

วัตถุประสงค์การวิจัย (1) เพื่อศึกษาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร (2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร (3) เพื่อศึกษารูปแบบและเนื้อหาต่าง ๆ ของเกมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร

โดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การทำการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ ประชากรที่มีอายุระหว่าง 14-23 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และเล่นเกมออนไลน์มาแล้วไม่น้อยกว่า 3 เดือน นับจากวันที่ทำการสำรวจ และเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 400 ชุด และรวบรวมข้อมูลที่ได้ มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยโปรแกรม SPSS for Windows version 17.0 ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่า

1. เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน และจำนวนสมาชิกในครอบครัวที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ไม่มีผลทำให้ความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของ-

เยาวชนแตกต่างกัน โดยเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 16-17 ปี ซึ่งมีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า มีรายได้ครอบครัวต่อเดือนเฉลี่ย 10,001-20,000 บาท

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนที่แตกต่างกัน มีผลทำให้ความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของเยาวชนแตกต่างกัน โดยภาพรวมพบว่า ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ วัตถุประสงค์ในการเข้าเว็บไซต์ เกมออนไลน์ บุคคลที่คุยหรือเล่นระหว่างเล่นเกมออนไลน์ เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนที่แตกต่างกัน มีผลทำให้ความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของเยาวชนแตกต่างกัน นอกนั้นไม่มีผลทำให้ความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของเยาวชนแตกต่างกัน

เยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 1 ปี ไม่เกิน 2 ปี โดยจะเล่นที่บ้าน เฉลี่ยแล้วเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน เล่นช่วงเวลา 20.01-24.00 น. ส่วนใหญ่ไม่มีเวลากำหนดเวลาเล่นและจะเล่นคนเดียวโดยจะปรึกษาเพื่อน เมื่อเกิดปัญหา หรือข้อสงสัยในการเล่นเกมออนไลน์ นอกจากการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเข้าไปพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น, ข้อมูลผู้เล่น เมื่อเข้าไปในเกมส่วนใหญ่ คุยหรือเล่นกับเพื่อนในชีวิตจริง

3. รูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน มีผลทำให้ความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของเยาวชนแตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่พึงพอใจเนื้อหาที่เกี่ยวกับผจญภัย พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Warcraft III: DotA เนื้อหาที่มาจากการจำลองสถานการณ์ พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Special Force เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาที่มาจากนวนิยาย พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Yulgang เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Audition season 2 เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก้ไขปริศนา/ฝึกสมอง พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Richman Online

In this thesis, the researcher investigates (1) the affects of on-line games on the gratification of youths in Bangkok Metropolis. The researcher also examines (2) the behaviors of these youths as displayed in the course of playing on-line games. Finally, the researcher inquires into (3) the forms and contents of on-line games insofar as they affect the gratification of the youths under examination.

In carrying out this survey research investigation, the researcher obtained and studied data taken from documents, textbooks, articles, and related research investigations. The sample population consisted of 400 residents of Bangkok Metropolis between the ages of fourteen and twenty-three who had been playing on-line games for not less than three months

counting from the day the survey was conducted. A questionnaire was used as an instrument of research.

The data were analyzed using various statistical techniques. Hypothesis testing was conducted using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) program for Windows, version 17.0 at the Ramkhamhaeng University Computer Institute.

Findings are as follows:

1. Differences in the demographical characteristics of gender, age, educational level, average monthly family income, and the number of family members playing on-line games were not found to correspond to differences in gratification of these youths when playing on-line games.

Most of the youths considered were males and between the ages of sixteen and seventeen. Most were educated at the upper secondary level or the equivalent and were members of families having an average monthly family income ranging from 10,001 to 20,000 baht.

2. The researcher also found that differences in the on-line playing behaviors of the youth under study were paralleled by concomitant differences in levels of gratification in playing on-line games. In an overall picture, it was found that the period of playing on-line games; the duration of playing on-line games; the objectives in accessing on-line game websites; and the persons with whom they are talking or playing with during the playing of on-line games were variables governing aspects of on-line behaviors that were found to be correlated with corresponding differences in levels of gratification affected by playing on-line games. This finding was



congruent with the research hypothesis stating that differences in behaviors in playing on-line games parallel differences in levels of gratification attendant upon playing these games. However, the researcher also found that other variables did not correspond to differences in gratification when the youths under study played on-line games.

Most of these youths have played on-line games for more than one year but not for more than two years. They played at home on an average of once daily. The time period in which they played was between 21:01 and 24:00 hours. Most of them did not designate a particular time to play and played alone. They consulted friends when they had problems or queries regarding the playing of on-line games. Besides playing on-line games, most of them accessed websites allowing them to exchange ideas and information with other players. When playing games, most of them talked or played with their friends in the non-virtual world.

3. The researcher also determined that differences in the forms and contents of on-line games corresponded to differences in gratification from playing these games by the youths under examination. Most of them were gratified with adventure contents.

It was also found that the subjects of investigation were most gratified when playing the Warcraft III: Dot A game. Of the games whose contents were based on simulations of actual situations, the highest levels of gratification were induced by the Special Force game. Of the on-line games whose content was based on novels, the Yulgang game stimulated the highest levels of gratification. As far as on-line games with sport contents are concerned, the on-line game Audition Season 2 generated the highest level of gratification. In respect to on-line games whose content consisted of puzzle solving or involved brainteasers, the most gratifying was the Richman Online game.