

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

ชื่อผู้เขียน นางสาวอัจฉรีตา ชุมมานนท์

ชื่อปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา สื่อสารมวลชน

ปีการศึกษา 2548

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

- |   |               |
|---|---------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร. ดำรงค์ ฐานดี      | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร. วิษณุ สุวรรณเพิ่ม |               |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร. สมาน งามสนิท      |               |

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะประชากรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น (2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของบุคคลใกล้ชิดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น และ (3) ศึกษาความสัมพันธ์ของรูปแบบเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 12-19 ปี ที่มีพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ จำนวน 400 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม

ผลการวิจัย พบว่า

1. กลุ่มตัวอย่างเพศชายมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่าเพศหญิง 1 เท่า โดยเพศชายเล่นเกมนออนไลน์ 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ในขณะที่เพศหญิงเล่นเกมนออนไลน์ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่าและมีระดับการศึกษาที่สูงกว่ามีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่าและมีระดับการศึกษาที่ต่ำกว่า โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 12-15 ปี ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีการเล่นเกม

ออนไลน์มานาน้อยกว่า 6 เดือนในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 16-19 ปี ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีการเล่นเกมออนไลน์ 1 ปีขึ้นไป-2 ปี และกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่อสัปดาห์สูงกว่ามีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่อสัปดาห์ต่ำกว่า โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 250 บาท มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่อสัปดาห์มากกว่า 1,000 บาท มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ตลอดเวลาถ้าว่าง

2. บทบาทของครอบครัว/ญาติและบทบาทของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น เฉพาะด้านความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ( $\bar{X} = 16.194$ , S.D. = .001 และ  $\bar{X} = 16.102$ , S.D. = .013 ตามลำดับ)

3. กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการเปิดรับเกมนออนไลน์มากมักจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นตามไปด้วย เกมออนไลน์ประเภทกีฬา (sport) ได้รับความนิยมมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.50$ , S.D. = 1.438) เมื่อเทียบกับเกมนออนไลน์ประเภทอื่น ๆ และหนังสือคู่มือเกมถือเป็นการโฆษณาผ่านสื่อที่เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.3 เมื่อเทียบกับการโฆษณาผ่านสื่ออื่น ๆ

## ABSTRACT

177821

Thesis Title            Factors Affecting the Teenagers' Behavior when Playing  
Online Games

Student's Name        Miss Ajchareesa Chummanon

Degree Sought        Master of Art

Major                  Mass Communication

Academic Year        2005

### Advisory Committee

1. Assoc. Prof. Dr. Damrong Thandee                      Chairperson
2. Assoc. Prof. Dr. Wisanu Suwanpearman
3. Assoc. Prof. Dr. Sman Ngamsnit

The objectives of this research were (1) to learn if teenagers' characteristics have an effect on their behavior when they play online games, (2) to learn the relation between the roles of close persons who affect the behavior of teenagers playing online games, and (3) to find if the online game's pattern has an effect on the behavior of teenagers who play online games.

This research was a survey research, using the sample group of 400 students who are between 12-19 years old in high school, and who play online games. The instrument for data collecting was a questionnaire.

The results were as follows:

1. Males play online games more than the females. The males play online games 3-4 times per week, while the females play online games 1-2 times per week. Students who are older and in higher grade level play online games more than the younger and lower level students. Students between 12-15 years and studying in junior high school have been playing online games less than 6 months, while students between 16-19 years and studying in senior high school have played online games more than 1-2 years, and the respondents who have higher weekly income play online games more frequently than the subjects who have lower weekly income. Students who have less than 250 baht per week play online games 1-2 times per week, while the sample group that has more than 1,000 baht per week plays online games in all of their free time.

2. Family/relatives and friends have an effect on teenagers' behavior on playing online games, especially the frequency ( $\bar{X} = 16.194$ ,  $SD. = .001$  and  $\bar{X} = 16.102$ ,  $SD. = .013$ ).

3. The students who can access online games more easily than other students will play more online games. The online games about sports are the most popular ( $\bar{X} = 3.50$ ,  $SD. = 1.438$ ). The handbooks for the game are advertised through media communication and can reach 36.3% of the sample group, which is higher than the advertising through the other media.