆในทีมที่เล่นไม่ดี					
4.ถ้าท่านเจอเพื่อนที่ท่านไม่ชอบมาขึ้น ขวางทางท่านจะไม่หลบไปทางอื่น					
5.เมื่อมีเพื่อนมาพูดตักเตือนท่าน ท่านจะหงุดหงิดและต่อว่ากลับทันที					

ผลกระทบด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ท่านมักจะเสียค่าใช้จ่ายไปกับซื้อสินค้าเกี่ยวกับการเล่นเกมจากผู้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันเสมอ					
2.ท่านมีความรู้สึกว่าเป็นที่รู้จักโดยการเล่นเกมออนไลน์มีความไม่น่าเชื่อถือและไม่					

สมควรแก่การไว้วางใจ					
3.ท่านเคยได้รับการชักชวนให้โอนเงินผ่านทางธนาคารเพื่อแลกกับการซื้อสินค้าในเกมจากเพื่อนที่รู้จักผ่านเกมออนไลน์					
4.ท่านมักจะถูกระดมชักชวนให้ไปรวมกิจกรรมต่างๆนอกสถานที่กับเพื่อนที่รู้จักกันทางเกมออนไลน์					
5.ท่านคิดว่าการซื้อของเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากเพื่อนในเกม เป็นสิ่งที่ไม่ปลอดภัย					

ผลกระทบด้านการพนัน

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.บางครั้งท่านจะพูดท้าทายให้เพื่อนแข่งกันกับท่านในเรื่องต่างๆ(เพราะเขาเคยท้าทายท่านมาก่อน)					
2.ท่านมักจะแข่งกันกับเพื่อนโดยมีรางวัลแลกเปลี่ยนหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ชนะ					
3.ท่านคิดว่าการแข่งกันเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนโดยมีรางวัลตอบแทนเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นเร้าใจและสนุกสนาน					
4.ท่านมักจะเสียเงินหรือสิ่งของให้แก่ผู้ที่เล่นเกมชนะท่าน เช่น ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต สินค้าในเกมต่างๆ เป็นต้น					

5.หากท่านเล่นเกมออนไลน์แพ้เพื่อน ท่าน มักจะมีการทำทนายให้เพื่อนแข่งกับท่าน จนกว่าท่านจะได้รับชัยชนะ					
---	--	--	--	--	--

ผลกระทบด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ท่านมักจะโกรธบ่อยๆ จนเฉียวได้โดยง่าย					
2.ท่านรู้สึกอารมณ์เปลี่ยนแปลงบ่อย ควบคุมไม่ค่อยได้					
3.ถ้าท่านไม่พอใจใคร ท่านมักจะกระแทก ของให้มีเสียงดัง					
4.ถ้าใครหัวเราะเยาะท่าน ท่านจะขว้างของ ใส่คนนั้นถ้ามีของอยู่ในมือ					
5.ถ้าใครทำของของท่านเสียหาย ท่านมักจะ ใช้คำพูดที่ไม่ดีกับเขา					
6.เมื่อท่านโกรธ ท่านมักจะทำลายสิ่งของ ของผู้อื่น					

ผลกระทบด้านพฤติกรรมที่เห็นแก่ตัว

ลักษณะพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.หากหลายๆคนต้องการดูของสิ่งเดียวกัน ท่านมักจะดึงของสิ่งนั้นมาดูก่อนเพื่อนๆ					
2.ท่านเคยแอบหยิบของของผู้อื่น เมื่อไม่มี คนเห็น					
3.ถ้าเพื่อนมายืมของใช้ของท่าน ท่านมักจะ ปฏิเสธ					
4.เมื่อท่านเล่นเกมออนไลน์แพ้ฝ่ายตรงข้าม ท่านมักจะคิดว่าเพื่อนในทีมท่านเล่นไม่ดี					
5.ถ้าท่านยืมของใช้ของเพื่อน แล้วเพื่อน ไม่ให้ ท่านจะรู้สึกไม่พอใจ					



1. ตัวแปรอิสระแต่ละตัวจะต้องไม่มีความสัมพันธ์ในระดับสูง

เพื่อป้องกันการเปิดปัญหาที่เรียกว่าความสัมพันธ์พหุร่วมเชิงเส้น (Multicollinearity)
 กล่าวคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระแต่ละคู่ไม่ควรเกิน 0.80 ดังค่าที่แสดงในค่า
 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ



ตารางผนวกที่ 1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ

(n=400)

ตัวแปร	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7
V1=เพศ	1.00						
V2=อายุ	.089	1.00					
V3=รายรับจากครอบครัว	-.039	.060	1.00				
V4=รายได้รวมของครอบครัว	-.075	-.026	.233**	1.00			
V5=สถานที่พักอาศัย	.204**	.144**	-.031	-.106*	1.00		
V6=สถานภาพสมรสของบิดา และมารดา	-.100*	-.207**	-.082	.107*	-.091	1.00	
V7=ความถี่ในการเล่นเกม ออนไลน์	.169**	.210**	.126*	-.037	.159**	-.220**	1.00

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประวัติการศึกษาและการทำงาน

ชื่อ นามสกุล	นางสาวดาริกา ไตรวัฒนวงษ์
วัน เดือน ปี ที่เกิด	วันที่ 9 เดือน กันยายน พ.ศ.2527
สถานที่เกิด	จังหวัดนครปฐม
ประวัติการศึกษา	นิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอกประชาสัมพันธ์ (เกียรตินิยมอันดับ 2) มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีการศึกษา 2549