

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

โลกในยุคปัจจุบันมีวิวัฒนาการต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยมีเทคโนโลยีเป็นแกนนำที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสาร ทำให้โลกเข้าสู่ยุคการสื่อสารไร้พรมแดน หรือเรียกว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” การติดต่อสื่อสารกันอย่างสะดวก รวดเร็ว โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น จนทำให้ทุกประเทศสามารถติดต่อสื่อสาร และรับรู้เรื่องราวของอีกประเทศได้อย่างสะดวก รวดเร็ว เสมือนหนึ่งอยู่ในประเทศเดียวกัน แม้ความจริงจะอยู่ห่างไกลถึงอีกซีกโลกหนึ่งก็ตาม

เทคโนโลยีที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารยุคปัจจุบันที่มีอิทธิพลคือ อินเทอร์เน็ต ซึ่งถือเป็นสื่อใหม่ (New Media) และได้มีความสำคัญกับผู้คนในยุคปัจจุบัน ทั้งการติดต่อสื่อสาร การใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา ดังคำกล่าวของ รุ่ง แก้วแดง เลขาธิการสภาการศึกษา¹ ที่ว่า

นวัตกรรมของระบบอินเทอร์เน็ต ได้กลายเป็นขุมความรู้อันยิ่งใหญ่ เป็นมหาสมุทรของความรู้ที่ทุกคนมีสิทธิตกตวงเอาไปใช้ให้เป็นประโยชน์ เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) เป็นที่รวมของเอกสารหลายมิติ ซึ่งจัดเอกสารไว้ในแบบที่ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงไปอ่านเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้อย่างสะดวก เพียงแค่ใช้นิ้วจิ้ม อีกทั้งการมีโปรแกรมค้นหาเอกสารที่ต้องการได้จากทุกมุมโลก หรือที่เรียกว่าโปรแกรมเบราว์เซอร์ (Browser) ได้ช่วยให้ เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) เป็นห้องสมุดจักรวาลที่บังเอิญหลุดมาอยู่บนโต๊ะทำงานของเราได้อย่างไม่น่าเชื่อ...

ซึ่งทำให้ชีวิตผู้คนในปัจจุบันหันมาใช้ประโยชน์จาก อินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้ ยังมีปัจจัยที่ช่วยผลักดันให้ผู้คนหันมาใช้สื่ออินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านคอมพิวเตอร์ที่มีราคาถูกลง ทำให้ผู้คนหันมาซื้อหาคอมพิวเตอร์ส่วนตัว เพื่อนำมาใช้ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น อัตราค่าเช่าสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีราคาถูกลง และใน

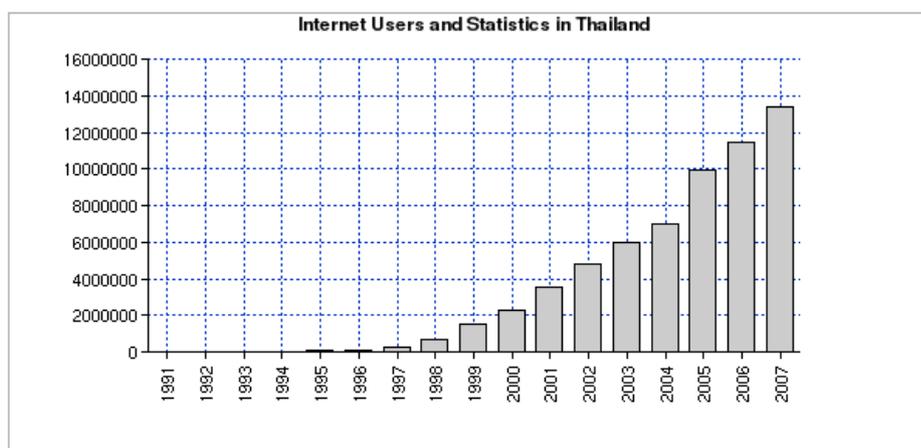
¹เนชั่นสุดสัปดาห์, “นิเทศศาสตร์พันธุ์ใหม่ : อินเทอร์เน็ตสื่อทูนนิยม,”

<http://www.nationweekend.com/2006/08/18/NW14_442.php?SecId=NW14&news_id=21374599>, 18 สิงหาคม 2549.

ปัจจุบันมีร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดให้บริการจำนวนมากตามสถานที่แหล่งชุมชน ซึ่งค่าใช้บริการถูกกว่าในอดีตมาก รวมทั้งยังมีเทคโนโลยีมือถือที่มีการพัฒนาให้สามารถเชื่อมต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งจะเพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน เพียงแค่มีโทรศัพท์มือถือเครื่องเดียวก็สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ จากปัจจัยดังกล่าวทำให้แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยแต่ละปีมีจำนวนที่เพิ่มขึ้น เป็นผลให้ปัจจุบันในเมืองไทยมียอดผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ณ เดือนมกราคม 2551 ถึง 1,3461,000 คน ดังแผนภูมิที่ 1.1²

แผนภาพที่ 1.1

ยอดผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ณ เดือนมกราคม 2551



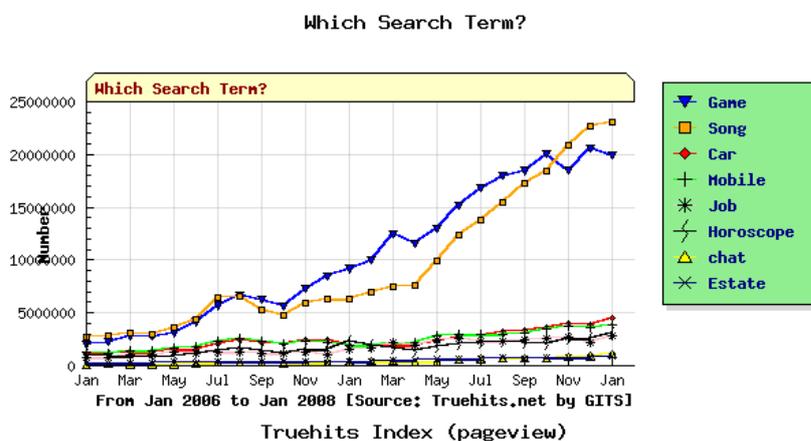
จากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่มีปริมาณเพิ่มมากขึ้น ทำให้บริการและเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้มีการผนวกเข้ากับอินเทอร์เน็ต เพื่อความสะดวก รวดเร็ว ทันสมัย รวมทั้งเข้าถึงผู้ให้บริการได้อย่างทั่วถึง โดยผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนองตอบความต้องการทางด้านความบันเทิงมากกว่าทางด้านอื่น ๆ ดังแผนภูมิที่ 1.2³

²ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, “สรุปผลข้อมูลในเดือน January -2008 | มีอะไรเปลี่ยนแปลงบ้าง?,” <<http://internet.nectec.or.th/webstats/home.php?Sec=home>>, 1 กุมภาพันธ์ 2551.

³ทฤษฎิต, “ภาพรวมและแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ต,” <<http://truehits.net/monthly/>>, 1 มีนาคม 2551.

แผนภูมิที่ 1.2

ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง



จากแผนภูมิจะเห็นว่าผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงทางด้านเกมเป็นอันดับสอง รองจากความบันเทิงทางด้านเพลง ดังที่นักวิชาการทางนิเทศศาสตร์กล่าวไว้ว่า เกม คือ ส่วนหนึ่งที่เราขาดไม่ได้⁴ โดยอาจสังเกตจากหลักฐานข้อมูลทางโบราณคดีปรากฏร่องรอยของเกมนานาชนิดอยู่บนผนังถ้ำและวัตถุทางวัฒนธรรมต่าง ๆ การเล่นเกมจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์มาตั้งแต่อดีตกาล และอยู่คู่สังคมมนุษย์มาโดยตลอด ซึ่งการเล่นเกมทำหน้าที่เปรียบเสมือนกับศาสนาในสมัยก่อน และเนื้อหาเกมเปรียบเสมือนการประกอบพิธีกรรม เพราะเมื่อได้มีส่วนร่วมจะเกิดความหลงใหลและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง รวมทั้งเกิดความต้องการที่จะกระทำอีก ทำให้ความบันเทิงจากเกมในทุกยุคทุกสมัยก็มีลักษณะเป็นสากล สร้างผู้ที่ชื่นชอบได้ รวมทั้งสร้างรสนิยมความบันเทิงเป็นโลกจินตนาการเหมือนกันทั่วโลกได้ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นระดับหนึ่งว่ามนุษย์ให้ความสำคัญต่อกิจกรรมการเล่นเกม ขณะเดียวกันยังได้ชี้ให้เห็นรูปแบบของเกมในสังคมมนุษย์ที่ต่างสถานที่และกาลเวลา ว่ามีทั้งจุดร่วมและความแตกต่างไปตามบริบททางสังคมและเศรษฐกิจอย่างน่าสนใจ

เมื่อเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้รับการพัฒนา ทำให้เกิดการผนวกเกม เข้าไปกับเทคโนโลยีดังกล่าวจนเข้าสู่ยุค “เกมออนไลน์” ซึ่งได้รับความนิยมทั่วโลกอย่างแพร่หลาย สำหรับในประเทศไทยเกมออนไลน์ได้เข้ามาตั้งแต่ปีพ.ศ. 2546 จากเกม “แร็กนาร์ออค”

⁴อภิญา ตันทวีวงศ์, สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ (กรุงเทพมหานคร: ออลอะเบาท์ พริ้นท์, 2545), น. 364-365.

ในขณะนั้นมีผู้ให้บริการเพียง เพียง 3-4 บริษัท เกมออนไลน์มีมูลค่าตลาดประมาณ 970 ล้านบาท แต่ในปี พ.ศ. 2549 มีผู้ให้บริการ มากกว่า 20 บริษัท มีมูลค่าตลาดถึงประมาณ 2,370 ล้านบาท และในปี พ.ศ. 2551มูลค่าตลาดเกมออนไลน์ของประเทศไทยน่าจะมีมูลค่าตลาดไม่ต่ำกว่า 3,200 ล้านบาท⁵ จากอัตราการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ทำให้ทราบว่า มีผู้ที่สนใจเข้ามาใช้บริการ เกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก และมีแนวโน้มผู้ให้บริการเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีข้อมูลจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ในปี พ.ศ. 2550 พบว่ามีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมประมาณ ร้อยละ 11 ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือประมาณ 1.48 ล้านรายทั่วประเทศ และกลุ่มผู้ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ซึ่งมีอายุเฉลี่ยต่ำกว่า 20 ปี ซึ่งถือเป็นกลุ่มวัยรุ่น

โดยในแง่ประเภทเนื้อหาของเกมออนไลน์ มีหลากหลาย เช่น เกมประเภทต่อสู้ เกมประเภทผจญภัย เกมประเภทจำลองสถานการณ์ เกมประเภทวางแผน เกมประเภทกีฬา เป็นต้น ซึ่งขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เล่นในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ให้ตรงตามความต้องการ โดยส่วนใหญ่เด็กมักจะเลือกเล่นประเภทต่อสู้ มีความรุนแรง มากกว่าเกมที่มุ่งเน้นให้ความรู้ จากผลวิจัยเรื่อง ปัญหาคุกคามเด็กและวัยรุ่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่⁶ พบว่าเกมต่าง ๆ ที่เด็กเล่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นเกมต่อสู้ ร้อยละ 88 เกมฝึกสมอง ร้อยละ 17 จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เกมที่มีเนื้อหารุนแรง เน้นการต่อสู้ จะได้รับความนิยม เพราะในโลกแห่งความเป็นจริงเด็กไม่สามารถที่จะแสดงออกทางด้านความรุนแรงแบบนั้นได้ เด็กจึงใช้เกมออนไลน์ ในการสร้างโลกจินตนาการเพื่อสนองตอบความต้องการ สามารถทำอะไรได้อย่างอิสระ เช่น ยิงตำรวจ แต่งงาน แปลงร่างเป็นวีรบุรุษได้ ซึ่งถือเป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กชื่นชอบโลกของเกมออนไลน์ แต่การเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลาติดต่อกันอาจก่อให้เกิดผลเสียด้านต่าง ๆ เช่น เด็กติดเกมจนไม่สามารถที่จะแบ่งเวลาไปทำกิจกรรมอย่างอื่น ซึ่งในปี พ.ศ. 2548 พบว่า 52.73% คืออัตราเด็กที่มีปัญหาติดเกมในกลุ่มเด็กประถมและมัธยม⁷ จนกลายเป็นปัญหาที่หลายฝ่ายต้องหาทางแก้ไข หรือผลกระทบด้านอารมณ์ที่รุนแรง ก้าวร้าว ดังเช่นกรณี การซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าภายในเกมออนไลน์ แร็กนาร์็อค

⁵“เกมออนไลน์ 51 : แข่งขันเดือด...ปรับตัวช่วงชิงตลาดมูลค่า 3,200 ล้านบาท,” (มองเศรษฐกิจฉบับที่ 2085),” <<http://www.kasikornbank.com/portal/site/KResearch/menuitem.458591694986660a9e4e1262658f3fa0/?cid=5&id=11039>>, 14 ธันวาคม 2550.

⁶“ศูนย์วิจัยเอแบคพบ 5 ขวบเล่นเกมไป,” มติชน (24 เมษายน 2551):18.

⁷“เด็กติดเกม,” *life and family* 112 (กรกฎาคม 2548):12.

เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2546 ที่ไม่สามารถตกลงกันได้จนทำให้มีผู้บาดเจ็บ 1 ราย⁸ เป็นผลทำให้สังคมเริ่มตระหนักถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้น

ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว เกมออนไลน์ไม่ได้มีโทษทั้งหมด ยังมีเกมออนไลน์ที่เน้นในเชิงสร้างสรรค์ ช่วยให้เด็กห่างไกลยาเสพติด ทำประโยชน์เพื่อสังคม ดังที่บริษัท เอเซียซอฟท์คอปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ผู้ให้บริการเกม Audition มีแนวคิดที่ว่า “เยาวชนเหล่านี้ต้องมีผู้นำทางความคิด เพื่อชักจูงไปในแนวทางที่ถูกต้อง” PJ JUNIOR จึงได้เกิดขึ้นมาภายใต้โครงการ Audition Society โดยได้คัดเลือกเยาวชนจำนวน 20 คน ที่มีคุณสมบัติความเป็นภาวะผู้นำที่ดี ผลการเรียนดี มีความสามารถ และมีจิตใจที่จะสร้างเสริมสังคมที่ดีให้เกิดขึ้นกับเด็กเล่นเกม และต้องปฏิบัติตามภารกิจที่แสดงออกถึงแนวคิดการเล่นอย่างมีประโยชน์ เล่นอย่างไรไม่เสียการเรียน และการแบ่งเวลาให้ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเยาวชน อาทิ การนำประโยชน์จากเกมมาใช้ในชีวิตประจำวัน ตัวอย่างการฝึกซ้อมการเต้น เพื่อออกกำลังกาย หรือนำไปใช้สำหรับการแสดงความสามารถบนเวที ที่สำคัญจะต้องเป็นตัวแทนเยาวชนในการเสริมสร้างผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ออกมาทำกิจกรรมช่วยเหลือสังคมร่วมกันในชีวิตจริง ซึ่งถือเป็นตัวแทนของผู้เล่นเกมออนไลน์ยุคใหม่⁹ ซึ่งโครงการดังกล่าวจะเป็นตัวช่วยผลักดันให้เด็กให้มีต้นแบบของที่ดี ว่าสามารถที่จะเล่นเกมควบคู่กับการเรียน รู้จักแบ่งเวลาในการเล่น และหันมาสนใจทำกิจกรรมนอกเกมเพื่อสังคม นอกจากนี้ยังองค์กรภาคเอกชนที่ช่วยสนับสนุนให้เด็กที่ชื่นชอบเล่นเกมหันมาเป็นผู้ที่อยู่เบื้องหลังในการเป็นผู้สร้างเกม จนพัฒนากลายเป็นอาชีพได้ในอนาคต เช่น นักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ร่วมกับบางกอก เอซีเอ็ม ซิกกราฟ (BANGKOK ACM SIGGRAPH) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ Animation Workshop - Professional แก่ผู้ที่สนใจโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย¹⁰ ซึ่งจะเป็นการสร้างแรงกระตุ้นให้เด็กหันมาสนใจทางด้านความรู้ทางด้าน

⁸ผู้จัดการออนไลน์, “หมอเลี้ยงบ จะเล่นบพเฮียบ สั้งปิดเกมฮิต แร็กนาร์โรค,”

<<http://www.manager.co.th/asp-bin/Viewnews.asp?NewsID=4626788155436>>, 4 กรกฎาคม 2546.

⁹“Farewell PJ Junior Gen.1 PJ JUNIOR 20 ชีวิต กับภารกิจเพื่อชุมชนชีวิตสังคมออนไลน์,” <<http://www.newswit.com/news/2007-10-08/0808-farewell-pj-junior-gen1-pj-junior-20/>>, 8 ตุลาคม 2550.

¹⁰SIPA, “Animation Workshop Professional,” <http://www.sipa.or.th/th/news/detail.php?newID=901&&ModuleKey=hot_news>, 2 พฤศจิกายน 2550.

คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ซึ่งเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของบริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน) ก็จัดอยู่เกมเชิงสร้างสรรค์ ไม่มีความรุนแรงภายในเกม

เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ เป็นเกมประเภท แคนซวอล (Casual Game) ซึ่งใช้เวลาเล่นให้จบเกมในระยะเวลา 5 -10 นาที และจัดอยู่ในประเภทเกมกีฬา ที่ผสมผสานเข้ากับโลกแห่งเทพนิยาย ในรูปแบบเป็นฉากในแต่ละเกมที่นำเอาเทพนิยายที่มีชื่อเสียงมาสร้าง เช่น แจ็คผู้ฆ่ายักษ์ เจ้าชายกบ เจ้าหญิงหิมะ เป็นต้น ทำให้ผู้ที่เล่นเหมือนได้ท่องโลกแห่งเทพนิยาย ช่วยสร้างสรรค์จินตนาการ นอกจากนี้ยังมีด่านที่มีการสอดแทรกความรู้ภาษาอังกฤษอยู่ เช่น ด่านราชันย์เจ้าปัญญา ที่ผู้เล่นต้องจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ได้ แล้วมาเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษที่หายไปให้สมบูรณ์จึงจะสามารถผ่านด่านนี้ได้ เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัว ไม่มีเนื้อหาที่รุนแรง นอกจากเนื้อหาภายในเกมแล้ว เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ยังมีกิจกรรมภายนอกเกมที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว เช่น กิจกรรม "วันพ่อบ้านหนูจะทำ.....เพื่อพ่อ" ให้ผู้ที่สนใจเขียนความประทับใจที่มีต่อคุณพ่อ กิจกรรม TR Designer Contest ที่ให้ผู้ที่สนใจส่งผลงานการวาดภาพ โดยเนื้อหาภายในภาพต้องเป็นเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายของไทย เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้จะมีส่วนช่วยให้ผู้ที่เล่นเกมหันมาสนใจกิจกรรมอื่นนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว ปัจจุบันเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ได้เปิดให้บริการทั้งหมด 5 ประเทศ คือ เกาหลีใต้ ไต้หวัน ญี่ปุ่น ฮองกง และประเทศไทย ยอดสมาชิกในประเทศไทยทั้งหมด ประมาณ 1,300,000 คน

จากข้อมูลข้างต้นเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัย สนใจที่จะมาศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ซึ่งมีรูปแบบแตกต่างไปจากแนวเกมที่มีอยู่ในปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นเกมแรกที่หน่วยงานของรัฐ คือ บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน) ได้ให้การสนับสนุน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาถึง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาเป็นแนวทางให้กับ บริษัทหรือหน่วยงานที่จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งพัฒนารูปแบบเกมออนไลน์ที่เหมาะสมในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อศึกษาถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

3. เพื่อศึกษาประโยชน์ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมุ่งศึกษาเฉพาะนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา (ม.1 – ม.6) ซึ่งมีช่วงอายุระหว่าง 11 – 18 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร และเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของบริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) เป็นจำนวน 400 คน จากการเข้าร่วมกิจกรรมการประชาสัมพันธ์ เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ในเดือน มีนาคม - เมษายน 2551

สมมติฐานการวิจัย

ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรม และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของ บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) ของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครนี้ มีสมมติฐานวิจัยดังนี้

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกม ออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

3. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

นิยามศัพท์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จากเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องเชื่อมต่อจากเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ ผ่านทางสายโทรศัพท์ การเชื่อมต่ออาจเป็นไปได้โดยการ

ใช้อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตระดับความเร็วพื้นฐานผ่านสายโทรศัพท์ธรรมดา (Dial-up Modem) หรือใช้อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตประเภทความเร็วสูง (ADSL) ผ่านสายโทรศัพท์ที่ได้ขอใช้บริการ ADSL ซึ่งอาจเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ หมายถึง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ประเภทต่าง ๆ ได้แก่ การพิมพ์รายงาน การบ้าน การใช้โปรแกรมพจนานุกรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ติดตามข่าวสาร ใช้สนทนา ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) อ่านและแสดงความคิดเห็นบนบอร์ด การดาวน์โหลดข้อมูลและโปรแกรมการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์

การเล่นรับเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ หมายถึง ความถี่ความบ่อย ในการเปิดเข้าไปในพื้นที่ เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ของนักเรียนมัธยม ทางอินเทอร์เน็ต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมและความคิดเห็น จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ทำให้ทราบถึงผลดีจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์
3. ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เกมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ พัฒนาการศักยภาพ และทักษะให้แก่เยาวชนในอนาคต
4. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ของบริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน) ในกรุงเทพมหานคร ให้ดียิ่งขึ้น
5. สามารถนำผลการวิจัยที่ได้ ไปเป็นแนวทางกับผู้ปกครอง ในการเป็นผู้เลือกสรรรูปแบบเกมออนไลน์ ให้เหมาะสมกับบุตรหลาน
6. สามารถนำผลวิจัยที่ได้ไปเป็นข้อมูลให้กับสถาบันการศึกษาในการวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมและผลกระทบ จากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียน