

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 387 คน โดยใช้สูตรของ Taro Yamane ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เปิดรับสื่อเกมออนไลน์มาแล้วไม่เกิน 6 เดือน(คิดเป็นร้อยละ 37.60) โดยเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อเกมออนไลน์มากที่สุดคือในช่วงเวลา 16.00 - 20.00 น. ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายในการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ 51-100 บาท นอกจากนี้ยังเปิดรับเพื่อความเพลิดเพลิน และนิยมเล่นเกม Audition เป็นอันดับแรก(คิดเป็นร้อยละ 47.3) โดยเล่นเกมประเภทเกมกีฬามากที่สุด ($\bar{X}=3.53$) นอกจากนี้ผลการศึกษาด้านผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบในระดับน้อย ($\bar{X}=2.55$) ทั้งนี้ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด ($\bar{X}=3.02$) รองลงมาคือ ผลกระทบด้านการศึกษา ($\bar{X}=2.87$) และมีผลกระทบด้านการเงิน ($\bar{X}=2.53$) ตามลำดับ ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ฝ่ายกฎหมาย สถาบันการศึกษา และสถาบันครอบครัว ร่วมกันแก้ไขปัญหาเยาวชนที่ติดเกม

This study was aimed to study the behaviors and impacts of to online game exposure by high school students in Amphoe Mueang, Surat Thani Province. The sampling group consisted of 387 persons according to Taro Yamane's formula using multistage sampling method. The questionnaire was used to collect the data. The study results revealed that as for the behaviors of online game exposure by high school students in Amphoe Mueang, Surat Thani Province, the majority of the sampling group was exposed to online games for less than 6 months (37.60 percent). Most of them were exposed to online games for less than 1 hour per day. The time when the sampling group was most exposed to online games was from 16.00 to 20.00. The majority of the sampling group spent on being exposed to online games for 51-100 Baht per week. Moreover, they spent on being exposed to entertainment. They ranked Audition number one (47.3 percent) and they preferred sports games the most ($\bar{X}=3.53$). Besides, the study of the impacts of online game exposure revealed that in overall the sampling group had little impact ($\bar{X}=2.55$). The research results showed that the sampling group had health effect for the most part ($\bar{X}=3.02$) followed by the impact on education ($\bar{X}=2.87$) and the financial impact ($\bar{X}=2.53$), respectively. There were suggestions by all relevant parties which were the legislative branch, educational institution and family institution to help solve the problem of youngsters who were addicted to games.