



วิทยานิพนธ์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์

ON-LINE GAMES PLAY BEHAVIORS

OF GRADE RANGE 2 STUDENTS IN BANGKOK

METROPOLIS AND NAKHON SAWAN PROVINCE

นางสาวศศิวรรณ จันทร์เชื้อ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

พ.ศ. 2551



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)
ปริญญา

เทคโนโลยีการศึกษา

เทคโนโลยีการศึกษา

สาขา

ภาควิชา

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์

On-line Games Play Behaviors of Grade Range 2 Students
in Bangkok Metropolis and Nakhon Sawan Province

นามผู้วิจัย นางสาวศศิวรรณ จันทรเชื้อ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กอบกุล สรรพกิจจานง, ค.ด.)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศศิฉาย ธนะมัย, Ph.D.)

หัวหน้าภาควิชา

(อาจารย์สุวิช บุตรสุวรรณ, กศ.ม.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา ชีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ เดือน พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์

On-line Games Play Behaviors of Grade Range 2 Students
in Bangkok Metropolis and Nakhon Sawan Province

โดย

นางสาวศศิวรรณ จันทร์เชื้อ

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)

พ.ศ. 2551

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความรู้และความกรุณาและคำแนะนำอย่างดียิ่งจาก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบกุล สรรพกิจจานง ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิฉาย ธนะมัย กรรมการวิชาเอก ดร.ชนิศวรา เลิศอมรพงษ์ ผู้แทนบัณฑิต
วิทยาลัย ดร.ไพฑูรย์ ศรีฟ้า ประธานการสอบ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำนวย เดชชัยศรี
ผู้ทรงคุณวุฒิ ในการสอบ ที่ให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ เล่มนี้ให้มีความสมบูรณ์
ยิ่งขึ้น และขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์
ประสาทวิชาความรู้ เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาในการตรวจสอบ แนะนำ
และให้คำปรึกษาในการปรับปรุงแก้ไขคุณภาพเครื่องมือ เพื่อใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลและ
สร้างแบบสอบถามได้อย่างสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนประชาณีเวศน์ (ฝ่ายประถม) และท่าน
ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสถิตวราราม ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล
รวมทั้งคณะครูผู้สอนทุกท่านที่ให้คำแนะนำ และนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเก็บ
รวบรวมข้อมูลในครั้งนี้

ขอขอบคุณพี่ๆ และเพื่อนๆ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาศปกติ รุ่นที่ 22 ทุกคน
ที่คอยให้ความช่วยเหลือในทุกขั้นตอนของการทำวิทยานิพนธ์ และเป็นกำลังใจที่ดีตลอดมา

ความสำเร็จและประโยชน์ทั้งปวงอันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอบอบแต่ บิดา
มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีอุปการะทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนและส่งเสริม
ให้ผู้วิจัยเกิดการเรียนรู้ในด้านต่างๆ จนกระทั่งประสบความสำเร็จทางการศึกษาในครั้งนี้

ศศิวรรณ จันทรเชื้อ

พฤษภาคม 2551

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	5
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม	5
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์	11
อันดับเกมออนไลน์ยอดนิยมของประเทศไทย	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	22
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	22
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	23
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	24
การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
การวิเคราะห์ข้อมูล	27
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	28
ผลการวิจัย	28
ข้อวิจารณ์	42
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	47
สรุปผลการวิจัย	47
ข้อเสนอแนะ	51

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

เอกสารและสิ่งอ้างอิง	53
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญ	58
ภาคผนวก ข แบบสอบถาม	60
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และโครงสร้างรายข้อของแบบสอบถาม	67
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	70

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	29
2	แสดงจำนวนและร้อยละของการเล่นและไม่เล่นเกมออนไลน์	31
3	แสดงจำนวนและร้อยละของการขาดเรียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์	31
4	แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามชื่อเกม	32
5	แสดงจำนวนและร้อยละของบุคคลที่เป็นผู้แข่งขันกับนักเรียนในเกมออนไลน์	33
6	แสดงจำนวนและร้อยละของการอนุญาตให้เล่นเกมออนไลน์จากผู้ปกครอง	33
7	แสดงจำนวนและร้อยละของจำนวนครั้งและระยะเวลาในการเล่นเกมน ออนไลน์	34
8	แสดงจำนวนและร้อยละของวันของสัปดาห์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์	36
9	แสดงจำนวนและร้อยละของช่วงเวลาของวันที่เล่นเกมออนไลน์	37
10	แสดงจำนวนและร้อยละของสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์	38
11	แสดงจำนวนและร้อยละของการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	38
12	แสดงจำนวนและร้อยละของแหล่งแนะนำในการเล่นเกมนออนไลน์	39
13	แสดงจำนวนและร้อยละของเหตุผลในการเลือกเล่นเกมออนไลน์	40

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
14	แสดงจำนวน ร้อยละ และความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์	41
15	แสดงจำนวน ร้อยละ และความคิดเห็นเกี่ยวกับโทษจากการเล่นเกมออนไลน์	42
ตารางผนวกที่		
1	แสดงการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและโครงสร้างรายข้อ โดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)	68

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทอย่างมากในสังคมไทย โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ความแพร่หลายของการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีมากขึ้น มีผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรวมทั้งร้านอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากจากมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้น การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงที่มีผู้นิยมเล่นเป็นจำนวนมาก (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2547) รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยในปี 2546 พบว่า ในช่วงเดือนกันยายน - ตุลาคม กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอายุต่ำกว่า 20 ปี จะใช้ประโยชน์ในกิจกรรมที่เน้นไปทางด้านความบันเทิงมากกว่าผู้ใช้กลุ่มอายุอื่นๆ โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกกลุ่มจะมีผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์ประมาณร้อยละ 56.7 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมบันเทิงที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากพอสมควร (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2546) เมื่อแยกผู้เล่นเกมตามกลุ่มอายุแล้ว กลุ่มเด็กและวัยรุ่น (อายุต่ำกว่า 20 ปี) มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่นๆ สูงถึงร้อยละ 72.5 โดยกลุ่มอายุ 10-14 ปี จะเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดร้อยละ 76.5 (สมชาย เจริญอำนาจสุข, 2547)

เกมออนไลน์ นับเป็นกรณีเรียนรู้ที่สำคัญอย่างหนึ่ง หากวิเคราะห์เกมออนไลน์ที่พบในปัจจุบัน คือการสร้างตัวเราให้เข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริง ตามความต้องการของผู้เล่น ซึ่งได้รับความสนใจจากเด็กและผู้ใหญ่เป็นจำนวนมาก ความเพลิดเพลิน การเล่นเพื่อคลายเครียด ถูกนำมาเป็นข้ออ้างในการเล่นเกมนออนไลน์ (พวงเพชร อภิธนาคุณ, 2549)

ปัญหาที่สืบเนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์ปัญหาหนึ่งคือ เด็กติดเกมออนไลน์ และมีเด็กจำนวนมากที่มีปัญหาติดเกมจนเสียการเรียน มีเยาวชนจำนวนไม่น้อยที่ใช้เวลามากกว่า 10 ชั่วโมง บนหน้าจอสีเหลี่ยม ตั้งแต่เด็กประถมไปจนถึงนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของมหาวิทยาลัย พฤติกรรมของเด็กเหล่านี้มักจะตระเวนเล่นตามร้าน หรือตามห้างสรรพสินค้า โดยเด็กจะมีพฤติกรรมเริ่มต้นจากการใช้เงินเก่ง ขาดเรียนเป็นเวลานาน จากนั้นจะเริ่มโกหกว่าไปโรงเรียนแต่จริงๆ หนีโรงเรียน ขโมยเงินหรือขโมยของเพื่อนำเงินไปใช้เล่นเกม เมื่อความผิดสะสมไว้มากแล้ว จึงจำเป็นต้องหนีออกจาก

บ้าน เพราะกลัวถูกทำโทษ หากเด็กบางคนเริ่มคบเพื่อนที่โตกว่าอาจถูกชักชวนไป ดิถยาเสพติดได้ และจากข้อมูลของศูนย์ข้อมูลคนหายพบว่า กลุ่มเด็กก็เป็นหนึ่งในนั้น และในบรรดาเด็กเหล่านั้นยังพบว่าตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2546 ถึงเดือนมกราคม 2547 เด็กหายที่มีสาเหตุจากติดเกมจำนวน 4 ราย ทั้งหมดเป็นเด็กผู้ชาย อายุไม่เกิน 13 ปี ดูแล้วเป็นตัวเลขที่น้อยแต่ที่ไม่ได้ถูกบันทึกไว้มีอีกจำนวนมากเท่าไรไม่มีใครทราบได้ (กฤตยา อาชวนิจกุล, 2547)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ เนื่องจากการศึกษาระดับประถมศึกษาสังกัด กรุงเทพมหานครมีบทบาทสำคัญต่อเยาวชนในเมืองหลวงของประเทศเป็นอย่างมาก จากจำนวนนักเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งของนักเรียนในกรุงเทพมหานครทั้งหมด ที่อยู่ในเกณฑ์บังคับ มีโรงเรียนกระจายอยู่ในเขตต่างๆ 430 โรงเรียน มีนักเรียนประมาณ 104,501 คน (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2550) และจังหวัดนครสวรรค์เป็นหนึ่งในจังหวัดที่มีการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจดี เด็กนักเรียนมีโอกาสใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ตสูง มีโอกาสได้เปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากแต่ละโรงเรียนได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาวิชาการด้านนี้เป็นอย่างดี (กลุ่มงานข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงาน จังหวัดนครสวรรค์, 2549)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ใน กรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้คาดว่าจะได้รับประโยชน์ ดังนี้

1. ผลของการวิจัยสามารถนำไปเป็นข้อมูลให้กับฝ่ายแนะแนวและฝ่ายปกครองของโรงเรียนประถมศึกษาทั่วไปใช้วิเคราะห์พฤติกรรมนักเรียนของตน และหาแนวทางแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์
2. เป็นแนวทางในการนำไปใช้กำหนดนโยบาย มาตรการการป้องกันและแก้ไขเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษาในอนาคต

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรมและความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์
2. การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม สังกัดเทศบาลนครนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โดยแบ่งเป็นโรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 180 คน และโรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 180 คน รวมทั้งหมดจำนวน 360 คน
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ

4. ประเภทของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นประเภท MMORPG (Massive Multiply Online Role Playing Game) คือ เกมที่จะต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และลักษณะของเกมออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม และเล่นคนเดียว

5. การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการระหว่างวันที่ 1 - 29 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551

นิยามศัพท์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้คำศัพท์ในความหมายและขอบเขต ดังนี้

1. เกมออนไลน์ หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่น หรือแลกเปลี่ยนสิ่งของในเกมกับบุคคลอื่นๆ ในเกมได้

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกมา หรือความคิด ความรู้สึกที่นักเรียนแสดงออกมาในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา

3. นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการค้นคว้า รวบรวม ตรวจเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม
2. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์
3. อันดับเกมออนไลน์ยอดนิยมของประเทศไทย
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม

ความหมายของพฤติกรรม

ความหมายของพฤติกรรมนั้นได้มีผู้ให้คำนิยามไว้ดังต่อไปนี้

พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมที่มนุษย์กระทำ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตเห็นได้หรือไม่ได้ เช่น การทำงานของหัวใจ การทำงานของกล้ามเนื้อ การเดิน การพูด ความคิด ความรู้สึก ความสนใจ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2520 อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547)

พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออก ตอบสนอง หรือโต้ตอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สถานการณ์หนึ่งสถานการณ์ใดที่สามารถสังเกตเห็นได้ ได้ยินได้ อีกทั้งวัดได้ตรงกัน ด้วยเครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัย ไม่ว่าการแสดงออกหรือการตอบสนองนั้นจะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกายก็ตาม (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2532)

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึงอาการ กิริยา ท่าทาง การกระทำ หรือกิจกรรมทุกอย่างของสิ่งมีชีวิต ซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรงหรือใช้เครื่องมือวัดได้ แบ่งเป็น 2 ประเภท (รัจรี เวชนนท์, 2532)

1. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) พฤติกรรมที่สามารถมองเห็นหรือสังเกตเห็นได้จากภายนอก ได้แก่

พฤติกรรมโมลาร์ (Molar Behavior) พฤติกรรมหน่วยใหญ่ที่สังเกตเห็นด้วยตาเปล่าโดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมือ เช่น การเดิน การนั่ง (ชัยพร วิชาวุธ, 2528 อ้างใน รัจรี เวชนนท์, 2532)

พฤติกรรมโมเลกูลาร์ (Molecular Behavior) พฤติกรรมหน่วยย่อยที่ต้องสังเกตโดยตรงผ่านเครื่องมือ จะสังเกตด้วยตาเปล่าไม่เห็น เช่น การเต้นของชีพจร ความดันเลือด (ชัยพร วิชาวุธ, 2528 อ้างใน รัจรี เวชนนท์, 2532)

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล ไม่แสดงออกมาให้บุคคลภายนอกสังเกตเห็นโดยตรง ต้องสังเกตทางอ้อม เช่น ความตั้งใจ ความเครียด

สรุปได้ว่าพฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ กิริยา อาการ ท่าทาง (รัจรี เวชนนท์, 2532) และสิ่งที่เกิดขึ้นภายในร่างกาย ความคิด ความรู้สึก ความสนใจ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2520 อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) ซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรงหรือใช้เครื่องมือวัดได้

ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการอธิบายแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล (Attribution Theories) นั้นได้มีนักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงหลายท่านได้อธิบายไว้ ดังนี้

Heider (1958 อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) อธิบายว่าสาเหตุของพฤติกรรมเกิดจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

1. สาเหตุจากภายในบุคคล (Disposition) ซึ่งรวมถึง ความต้องการ ความปรารถนา อารมณ์ ความสามารถ ความตั้งใจ และความพยายาม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบหลัก คือ

ความสามารถ (Abilities) สิ่งที่อยู่ภายในตัวบุคคล และผลักดันให้เกิดผลงาน หรือประสิทธิภาพในการทำงาน

แรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น ความตั้งใจ (Intention) ได้แก่ การวางแผนที่จะทำพฤติกรรมด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง และความหมายที่ใช้ในการทำพฤติกรรม

2. สถานการณ์ (Situational Distribution) ซึ่งรวมถึงความยากของงานและโชค

เมื่อตัดสินพฤติกรรมของคนอื่น บุคคลมักอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่ามาจากสาเหตุภายในบุคคล แทนที่จะเป็นสาเหตุภายนอก ทั้งที่สาเหตุของพฤติกรรมอาจเกิดจากสถานการณ์ หรือมีทั้งสาเหตุจากภายในและภายนอกก็ได้ อคติที่เกิดจากการอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากสาเหตุภายในแทนที่จะเป็นสาเหตุภายนอก เรียกว่า “Fundamental Attribution Error” (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547)

สาเหตุของการอธิบายพฤติกรรมว่าเกิดจากสาเหตุภายในบุคคล อาจเป็นเพราะบุคคลพยายามเปลี่ยนแปลงและควบคุมสิ่งแวดล้อม ดังนั้นบุคคลจึงคิดว่าบุคคลอื่นๆ ควรทำพฤติกรรมในทำนองเดียวกัน แต่ในทางปฏิบัติต้องเข้าใจว่า แม้บุคคลพยายามควบคุมสิ่งแวดล้อมก็ไม่ได้หมายความว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่จะเกิดจากสาเหตุภายในตัวบุคคล แต่ความจริงแล้วอาจเกิดจากสาเหตุภายนอกก็ได้

Jone and Davis (1965 อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) เสนอว่า คนเราหาสาเหตุของพฤติกรรมโดยเปรียบเทียบกับพฤติกรรมอื่นๆ ของบุคคลเดียวกัน กล่าวคือ เราสังเกตพฤติกรรมของเขาแล้วคาดการณ์ว่าสาเหตุของพฤติกรรมมาจากสาเหตุใด โดยเปรียบเทียบพฤติกรรมนั้นกับพฤติกรรมอื่นๆ ที่เกิดขึ้นในอดีต

Kelly (1967 อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมของตนเองและของผู้อื่น โดยอธิบายว่า คนเราต้องการควบคุมสิ่งแวดล้อม ในการเพิ่มอำนาจการควบคุมสิ่งแวดล้อม บุคคลจะต้องรวบรวมข้อมูลและตัดสินใจ อะไรเป็นสาเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้นคือ ในการอธิบายสาเหตุของพฤติกรรม บุคคลจะพยายามรวบรวมข้อมูลและระบุว่า เหตุการณ์ต่างๆ สัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร

สาเหตุของพฤติกรรมตามแนวคิดของ Kelly เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุหลายอย่าง แต่เมื่ออธิบายสาเหตุของพฤติกรรม เราจะอธิบายโดยเลือกใช้สิ่งที่เหมาะสมที่สุดกับสิ่งที่สังเกต ไม่ว่าพฤติกรรมที่สังเกตจะเป็นพฤติกรรมของเราเอง หรือพฤติกรรมของคนอื่น โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการอธิบายว่าพฤติกรรมเกิดจากสาเหตุใด

Woodworth (1958 อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) กล่าวว่า แรงขับต่างกันจะผลักดันให้เกิดพฤติกรรมแสวงหาสิ่งตอบสนองความต้องการต่างกัน ซึ่งพฤติกรรมทุกชนิดยกเว้นปฏิกิริยาสะท้อน จะถูกกระตุ้นด้วยแรงขับทั้งสิ้น แรงขับจึงมีความสำคัญต่อการเกิดพฤติกรรม คือเมื่อมีความต้องการ ก็เกิดแรงขับซึ่งส่งผลให้เกิดพฤติกรรม ทั้งนี้แรงขับเกิดขึ้นได้จากสิ่งจูงใจ (Incentive) ด้วย

พฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีแรงขับ โดยแรงขับมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. พลังแรง (Intensity) แรงขับแต่ละชนิดมีพลังแรงไม่เท่ากัน บางชนิดมีระดับต่ำ เช่น ความฝัน บางแรงขับมีพลังแรงระดับสูง เช่น ความโกรธ หรือ ความกลัว แรงขับที่มีพลังแรงระดับสูงมักจะมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ เช่น เมื่อใดที่แรงขับทางความหิวมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเมื่อนั้นจะมีอาการโหมหิวเกิดขึ้น
2. ทิศทาง (Direction) แรงขับจะมีทิศทางให้กับการกระทำพฤติกรรมว่าจะเข้าหา หรือ หลีกหนี แรงขับจะกระตุ้นให้สิ่งมีชีวิตเข้าหาสิ่งที่ตอบสนองความต้องการ
3. ความยืนหยัด (Persistence) แรงขับจะเป็นตัวยืนหยัด ให้สิ่งมีชีวิตกระทำพฤติกรรมแสวงหาสิ่งที่ตอบสนองความต้องการให้ได้ สิ่งมีชีวิตจะกระทำพฤติกรรมนั้นต่อไปจนกว่าจะได้รับในสิ่งที่ตอบสนองความต้องการ

Deci (1975 อ้างใน ปรภายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) อธิบายว่า คนเรามีความต้องการควบคุมสิ่งแวดล้อม และต้องการรู้สึกรู้ว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม Intrinsic Motivation เป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรมที่ทำให้คนเกิดความรู้สึกว่าตนเป็นผู้มีความสามารถ เป็นผู้ควบคุมสิ่งแวดล้อมและกำหนดเป้าหมายการกระทำ แรงจูงใจภายในเกิดจากการคาดหวังเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอนาคตและพลังงานผลักดันพฤติกรรมเกิดจากความตระหนักว่าวัตถุประสงค์สามารถบรรลุได้ และตระหนักถึงความพึงพอใจถ้าสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้นจึงทำพฤติกรรมเพื่อบรรลุจุดหมายที่ต้องการ โดย Deci แบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. วัตถุ หรือสถานการณ์ภายนอก (Extrinsic Rewards) ที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ
2. ความรู้สึก (Intrinsic Rewards) เป็นความรู้สึกว่ามีความสามารถเมื่อทำงานสำเร็จ รู้สึกเชื่อมั่นและรู้สึกว่าจะสามารถควบคุมชีวิตของตนเองได้
3. อารมณ์ (Affective Rewards) เป็นอารมณ์ทางบวกเมื่อสามารถทำงานได้บรรลุจุดหมายที่ตั้งไว้

Skinner (1938 อ้างใน ปรภายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) เสนอแนวความคิดว่าพฤติกรรมของมนุษย์ทุกอย่างทำให้เกิดผลกรรม โดยอธิบายว่าการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับผลกรรม คือ เมื่อสิ่งมีชีวิตได้แสดงพฤติกรรมใดแล้วได้รับผลของการกระทำใดแล้วได้ผลที่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นย่อมเกิดขึ้นบ่อย แต่ถ้าพฤติกรรมใดที่ทำแล้วได้ผลที่ไม่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นก็จะลดลงหรือหายไป นอกจากนี้ยังได้เสนอว่า การให้ตัวเสริมแรงจะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมกล่าวคือ การให้ตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข เป็นตัวเสริมแรงที่มีคุณสมบัติเสริมแรง โดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น อาหาร น้ำ เป็นต้น และการให้ตัวเสริมแรงที่ต้องวางเงื่อนไข เป็นตัวเสริมแรงซึ่งเดิมไม่มีคุณสมบัติเสริมแรง แต่กลายเป็นตัวเสริมแรง เพราะไปมีความสัมพันธ์กับตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข เช่น เงิน คำติชม คะแนน

Skinner (1938 อ้างใน ปรภายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) มองว่าสาเหตุของพฤติกรรมอยู่ที่กระบวนการภายนอกมากกว่า โดยเชื่อว่าสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมดีหรือเลวต่อสังคมก็ตาม โดยชี้ให้เห็นว่ามีพฤติกรรมที่เรียนรู้อยู่ 2 ประเภท คือ

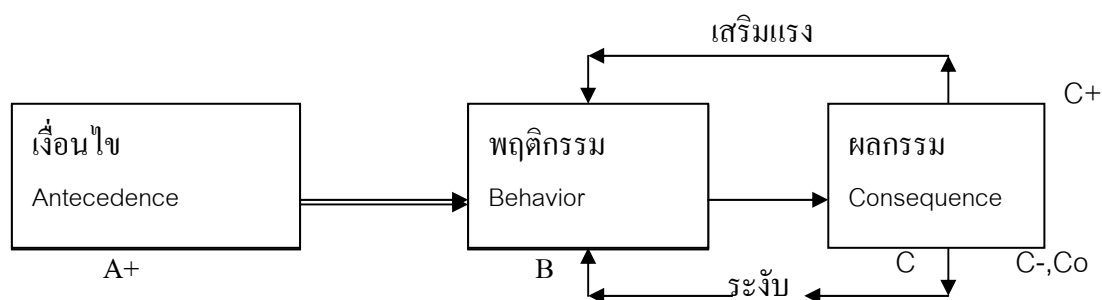
1. พฤติกรรมตอบสนอง (Respondent Behavior) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สิ่งเร้าทำให้เกิดขึ้นมา โดยอาศัยปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมการเรียนรู้จึงมีลักษณะเหมือนปฏิกิริยาตอบสนอง เช่น ตกใจ กระพริบตา กังวอลกลัว ฯลฯ

2. พฤติกรรมวิบาก (Operant Behavior) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพราะผลกรรมเป็นพฤติกรรมที่สิ่งมีชีวิตกระทำเอง และจะทำอีกหรือไม่ขึ้นอยู่กับผลของการกระทำพฤติกรรมดังกล่าวข้างต้น

Skinner (1938 อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) กล่าวว่าสิ่งที่มีความสำคัญในการเรียนรู้อีกสิ่งหนึ่ง คือ สิ่งเร้าที่มากระตุ้นทำให้เกิดพฤติกรรม มนุษย์จึงมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรม โดยสิ่งแวดล้อมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. เงื่อนไขนำ (Antecedence or Activators) คือ สิ่งเร้าต่างๆ รอบตัวผู้กระทำพฤติกรรม ซึ่งเป็นตัวเหนี่ยวนำหรือชักจูงใจให้เกิดพฤติกรรม เช่น คน ทางเดิน ไฟแดง ป้ายประกาศ และอื่นๆ

2. เงื่อนไขผลกรรม (Consequences) คือ ผลตอบสนองการกระทำ (สิ่งเสริมแรง) ซึ่งเกิดขึ้น หลังจากมีการกระทำผ่านไปแล้ว ผลกรรมมี 3 ประเภท คือ รางวัล(C+) ความเพิกเฉย (Co) และการลงโทษ (C-)



ภาพที่ 1 แสดงการเกิดพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผลกรรม
ที่มา: ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547: 14)

มนุษย์จะเรียนรู้ได้ว่าเมื่อมีเงื่อนไข A^+ ถ้าทำพฤติกรรม B จะได้รับผลตอบแทน C ดังภาพที่ 1 มนุษย์สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นแตกต่างกัน เมื่อมีพฤติกรรมหนึ่งต่อสิ่งเร้าหนึ่งจะได้รับผลกระทบเช่นไร ถ้าได้รับผลกระทบทางบวก (C+) จะมีพฤติกรรมนั้นอีกเมื่อเห็นสิ่งเร้าอันนี้ แต่ถ้าตนมีพฤติกรรมหนึ่งออกมาแล้วได้รับผลกระทบทางลบ (C-) หรือไม่ได้รับการตอบสนอง (Co) จะไม่มีพฤติกรรมนั้นอีกเมื่อเห็นสิ่งเร้านั้น ซึ่งมนุษย์สามารถแยกแยะได้ว่าเงื่อนไขใด มีพฤติกรรมใด จะได้รับผลกระทบเช่นไร

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์นั้นได้มีผู้ให้คำนิยามไว้ดังต่อไปนี้

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จากเครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดใดก็ได้ เช่นที่บ้าน สถานศึกษา เพื่อน คนรู้จัก ญาติหรือร้านค้าที่ให้บริการ เป็นต้นซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ (จิรดา มหาเจริญ, 2547)

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆ คน โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547)

เกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมที่มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นอื่น โดยมีเกมเป็นสื่อ เป็นเกมในลักษณะที่ผู้เล่นหลายคนเล่นพร้อมกันทั่วโลก ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครบุคลิกลักษณะ อาชีพ และมีการติดต่อพูดคุยกันได้เสมือนจริง ในโลกอีกโลกหนึ่งที่เป็นโลกสมมุติที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ทำให้คล้ายจริง (พลฤทธิ จูติวิโรจน์, 2549)

สรุปได้ว่าเกมออนไลน์ หมายถึง การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) และลักษณะของเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นนั้นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม และเล่นคนเดียว (พลฤทธิ จูติวิโรจน์, 2549)

ประเภทเนื้อหาของเกมออนไลน์

จากการที่เทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง เกมเองก็ได้พัฒนาให้สามารถเล่นออนไลน์ได้ผ่านระบบ Intranet และ Internet โดยปัจจุบันสามารถแบ่งเนื้อหาของเกมออนไลน์ได้เป็น 7 ประเภท ตามลักษณะและวิธีการเล่น ได้แก่ (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, 2547)

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก เกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman, เกม Pacman เป็นต้น

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่าง เช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train Simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War Simulation) โดยจะมีฉากจำลองเสมือนจริง

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรรถนะทางการทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่เพื่อแก้ปัญหา หาวีธีเอาชนะ เช่น Front Mission (TBS) เป็นต้น

5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติหรือเลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกมเพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบได้หลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final Fantasy, Dragon Quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลังเมื่อเกมสายต่างๆ เริ่มอิมิตว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่างๆ เข้าด้วยกัน ปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะแบ่งประเภทของเกมยากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากผู้ผลิตเกม พยายามที่จะนำเอาเทคนิคหลายๆ แบบมาผสมผสานกัน ให้ผู้เล่นมีความสนุกและเกิดความสมจริงมากขึ้น ดังนั้นเกมชนิดหนึ่งจึงอาจจะมีลักษณะคาบเกี่ยวเป็นหลายประเภทได้

ประเภทของเกมออนไลน์

เกมที่ใช้ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์ แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้ (นนทวัชร์ สหชัยรุ่งเรือง, 2549)

1. เกมแบบ Multi Player เป็นเกมที่สามารถเล่นได้คนเดียวและหลายคนได้โดยผ่านระบบแลนก็ได้เช่นกัน เช่น Star Craft
2. เกมที่เล่นได้จากบราวเซอร์ แบบนี้จะเป็นเกมที่เขียนด้วยภาษาจาวา ซึ่งสามารถเล่นได้บนบราวเซอร์ได้เลย รูปแบบของเกมจะเป็นแบบง่ายๆ
3. เกมแบบ MMORPG (Massive Multiply Online Role Playing Game) เป็นเกมที่จำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และลักษณะของเกมออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม และเล่นคนเดียว

เกมออนไลน์รุ่นแรก เช่น สตาร์คราฟ หรือเกมต่อสู้อีกหลายเกม ผู้พัฒนาเกมเริ่มมองเห็นขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์ที่รองรับกราฟิกที่ดี ได้สร้างเกมในรูปแบบ 3D แล้วจึงพัฒนาให้มีผู้เล่นจำนวนมากได้ หรือที่เรียกว่า Massive Multiplayer Online Game เกมประเภทนี้แพร่หลายและประสบความสำเร็จในเรื่องธุรกิจสูง การสร้างเกมออนไลน์จะมีต้นทุนสูงกว่าเกมแบบเล่นคนเดียว แต่การขายที่แผ่กว้างออกไป และควบคุมผู้เล่นได้ซึ่งทำให้การขายได้ผลลัพธ์เชิงการลงทุนสูงกว่า (ธนะวัฒน์ วรรณประภา, 2547 อ้างถึง ยืน ภูสุวรรณ์, 2546)

ในวงการศึกษากีฬาการเล่นเกมส์อย่างเหมาะสม จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้ในหลายด้าน นับเริ่มจากการมีทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี การฝึกพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสในการฝึกฝนการใช้ภาษา ในกรณีที่เกมใช้ภาษาต่างชาติ และเกมยังถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้วิชาแขนงต่างๆ เพิ่มขึ้น หรือการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมความร่วมมือในการทำกายภาพบำบัดให้แข็งแรงกับผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องมือ นอกจากนั้น ความบันเทิงจากเกมยังช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวันและความคิดเห็นส่วนหนึ่งจากกระดานสนทนาในเว็บไซต์ต่างๆ ยังระบุอีกว่าการเล่นเกม เป็นส่วนช่วยดึงดูดเด็กและเยาวชนไม่ให้ใช้เวลาไปมั่วสุมกับสิ่งอื่นๆ ที่เลวร้ายกว่า ไม่ว่าจะเป็นยาเสพติด หรือการเที่ยวเตร่เตรในเวลากลางคืน หรือติดเกมดีกว่าติดยาเสพติด (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, 2547)

ในส่วนของเกมออนไลน์ หากมองว่าเป็นเสมือนโลกจำลองที่สร้างรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้เล่นจากการกำหนดบทบาทต่างๆ ในเรื่องราวที่ดำเนินไป ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมอาจเป็นหนทางหนึ่งของการเรียนรู้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นภายใต้สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เบื้องต้นพบว่าการเล่นเกม เช่น การติดต่อซื้อขายสิ่งของในเกม การรวมกลุ่มของผู้เล่นจำเป็นจะต้องพิจารณาถึงลักษณะและอุปนิสัยของผู้เล่นคนอื่นๆ ว่ามีลักษณะการแสดงออกอย่างไร และควรที่จะไว้วางใจผู้เล่นนั้นได้หรือไม่ เนื่องจากภายในโลกไซเบอร์ ผู้เล่นสามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริงได้ ผู้เล่นจึงสามารถแสดงออกโดยไม่ต้องคำนึงถึงผลกระทบที่ตามมา ทำให้มีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่ใช่วิธีคดโกง หลอกหลวง หรือเอาเปรียบผู้เล่นอื่นด้วยวิธีการต่างๆ หรือแม้แต่การใช้เทคนิค “แฮก” ของจากผู้เล่นอื่น จากการสอบถามผู้เล่นจำนวนหนึ่งเห็นด้วยว่าสิ่งไม่ดีที่เกิดขึ้นภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นการหลอกหลวง หรือกลโกงต่างๆ ซึ่งรวมไปถึงการนั่งขอทานของผู้เล่นมือใหม่ และการซื้อขายสิ่งของด้วยเงินจริง มีสาเหตุมาจากตัวผู้เล่นเอง ไม่ใช่เป็นเพราะเนื้อหาเกมไม่ดี เช่นเดียวกับเยาวชนคนหนึ่งเล่นเกม Ragnarok และได้แสดงความคิดเห็นดังต่อไปนี้ “เรื่องไม่ดีต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเกมไม่อาจที่จะกล่าวโทษเกมได้ แต่ภัยอันตรายนั้นอาจเกิดจากตัวผู้เล่นเองที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และผู้ปกครองที่ไม่สามารถที่จะควบคุมดูแลบุตรหลานของตนเอง ดังนั้น ผู้ปกครองจึงควรใช้เวลาบางส่วนเพื่อดูแลบุตรหลานในการเล่นเกมส์ คอยให้คำแนะนำ และตักเตือนว่าสิ่งไหนควรทำหรือไม่ควรทำ” (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, 2547)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ พูนทรัพย์ จิระเศรษฐเมธากุล (2541) ได้กล่าวถึงไว้ดังนี้

1. สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน จากสีสันสวยงาม เสียงดนตรีไพเราะ เรื่องราว น่าติดตาม สนุกสนานท้าทาย
2. ฝึกทักษะทางปัญญา ฝึกแนวความคิดอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง หรือใช้สมอง เช่น การเล่นเกมหมากรุก รู้ขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบ และแนวความคิด การตัดสินใจ
3. ในเรื่องการเรียนการสอน เช่น เกมบทเรียนการสอนของเด็ก หรือเกมที่เน้นในการช่วยสอน (CAI) จำลองสถานการณ์ต่างๆ
4. มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบันและอนาคตที่มีการนำเอาเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานต่างๆ ในอนาคต

โทษของการเล่นเกมออนไลน์ พูนทรัพย์ จิระเศรษฐเมธากุล (2541) ได้กล่าวถึงไว้ดังนี้

ทางด้านร่างกาย

1. ก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา มีการปวดตาจากการใช้กล้ามเนื้อตาในการเพ่งหน้าจอภาพ มากและเป็นเวลานาน ทำให้สายตาสั้น การกะระยะพริบตาน้อยลง และจากการจ้องจอภาพอยู่ตลอดเวลาทำให้ตาแห้งเกิดอาการเคืองตาได้
2. ก่อให้เกิดโรคอ้วน เนื่องจากการขาดการออกกำลังกายหรือการเล่นกลางแจ้ง
3. ก่อให้เกิดปัญหาโรคทางกระดูกและข้อ จากการนั่งนานๆ การก้มคอและหลัง ท่าที่นั่งที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดการปวดคอและหลังได้ บางเกมมีการหมุนเวียนแป้นพิมพ์ทุกๆ 1-2 วินาที หรือนิ้วหัวแม่มือต้องมีการกดปุ่มซ้ำๆ ประมาณ 150 – 300 ครั้ง ต่อ 5 – 10 นาที อาจทำให้เกิดปัญหา De Quervain's Stenosing Tenosynovitis อาจจะมีการใช้นิ้วชี้ เช่น การเหยี่ยวไกปืน

เกือบตลอดเวลา และมีการสัดมือเป็นระยะๆ ทำให้เกิด Space Invader Wrist และเคยมีรายงานผลของการเล่นเกมทำให้เกิด Ulnar Neuropathy

4. กระตุ้นให้เกิดการชักในผู้ป่วยโรคลมชักซึ่งมี หลายองค์ประกอบเชื่อว่าเกี่ยวข้องกับ Reflex Epilepsics และกลุ่มอาการชักต่างๆ ที่ไม่ทราบสาเหตุ ในส่วนของผู้ป่วยที่ไม่มีภาวะไวต่อการกระตุ้นแสง เชื่อว่า Metabolic Response ต่อการเล่นเกมนี้อาจมีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเชื่อว่าการเล่นวิดีโอเกมมีผลเหมือนการออกกำลังกายเบาๆ มีการกระตุ้นอารมณ์ให้อยู่ในภาวะตื่นเต้นและทำให้เกิดการชัก ซึ่งจากรายงานพบว่าวิดีโอเกมก่อให้เกิดการชักสูงสุดคือ เกม Supermario Brothers แต่บางรายงานเชื่อว่าเกิดจากการกระตุ้นทางแสงบนจอภาพ และมีการเคลื่อนไหวของภาพอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิด Photosensitivity Epilepsy และมีการชัก

5. ผลต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่าทำให้มีการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในเกมที่ตื่นเต้น เป็นเพราะมีการเครียดจากเกมที่เล่นและต้องการเอาชนะ ทำให้มีการใช้พลังงานเพิ่มขึ้น ทำให้มีการหลั่งสาร Catecholamine ทำให้เกิดอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้น

ทางด้านจิตใจ

1. ปัญหาในการเรียน และการสนใจสิ่งแวดล้อม ขาดความตั้งใจเรียน และมีจิตใจจดจ่อในการที่จะเล่นเกม เอาชนะเกม ทำให้ความสนใจในการเรียน และเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือลดลง ไม่ทำการบ้าน เพราะเอาเวลาไปเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะในนักเรียนชาย

2. พฤติกรรมก้าวร้าว ถึงแม้ว่าไม่พบผลกระทบที่เป็น Major Psychopathology แต่เชื่อว่าทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น และมีแนวโน้มในการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาเพราะในเกมบางอย่างใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาและเอาชนะ

3. การขาดสัมพันธภาพกับบุคคลหรือขาดทักษะในการพูด เนื่องจากไม่ได้ใช้เวลากับเพื่อนรวมถึงขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ขาดทักษะในการเข้าสังคม และการได้รับการฝึกเคารพความคิดเห็นผู้อื่น และกติกาสังคมจะน้อยลง

4. ทำให้เกิดพฤติกรรมการติดเพราะสื่อเหล่านี้ถูกสร้างขึ้น เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจให้ติดตามอยู่แล้ว การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นยังสามารถปฏิสัมพันธ์กับเกมนั้นๆ ได้ด้วย เช่น ความรู้สึกท้าทาย การอยากเอาชนะ และเมื่อชนะเกมนั้นก็จะให้สิ่งส่งเสริมแรงจูงใจในการเล่นเกมที่อยากขึ้นต่อไป ซึ่งจะแตกต่างจากชีวิตจริงที่อาจจะหาความพอใจอย่างรวดเร็ว จากผลงานที่กระทำไต่ยาก อีกทั้งยังสามารถควบคุมการปิดเปิด เลือกลง หรือเล่นแต่สิ่งที่ตนพอใจโดยไม่ต้องรออีกด้วย ซึ่งอาจจะทำให้เด็กไม่รู้จักรอคอดทนที่จะรอคอย

โทษของเกมออนไลน์ ทวีศักดิ์ กอนันตกุล (2547) ได้แบ่งออกเป็นประเด็นใหญ่ได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่างๆ เนื่องจากความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนตร์ ไม่เฉพาะแต่ในเกม แต่ความดึงดูดใจของเกมนั้นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วม โดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง ในอดีตที่ผ่านมามีหลายๆ ประเทศให้ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบจากเกม พบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากการเล่นเกมบ่อยๆ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคมในหลายๆ ประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการและควบคุมการเล่นของเด็กให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย แต่อย่างไรก็ดี เราไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของเนื้อหาเกมส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก เนื่องจากความก้าวร้าวนั้นมาจากปัจจัยแวดล้อมหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติดูหนังหลังของเด็ก การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบดังต่อไปนี้

2.1 ผลต่อสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหาร และการนอนอย่างเหมาะสมตรงตามเวลาที่สมควร จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกมมากเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน คือ การศึกษา และการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

3. ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น จากการสำรวจของเนคเทคแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ว่ายังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์เดือนหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งถ้าอนาคตการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โอกาสที่เด็กๆ จะเสียค่าใช้จ่ายไปกับการเล่นเกมออนไลน์ย่อมมีมากขึ้น และหากพวกเขาไม่สามารถขอเงินจากพ่อแม่มาเล่นเกมได้ อาจจะทำให้หาทางออกอื่นๆ เช่น ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้น

อันดับเกมออนไลน์ยอดนิยมของประเทศไทย

จากการที่ เว็บไซต์ Truehits และ ร้านอินเทอร์เน็ตในเครือของบริษัท 2POTO กว่า 2,800 แห่ง ทำการจัดอันดับเกมออนไลน์ยอดนิยมในประเทศไทย ประจำเดือนเมษายน พ.ศ.2549 โดยได้จัดทั้งหมด 12 อันดับ ดังนี้ (ผู้จัดการออนไลน์, 2549)

- อันดับที่ 1 เกมวอคราฟ เว็บไซต์ <http://www.thaicybergames.com>
- อันดับที่ 2 เกมอดิชั่น เว็บไซต์ <http://www.playpark.com>
- อันดับที่ 3 เกมสเปเชียล ฟอรัซ เว็บไซต์ <http://www.sf.in.th>
- อันดับที่ 4 เกมเทลเตอร์รันเนอร์ เว็บไซต์ <http://www.talesrunner.in.th>
- อันดับที่ 5 เกมแรน เว็บไซต์ <http://www.ran.in.th>
- อันดับที่ 6 เกมลินเอจ2 เว็บไซต์ <http://www.lineage2.in.th>
- อันดับที่ 7 เกมซีลออนไลน์ เว็บไซต์ <http://www.funbox.co.th>
- อันดับที่ 8 เกมหมากกระดานออนไลน์ของไทย เว็บไซต์ <http://www.thaibg.com>
- อันดับที่ 9 เกมเอ็นเอจ เว็บไซต์ <http://www.n-age.in.th>
- อันดับที่ 10 เกมปริตัสเทล เว็บไซต์ <http://www.pristontale.in.th>
- อันดับที่ 11 เกมสามก๊ก เว็บไซต์ <http://3k.funbox.co.th>
- อันดับที่ 12 เกมกิลด์วอร์ส เว็บไซต์ <http://www.guildwars.in.th>

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์นั้นได้ศึกษางานวิจัยในประเทศ ดังนี้

รพีพร มณีพงษ์ (2533) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกม วิดีโอเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าการเล่นเกมมีองค์ประกอบทั้งส่งเสริมการเรียนรู้และทำให้การเรียนรู้ตกต่ำลง โดยการเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้วหรือการเล่นที่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงบวก และการเล่นเกม ตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมก่อนและระหว่างการสอบจะมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงลบ

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสถ (2535) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเล่นเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจกับครูประจำชั้นและผู้ปกครอง พบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุด มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์-ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้าน ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม

อาภรณ์ ปิยะเวช (2538) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา: ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร พบว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบต่อวัจนะ ภาษา อารมณ์ หรือทัศนคติ คือกลุ่มตัวอย่างจะชอบต่อสู้ แสดงออกในความคิดว่าการฆ่าศัตรูเป็นการขจัดปัญหาได้อย่างแท้จริง รวมทั้งมีทัศนคติว่าควรฆ่าผู้อื่นก่อนที่ผู้อื่นจะฆ่าเรา และยังมีผลกระทบทางด้านกายภาพทำให้เสียสายตา

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจพบว่าปัจจัยด้านจิตสังคม ด้านประวัติการใช้สารเสพติด

รายได้รวมของครอบครัว และจำนวนเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ปัจจัยด้านการเรียนในเทอมที่ผ่านมาที่มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหา ตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01 ซึ่งความชุกของ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครคิดเป็น ร้อยละ 43.7

สุทธิพร นิราพาธ (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส์ คอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลาย พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมส์ไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ การเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากการตรวจเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในประเทศสรุปได้ว่า การเล่นเกมนั้นมี ความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งในเชิงบวกและในเชิงลบ (รพีพร มณีพงษ์, 2533) มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์, 2535) และ การเล่นเกมมีผลต่อทัศนคติของนักเรียนในด้านลบ (อาภรณ์ ปิยะเวช, 2538)

งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์นั้นได้ศึกษางานวิจัยต่างประเทศ ดังนี้

Eizale Michele (2004) ได้ทำการวิจัยเรื่อง เด็กไทยกับเกมออนไลน์กรณีศึกษาประเทศ ไทย พบว่า เด็กเล็กอายุ 7 -11 ขวบ ที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 58 เล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง และอ่านอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนศูนย์รับเลี้ยงเด็กมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะ ในเขตเมืองกรุงเทพมหานครและเมืองใหญ่ๆ ส่วนเด็กโตหรือวัยรุ่น ร้อยละ 90 เล่นอินเทอร์เน็ต มากกว่าสัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง และพบว่าเด็กไทยมีความเสี่ยงต่อสื่อมาก ถูกชักชวนให้พูดคุยเรื่อง เพศ และการถูกล่อลวงทางอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูงเพราะเชื่อใจเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมาก

Griffith et al. (2004) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาปัจจัยต่างๆ ของผู้เล่นเกมออนไลน์ Everquest โดยเปรียบเทียบกลุ่มผู้เล่นที่เป็นวัยรุ่นกับผู้ใหญ่ พบว่า ผู้เล่นเกมที่เป็นวัยรุ่นจะเป็นเพศชายมากกว่าจะเล่นเป็นตัวละครที่ตรงข้ามเพศตนเองน้อยกว่า และทำให้เสียการเรียนหรือการทำงานมากกว่ากลุ่มผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่ และกลุ่มวัยรุ่นจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความรุนแรงมากกว่า และพบว่าผู้เล่นที่มีอายุน้อยจะใช้เวลาเล่นเกมต่อสัปดาห์มาก

John P. Charlton and Ian D.W.Danforth (2005) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ลักษณะการติดเกม และการต่อสู้แข่งขันในเนื้อหาของการเล่นเกมออนไลน์ ระหว่างเกณฑ์ภายนอกกับลักษณะพฤติกรรมการติดเกม พบว่า ชนิดของการเล่นเกม MMOG ต่อการไขปริศนาเพื่อให้ได้สิ่งของมีมากถึง 442 เกมในอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นต่อสัปดาห์ และการติดเกมคอมพิวเตอร์มาจากสื่ออินเทอร์เน็ต

จากการตรวจเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยต่างประเทศสรุปได้ว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เลือกที่จะเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นส่วนใหญ่มีอายุน้อย (Eizale Michele, 2004) และผู้เล่นส่วนใหญ่ติดเกมคอมพิวเตอร์เพราะสื่ออินเทอร์เน็ต (John P. Charlton and Ian D.W.Danforth, 2005)

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 340 คน และ โรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 330 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 181 คน และ โรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 178 คน ซึ่งกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างจากตารางของ

Krejcie & Morgan (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์, 2550) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) ดังนี้

ขั้นที่ 1 แบ่งตามจังหวัด

1. โรงเรียนประชาณีเวศน์ กรุงเทพมหานคร ประชากรจำนวน 340 คน
2. โรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ ประชากร

จำนวน 330 คน

ขั้นที่ 2 แต่ละจังหวัด แบ่งตามระดับชั้น

1. โรงเรียนประชาณีเวศน์ กรุงเทพมหานคร
 - ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 120 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 100 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 120 คน
2. โรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์
 - ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 115 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 110 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 105 คน

ขั้นที่ 3 จากแต่ละระดับชั้น ทำการสุ่ม

1. โรงเรียนประชาณีเวศน์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 181 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 45 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 37 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 99 คน
2. โรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 178 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 56 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 62 คน
 - ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำความรู้และแนวคิดมาประกอบการสร้างแบบสอบถาม ซึ่งแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คะแนนเฉลี่ยสะสมภาคเรียนสุดท้าย

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ พฤติกรรมทั่วไป ความถี่ วัน เวลา สถานที่ ค่าใช้จ่าย แหล่งแนะนำและการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ด้านประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมออนไลน์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้า ความหมาย ทฤษฎี หลักการ แนวคิดจากหนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัย และสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
2. วิเคราะห์ลักษณะของข้อมูลที่ต้องการในการวิจัยโดยวิเคราะห์จากวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถาม
3. ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และจัดกลุ่มคำถาม คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คะแนนเฉลี่ยสะสมภาคเรียนสุดท้าย จำนวน 4 ข้อ ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ พฤติกรรมทั่วไป ความถี่ วัน เวลา สถานที่ ค่าใช้จ่าย แหล่งแนะนำและการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 17 ข้อ และ ตอนที่ 3 ความคิดเห็น ได้แก่ ด้านประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 20 ข้อ
4. นำร่างแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา สำนวนภาษา และได้รับคำแนะนำให้แก้ไขเกี่ยวกับการใช้คำและภาษา ผู้วิจัยจึงได้ทำการแก้ไขตามข้อเสนอดังกล่าว

5. นำแบบสอบถามที่ได้รับการแก้ไขจากคณะกรรมการที่ปรึกษาแล้ว เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พิจารณา ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษา จำนวน 1 คน ด้านเกมออนไลน์ (ผู้ดูแลเกม) จำนวน 3 คน และด้านวัดผลและประเมินผล จำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความถูกต้อง และความเหมาะสมในการใช้ภาษาและข้อคำถาม การวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามทำโดยวิธีการหาค่าดัชนี ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ที่นำมาสร้างแบบสอบถาม หรือ IOC (Index of Item-Objective Congruence) นำแบบประเมิน IOC ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน พิจารณาและให้คะแนนเป็นรายข้อ แล้วคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไปไว้ใช้ในแบบสอบถาม (ภาคผนวก ค) ผู้วิจัยจึงตัดข้อคำถามได้มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.60 ออกไป คือ ในตอนที่ 2 คงเหลือคำถาม จำนวน 15 ข้อ จากจำนวน 17 ข้อ และตอนที่ 3 คงเหลือคำถาม จำนวน 16 ข้อ จากจำนวน 20 ข้อ

6. นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try – Out) กับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีคุณสมบัติใกล้เคียงกับประชากรที่จะศึกษา จำนวน 36 คน ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลสามเสน จำนวน 18 คน และโรงเรียนเทศบาลวัดพรหมจริยาวาส จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 18 คน

โดยมีขั้นตอนทดลองใช้ดังนี้

ครั้งที่ 1. ทำการทดลองใช้กับนักเรียนทั้งหมด 6 คน ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลสามเสน จำนวน 3 คน และโรงเรียนเทศบาลวัดพรหมจริยาวาส จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 3 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลางและกลุ่มอ่อน อย่างละ 1 คน ผู้วิจัยทำการทดลองใช้กับนักเรียนครั้งละ 1 คน โดยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามครั้งละ 1 ข้อ แล้วผู้วิจัยสอบถามความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาษาของแบบสอบถาม และความครบถ้วนของตัวเลือกที่เป็นคำตอบในคำถามแต่ละข้อ พบว่านักเรียนไม่เข้าใจคำถามคำเดียว คือ นักเรียนเล่นเกมบ่อยแค่ไหน ผู้วิจัยจึงทำการแก้ไขโดยการวงเล็บไว้ท้ายคำถามว่า “การ log in เพื่อเข้าเกม 1 ครั้ง = การเล่นเกม 1 ครั้ง”

ครั้งที่ 2. ทำการทดลองใช้กับนักเรียนทั้งหมด 30 คน ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลสามเสน จำนวน 15 คน และโรงเรียนเทศบาลวัดพรหมจริยาวาส จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 15 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลางและกลุ่มอ่อน อย่างละ 5 คน ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้นักเรียนทั้ง 15 คน เริ่มทำแบบสอบถามพร้อมๆ กัน โดยผู้วิจัยจับเวลาที่นักเรียนแต่ละคนทำแบบสอบถามเสร็จ

สมบูรณ์ ทำการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และนำนักเรียนมาสัมภาษณ์ จากการสัมภาษณ์พบว่านักเรียนมีความเข้าใจ และไม่มีปัญหาใดๆ ในการทำแบบสอบถาม

7. นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์แล้วไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ส่งหนังสือจากคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึง ผู้บริหารโรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลและขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามของนักเรียน
2. ผู้วิจัยเดินทางไปพบนักเรียนด้วยตนเองตามวันเวลาที่ได้นัดหมายกับทางโรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์
3. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย จึงแจกแบบสอบถามให้กับนักเรียนโรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 200 ฉบับ (จำนวนเป้าหมายของกลุ่มตัวอย่าง = 181 คน) และโรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 200 ฉบับ (จำนวนเป้าหมายของกลุ่มตัวอย่าง = 178 คน) รวมทั้งหมด 400 ฉบับ และขอรับคืนแบบสอบถามด้วยตนเอง โดยแจกแบบสอบถามให้นักเรียนทำภายในชั่วโมงแนะแนว เป็นเวลา 1 ชั่วโมง
4. ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบแบบสอบถามทั้งหมดที่ได้รับคืน ดังนี้ โรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 180 ฉบับ และโรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 180 ฉบับ พบว่าเป็นแบบสอบถามที่สมบูรณ์รวม 360 ชุด คิดเป็นร้อยละ 90 ของแบบสอบถามจำนวน 400 ฉบับ ที่แจกไป
5. นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ไปวิเคราะห์ผลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนวิเคราะห์โดยหาจากความถี่และร้อยละ
2. ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นในด้านประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมออนไลน์วิเคราะห์โดยหาจากความถี่และร้อยละ

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ โดยผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ จำนวนทั้งสิ้น 360 ชุด

ในการนำเสนอผลการวิจัย และวิเคราะห์ข้อมูลจะแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครสวรรค์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ในส่วนนี้จะนำเสนอข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา และคะแนนเฉลี่ยสะสมภาคเรียนสุดท้าย ของกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร และโรงเรียนวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม ในจังหวัดนครสวรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อายุ						
10 ปี	36	20.0	27	15.0	63	17.5
11 ปี	42	23.3	53	29.4	95	26.4
12 ปี	90	50.0	59	32.8	149	41.4
13 ปี	12	6.7	41	22.8	53	14.7
รวม	180	100.0	180	100.0	360	100.0
ค่าเฉลี่ย						
		11.43		11.63		11.53
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน						
		0.885		0.997		0.946
ค่าต่ำสุด						
		10		10		10
ค่าสูงสุด						
		13		13		13
เพศ						
ชาย	94	52.2	85	47.2	179	49.7
หญิง	86	47.8	95	52.8	181	50.3
รวม	180	100.0	180	100.0	360	100.0
ระดับการศึกษา						
ประถมศึกษาปีที่ 4	45	25.0	56	31.1	101	28.1
ประถมศึกษาปีที่ 5	36	20.0	63	35.0	99	27.5
ประถมศึกษาปีที่ 6	99	55.0	61	33.9	160	44.4
รวม	180	100.0	180	100.0	360	100.0

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คะแนนเฉลี่ยสะสม						
ภาคเรียนสุดท้าย						
0.01 – 1.99 (กลุ่มอ่อน)	2	1.1	24	13.3	26	7.2
2.00 – 2.99 (กลุ่มกลาง)	30	16.7	92	51.1	122	33.9
3.00 – 4.00 (กลุ่มเก่ง)	148	82.2	64	35.6	212	58.9
รวม	180	100.0	180	100.0	360	100.0
ค่าเฉลี่ย		3.42		2.74		3.08
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน		0.495		0.693		0.691
ค่าต่ำสุด		1.79		1.47		1.47
ค่าสูงสุด		4.00		4.00		4.00

จากตารางที่ 1 ในการศึกษาครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อายุ 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 41.4 (จำนวน 149 คน) เพศหญิง ร้อยละ 50.3 (จำนวน 181 คน) ซึ่งส่วนมากศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 44.4 (จำนวน 160 คน) และเมื่อพิจารณาผลการเรียนของกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมภาคเรียนสุดท้าย อยู่ในระดับ 3.00–4.00 ซึ่งถือเป็นกลุ่มเก่ง คิดเป็นร้อยละ 58.9 (จำนวน 212 คน)

เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร พบว่า ส่วนใหญ่อายุ 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 50.0 (จำนวน 90 คน) เป็นเพศชาย ร้อยละ 52.2 (จำนวน 94 คน) ซึ่งส่วนมากศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 55.0 (จำนวน 99 คน) และผลการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสะสมภาคเรียนสุดท้าย อยู่ในระดับ 3.00–4.00 ซึ่งถือเป็นกลุ่มเก่ง คิดเป็นร้อยละ 82.2 (จำนวน 148 คน)

เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครสวรรค์พบว่า ส่วนใหญ่อายุ 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 32.8 (จำนวน 59 คน) เพศหญิง ร้อยละ 52.8 (จำนวน 95 คน) ซึ่งส่วนมากศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 35.0 (จำนวน 63 คน) และผลการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสะสมภาคเรียนสุดท้าย อยู่ในระดับ 2.00 – 2.99 ซึ่งถือเป็นกลุ่มกลาง คิดเป็นร้อยละ 51.1 (จำนวน 92 คน)

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนประชาณีเวศน์ ในกรุงเทพมหานครและโรงเรียนวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม ในจังหวัด นครสวรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของการเล่นและไม่เล่นเกมออนไลน์

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เล่น	117	65.0	129	71.7	246	68.3
ไม่เล่น	63	35.0	51	28.3	114	31.7
รวม	180	100.0	180	100.0	360	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 68.3 (จำนวน 246 คน) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัดจะเห็นว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร มีเด็กนักเรียนที่เล่นเกมถึงร้อยละ 65 (จำนวน 117 คน) นักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ ที่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 71.7 (จำนวน 129 คน)

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของการขาดเรียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคย	1	0.9	20	15.5	21	8.5
ไม่เคย	116	99.1	109	84.5	225	91.5
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 3 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เคยขาดเรียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ

91.5 (จำนวน 225 คน) และเมื่อพิจารณาเฉพาะในกรุงเทพมหานครมีนักเรียนที่เคยขาดเรียน เพียงร้อยละ 0.9 (จำนวน 1 คน) เท่านั้น ในขณะที่ในจังหวัดนครสวรรค์ มีนักเรียนที่เคยขาดเรียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์ถึงร้อยละ 15.5 (จำนวน 20 คน)

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามชื่อเกม

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกมวอคราฟ	4	3.4	8	6.2	12	4.9
เกมออดิชั่น	44	37.6	55	42.6	99	40.2
เกมสเปเชียล ฟอรัซ	12	10.3	38	29.5	50	20.3
เกมเทลเตอร์รันเนอร์	21	17.9	1	0.8	22	8.9
เกมแรน	4	3.4	4	3.1	8	3.3
เกมลินเอจ2	0	0	0	2.3	3	1.2
เกมซีลออนไลน์	1	0.9	2	1.6	3	1.2
เกมหมากกระดานออนไลน์ของไทย	1	0.9	3	2.3	4	1.6
เกมเอ็นเอจ	0	0	3	2.3	3	1.2
เกมปริตัสเทล	0	0	0	0	0	0
เกมสามก๊ก	0	0	4	3.1	4	1.6
เกมกิลด์วอร์ส	0	0	0	0	0	0
เกมปิงย่า	15	12.8	7	5.4	22	8.9
อื่นๆ	15	12.8	1	0.8	16	6.5
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 4 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า เกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นมากที่สุด คือ เกมออดิชั่น คิดเป็นร้อยละ 40.2 (จำนวน 99 คน) และเมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด ทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ ก็พบว่า เกมออดิชั่นเป็นเกมที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมากที่สุด โดยนักเรียนในกรุงเทพมหานคร คิดเป็นร้อยละ 37.6 (จำนวน 44 คน) และนักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ คิดเป็นร้อยละ 42.6 (จำนวน 55 คน)

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของบุคคลที่เป็นผู้แข่งขันกับนักเรียนในเกมออนไลน์

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	(คน)		(คน)		(คน)	
คนเดียวเป็นทั้ง 2 ฝ่าย	27	23.1	22	17.1	49	19.9
เพื่อน	31	26.5	74	57.4	105	42.7
พี่/น้อง	32	27.4	27	20.9	59	24.0
บิดา/มารดา	0	0	3	2.3	3	1.2
คอมพิวเตอร์	2	1.7	2	1.6	4	1.6
ไม่ทราบว่าเป็นใคร	25	21.4	1	0.8	26	10.6
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 5 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แข่งขันกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 42.7 (จำนวน 105 คน) เมื่อพิจารณาในกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แข่งขันกับพี่/น้อง ร้อยละ 27.4 (จำนวน 32 คน) และ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ แข่งขันกับเพื่อน ร้อยละ 57.4 (จำนวน 74 คน)

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของการอนุญาตให้เล่นเกมออนไลน์จากผู้ปกครอง

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	(คน)		(คน)		(คน)	
ได้รับอนุญาต	113	96.6	112	86.8	225	91.5
ไม่ได้รับอนุญาต	4	3.4	17	13.2	21	8.5
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 6 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองให้เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 91.5 (จำนวน 225 คน) และเมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่า ทั้งใน กรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 96.6 (จำนวน 113 คน) และ ร้อยละ 86.8 (จำนวน 112 คน) ตามลำดับ

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของจำนวนครั้งและระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<u>จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์</u>						
<u>ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา</u>						
1 ครั้ง ต่อ วัน	55	47.0	82	63.6	137	55.7
2 ครั้ง ต่อ วัน	24	20.5	26	20.2	50	20.3
3 ครั้ง ต่อ วัน	22	18.8	7	5.4	29	11.8
4 ครั้ง ต่อ วัน	4	3.4	3	2.3	7	2.8
5 ครั้ง ต่อ วัน	5	4.3	4	3.1	9	3.7
6 ครั้ง ต่อ วัน	0	0	2	1.6	2	0.8
มากกว่า 6 ครั้ง ต่อ วัน	7	6.0	5	3.9	12	4.9
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0
<u>ระยะเวลาที่เล่นในวันจันทร์ – วันศุกร์</u>						
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	59	50.4	48	37.2	107	43.5
1 – 2 ชั่วโมง	39	33.3	69	53.5	108	43.9
3 – 4 ชั่วโมง	10	8.5	8	6.2	18	7.3
5 – 6 ชั่วโมง	5	4.3	2	1.6	7	2.8
มากกว่า 6 ชั่วโมง	4	3.4	2	1.6	6	2.4
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0
<u>ระยะเวลาที่เล่นในวันเสาร์ –</u>						
<u>วันอาทิตย์ หรือ วันหยุด</u>						
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	18	15.4	30	23.3	48	19.5
1 – 2 ชั่วโมง	49	41.9	74	57.4	123	50.0
3 – 4 ชั่วโมง	24	20.5	15	11.6	39	15.9
5 – 6 ชั่วโมง	11	9.4	4	3.1	15	6.1
มากกว่า 6 ชั่วโมง	15	12.8	6	4.7	21	8.5
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

ตารางที่ 7 (ต่อ)

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<u>ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์</u>						
<u>ติดต่อกันนานที่สุด</u>						
1 ชั่วโมง	12	10.3	28	21.7	40	16.3
2 ชั่วโมง	25	21.4	46	35.7	71	28.9
3 ชั่วโมง	20	17.1	26	20.2	46	18.7
4 ชั่วโมง	12	10.3	10	7.8	22	8.9
5 ชั่วโมง	10	8.5	10	7.8	20	8.1
มากกว่า 6 ชั่วโมง	38	32.5	9	7.0	47	19.1
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 7 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 1 ครั้ง ต่อ วัน คิดเป็นร้อยละ 55.7 (จำนวน 137 คน) และเมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ ก็เล่นเกม 1 ครั้งต่อวันเช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 47 (จำนวน 55 คน) และ ร้อยละ 63.6 (จำนวน 82 คน) ตามลำดับ

จากการศึกษาด้านระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกมในวันจันทร์ – วันศุกร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมนานที่สุด คือ 1 – 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 43.9 (จำนวน 108 คน) เมื่อพิจารณาเฉพาะในกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ร้อยละ 50.4 (จำนวน 59 คน) แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเกมนาน 1 – 2 ชั่วโมง ร้อยละ 53.5 (จำนวน 69 คน)

เมื่อพิจารณาด้านระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นในวันเสาร์ – วันอาทิตย์ หรือวันหยุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมนานที่สุด คือ 1 – 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 50 (จำนวน 123 คน) และเมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่า ทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมนาน 1 – 2 ชั่วโมง เช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 41.9 (จำนวน 49 คน) และ ร้อยละ 57.4 (จำนวน 74 คน) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาด้านระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเคยเล่นเกมติดต่อกันนานที่สุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมติดต่อกันนานที่สุด 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 28.9 (จำนวน 71 คน) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเล่นเกมติดต่อกันนานที่สุด มากกว่า 6 ชั่วโมง ร้อยละ 32.5 (จำนวน 38 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเกมติดต่อกันนานที่สุด 2 ชั่วโมง ร้อยละ 35.7 (จำนวน 46 คน)

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของวันของสัปดาห์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์

	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
วันจันทร์ – วันศุกร์	3	2.6	11	8.5	14	5.7
วันเสาร์ – วันอาทิตย์	64	54.7	80	62.0	144	58.5
วันหยุดพิเศษ/วันหยุดนักขัตฤกษ์	3	2.6	9	7.0	12	4.9
ช่วงวันหยุดปิดภาคเรียน	22	18.8	16	12.4	38	15.4
อื่นๆ	25	21.4	13	10.1	38	15.4
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 8 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มักเล่นเกมออนไลน์ในวันเสาร์ – วันอาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 58.5 (จำนวน 144 คน) และเมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่า ในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมวันเสาร์ – วันอาทิตย์ เช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 62 (จำนวน 80 คน) และ ร้อยละ 54.7 (จำนวน 64 คน) ตามลำดับ และในส่วนข้อมูลอื่นๆ กลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ทุกวันถึงร้อยละ 21.4 (จำนวน 25 คน) และกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน ร้อยละ 10.1 (จำนวน 13 คน)

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของช่วงเวลาของวันที่เล่นเกมออนไลน์

ช่วงเวลาของวัน	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
06.01 – 08.00 น.	4	3.4	20	15.5	24	9.8
08.01 – 12.00 น.	17	14.5	23	17.8	40	16.3
12.01 – 13.00 น.	23	19.7	38	29.5	61	24.8
13.01 – 16.00 น.	23	19.7	17	13.2	40	16.3
16.01 – 18.00 น.	15	12.8	13	10.1	28	11.4
18.01 – 21.00 น.	26	22.2	16	12.4	42	17.1
21.01 – 24.00 น.	6	5.1	2	1.6	8	3.3
00.01 – 03.00 น.	2	1.7	0	0	2	0.8
03.01 – 06.00 น.	1	0.9	0	0	1	0.4
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 9 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 12.01 – 13.00 น. คิดเป็นร้อยละ 24.8 (จำนวน 61 คน) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเล่นเกมเวลา 18.01 – 21.00 น. ถึงร้อยละ 22.2 (จำนวน 26 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเกมเวลา 12.01 – 13.00 น. ร้อยละ 29.5 (จำนวน 38 คน) อย่างไรก็ตามกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครสวรรค์ ไม่มีผู้ที่เล่นอยู่ในเวลา 00.01 – 03.00 น. และ 03.01 – 06.00 น. เลย แต่พบว่ากลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร มีผู้ที่เล่นอยู่ในเวลา 00.01 – 03.00 น. ร้อยละ 1.7 (จำนวน 2 คน) และ เวลา 03.01 – 06.00 น. ร้อยละ 0.9 (จำนวน 1 คน)

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์

สถานที่	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ้านตนเอง	97	82.9	21	16.3	118	48.0
บ้านเพื่อน	5	4.3	12	9.3	17	6.9
โรงเรียน	0	0	2	1.6	2	0.8
ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่	14	12.0	93	72.1	107	43.5
ห้างสรรพสินค้า	1	0.9	1	0.8	2	0.8
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 10 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเอง คิดเป็นร้อยละ 48 (จำนวน 118 คน) รองลงมาคือ เล่นที่ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้อยละ 43.5 (จำนวน 107 คน) เมื่อพิจารณาเฉพาะในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นที่บ้านตนเอง ถึงร้อยละ 82.9 (จำนวน 97 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นในร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้อยละ 72.1 (จำนวน 93 คน)

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์

ค่าใช้จ่าย	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<u>การเสียค่าใช้จ่ายเล่นเกมออนไลน์</u>						
ไม่เสีย	62	53.0	31	24.0	93	37.8
น้อยกว่า 50 บาท	13	11.1	53	41.1	66	26.8
50 – 100 บาท	17	14.5	29	22.5	46	18.7
101 – 500 บาท	12	10.3	12	9.3	24	9.8
มากกว่า 500 บาท	13	11.1	4	3.1	17	6.9
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 11 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 37.8 (จำนวน 93 คน) รองลงมา คือ เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท คิดเป็นร้อยละ 26.8 (จำนวน 66 คน) เมื่อพิจารณาเฉพาะในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ไม่เสียค่าใช้จ่าย ถึงร้อยละ 53 (จำนวน 62 คน) และ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท ร้อยละ 41.1 (จำนวน 53 คน)

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของแหล่งแนะนำในการเล่นเกมนออนไลน์

แหล่งแนะนำ	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หนังสือ/วารสารเกี่ยวกับเกม						
ออนไลน์	5	4.3	5	3.9	10	4.1
ครอบครัว	11	9.4	5	3.9	16	6.5
เพื่อน	69	59.0	49	38.0	118	48.0
ศึกษาด้วยตนเอง	6	5.1	12	9.3	18	7.3
อินเทอร์เน็ต	25	21.4	58	45.0	83	33.7
อื่นๆ	1	0.9	0	0	1	0.4
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 12 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้จักการเล่นเกมนออนไลน์ จากเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 48 (จำนวน 118 คน) รองลงมา คือ พบข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 33.7 (จำนวน 83 คน) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร รู้จักเกมออนไลน์จากเพื่อน ร้อยละ 59 (จำนวน 69 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ รู้จักเกมออนไลน์จากอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 45 (จำนวน 58 คน) และพบข้อมูลอื่นๆ คือ กลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร รู้จักเกมออนไลน์จากโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 0.9 (จำนวน 1 คน)

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของเหตุผลในการเลือกเล่นเกมออนไลน์

เหตุผล	กรุงเทพมหานคร		นครสวรรค์		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความสวยงามของเกม	17	14.5	7	5.4	24	9.8
ความยาก/ง่ายของเกม	22	18.8	58	45.0	80	32.5
การแนะนำของเพื่อน พี่/น้อง	45	38.5	31	24.0	76	30.9
ความเป็นที่นิยมของตลาด/กลุ่ม เพื่อน	26	22.2	18	14.0	44	17.9
หนังสือแนะนำเกมออนไลน์/สื่อ						
โฆษณาต่างๆ	3	2.6	15	11.6	18	7.3
อื่นๆ	4	3.4	0	0	4	1.6
รวม	117	100.0	129	100.0	246	100.0

จากตารางที่ 13 ข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าได้เล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 246 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ เพราะความยาก/ง่ายของเกม คิดเป็นร้อยละ 32.5 (จำนวน 80 คน) รองลงมา คือ เพื่อน พี่/น้อง ร้อยละ 30.9 (จำนวน 76 คน) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด พบว่าการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครตัดสินใจจากการแนะนำของเพื่อน พี่/น้อง ร้อยละ 38.5 (จำนวน 45 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ ตัดสินใจจากความยาก/ง่ายของเกม ร้อยละ 45 (จำนวน 58 คน) และพบข้อมูลอื่นๆ คือ กลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร ตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ เพราะความสนุก คิดเป็นร้อยละ 3.4 (จำนวน 4 คน)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนประชาณีเวศน์ ในกรุงเทพมหานครและโรงเรียนวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม ในจังหวัดนครสวรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 14 แสดงจำนวน ร้อยละ และความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์

ประโยชน์		ระดับความคิดเห็น					รวม
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	
กรุงเทพมหานคร	จำนวน (คน)	0	9	89	79	3	180
	ร้อยละ	0	5.0	49.4	43.9	1.7	100.0
นครสวรรค์	จำนวน (คน)	1	15	74	83	7	180
	ร้อยละ	0.6	8.3	41.1	46.1	3.9	100.0
จำนวน (คน)		1	24	163	162	10	360
รวม ร้อยละ		0.3	6.6	45.3	45	2.8	100.0

จากตารางที่ 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมออนไลน์มีประโยชน์ ร้อยละ 45.3 (จำนวน 163 คน) สำหรับกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ ไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมออนไลน์มีประโยชน์ ร้อยละ 49.4 (จำนวน 89 คน) รองลงมา คือ ไม่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีประโยชน์ ร้อยละ 43.9 (จำนวน 79 คน) และกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครสวรรค์ ส่วนใหญ่ ไม่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีประโยชน์ ร้อยละ 46.1 (จำนวน 83 คน) รองลงมา คือ ไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมออนไลน์มีประโยชน์ ร้อยละ 41.1 (จำนวน 74 คน)

ตารางที่ 15 แสดงจำนวน ร้อยละ และความคิดเห็นเกี่ยวกับโทษจากการเล่นเกมออนไลน์

โทษ		ระดับความคิดเห็น					รวม
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	
กรุงเทพมหานคร	จำนวน (คน)	0	11	73	91	5	180
	ร้อยละ	0	6.1	40.6	50.5	2.8	100.0
นครสวรรค์	จำนวน (คน)	1	15	84	72	8	180
	ร้อยละ	0.6	8.3	46.7	40.0	4.4	100.0
รวม	จำนวน (คน)	1	26	157	163	13	360
	ร้อยละ	0.3	7.2	43.6	45.3	3.6	100.0

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ไม่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีโทษ ร้อยละ 45.3 (จำนวน 163 คน) สำหรับกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ ไม่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีโทษ ร้อยละ 50.5 (จำนวน 91 คน) รองลงมา คือ ไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมออนไลน์มีโทษ ร้อยละ 40.6 (จำนวน 73 คน) และกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครสวรรค์ ส่วนใหญ่ ไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมออนไลน์มีโทษ ร้อยละ 46.7 (จำนวน 84 คน) รองลงมา คือ ไม่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีโทษ ร้อยละ 40 (จำนวน 72 คน)

ข้อวิจารณ์

จากการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ใน กรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ ผู้วิจัยมีข้อวิจารณ์ ดังนี้

1. นักเรียนในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 37.6 (จำนวน 44 คน) และจังหวัดนครสวรรค์ ร้อยละ 42.6 (จำนวน 55 คน) เล่นเกมออกฉันทน์ มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ การจัดอันดับเกมออนไลน์ยอดนิยมในประเทศไทย ประจำเดือนเมษายน พ.ศ.2549 จากผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตในเครือของบริษัท 2POTO กว่า 2,800 แห่ง ที่พบว่า เกมออกฉันทน์ ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 2 (ผู้จัดการออนไลน์, 2549)

2. ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยเมื่อต้องมีผู้เล่นอีก 1 คน ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่เล่นกับพี่/น้อง ร้อยละ 27.4 (จำนวน 32 คน) อาจเป็นเพราะว่านักเรียนใน กรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นที่บ้านตนเอง ร้อยละ 82.9 (จำนวน 97 คน) และนักเรียนในจังหวัด นครสวรรค์ ส่วนใหญ่เล่นกับเพื่อน ร้อยละ 57.4 (จำนวน 74 คน) เพราะนักเรียนนครสวรรค์ส่วนใหญ่เล่นเกมที่ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ นักเรียนในวัยนี้ต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน เด็ก จะเลือกกิจกรรมที่กลุ่มเพื่อนสนใจเพื่อให้เป็นที่ยอมรับ บางคนมีเพื่อนชักชวนให้เล่น หรือเห็นเพื่อน เล่นแล้วอยากลองเล่นบ้าง (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547)

3. กลุ่มตัวอย่างในภาพรวมส่วนใหญ่ ในวันจันทร์ – วันศุกร์ จะเล่นเกมนานที่สุด 1 – 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 43.9 (จำนวน 108 คน) เมื่อพิจารณาเฉพาะในกรุงเทพมหานครกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เล่นน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ร้อยละ 50.4 (จำนวน 59 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใน จังหวัดนครสวรรค์ เล่น 1 – 2 ชั่วโมง ร้อยละ 53.5 (จำนวน 69 คน) สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างในต่างจังหวัดคือ จังหวัดนครปฐม จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ประมาณวันละ 1 – 2 ชั่วโมง

4. ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดของนักเรียนส่วนใหญ่ใน กรุงเทพมหานคร พบว่า เล่นมากกว่า 6 ชั่วโมง ร้อยละ 32.5 (จำนวน 38 คน) และนักเรียนใน จังหวัดนครสวรรค์ พบว่าส่วนใหญ่เล่นติดต่อกัน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 35.7 (จำนวน 46 คน) ทั้งนี้อาจ เนื่องจากนักเรียนในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นที่บ้านตนเอง และไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ จึงมีโอกาสนานได้นานกว่านักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ ที่ส่วนใหญ่เล่นในร้านเกม/ อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามผลการวิจัยครั้งนี้ แตกต่างกับการสำรวจของ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2546) ความคิดเห็นของเด็กอายุ ตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป ในกรุงเทพมหานคร เรื่อง”เยาวชนกับเกมออนไลน์ในปัจจุบัน” คือ เวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานที่สุด 1 - 3 ชั่วโมง

5. วันในสัปดาห์ที่เล่นเกมออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทั้งใน กรุงเทพมหานคร ร้อยละ 62 (จำนวน 80 คน) และจังหวัดนครสวรรค์ ร้อยละ 54.7 (จำนวน 64 คน) จะเล่นในวันเสาร์ – วันอาทิตย์ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ เพื่อเป็นกิจกรรมยามว่าง โดยจะเล่นเป็นประจำในวัน สุดสัปดาห์ (เสาร์, อาทิตย์)

6. ช่วงเวลาของวันที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเล่นเกมเวลา 18.01 – 21.00 น. ร้อยละ 22.2 (จำนวน 26 คน) และนักเรียนส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเวลา 12.01 – 13.00 น. ถึงร้อยละ 29.5 (จำนวน 38 คน) สอดคล้องกับการสำรวจความคิดเห็นของเด็กอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป ในกรุงเทพมหานคร เรื่อง "เยาวชนกับเกมออนไลน์ในปัจจุบัน" ของสถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2546) ที่พบว่า ช่วงเวลาที่มักเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด เวลา 17.00 – 19.00 น.

7. สถานที่เล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร คือ ที่บ้านตนเอง ร้อยละ 82.9 (จำนวน 97 คน) ต่างจากการศึกษาของสถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2546) ที่พบว่าสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เลือกเล่นเกมออนไลน์ คือ ร้านใกล้สถานศึกษา รองลงมา คือ เล่นที่ร้านใกล้บ้าน โดยตอบว่าเล่นที่บ้านต่ำที่สุดเพียงร้อยละ 18.5 ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลนี้เป็นการเก็บในพ.ศ. 2546 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในขณะนั้นอาจไม่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเองเนื่องจากราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์และการเช่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตยังมีราคาที่สูงอยู่ แต่ในปัจจุบันนี้ ราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์และราคาชั่วโมงอินเทอร์เน็ตได้ลดลงมาก และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2546) และนักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ พบว่าสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ส่วนใหญ่เป็น ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้อยละ 72.1 (จำนวน 93 คน) อาจเป็นเพราะนักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ไม่สามารถซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์และเช่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตมาใช้เองที่บ้านได้ เนื่องจากราคาของอุปกรณ์ในการติดตั้งยังมีราคาสูงกว่าในกรุงเทพมหานคร

8. การเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 37.8 (จำนวน 93 คน) สำหรับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท คิดเป็นร้อยละ 26.8 (จำนวน 66 คน) และนักเรียนในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ ไม่เสียค่าใช้จ่าย ร้อยละ 53 (จำนวน 62 คน) นักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท ร้อยละ 41.1 (จำนวน 53 คน) สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมนออนไลน์ ของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ และบัตรเล่นเกมไม่เกิน 50 บาท

9. แหล่งแนะนำให้รู้จักการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร รู้จักเกมนออนไลน์จากเพื่อน ร้อยละ 59 (จำนวน 69 คน) และนักเรียนส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ รู้จักเกมนออนไลน์จากอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 45 (จำนวน 58 คน) สอดคล้องกับ Eizale Michele (2004) ที่กล่าวว่า ร้านอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนศูนย์รับเลี้ยงเด็กมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในเขต กรุงเทพมหานครและเมืองใหญ่ๆ

10. ในการตัดสินใจเลือกเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ตัดสินใจจากการแนะนำของเพื่อน/พี่/น้อง ร้อยละ 38.5 (จำนวน 45 คน) สอดคล้องกับแนวคิดของ สิทธิโชค วรรณสันติกุล (2546) ที่กล่าวว่า บางครั้งเจตคติที่มีอยู่เกิดจากการเลียนแบบจากผู้อื่น การค้นพบทางจิตวิทยาทำให้รู้ว่าเพียงแต่เห็นตัวอย่างจากผู้อื่นก็จะเรียนรู้ได้แล้ว ถึงแม้จะมีได้นำเอาความรู้นั้นมาปฏิบัติก็ตาม ดังนั้นการที่ผู้เล่นตัดสินใจเล่นเกม เนื่องจากผู้เล่นบางคนถูกเพื่อนชวนให้เล่นบ่อยๆ เข้า จึงตัดสินใจลองเล่น เพื่อนของผู้เล่นที่เคยเล่นมาก่อนจะทำทนายผู้เล่นให้ลองเล่น เมื่อผู้เล่นถูกทำทนายจึงต้องมาเล่น เพื่อแสดงว่าตนนั้นก็มีความสามารถที่จะเล่นได้ และนักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ ตัดสินใจจากความยาก/ง่ายของเกม ร้อยละ 45 (จำนวน 58 คน) สอดคล้องกับแนวคิดของ สุปราณี สนธิรัตน์ (2545) ที่กล่าวว่า ผู้เล่นมีความชอบของแปลกใหม่ อยากรู้ อยากเห็นสิ่งใหม่ๆ ที่โปรแกรมได้รับการปรับปรุง เพราะมนุษย์มีความอยากรู้อยากเห็นเมื่อไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ยังไม่คุ้นเคย จึงทำให้มีความอยากรู้อยากเห็น

11. ในการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ไม่แน่ใจว่า การเล่นเกมนออนไลน์มีประโยชน์หรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 49.4 (จำนวน 89 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ ไม่เห็นด้วยว่า การเล่นเกมนออนไลน์มีประโยชน์ คิดเป็นร้อยละ 46.1 (จำนวน 83 คน) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนมีความเห็นว่าการเล่นเกมนออนไลน์ อาจมีผลกระทบทางด้านสุขภาพ ไม่ว่าจะเป็นการปวดตา ปวดตามข้อมือเพราะต้องใช้สายตาและมือติดต่อกันเป็นเวลานานๆ ซึ่งสอดคล้องกับ การศึกษา พฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมนออนไลน์ของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 80.5 ที่เล่นเกมนออนไลน์เห็นด้วยว่าเมื่อเล่นเกมนออนไลน์ไปนานๆ จะรู้สึกปวดตาสูงสุด

12. สำหรับการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโทษของการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ไม่เห็นด้วยว่า การเล่นเกมออนไลน์จะมีโทษ คิดเป็นร้อยละ 50.5 (จำนวน 91 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ ไม่แน่ใจว่า การเล่นเกมออนไลน์จะมีโทษหรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 46.7 (จำนวน 84 คน) อาจเนื่องมาจากนักเรียนในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีผลการเรียนคะแนนเฉลี่ยสะสมภาคเรียนสุดท้าย อยู่ในระดับ 3.00 – 4.00 ซึ่งถือเป็นกลุ่มเก่ง คิดเป็นร้อยละ 82.2 (จำนวน 148 คน) และนักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ส่วนใหญ่มีผลการเรียนคะแนนเฉลี่ย สะสมภาคเรียนสุดท้าย อยู่ในระดับ 2.00 – 2.99 ซึ่งถือเป็นกลุ่มกลาง คิดเป็นร้อยละ 51.1 (จำนวน 92 คน) จึงทำให้นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ไม่น่าจะเป็นโทษอะไร เพราะผลการเรียนอยู่ในระดับเก่งและระดับปานกลาง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปรภาทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ที่พบว่า เด็กที่มีผลการเรียนดี คือ ได้เกรดเฉลี่ยมากกว่า 3.50 เป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครสวรรค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 180 คน และ โรงเรียนเทศบาลวัดช่องศรีศรีสิทธิวราราม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 180 คน ซึ่งกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างจากตารางของ Krejcie & Morgan ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเดินทางไปพบนักเรียนด้วยตนเองตามวันเวลาที่ได้นัดหมายกับทางโรงเรียน ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้นักเรียนทำภายในชั่วโมงแนะแนว เป็นเวลา 1 ชั่วโมงและรับแบบสอบถามคืนทันที

ผลการวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์

1.1 มีนักเรียนในกรุงเทพมหานครที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 65 (จำนวน 117 คน) และในจังหวัดนครสวรรค์ ร้อยละ 71.7 (จำนวน 129 คน)

1.2 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เคยขาดเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร คิดเป็นร้อยละ 99.1 (จำนวน 116 คน) และในจังหวัดนครสวรรค์ คิดเป็นร้อยละ 84.5 (จำนวน 109 คน)

1.3 เกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมากที่สุด คือ เกมออดิชั่น โดยกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร เล่นร้อยละ 37.6 (จำนวน 44 คน) และกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นร้อยละ 42.6 (จำนวน 55 คน)

1.4 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร เล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง ร้อยละ 27.4 (จำนวน 32 คน) และในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นกับเพื่อน ร้อยละ 57.4 (จำนวน 74 คน)

1.5 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองให้เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 96.6 (จำนวน 113 คน) และ ร้อยละ 86.8 (จำนวน 112 คน) ตามลำดับ

1.6 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 1 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 47 (จำนวน 55 คน) และร้อยละ 63.6 (จำนวน 82 คน) ตามลำดับ

ส่วนระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเล่นน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ร้อยละ 50.4 (จำนวน 59 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่น 1 – 2 ชั่วโมง ร้อยละ 53.5 (จำนวน 69 คน)

การศึกษาระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นติดต่อกันในวันเสาร์ – วันอาทิตย์ หรือวันหยุด พบว่า นักเรียนทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ เล่น 1 – 2 ชั่วโมง โดยในจังหวัดนครสวรรค์ คิดเป็นร้อยละ 57.4 (จำนวน 74 คน) และ ในกรุงเทพมหานคร คิดเป็นร้อยละ 41.9 (จำนวน 49 คน)

ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเคยเล่นติดต่อกันนานที่สุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันมากกว่า 6 ชั่วโมง ร้อยละ 32.5 (จำนวน 38 คน) และในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกัน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 35.7 (จำนวน 46 คน)

1.7 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทั้งในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเกมออนไลน์ ในวันเสาร์ – วันอาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 54.7 (จำนวน 64 คน) และร้อยละ 62 (จำนวน 80 คน) ตามลำดับ

1.8 ช่วงเวลาของวันที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเล่น คือ เวลา 18.01 – 21.00 น. ร้อยละ 22.2 (จำนวน 26 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นเวลา 12.01 – 13.00 น. ร้อยละ 29.5 (จำนวน 38 คน)

1.9 สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเล่นที่บ้านตนเอง ถึงร้อยละ 82.9 (จำนวน 97 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ เล่นในร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้อยละ 72.1 (จำนวน 93 คน)

1.10 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใน กรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ ไม่เสียค่าใช้จ่าย คิดเป็นร้อยละ 53 (จำนวน 62 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท คิดเป็นร้อยละ 41.1 (จำนวน 53 คน)

1.11 แหล่งแนะนำในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใน กรุงเทพมหานคร รู้จักเกมนออนไลน์จากเพื่อน ร้อยละ 59 (จำนวน 69 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ รู้จักเกมนออนไลน์จากอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 45 (จำนวน 58 คน)

1.12 เหตุผลในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใน กรุงเทพมหานครตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ จากการแนะนำของเพื่อน/พี่/น้อง ร้อยละ 38.5 (จำนวน 45 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ ตัดสินใจจากความยาก/ง่ายของเกม ร้อยละ 45 (จำนวน 58 คน)

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์

2.1 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมนออนไลน์มีประโยชน์หรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 49.4 (จำนวน 89 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ ไม่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมนออนไลน์มีประโยชน์ คิดเป็นร้อยละ 46.1 (จำนวน 83 คน)

2.2 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ไม่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมนออนไลน์มีโทษ คิดเป็นร้อยละ 50.5 (จำนวน 91 คน) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในจังหวัดนครสวรรค์ ไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมนออนไลน์มีโทษหรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 46.7 (จำนวน 84 คน)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครสวรรค์ นอกเหนือจากวัตถุประสงค์เฉพาะของการวิจัยแล้วเป้าหมายคือการนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อเป็นข้อมูลให้กับฝ่ายแนะแนวและฝ่ายปกครองของโรงเรียนประถมศึกษาทั่วไป ใช้วิเคราะห์พฤติกรรมนักเรียนของตนและเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้กำหนดนโยบาย มาตรการการป้องกันและแก้ไขเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในอนาคต

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองและครูอาจารย์

จากการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ และเหตุผลที่ทำให้รู้จักการเล่นเกมออนไลน์เพราะเพื่อนแนะนำ มีเพื่อนเป็นผู้ที่เล่นด้วยเมื่อต้องมีผู้เล่นอีก 1 คน และส่วนใหญ่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้ปกครองและครูอาจารย์อาจต้องจัดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมอื่นๆ มากและหลากหลายขึ้น หากิจกรรมอย่างอื่นให้เด็กทำนอกเหนือจากการเล่นเกม เช่น การเล่นกีฬา การออกไปเล่นนอกบ้านกับเพื่อน ๆ การทำกิจกรรมกับครอบครัว ผู้ปกครองเองก็ควรจะเล่นเกมกับเด็กไปด้วยเพื่อเรียนรู้สิ่งที่เด็กคิด สิ่งที่เด็กเป็น สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้เด็กเกิดการผ่อนคลาย ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว เรียนรู้การเข้าสังคม พัฒนาอารมณ์ พัฒนาร่างกาย สติปัญญา เรียนรู้ที่จะอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริง และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาจากประสบการณ์จริงแทนที่จะนั่งเล่นเกมอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว ขณะเดียวกันครูอาจารย์ก็ควรทำความเข้าใจและเรียนรู้ความต้องการและการรับเทคโนโลยีสารสนเทศของเด็ก ในแง่ที่ดีเกมออนไลน์ช่วยสร้างโอกาสให้นักเรียนมีความคุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์มากยิ่งขึ้น ซึ่งแนวโน้มของการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ที่เด่นชัด สามารถนำไปเป็นช่องทางขยายโอกาสสู่เด็กนักเรียนที่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ระดับต่ำก็ได้ประโยชน์ด้วย โดยครอบครัวควรเอาใจใส่มีการพูดคุยและให้เล่นเกมโดยแบ่งเวลาอย่างเหมาะสม รวมทั้งควบคุมด้านเนื้อหาและประเภทของเกมให้เหมาะสมกับวัยการพัฒนาของเด็กด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานภาครัฐ

จากการวิจัยพบว่า นักเรียนในจังหวัดนครสวรรค์ส่วนใหญ่รู้จักเกมออนไลน์จากอินเทอร์เน็ต และส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ในร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ดังนั้นหน่วยงานภาครัฐควรจัดเจ้าหน้าที่ลงไปสำรวจตามร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพิ่มมากขึ้น และสำรวจชนิดของเกมที่เป็นที่ทางร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ้นำมาให้บริการเล่น อาจสามารถช่วยให้ผู้เล่นลดการเล่นเกมที่มียาเสพติดแรงลงได้ เนื่องจากทางร้านถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมที่มียาเสพติดมาให้บริการเล่น

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เล่นเกม

จากการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ เลือกเล่น เกมสเปเชียลฟอร์ซ เป็นอันดับที่ 2 ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง เป็นลักษณะของการยิงฆ่าศัตรูฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นผู้เล่นเกม จึงควรรู้จักเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีอยู่หลากหลายประเภท โดยเกมแต่ละประเภทสามารถสร้างทักษะในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกันไป ลักษณะของเกมที่หลากหลายหรือเกมที่มีความยากและซับซ้อน อาจสามารถช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ทั้งกายภาพ ความคิดสร้างสรรค์ หรือการแก้ไขปัญหา จะช่วยพัฒนาความคิดของผู้เล่นได้ดีขึ้น ดังนั้นควรเลือกเล่นเกมหลายๆ ประเภท โดยเฉพาะเกมที่ช่วยพัฒนาความคิดและช่วยฝึกทักษะ หรือเกมที่ได้อารมณ์ วางกลยุทธ์ สร้างเสริมจินตนาการให้กับผู้เล่น ซึ่งนอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังได้ประโยชน์อีกด้วย

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก เพราะปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน มีผลเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย จึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับสถาบันพื้นฐานที่มีส่วนอย่างมากในการขัดขวางและอบรมสั่งสอนให้เยาวชนเป็นคนที่มีความประพฤติไปในอนาคต

2. ควรศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเภทและเนื้อหาของเกมที่มีอิทธิพลต่อเด็กในยุคนี้ๆ โดยอาจเลือกศึกษาเพิ่มเติมด้านพัฒนาการทางอารมณ์ความรู้สึก เช่น เกมที่ส่งเสริมความก้าวร้าว

3. ควรศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มอื่น เช่น นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

- กฤตยา อาชวนิจกุล. 2547. เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและวัยรุ่นในสังคมไทย (Online). <http://archanwell.org/office/viewuser.php>, 8 มิถุนายน, 2550.
- กลุ่มงานข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานจังหวัดนครสวรรค์. 2549. ข้อมูลด้านสังคม และเศรษฐกิจ (Online). <http://www.nakhonsawan.go.th>, 5 พฤศจิกายน, 2550.
- จิรดา มหาเจริญ. 2547. การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จัตตศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. 2550. ตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของ R. V. Krejcie และ D. W. Morgan (Online). <http://www.watpon.com/th/mod/resource/view.php?id=13>, 15 มิถุนายน, 2550.
- ทวีศักดิ์ กอนันตกุล. 2547. ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น: กรณีของ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. สารเนคเทค.
- ทิณกร เจริญปรีดี. 2548. เล่น 300 เกมฮิตบนคอมฯ เครื่องเก่ง. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ไอดีซี.
- ธนะวัฒน์ วรรณประภา. 2547. เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์ หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ. วิทยานิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นันทวัฒน์ สหชัยรุ่งเรือง. 2549. พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัย ต่าง ๆ : กรณีศึกษาร้าน N-Sing อำเภอสนธิคม จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. 2547. **ปัจจัยทางสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผู้จัดการออนไลน์. 2549. **“ไอซีที”จัดเรตติ้งเกมออนไลน์ ปลายปีเสนอ กรม.ประกาศใช้**
(Online). www.2poto.com, 10 กันยายน 2550.

พูนทรัพย์ จิระเศรษฐเมธากุล. 2541. **ความชุก ชนิดของการเล่นวิดีโอเกม และทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นวิดีโอเกมในนักเรียน**. วิทยานิพนธ์แพทยศาสตรมหาบัณฑิต สาขากุมารเวชศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พวงเพชร อภินาคคุณ. 2549. **ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์กรณีศึกษา : เกมออนไลน์ “ป๋าย่า”**. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการทั่วไป, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

พลฤทธิ์ สิวิทธิวิธินันท์. 2549. **ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษาเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, มหาวิทยาลัยแม่โจ้

รพีพร มณีพงษ์. 2533. **ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาโสตทัศนศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัชนี เวชนนท์. 2532. **เอกสารประกอบชุดวิชา 22306 พัฒนาการวัยรุ่น**. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ล้วน สายยศ. 2543. **เทคนิคทางการวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสถ. 2535. **การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์แพทยศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาจิตเวชศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมชาย เจริญอำนวยสุข. 2547. “ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น: กรณีของ
ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์” **สารเนคเทค.** กรุงเทพมหานคร: 11(56) มกราคม –
กุมภาพันธ์ 2547. หน้า 11

สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. 2550. **นโยบายด้านการศึกษา** (Online).
<http://www.bmaeducation.in.th/>, 5 พฤศจิกายน, 2550.

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. 2547. **รายงานการสำรวจผู้ใช้อินเตอร์เน็ต ปี 2546.** กรุงเทพมหานคร.

สุชาดา สันจวไมตรี. 2542. **ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน.** วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุทธิพร นิราพาธ. 2547. **ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.**
วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สมโภชน์ เตียมสุภาษิต. 2532. **เอกสารประกอบการสอนวิชาการปรับพฤติกรรม.**
กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

อาภรณ์ ปิยะเวช. 2538. **ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสาร
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณี
โรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพฯ.** วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาการสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อรณลิน ไชยวสุ. 2547. พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Eizale Michele. 2004. เด็กไทยกับเกมออนไลน์กรณีศึกษาประเทศไทย. ไทยรัฐ.
กรุงเทพมหานคร: 23 มกราคม 2547. หน้า 15.

Gary C. and Matthew J. 2006. Group play in games and the role of consent in network formation (Online). http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=486183, September 22, 2007.

Griffiths MD, Davies MN and Chappell D. 2004. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers (Online). www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed, August 16, 2007.

John P. Charlton and Ian D.W.Danforth. 2005. Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing (Online).
http://digitalcommons.bolton.ac.uk/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=psych_journalspr, September 22, 2007.

Kevin D. and Bonnie B. 2002. Not so doomed: computer game play and positive adolescent development (Online). <http://www.rcgd.isr.umich.edu/garp/articles/durkin02.pdf>, September 22, 2007.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. ผศ.ดร.ภาสกร เรืองรอง

สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

1. อาจารย์ ดร.วสันต์ ทองไทย

อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมออนไลน์

1. คุณกฤษฎา วงศ์ชัยเดช

ตำแหน่ง Game Master บริษัท วอแร็กซ์ จำกัด

2. คุณอภิชัย จະวะนะ

ตำแหน่ง Game Master บริษัท วอแร็กซ์ จำกัด

3. คุณปนัดดา ทรรพสุทธิ์

ตำแหน่ง Marketing บริษัท INI 3 Digital จำกัด

ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม



แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ “การเล่นเกมออนไลน์” ข้อเท็จจริงที่ได้จากคำตอบของนักเรียนจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาเป็นอย่างยิ่ง คำตอบแต่ละข้อของนักเรียนจะไม่มีข้อใดถูกข้อใดผิด เพราะคำตอบของแต่ละคนที่ ตอบตามสภาพความเป็นจริงอาจแตกต่างกันได้ จึงขอความร่วมมือจากนักเรียน ตอบตามสภาพความเป็นจริงทุกข้อ ผู้วิจัยขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้มี 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ ตอนที่ 2 เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 15 ข้อ ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 16 ข้อ
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักเรียนทุกคนอ่านข้อคำถามแล้วเติมคำตอบลงในช่องว่าง และใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุด และขอให้นักเรียนตอบคำถามทุกข้อตามความเป็นจริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์ เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์



แบบสอบถาม

เรื่อง “การสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์”

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อคำถามแล้วเติมคำตอบลงในช่องว่างและใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
 ที่ตรงกับข้อมูลของนักเรียนมากที่สุด

1. อายุ.....ปี
2. เพศ
☐ ชาย ☐ หญิง
3. ระดับชั้น
☐ ประถมศึกษาปีที่ 4
☐ ประถมศึกษาปีที่ 5
☐ ประถมศึกษาปีที่ 6
4. คะแนนเฉลี่ยสะสม ภาคเรียนสุดท้าย.....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อคำถามแล้ว ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมการเล่น
 เกมออนไลน์ของนักเรียนมากที่สุด

1. ในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา นักเรียนเล่นเกมออนไลน์หรือไม่
☐ เล่น
☐ ไม่เล่น (สำหรับผู้ที่ตอบว่า ไม่เล่น ให้ข้ามไปทำในตอนที่ 3)
2. นักเรียนรู้จักการเล่นเกมออนไลน์จากที่ไหน
☐ หนังสือ/วารสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์
☐ ครอบครัว
☐ เพื่อน
☐ ศึกษาด้วยตนเอง
☐ อินเทอร์เน็ต
☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

3. ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยแค่ไหน

(การ log in เพื่อเข้าเกม 1 ครั้ง = การเล่นเกม 1 ครั้ง)

☐ 1 ครั้ง ต่อ วัน

☐ 5 ครั้ง ต่อ วัน

☐ 2 ครั้ง ต่อ วัน

☐ 6 ครั้ง ต่อ วัน

☐ 3 ครั้ง ต่อ วัน

☐ มากกว่า 6 ครั้ง ต่อ วัน

☐ 4 ครั้ง ต่อ วัน

4. ส่วนใหญ่แล้วนักเรียนเล่นเกมออนไลน์วันใด

☐ วันจันทร์ – ศุกร์

☐ วันหยุดพิเศษ/วันหยุดนักขัตฤกษ์

☐ วันเสาร์ – อาทิตย์

☐ ช่วงวันหยุดปิดภาคเรียน

☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

5. ในช่วงวันจันทร์ – วันศุกร์ นักเรียนเคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดกี่ชั่วโมง

☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง

☐ 5 – 6 ชั่วโมง

☐ 1 – 2 ชั่วโมง

☐ มากกว่า 6 ชั่วโมง

☐ 3 – 4 ชั่วโมง

6. ในช่วงวันเสาร์ – วันอาทิตย์ หรือวันหยุด นักเรียนเคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดกี่ชั่วโมง

☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง

☐ 5 – 6 ชั่วโมง

☐ 1 – 2 ชั่วโมง

☐ มากกว่า 6 ชั่วโมง

☐ 3 – 4 ชั่วโมง

7. ส่วนใหญ่แล้วนักเรียนเล่นเกมออนไลน์เวลาใด

☐ เวลา 06.01 – 08.00 น. (หกโมงเช้า ถึง แปดโมงเช้า)

☐ เวลา 08.01 – 12.00 น. (แปดโมงเช้า ถึงเที่ยง)

☐ เวลา 12.01 – 13.00 น. (เที่ยง ถึง บ่ายโมง)

☐ เวลา 13.01 – 16.00 น. (บ่ายโมง ถึง สี่โมงเย็น)

☐ เวลา 16.01 – 18.00 น. (สี่โมงเย็น ถึง หกโมงเย็น)

☐ เวลา 18.01 – 21.00 น. (หกโมงเย็น ถึง สามทุ่ม)

☐ เวลา 21.01 – 24.00 น. (สามทุ่ม ถึง เที่ยงคืน)

☐ เวลา 00.01 – 03.00 น. (เที่ยงคืน ถึง ตีสาม)

☐ เวลา 03.01 – 06.00 น. (ตีสาม ถึง หกโมงเช้า)

8. นักเรียนเคยเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันนานที่สุดกี่ชั่วโมง.....ชั่วโมง

9. สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ส่วนใหญ่

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ☐ บ้านตนเอง | ☐ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ |
| ☐ บ้านเพื่อน | ☐ ห้างสรรพสินค้า |
| ☐ โรงเรียน | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

10. เมื่อเล่นเกมออนไลน์ที่ต้องมีผู้เล่นอีก 1 คน ส่วนใหญ่นักเรียนมักเล่นกับใคร

- | | |
|---|--|
| ☐ คนเดียวเป็นทั้ง 2 ฝ่าย | ☐ เพื่อน |
| ☐ พี่/น้อง | ☐ บิดา/มารดา |
| ☐ คอมพิวเตอร์ | ☐ ผู้ที่ออนไลน์อยู่ในเกมซึ่งไม่ทราบว่า
เป็นใคร |

11. นักเรียนจ่ายค่าชั่วโมงเกมออนไลน์กี่บาทต่อเดือน

- | | |
|--|--|
| ☐ ไม่เสีย | ☐ 101 – 500 บาท |
| ☐ น้อยกว่า 50 บาท | ☐ มากกว่า 500 บาท |
| ☐ 50 – 100 บาท | |

12. นักเรียนเคยไม่ไปโรงเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

- ☐ เคย ☐ ไม่เคย

13. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ใดมากที่สุด

- | | |
|--|--|
| ☐ เกมวอคราฟ | ☐ เกมหมากระดานออนไลน์ของไทย |
| ☐ เกมอดิชั่น | ☐ เกมเอ็นเอจ |
| ☐ เกมสเปเชียล ฟอรัซ | ☐ เกมพริตส์เทล |
| ☐ เกมเทลเดอวันเนอร์ | ☐ เกมสามก๊ก |
| ☐ เกมแรน | ☐ เกมกิลด์วอร์ส |
| ☐ เกมลินเอจ2 | ☐ เกมบึงย่า |
| ☐ เกมซีลออนไลน์ | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

14. ส่วนใหญ่แล้วการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะพิจารณาจาก

- | | |
|--|---|
| ☐ ความสวยงามของเกม | ☐ ความเป็นที่นิยมของตลาด/กลุ่มเพื่อน |
| ☐ ความยาก/ง่ายของเกม | ☐ การแนะนำของเพื่อน/พี่/น้อง |
| ☐ หนังสือแนะนำเกมออนไลน์/
สื่อโฆษณาต่างๆ | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

15. นักเรียนได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่นเกมนอนไลน์หรือไม่

- ☐ ได้รับอนุญาต ☐ ไม่ได้รับอนุญาต

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความประเด็นต่างๆ แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ความคิดเห็น	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะ ทางปัญญา ฝึกแนวความคิดและการตัดสินใจ					
2. การเล่นเกมออนไลน์เป็นระยะเวลานาน จะทำให้ผล การเรียนต่ำ					
3. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยให้มีความคุ้นเคยกับ เทคโนโลยีใหม่ๆ					
4. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้มีค่าใช้จ่าย เพิ่มขึ้น					
5. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยสร้างความสามัคคี ในหมู่เพื่อน					
6. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้ขาดทักษะ ในการพูด					
7. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยเพิ่มทักษะใน การพิมพ์ตัวอักษร					
8. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้เกิดปัญหาโรคทาง กระดูกและข้อ					
9. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกภาษาต่างประเทศ					
10. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว					
11. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกสมาธิ					
12. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้มีเวลาพูดคุย และทำ กิจกรรมกับผู้อื่นน้อยลง					
13. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น					
14. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้เกิดปัญหาทางสายตา					
15. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกให้มีความรับผิดชอบ					
16. การเล่นเกมออนไลน์จะทำให้เกิดโรคอ้วน					

โปรดแสดงความคิดเห็นของนักเรียนเพิ่มเติมที่เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา
และโครงสร้างรายข้อของแบบสอบถาม

ตารางผนวกที่ 1 แสดงการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและโครงสร้างรายข้อ
โดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ โดยการหาค่า IOC

ข้อคำถาม	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					คะแนนสรุป	
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5	ผล รวม N	ผลสรุป $\frac{\sum x}{N}$
ตอนที่ 1							
1	1	1	1	1	1	5	1
2	1	1	1	1	1	5	1
3	1	1	1	1	1	5	1
4	1	1	1	1	1	5	1
ตอนที่ 2							
1	1	1	1	1	1	5	1
2	1	0	1	1	1	4	.80
3	1	1	1	1	1	5	1
4	1	1	1	1	1	5	1
5	1	1	1	1	1	5	1
6	1	1	1	1	1	5	1
7	1	1	1	1	1	5	1
8	1	1	1	-1	1	5	.60
9	1	1	1	-1	1	5	.60
10	1	1	1	1	1	5	1
11	1	1	1	1	1	5	1
12	1	1	1	1	1	5	1
13	1	1	0	1	1	5	.80
14	1	1	1	1	1	5	1
15	1	1	1	1	1	5	1

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ข้อคำถาม	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					คะแนนสรุป	
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5	ผล รวม N	ผลสรุป $\frac{\sum x}{N}$
ตอนที่ 3							
1	1	1	1	1	1	5	1
2	1	1	1	1	1	5	1
3	1	1	1	1	1	5	1
4	1	1	1	1	1	5	1
5	1	1	1	1	1	5	1
6	1	1	1	1	1	5	1
7	1	1	1	1	1	5	1
8	1	1	1	1	1	5	1
9	1	1	1	1	1	5	1
10	1	1	1	1	1	5	1
11	1	1	1	1	1	5	1
12	1	1	1	1	1	5	1
13	1	1	1	1	1	5	1
14	1	1	1	1	1	5	1
15	1	0	1	1	1	4	.80
16	1	1	1	1	1	5	1

ข้อสอบที่คัดเลือกไปใช้ มีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 0.6 คะแนน (ล้วน สายยศ, 2543) ถือว่าผ่านเกณฑ์

ประวัติการศึกษาและการทำงาน

ชื่อ -นามสกุล

ศศิวรรณ จันทร์เชื้อ

วัน เดือน ปี ที่เกิด

วันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2526

สถานที่เกิด

จังหวัดนครสวรรค์

พ.ศ. 2548

การศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา

มหาวิทยาลัยนเรศวร