

บทที่ 4

ผลการวิจัยและวิจารณ์

การวิจัยเรื่องปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา นักเรียนมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษา

1. พฤติกรรม และปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
2. ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

โดยรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลจากแบบสอบถาม จำนวน 363 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลในการทำกระบวนการกลุ่มจำนวน 17 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยจากการตอบแบบสอบถาม
2. ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น

ผลการวิจัยและวิจารณ์

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เล่น

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ศึกษาเกี่ยวกับสถานการศึกษา ระดับการศึกษา อายุ รายได้ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว ที่พักอาศัย และการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน โดยรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม สรุปผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ประเภทของสถานการศึกษา

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เกินครึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนอยู่โรงเรียนเอกชนคิดเป็นร้อยละ 57.0 และโรงเรียนรัฐบาลร้อยละ 43.0 โดยจำแนกตามโรงเรียนได้ดังนี้ นักเรียนจากโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.1 รองลงมาเป็นนักเรียนจาก

โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 27.3 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 15.7 คือนักเรียนจากโรงเรียนกาวิละวิทยาลัย

1.2 ระดับการศึกษา

จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย ทำให้ได้กลุ่มมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.7 รองลงมาก็ือกกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 14.6

1.3 อายุ

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มีอายุ 14 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.5 รองลงมาก็ืออายุ 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.3 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 1.1 คืออายุ 19 ปี เมื่อพิจารณาผู้เล่นทั้งหมดมีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี อายุต่ำสุด 12 ปี อายุสูงสุด 19 ปี ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.81 ปี

1.4 รายรับต่อวัน

การศึกษาพบว่ากว่าครึ่งของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่มีรายรับต่อวันมากที่สุดต่ำกว่าหรือเท่ากับ 50 บาท คิดเป็นร้อยละ 52.89 รองลงมาก็ือกกลุ่มที่มีรายได้ระดับ 51-100 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.69 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีรายได้ 151 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 4.13 เมื่อพิจารณารายรับต่อวันเฉลี่ยวันละ 63.57 บาท รายรับต่อวันต่ำสุด 20 บาท และรายรับต่อวันสูงสุด 160 บาท ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 28.09 บาท

1.5 อาชีพของผู้ปกครอง

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ประมาณ 1/3 มีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.7 รองลงมาประกอบอาชีพรับราชการ คิดเป็นร้อยละ 33.1 และอาชีพเกษตรกรรมน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.8

1.6 ที่พักอาศัย

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80.4 นอกนั้นอาศัยอยู่ที่หอพัก คิดเป็นร้อยละ 9.9 และอาศัยที่วัด มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 0.6

1.7 โอกาสในการใช้คอมพิวเตอร์

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เกือบครึ่งมีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 49.6 รองลงมาก็ือมีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 37.7 และไม่มีคอมพิวเตอร์มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 12.7

สรุป

จากการศึกษาสรุปได้ว่านักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ที่เล่นเกมออนไลน์ มีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี มีรายรับต่อวันเฉลี่ยวันละ 63.57 บาท และประมาณ 1 ใน 3 ผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 34.7 ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะอาศัยอยู่กับพ่อแม่ และมีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งสัดส่วนตามสัดส่วนของจำนวนประชากรในโรงเรียนนั้น ๆ จำนวน 363 คน พบว่าเป็นเพศชาย 100% ซึ่งคล้ายคลึงกับการศึกษาของ Anderson et al (2000) ที่ระบุว่า เด็กวัยรุ่นที่นิยมเล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชายมากถึง 92%

ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นนักเรียนจากโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.1 เนื่องจากโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัยเป็นโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่มีนักเรียนมากที่สุด จากผลการสำรวจของเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1 (2546) ระบุว่ามียุทธศาสตร์ทั้งหมด 1,948 คน ส่งผลให้สัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้มากกว่าโรงเรียนอื่น ๆ

ระดับการศึกษา พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 18.7 เนื่องจากระบบของการศึกษาไทยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองชอบภายหลังจากจบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยจะแบ่งออกเป็นสองสาย ได้แก่ สายสามัญ คือศึกษาต่อในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และสายอาชีพ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ดังนั้นนักเรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถเลือกเรียนในสายวิชาชีพหรือไม่สามารถสอบเข้าเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้ จึงส่งผลให้จำนวนผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีจำนวนน้อยกว่านักเรียนที่เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

อายุ นักเรียนส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี และเมื่อพิจารณาตามกลุ่มอายุปรากฏว่านักเรียนมีอายุ 14 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.3 และเมื่อนำอายุมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การศึกษาของไทยพบว่า ส่วนใหญ่จะศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับระดับการศึกษาและจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ได้นำมาวิจัยในครั้งนี้

ในด้านอาชีพของผู้ปกครอง พบว่าประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.7 รองมาประกอบอาชีพรับราชการ คิดเป็นร้อยละ 33.1 สาเหตุที่ผู้เล่นมีผู้ปกครองประกอบอาชีพอาชีพธุรกิจส่วนตัวและรับราชการมากนั้น เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่จะศึกษาอยู่ที่โรงเรียนเอกชนและเป็นโรงเรียนที่มีชื่อเสียงของจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับค่าเล่าเรียน

ถ้อยข้างสูง ซึ่งผู้ปกครองที่มีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจที่ดีจะส่งบุตรหลานเข้ามาเรียนที่โรงเรียนนี้เป็นอันดับแรก

ผู้เล่นส่วนมากถึงร้อยละ 80.4 จะพักอาศัยอยู่กับผู้ปกครอง ส่งผลให้ผู้เล่นมีรายรับต่อวันอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับสูง และผู้เล่นส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ใช้เล่นเกมแบบส่วนตัว และแบบที่ใช้ร่วมกันในครอบครัวรวมกันมากถึงร้อยละ 87.3 ส่วนผู้เล่นที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้เล่นเกมมีเพียงร้อยละ 12.7 เนื่องจากในปัจจุบันคนในสังคมส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการมีคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก และอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเพื่อใช้ทำงาน การสื่อสาร หาข้อมูล และความบันเทิง ซึ่งเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่จะต้องหาไว้ไว้ที่บ้าน หรือที่ทำงาน ไม่ว่าจะเป็นแบบตั้งโต๊ะหรือแบบมือถือ โดยจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประโยชน์การใช้สอยและความนิยมส่วนตัว ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีอัตราเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังผลการสำรวจของสำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ พบว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่นิยมไปด้วยประสิทธิภาพ สามารถสร้างสรรค์กิจกรรมมากมายให้เกิดขึ้นได้ เช่นการติดต่อสื่อสาร สารความรู้ ความบันเทิง แหล่งชุมนุมความคิดเห็น การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ความน่าสนใจของอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ผู้ใช้ผูกพันจนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ การใช้เพื่อหาความบันเทิง และสอดคล้องกับคำกล่าวของ McQuail (1994) กลุ่มนักทฤษฎีแนวเทคโนโลยีกำหนดได้กล่าวว่า การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงของสังคมตามมา

ตาราง 9 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่จำแนกตาม
ลักษณะทางประชากร

(n = 363 คน)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทของสถาบันการศึกษา		
โรงเรียนรัฐบาล	156	43.0
โรงเรียนเอกชน	207	57.0
โดยจำแนกตามโรงเรียนได้ดังนี้		
โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย	87	24.0
โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย	120	33.1
โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย	99	27.3
โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย	57	15.7
ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	68	18.7
มัธยมศึกษาปีที่ 2	68	18.7
มัธยมศึกษาปีที่ 3	68	18.7
มัธยมศึกษาปีที่ 4	53	14.6
มัธยมศึกษาปีที่ 5	53	14.6
มัธยมศึกษาปีที่ 6	53	14.6
อายุ (ปี)		
12	31	8.5
13	70	19.3
14	81	22.3
15	48	13.2
16	54	14.9
17	48	13.2

ตาราง 9 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
18	27	7.4
19	4	1.1
หมายเหตุ:		
อายุเฉลี่ย = 14.82	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	= 1.81
อายุต่ำสุด = 12 ปี	อายุสูงสุด	= 19 ปี
รายรับต่อวัน		
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 50	191	52.6
51-100	156	43.0
101-150	15	4.1
151 ขึ้นไป	1	0.3
หมายเหตุ:		
รายรับต่อวันเฉลี่ย = 63.57 บาท	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	= 28.09 บาท
รายรับต่อวันต่ำสุด = 20 บาท	รายรับต่อวันสูงสุด	= 160 บาท
อาชีพของผู้ปกครอง		
เกษตรกรรม	10	2.8
รับจ้าง	53	14.6
รับราชการ	120	33.1
พนักงานเอกชน	28	7.7
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	26	7.2
ธุรกิจส่วนตัว	126	34.7
สถานที่พักอาศัย		
หอพัก	36	9.9
บ้านเพื่อน	8	2.2
ญาติพี่น้อง	25	6.9

ตาราง 9 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
พ่อ-แม่	292	80.4
วัด	2	0.6
การมีคอมพิวเตอร์ใช้เล่นเกม		
ไม่มีคอมพิวเตอร์	46	12.7
มีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว	137	37.7
มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว	180	49.6

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์

พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นได้ศึกษาเกี่ยวกับ ความถี่ ระยะเวลา ช่วงเวลา ค่าใช้จ่าย สถานที่ใช้เล่นเกม วิธีการจดทะเบียน การมีรหัส (ID) คนที่ร่วมเล่นเกม และกลุ่มที่เล่นเกม โดยรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม สรุปผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้ (ตาราง 11)

2.1 ความถี่ในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เล่นเกมออนไลน์ 1 – 2 ครั้ง / สัปดาห์ ประมาณ 1 / 3 คิดเป็นร้อยละ 38.2 รองลงมาคือ 3 – 4 ครั้ง / สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 21.5 และส่วน นักเรียนที่เล่นเกมระหว่าง 19 – 20 ครั้ง / สัปดาห์ มีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 0.5 เมื่อพิจารณาความถี่ในการเล่นเกมนเฉลี่ยรวม 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ เมื่อพิจารณาความถี่ในการเล่นรวมเฉลี่ย 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ ความถี่ในการเล่นต่ำสุด 1 ครั้ง / สัปดาห์ และสูงสุด 20 ครั้ง / สัปดาห์ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.94 ครั้ง / สัปดาห์

2.2 ระยะเวลาในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ในระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ – 5 ชั่วโมง / สัปดาห์ ไม่ถึงครึ่ง คิดเป็นร้อยละ 44.6 รองลงไปคือ 6 – 10 ชั่วโมง / สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 31.4 ส่วน 21 – 25 ชั่วโมง / สัปดาห์ น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.0 เมื่อพิจารณาระยะเวลาในการเล่นเกมนเฉลี่ยรวม 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ เมื่อพิจารณาระยะเวลาในการเล่นมีค่าเฉลี่ย 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นต่ำสุด 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ และระยะเวลาในการเล่นสูงสุด 30 ชั่วโมง/สัปดาห์ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.88 ชั่วโมง/สัปดาห์

2.3 ช่วงเวลาในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ใช้ช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. ในการเล่นเกมประมาณ 1/3 คิดเป็นร้อยละ 33.9 รองลงไปคือ 21.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 19.2 ส่วนน้อยที่สุดมีจำนวนเท่ากันได้แก่ช่วงเวลา 06.00 – 09.00 น. และ 12.01 – 15.00 น. คิดเป็นร้อยละ 9.0

2.4 ค่าใช้จ่ายในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ประมาณ 1/3 มีรายจ่ายในระดับ 1-50 บาท/สัปดาห์ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.4 ใกล้เคียงกับกลุ่มที่มีรายได้ระหว่าง 51-100 บาท/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 33.0 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีรายจ่าย 301 บาท/สัปดาห์ ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 3.0 เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายเฉลี่ยรวมต่อสัปดาห์ 106.7 บาท รายจ่ายต่ำสุด 0 บาท และรายจ่ายสูงสุดถึง 550 บาท และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมากถึง 93.6

2.5 สถานที่เล่นเกม

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เล่นครั้งเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 61.7 รองลงไปที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่น ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เกือบ 1/3 คิดเป็นร้อยละ 32.5 ส่วนน้อยที่สุดคือที่ทำงานผู้ปกครองคิดเป็นร้อยละ 1.9

2.6 การจดทะเบียน

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ประมาณ 1/3 มีพี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนเกมออนไลน์ให้ คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงไปที่ผู้ปกครองจดให้ คิดเป็นร้อยละ 21.3 ส่วนจดด้วยตนเองมีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 10.0

2.7 จำนวนรหัส ID ที่มี

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มี ID เกมออนไลน์ 2 – 5 ID จำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.0 รองลงไปที่ 1 ID คิดเป็นร้อยละ 23.4 และ 11 ID ขึ้นไปมีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 2.3 เมื่อพิจารณาจำนวนรหัส ID เฉลี่ย 3.50 ID มีรหัส ID ต่ำสุด 1 ID และรหัส ID สูงสุด 20 ID ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.94 ID

2.8 รายชื่อบุคคลที่ร่วมนั่งเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มีผู้ที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ด้วยเป็นเพื่อนจำนวนประมาณครึ่ง คิดเป็นร้อยละ 51.0 รองลงไปที่ พี่หรือน้อง คิดเป็นร้อยละ 31.1 และคนเดียวมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.6

2.9 กลุ่มเพื่อนที่ร่วมเล่นผ่านระบบออนไลน์

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เกือบครึ่งมีกลุ่มเพื่อนในห้องเรียนที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 43.5 รองลงมาคือเพื่อนต่างโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 17.4 และเพื่อนทั่วไปมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 9.4

สรุป

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นเฉลี่ย 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ โดยผู้เล่นส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ย 8.78 ชั่วโมง / สัปดาห์ ซึ่งผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. มากที่สุดร้อยละ 33.9 รองลงไปที่ 21.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 19.2 จะมีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์เฉลี่ยคนละ 106.7 บาท ส่วนใหญ่ ร้อยละ 61.7 จะเล่นเกมที่บ้านของตนเอง รองลงไปที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 32.5 นอกจากนี้ยังพบอีกว่าผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่จะลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมจะให้พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนเกมออนไลน์ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 82.3 รองลงมาคือให้ผู้ปกครองจด

ให้ และผู้เล่น จะมี ID ในการเกมออนไลน์คนละเฉลี่ย 3.50 ID โดยกว่าครึ่งมีจำนวนมากที่สุด 2 – 5 ID คิดเป็นร้อยละ 59.0 และผู้เล่นกว่าครึ่งจะเลือกเพื่อนมาร่วมเล่นเกม ร้อยละ 51.0 รองลงมาคือ พี่หรือน้อง ในส่วนของกลุ่มเพื่อนที่ร่วมออนไลน์มากที่สุดคือ กลุ่มเพื่อนในห้องเรียน ร้อยละ 43.5 รองลงมาคือเพื่อนต่างโรงเรียน ร้อยละ 17.4

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เล่นเกมออนไลน์ 1-2 ครั้ง / สัปดาห์ เนื่องจากนักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ที่เรียนในระดับมัธยมศึกษาได้มีการแข่งขันในเรื่องการเรียนสูง อีกทั้งยังอยู่ในการดูแลของผู้ปกครอง ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสเล่นเกมได้น้อยกว่านักเรียนจากจังหวัดอื่น ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า นักเรียน เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ด้วยเหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย

ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานที่สุด ครั้งละ 1-5 ชั่วโมง / สัปดาห์ และได้เล่นเกมในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.9 เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้ช่วงเวลานี้เพราะว่า เป็นช่วงเวลาที่ว่างหลังจากทำการบ้านและเสร็จภารกิจประจำวัน หลังจากการเล่นผู้เล่นก็จะพักผ่อน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบในข้างต้น และผลการจัดกระบวนการกลุ่ม ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นตอนเย็นหลังเลิกเรียน และภายหลังจากเสร็จภารกิจประจำวัน เช่น ทำการบ้าน ช่วยงานบ้าน เป็นต้น อีกทั้งเป็นช่วงเวลาที่มิผู้เล่นเข้าไปเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

ยังพบอีกว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนานเฉลี่ยรวม 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ และมีอัตราความถี่ในการเล่นเกมนานเฉลี่ยรวม 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี (2548) พบว่า ผู้เล่นมีความถี่ในการเล่น 4 วันต่อสัปดาห์ และแตกต่างจากผลการวิจัยของ Griffith and Hunt (1995 อ้างใน วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541) พบว่าวัยรุ่นเล่นเกมเฉลี่ย 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ อาจกล่าวได้ว่าด้วยเวลาที่ผ่านไป และกระแสนิยมของการเล่นเกมออนไลน์เริ่มลดน้อยลง อีกทั้งมาตรการของรัฐบาลที่ควบคุมการเล่นของเด็กบวกกับผู้ปกครองได้เริ่มหันมาใส่ใจดูแลพฤติกรรมการเล่นของบุตรมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลต่อผู้เล่นเกมให้ลดเวลาในการเล่นลงจากอดีตที่ผ่านมา นอกจากนี้เกมออนไลน์ในปัจจุบันมิให้เลือกเล่นอย่างหลากหลายอีกด้วย

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนานเฉลี่ยประมาณ 106.7 บาท/สัปดาห์ มีค่าใช้จ่ายต่ำที่สุด 0 บาท/สัปดาห์ และสูงที่สุด 550 บาท/สัปดาห์ ซึ่งเป็นรายจ่ายที่มากกว่ารายได้ของผู้เล่นเอง เนื่องจากผู้เล่นจะขยของผู้ปกครองเพิ่มเติม หรือผู้ปกครองจะมีค่าใช้จ่ายส่วนนี้ให้ นอกเหนือจากค่าขนม

ประจำวัน จึงจะสอดคล้องกับสถานที่ที่ผู้เล่นส่วนใหญ่เลือกเล่นที่บ้านของตนเอง เนื่องจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ที่บ้านกับผู้ปกครองมีคอมพิวเตอร์ใช้ประจำบ้าน และผลการทำกระบวนการกลุ่ม พบว่า ผู้เล่นจะเก็บออมจากค่าขนมที่ได้รับจากผู้ปกครอง ถ้าไม่พอก็จะขอจากผู้ปกครอง หรือหารายได้เพิ่มเติม เช่น ขาย item ที่ได้จากการเล่นเกม หรือรับจ้างเล่นเกม เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ปกครองบางท่านให้เงินผู้เล่นเป็นพิเศษนอกเหนือจากค่าขนมที่ผู้เล่นจะต้องได้เป็นประจำ โดยค่าใช้จ่ายที่ผู้เล่นใช้ส่วนใหญ่เป็นค่าซื้อชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นเกม นอกจากนี้ผู้เล่นที่มีค่าใช้จ่าย 0 บาท เนื่องจากผู้เล่นจะเล่นเกมในช่วงที่เป็นการส่งเสริมการขายของเกมจะให้ผู้เล่นที่สนใจเข้าไปเล่นโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย อีกทั้งผู้เล่นอาจเลือกเล่นเกมที่บ้านตนเองหรือบ้านเพื่อน ส่วนผู้เล่นที่มีรายจ่ายสูงที่สุด 550 บาท/สัปดาห์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องจ่ายค่า บัตรเติมเงินเพื่อเล่นเกม ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าคู่มือการเล่นเกม เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่า ชาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ขอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียเงินเสียทอง

ผู้เล่นเกินครึ่งจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 61.7 เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ใช้ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมอยู่แล้ว คิดเป็นร้อยละ 90.1 จึงไม่จำเป็นที่จะต้องหาสถานที่อื่นเพื่อเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของสวนดุสิตโพลล์ ในปี 2546 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่ามาตรการกำหนดเวลาเปิดปิดร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้ เพราะส่วนใหญ่จะเล่นเกมโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านเป็นส่วนใหญ่

ส่วนบุคคลที่ใกล้ชิดช่วยเหลือในการจดทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะให้พี่ชาย หรือพี่สาว ที่มีอายุเกิน 18 ปี ทำการจดทะเบียน ส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์มี ID ที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 3.50 ID ซึ่งผู้เล่นมีรหัส ID จำนวน 2-5 ID มากที่สุด โดยผู้เล่นส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาซึ่งมีอายุไม่ถึงเกณฑ์ของนโยบายรัฐบาลที่กำหนดอายุ วิธีการจดทะเบียน ช่วงเวลาที่เล่น ส่งผลให้ผู้เล่นที่อายุไม่ถึงหาวิธีการจดทะเบียนแบบอื่นเพื่อให้ตนเองได้มีโอกาสเล่นเกม โดยการศึกษาในครั้งนี้ยังพบเหตุผลที่ต้องการเล่นว่า การชักชวนของเพื่อน กระแสนิยม ซึ่งเมื่อผู้เล่นทดลองเข้าไปเล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำท่ายเสมือนการผจญภัยอีกโลกหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของนิริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า การที่เกม ragnarok ประสบความสำเร็จเพราะเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (hp) พลังเวทย์มนต์ (sp) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (exp) ค่าประสบการณ์นี้ ทำให้เก่งขึ้น ซึ่งตรงกับความต้องการของคนที่เล่น มีการใช้จ่ายเงินเป็น zeny ที่สามารถได้สิ่งของมาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วนำมาแลกขาย แลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธ เพื่อให้ตัวละครใกล้เคียงกับตัวผู้เล่นจริง ๆ

นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่จะไม่เลือกพี่ชายหรือพี่สาวในการร่วมนั่งเล่นเกมแต่จะเลือกเพื่อนมาร่วมนั่งเล่นเกมมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 51.0 และผู้เล่นเกือบครึ่งจะเลือกเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนเดียวกันร่วมเล่นผ่านระบบออนไลน์โดยคิดเป็นร้อยละ 43.5 อาจกล่าวได้ว่าด้วยปัจจัยต่าง ๆ เช่นความคิด ลักษณะทางกายภาพ ความผูกพัน ตลอดจนสังคมที่ส่งผลให้เด็กเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนในวัยเดียวกันมากกว่าสูงวัยกว่า หรือครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่าการเล่นเก๋มมีความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน ด้านการพัฒนาตน และการปรับตัว และผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่า เกมออนไลน์เป็นการจำลองความจริงทางสังคม และยังได้จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยมอีกด้วย



ตาราง 10 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำแนกตาม
พฤติกรรมการเล่นเกม

(n = 363 คน)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ความถี่ในการเล่น		
1 – 2 ครั้ง / สัปดาห์	139	38.2
3 – 4 ครั้ง / สัปดาห์	80	21.5
5 – 6 ครั้ง / สัปดาห์	78	20.0
7 – 8 ครั้ง / สัปดาห์	47	12.9
9 – 10 ครั้ง / สัปดาห์	10	2.7
11 – 12 ครั้ง / สัปดาห์	0	0
13 – 14 ครั้ง / สัปดาห์	0	0
15 – 16 ครั้ง / สัปดาห์	7	2.0
17 – 18 ครั้ง / สัปดาห์	0	0
19 – 20 ครั้ง / สัปดาห์	2	0.5
หมายเหตุ:		
ความถี่ในการเล่นเฉลี่ย	=	4.07 ครั้ง / สัปดาห์
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	2.94 ครั้ง / สัปดาห์
ความถี่ในการเล่นต่ำสุด	=	1 ครั้ง / สัปดาห์
ความถี่ในการเล่นสูงสุด	=	20 ครั้ง / สัปดาห์
ระยะเวลาในการเล่น		
– 5 ชั่วโมง / สัปดาห์	162	44.6
6 – 10 ชั่วโมง / สัปดาห์	114	31.4
11 – 15 ชั่วโมง / สัปดาห์	34	9.3
16 – 20 ชั่วโมง / สัปดาห์	29	8.0
21 – 25 ชั่วโมง / สัปดาห์	11	3.0
26 ชั่วโมงขึ้นไป	13	3.6

ตาราง 10 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		จำนวน	ร้อยละ
หมายเหตุ:			
ระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ย	=	8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	6.88 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ระยะเวลาในการเล่นต่ำสุด	=	1 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ระยะเวลาในการเล่นสูงสุด	=	30 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ช่วงเวลาในการเล่นเกม			
06.00 – 09.00 น.		32	9.0
09.01 – 12.00 น.		38	10.5
12.01 – 15.00 น.		33	9.0
15.01 – 18.00 น.		67	18.4
18.01 – 21.00 น.		123	33.9
21.01 – 24.00 น.		70	19.2
ค่าใช้จ่าย			
ไม่มีค่าใช้จ่าย		9	2.5
– 50 บาท / สัปดาห์		125	34.4
51 – 100 บาท / สัปดาห์		120	33.0
101 – 150 บาท / สัปดาห์		45	12.4
151 – 200 บาท / สัปดาห์		26	7.3
201 – 250 บาท / สัปดาห์		14	3.9
251 – 300 บาท / สัปดาห์		13	3.6
301 บาทขึ้นไป		11	3.0
หมายเหตุ:			
ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย	=	106.77 บาท	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 93.68 บาท
ค่าใช้จ่ายต่ำสุด	=	0 บาท	ค่าใช้จ่ายสูงสุด = 550 บาท

ตาราง 10 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
สถานที่เล่น		
ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป	118	32.5
ที่ทำงานของผู้ปกครอง	7	1.9
บ้านของเพื่อน	14	3.9
บ้านของตนเอง	224	61.7
การจัดทะเบียน		
จดด้วยตนเอง	36	9.9
เพื่อนที่อายุเกิน 18 ปี	75	20.7
พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี	133	36.6
ผู้ปกครอง	77	21.2
จ้างบุคคลที่มีอายุเกิน 18 ปี	42	11.6
จำนวนรหัส ID ที่มี		
1 ID	85	23.4
2 – 5 ID	214	59.0
6 – 10 ID	56	15.3
11 ID ขึ้นไป	8	2.3
หมายเหตุ:		
รหัส ID เฉลี่ย = 3.50 ID	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน =	2.94 ID
รหัส ID กว้างสุด = 1 ID	รหัส ID สูงสุด =	20 ID
วัยของบุคคลที่ร่วมนั่งเล่น		
คนเดียว	24	6.6
เพื่อน	185	51.0
พี่หรือน้อง	113	31.1
ผู้ปกครอง (พ่อ – แม่)	41	11.3

ตาราง 10 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
กลุ่มเพื่อนที่ร่วมเล่นผ่านระบบออนไลน์		
เพื่อนทั่วไป	34	9.4
เพื่อนต่างโรงเรียน	63	17.4
เพื่อนต่างห้องที่โรงเรียน	62	17.1
เพื่อนในหมู่บ้านเดียวกัน	46	12.7
เพื่อนในห้องเรียน	158	43.5

ตอนที่ 3 ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมออนไลน์

3.1 ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม (ตาราง 11)

ระดับของการมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.79$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ความรู้และทักษะด้านการใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.75$) การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.60$) วิธีการออนไลน์ทงอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.79$) และสามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.03$)

ระดับของความบันเทิงที่ได้รับ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้เกิดความบันเทิงในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.97$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความบันเทิงในด้านการผ่อนคลายความเครียดอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.29$) การสร้างความมั่นใจ / ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.49$) สร้างความสนุกสนานอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.36$) และเกิดความท้าทายอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.75$)

ระดับของการได้รับประสบการณ์ใหม่ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ได้เคยนำประสบการณ์ในการเล่นเกมมาใช้ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.86$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เคยนำประสบการณ์ในการเล่นเกมมาใช้ในด้านการออกแบบอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.01$) การวาดรูปอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.26$) การทำหุ่นหรือการ์ตูนแอนิเมชันอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.56$) และการทำกราฟิกอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.64$)

3.2 ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม (ตาราง 12)

ระดับของการส่งผลกระทบต่อการเรียน พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.13$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนด้านไม่ได้ทำการบ้านอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.26$) ไม่อ่านหนังสือเรียน และหาความรู้เพิ่มเติมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.26$) ไม่ตั้งใจเรียนในห้องเรียนอยู่ในระดับ

น้อย ($\bar{X} = 2.01$) ชวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่นในห้องเรียนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.74$) และขาดเรียนอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.39$)

ระดับของรายการค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวกับการเล่น พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้มีค่าใช้จ่ายของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.23$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีค่าใช้จ่ายในด้านค่าสมัครเล่นเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.78$) ค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.04$) ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.73$) ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.88$) ค่าซื้อคู่มือ หรือหนังสือประกอบการเล่นเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.26$) และซื้อ item ด้วยเงินจริง อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.72$)

ระดับของผลที่เกิดขึ้นต่อสภาพร่างกายและจิตใจ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้ส่งผลต่อสภาพร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.03$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในด้านการอดนอนอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.00$) รู้สึกปวดหลังอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.15$) การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลาหรือบางครั้งไม่ได้รับประทานอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.28$) สายตาสั่นลง หรือยาวขึ้นอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.94$) น้ำหนักตัวเพิ่มหรือลดลงอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.66$) และส่งผลต่อสุขภาพจิตอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.17$)

3.3 ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น (ตาราง 13)

ระดับของการร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลต่อการร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน ในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.97$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันในด้านการไปรับประทานอาหารร่วมกันกับผู้ที่เล่นเกมด้วยหรือที่รู้จักในเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.12$) ร่วมกิจกรรมของบริษัทที่จำหน่ายเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.83$) เข้าร่วมการแข่งขันเล่นเกมกับผู้ที่เล่นเกมด้วยหรือที่รู้จักในเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.92$) และร่วมเฟื่องประโยชน์ให้กับสังคมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.01$)

ระดับของการได้รู้จักเพื่อนใหม่ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.89$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักกับเพื่อนต่างห้องเรียน (โรงเรียนเดียวกัน) อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.04$) เพื่อนต่างโรงเรียนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$) เพื่อนที่อื่นรุ่นเดียวกัน (ที่ไม่ได้เรียนหนังสือ) อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.61$) และเพื่อนที่เป็นผู้ใหญ่อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.77$)

ระดับของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่นภายหลังการเล่นเกมโดยในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.71$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ในด้านการพูดคุยถึงวิธีการเล่นเกมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$) หาแหล่งข้อมูลในเกมที่สนใจอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.91$) ราคาซื้อขาย item ที่จำหน่ายในตลาดเกมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.65$) วิธีการเล่นเกมแบบลัด (การ Bug เกม) อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.59$) การใช้ Bot ให้เล่นเกมแทนผู้เล่นอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.53$) และการใช้โปรแกรมอื่น ๆ อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.42$)

3.4 ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น (ตาราง 14)

ระดับของการร่วมทำกิจกรรมที่ไม่ดี พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลต่อการร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.18$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนในด้านการทดลองเสพยาเสพติด เช่น บุหรี่ เหล้า อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.16$) ร่วมมือกับเพื่อนขโมยทรัพย์สินที่มีค่าอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.09$) ช่มเหล่งทำร้ายร่างกายผู้อื่นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.11$) นำเงินมาลงแข่งขันเดิมพันอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.11$) และร่วมแย่งชิงเงิน และของรางวัลในเกมออนไลน์อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.47$)

ระดับของเพื่อนมีอิทธิพลต่อผู้เล่นเอง พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ได้ทำให้เพื่อนมีอิทธิพลต่อตนเอง ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.75$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีอิทธิพลต่อตนเองในด้าน การเชื่อเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมากกว่าเชื่อฟังผู้ปกครองอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.41$) ยึดเอาอารมณ์ตนเองเป็นที่ตั้งอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.56$) หิน

ออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมกับเพื่อนอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X}=1.23$) และสื่อสารกับเพื่อนด้วยคำพูดไม่สุภาพ อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=1.61$)

ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้ผู้เล่นมีการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมในกลุ่มของตน ในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.29$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมในกลุ่มของตนในด้านความต้องการอยากเล่นเกมเก่งแบบเพื่อนอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.43$) ต้องการที่จะมี item และความสามารถของตัวละครในเกมมากกว่าเพื่อนคนอื่นอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.34$) ต้องการเป็นผู้นำกลุ่มอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.20$) และต้องการเป็นผู้นำกลุ่มและต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับในการเล่นเกมนของตน อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.20$)

สรุป

ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำแนกตามผลกระทบได้ดังนี้

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม พบว่า ทำให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ทำให้เกิดความบันเทิงในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก และได้เคยนำประสบการณ์ในการเล่นเกสมาใช้อยู่ในระดับ ปานกลาง

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม เห็นว่า ทำให้ส่งผลต่อพฤติกรรม การเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้มีรายการค่าใช้จ่ายของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย และส่งผลต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น เห็นว่า ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และทำให้ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่นภายหลังการเล่นเกมโดยในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น เห็นว่า การได้ร่วมทำกิจกรรมที่ไม่ดีกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ส่วนอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อตนในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากการศึกษา พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์ส่วนบุคคลและทางสังคมทั้งในเชิงบวกและเชิงลบดังนี้

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

- ด้านความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ พบว่า ผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเล่นเกมมากที่สุดคือ ด้านสามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการเกมออนไลน์จะต้องหาข้อมูลมาประกอบการเล่น ดังนั้นผู้เล่นจะต้องหาข้อมูลต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกมได้แก่ ความเคลื่อนไหวของทางบริษัท เอเซียซอฟท์ วิธีการเล่น ข้อมูลตัวละคร เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Howard University (2536) พบว่า เด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น

- ด้านความบันเทิง พบว่า ผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยความบันเทิงที่ได้รับจากการเล่นเกมมากที่สุดคือ ด้านการสร้างความสุขสนุกสนาน เนื่องจากการเกมออนไลน์เป็นเกมที่ออกแบบมาให้ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทในอาชีพต่าง ๆ ที่ตนเองชอบ เช่น อาชีพนักดาบ อาชีพนักบุญ อาชีพพ่อค้า เป็นต้น และยังมีเครื่องประดับต่าง ๆ เช่น หมวก สัตว์เลี้ยง ดอกไม้ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกำจัดปิศาจไปตามเมืองต่าง ๆ เปรียบเสมือนการผจญภัยในเกม นอกจากนี้ยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย จากการเล่นเกมออนไลน์ และผลการวิจัยของ เบญจพร ปัญญาขง (2536) พบว่า ผลดีของการเล่นเกมด้านอารมณ์ คือการเล่นเกมอาจเป็นทางหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้ระบาย ความเครียด ความรุนแรงก้าวร้าวและได้รับความเพลิดเพลินในอารมณ์

- ด้านนำประสบการณ์มาใช้ พบว่า ผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยประสบการณ์ที่ได้รับจากการเล่นเกมที่นำมาใช้มากที่สุดคือ ด้านการวาดภาพ เนื่องจากการเกมออนไลน์มีการออกแบบที่สวยงามไม่ว่าจะเป็น ฉาก ตัวละคร ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความสนใจได้นำประสบการณ์ในการเล่นไปใช้ในงานวาดภาพ และงานออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุชาติ สัจจสันถวไมตรี (2542: 89) พบว่าการเล่นเกมนำมาฝึกสมองเสริมความรู้ได้

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

- ด้านพฤติกรรมกรรมการเรียน พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการเรียนที่ได้รับจากการเล่นเกมมากที่สุดคือ ด้านชวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่นในห้องเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการเกมออนไลน์เป็นที่นิยมของกลุ่มนักเรียนระดับมัธยม และผู้เล่นเกม

ออนไลน์ส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นกับเพื่อนในห้องเรียนเดียวกัน ทำให้มีการพูดคุยกันเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม ออนไลน์ในวงกว้าง

- ด้านรายการค่าใช้จ่าย พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยจะต้องมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนานที่สุดในการซื้อชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นเกมนาน ทั้งนี้เนื่องจากผู้เล่นส่วนมากมีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัวและส่วนรวม ทำให้ค่าใช้จ่ายส่วนมากจะเป็นการซื้อชั่วโมงทางอินเทอร์เน็ต และนอกจากจะใช้เล่นเกมแล้วผู้เล่นยังหาข้อมูลต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ตอีกด้วย

- ด้านสภาพร่างกายและจิตใจ พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยได้ส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกายและจิตใจมากที่สุดในด้านการรับประทานอาหารไม่ตรงเวลาหรือบางครั้งไม่ได้รับประทาน ทั้งนี้เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้เวลาในช่วงเย็นหลังเลิกเรียนตั้งแต่เวลา 18.00 - 21.00 น. และใช้เวลาเล่นนานถึง 1-5 ชั่วโมง ซึ่งเป็นเวลารับประทานอาหารเย็นผู้เล่นจะให้ความสนใจในการเล่นเกมนานกว่าทำกิจกรรมอื่น

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

- ด้านการร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในโลกความเป็นจริง พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยได้ร่วมทำกิจกรรมมากที่สุดในด้านการไปรับประทานอาหารร่วมกัน ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันส่วนใหญ่จะรู้จักกันอยู่แล้ว เช่น เพื่อนในห้องเรียน เพื่อนต่างห้อง เป็นต้น

- ด้านการได้รู้จักเพื่อนใหม่ พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ต่างโรงเรียนมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากชุมชนเกมออนไลน์เปรียบเสมือนสังคมในโลกหนึ่ง ที่ผู้เล่นสามารถจะพบปะกับผู้คนมากมาย ซึ่งผู้เล่นสามารถพูดคุย สื่อสารกับใครก็ได้ในโลกของเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นิธิศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่าปัจจัยที่เกมออนไลน์มีผู้นิยมเข้าไปเล่นเป็นอย่างมาก คือ ผู้เล่นสามารถหาเพื่อนใหม่ในเกมได้

- ด้านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องการพูดคุยถึงวิธีการเล่นเกม มากที่สุด เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น และผู้เล่นจะต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมให้ได้มากที่สุด เช่น ราคาของ การอัพเลเวล แผนที่เมืองต่าง ๆ คู่ต่อสู้ เป็นต้น เพื่อที่จะให้ตัวละครของตนเองพัฒนาความสามารถมากกว่าผู้เล่นคนอื่นและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ได้ อีกทั้งงานวิจัยนี้พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น. ซึ่งผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนวิธีการเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่นได้อย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับ

ผลการวิจัยของ Rafaeli and Sudweek (1997 อ้างใน พิระ ลีวถม, 2542: 17-18) พบว่า ผู้รับฟังและผู้ส่งสารจะตั้งอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถทางสังคม

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

- ด้านการทำกิจกรรมที่ไม่ดี พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด โดยได้มีการทำกิจกรรมมากที่สุดได้แก่ด้าน การร่วมแข่งชิงเงิน และของรางวัลในเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมออนไลน์จำเป็นต้องร่วมกับผู้เล่นอื่นมาปัสาง เพื่อจะได้เงิน และของรางวัล ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมการเล่นพนันได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่าการเล่นเกมนออนไลน์ก่อให้เกิดการพนันได้ง่าย

- ด้านการมีอิทธิพลของเพื่อนต่อผู้เล่น พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยมีอิทธิพลต่อตนเองมากที่สุดในด้าน สื่อสารกับเพื่อนด้วยคำพูดไม่สุภาพ เนื่องจากการสื่อสารในโลกของเกมออนไลน์นั้นได้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีอิสระในการในใช้คำพูด หรือ สัญลักษณ์ได้อย่างอิสระ ซึ่งการสื่อสารในโลกของเกมออนไลน์มี 2 แบบ คือ แบบทั่วไป และแบบเจาะจง ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกแบบเจาะจง เพราะให้ความอิสระในการสื่อสารสูงกว่าแบบทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนิสา ทดถา (2542) พบว่าการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาได้มีอิสระเสรีในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต

- ด้านการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยได้มีการเลียนแบบเพื่อนมากที่สุดในด้าน ความต้องการที่จะเล่นเกมเก่งแบบเพื่อน เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่มีความนิยมอย่างสูง ซึ่งเป็นเกมที่เน้นความท้าทายและให้ผู้เล่นต้องใช้เวลาและประสบการณ์ในการเล่นที่ยาวนาน ส่งผลให้ผู้เล่นมีความสนใจที่จะได้รับการยอมรับจากผู้เล่นอื่นหรือเพื่อน ดังนั้นเมื่อผู้เล่นได้พบเห็นผู้เล่นอื่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นสูง ตัวผู้เล่นเองจึงต้องการให้ตนเองมีความสามารถเทียบเท่าผู้เล่นอื่นเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องการให้กลุ่มเพื่อนและสังคมยอมรับด้วยวิธีการต่าง ๆ เฉพาะตน

ตาราง 11 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ความรู้และทักษะ	3.79	0.90	มาก
การใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์	3.75	0.83	มาก
การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์	3.60	0.90	มาก
วิธีการออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต	3.79	1.01	มาก
สามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้	4.03	0.87	มาก
ความบันเทิงที่ได้รับ	3.97	0.89	มาก
ผ่อนคลายความเครียด	4.29	0.86	มาก
สร้างความมั่นใจ/ความเชื่อมั่น	3.49	0.93	ปานกลาง
สร้างความสนุกสนาน	4.36	0.75	มาก
เกิดความท้าทาย	3.75	1.04	มาก
ประสบการณ์ใหม่	2.86	1.13	ปานกลาง
การ ออกแบบ	3.01	1.05	ปานกลาง
การ วาดรูป	3.26	1.10	ปานกลาง
การ ทำหุ่นหรือการ์ตูนแอนิเมชั่น	2.56	1.19	ปานกลาง
การ ทำกราฟิก	2.64	1.20	ปานกลาง

ตาราง 12 ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การเรียนรู้	2.13	1.06	น้อย
ไม่ทำการบ้าน	2.26	1.12	น้อย
ไม่อ่านหนังสือเรียน และก่อนสอบ	2.26	1.16	น้อย
ไม่ตั้งใจเรียนในห้อง	2.01	1.06	น้อย
ชวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่น	2.74	1.18	ปานกลาง
ขาดเรียน	1.39	0.82	น้อยที่สุด
ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	2.23	1.18	น้อย
ค่าสมัคร	1.78	1.13	น้อย
ค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	2.04	1.14	น้อย
ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2.73	1.33	ปานกลาง
ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต	2.88	1.31	ปานกลาง
ค่ามือถือ-หนังสือประกอบการเล่น	2.26	1.13	น้อย
ค่า item ด้วยเงินจริง	1.72	1.04	น้อย
สภาพร่างกายและจิตใจ	2.03	1.16	น้อย
อดนอน	2.00	1.22	น้อย
รู้สึกปวดหลัง	2.15	1.20	น้อย
กินอาหารไม่ตรงเวลา/บางครั้งไม่ได้กิน	2.28	1.21	น้อย
สายตาสั้นลง	1.94	1.23	น้อย
น้ำหนักเพิ่ม	1.66	0.94	น้อย
ส่งผลต่อสุขภาพจิต	2.17	1.19	น้อย

ตาราง 13 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์	1.97	1.16	น้อย
รับประทานอาหารร่วมกัน	2.12	1.30	น้อย
ร่วม ในกิจกรรมการออกร้านเกม	1.83	1.10	น้อย
ร่วม การแข่งขันเล่นเกม	1.92	1.16	น้อย
ร่วม บำเพ็ญประโยชน์ให้กับสังคม	2.01	1.08	น้อย
การได้รู้จักเพื่อนใหม่	2.89	1.26	ปานกลาง
เพื่อนต่างห้องเรียน (โรงเรียนเดียวกัน)	3.04	1.23	ปานกลาง
เพื่อนต่างโรงเรียน	3.14	1.22	ปานกลาง
เพื่อนที่อื่นรุ่นเดียวกัน (ที่ไม่ได้เรียนหนังสือ)	2.61	2.31	ปานกลาง
เพื่อนที่เป็นผู้ใหญ่	2.77	1.31	ปานกลาง
การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	2.71	1.29	ปานกลาง
พูดคุยถึงวิธีการเล่นเกม	3.16	1.20	ปานกลาง
หาแหล่งข้อมูลในเกมที่สนใจ	2.91	1.21	ปานกลาง
ราคาซื้อขาย item ที่จำหน่ายในตลาดเกม	2.65	1.33	ปานกลาง
วิธีการเล่นเกมแบบลัด (การBug เกม)	2.59	1.33	ปานกลาง
การใช้ Bot ให้เล่นเกมแทนผู้เล่น	2.53	1.39	ปานกลาง
การใช้โปรแกรมอื่น ๆ	2.42	1.31	น้อย

ตาราง 14 ผลกระทบในเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การทำกิจกรรมที่ไม่ดี	1.18	0.56	น้อยที่สุด
ทดลองเสพยาเสพติด เช่น บุหรี่ เหล้า	1.16	0.60	น้อยที่สุด
ร่วมมือกับเพื่อนขโมยทรัพย์สิน	1.09	0.43	น้อยที่สุด
ข่มเหงทำร้ายร่างกายผู้อื่น	1.11	0.45	น้อยที่สุด
นำเงินมาลงแข่งขันเดิมพัน	1.11	0.42	น้อยที่สุด
ร่วมแข่งชิงเงิน และของรางวัลในเกม	1.47	0.94	น้อยที่สุด
อิทธิพลของเพื่อน	1.45	0.78	น้อยที่สุด
เชื่อเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมากกว่าผู้ปกครอง	1.41	0.74	น้อยที่สุด
ยึดเอาอารมณ์ตนเองเป็นที่ตั้ง	1.56	0.84	น้อยที่สุด
หนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมกับเพื่อน	1.23	0.64	น้อยที่สุด
พูดคำไม่สุภาพ	1.61	0.90	น้อย
การยอมรับของเพื่อน	2.29	1.31	น้อย
ตนเองเล่นเกมเก่ง	2.43	1.29	น้อย
ถือ การที่จะมี item และความสามารถของ	2.34	1.33	น้อย
ตัวละครในเกมมากกว่าเพื่อนคนอื่น			
ถือ การเป็นผู้นำกลุ่ม	2.20	1.33	น้อย
ต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับในความการ	2.20	1.31	น้อย
เล่น เกมของตน			

ตอนที่ 4 การพยากรณ์ผลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม

การพยากรณ์สมมติฐานความน่าจะเป็นของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติในการพยากรณ์ความสัมพันธ์ คือ การวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ โดยพิจารณาจากตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นทั้งหมด 15 ตัว ดังนี้

ตาราง 15 ค่าตัวแปรอิสระและการวัด

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
TYPE	ประเภทของโรงเรียน	1 = โรงเรียนเอกชน 0 = โรงเรียนรัฐ
ED	ระดับการศึกษา	1 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 3 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 4 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 5 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 6 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
AGE	อายุ	ค่าจริงจากคำตอบ
INCOME	รายรับต่อวัน	ค่าจริงจากคำตอบ
OCC	ผู้ปกครองทำธุรกิจส่วนตัว	1 = อาชีพธุรกิจส่วนตัว 0 = อาชีพทั่วไป
LIVE	การพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่	1 = อาศัยกับพ่อแม่ 0 = อาศัยที่อื่น
COM	การมีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว	1 = มีใช้ส่วนตัว 0 = ไม่มีใช้ส่วนตัว
FRE	ความถี่ในการเล่น	ค่าจริงจากคำตอบ
HOUR	ระยะเวลาในการเล่น	ค่าจริงจากคำตอบ
TIME	ช่วงเวลาที่คนนิยมเล่น	1 = ช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. 0 = เล่นในช่วงเวลาอื่น

ตาราง 15 (ต่อ)

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
HOUSE	การเล่นเกมที่บ้าน	1 = เล่นที่บ้านตนเอง 0 = เล่นสถานที่อื่น
REG	การจดทะเบียนโดยพี่ชาย/พี่สาว	1 = พี่ชาย พี่สาวจดทะเบียนให้ 0 = จดทะเบียนด้วยวิธีอื่น
ID	จำนวนรหัส ID ที่มี	ค่าจริงจากคำตอบ
COPLAY	การมีเพื่อนร่วมนั่งเล่น	1 = เพื่อน 0 = บุคคลอื่น
ONPLAY	การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	1 = เพื่อนในห้องเรียน 0 = เพื่อนที่อื่น

ตัวแปรตาม คือ ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนอนไลน์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบมีทั้งสิ้น 12 ตัวแปร ดังนี้

ตาราง 16 ค่าตัวแปรตามและความหมาย

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
COMKN	ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
ENJOY	ความบันเทิงที่ได้	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
EXP	ประสบการณ์ใหม่ที่ได้	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
NEGBEH	พฤติกรรมการเล่นเชิงลบ	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
EXPEN	รายการค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5

ตาราง 16 (ต่อ)

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
BOMIND	สภาพร่างกายและจิตใจ	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
CONSACT	กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
NFRIEND	การรู้จักกับเพื่อนใหม่	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
EXCHA	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ ต่าง ๆ ของการเล่น	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
UNDESIR	พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
NEGIMP	อิทธิพลด้านลบของเพื่อนที่มีต่อผู้เล่น	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
ACCEP	ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5

โดยจะหาปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นที่มีอำนาจในการพยากรณ์ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์การเล่นระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นอย่างแท้จริง จึงใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณโดยวิธี stepwise วิธีนี้สามารถระบุได้ว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นใดที่มีอำนาจในการพยากรณ์ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์การเล่นได้มากที่สุดและรองไปตามลำดับ ยกเว้นปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นบางตัวที่ไม่มีอำนาจในการพยากรณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะถูกคัดทิ้งไป ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณของแต่ละตัวแปรตาม ซึ่งจะเรียกว่าสมการพยากรณ์ตัวแปรตามนั้น ๆ และการทดสอบความมีนัยสำคัญดังต่อไปนี้

4.1 ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นมีเพียงปัจจัยเดียวที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี

ตาราง 17 เหมการพยากรณ์ระดับของความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์

ปัจจัย	B	t	Sig
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.12	2.53	0.01
ค่าคงที่	14.78	68.14	0.00

R = 0.13 R² = 0.02 F = 6.41 Sig ≤ 0.01

$$\text{COMKN} = 14.78 + 0.12 (\text{ID})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีนัยสำคัญต่อความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์ (COMKN) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 2 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับ ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี

4.2 ความบันเทิงที่ได้รับ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ตาราง 18 เหมการพยากรณ์ความบันเทิงที่ได้รับ

ปัจจัย	B	t	Sig
การมีผู้ร่วม เล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	0.53	2.00	0.05
ค่าคงที่	15.67	88.94	0.00

R = 0.10 R² = 0.01 F = 4.00 Sig ≤ 0.05

$$\text{ENJOY} = 15.67 + 0.53 (\text{ONPLAY})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีนัยสำคัญต่อความบันเทิงที่ได้รับ (ENJOY) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 1 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับความบันเทิงที่ได้รับ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

4.3 ประสพการณ์ใหม่ที่ได้

พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

ตาราง 19 เหมการพยากรณ์ประสพการณ์ใหม่ที่ได้รับ

ปัจจัย	B	t	Sig
การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	1.04	2.85	0.01
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.15	2.51	0.01
รายรับต่อวัน	1.59	2.45	0.01
ค่าคงที่	9.45	18.22	0.00

$R = 0.24$ $R^2 = 0.06$ $F = 7.14$ $\text{Sig} \leq 0.01$

$$\text{EXP} = 9.45 + 1.04 (\text{ONPLAY}) + 0.15 (\text{ID}) + 1.59 (\text{INCOME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อประสพการณ์ใหม่ที่ได้ (EXP) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 6 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับประสพการณ์ใหม่ที่ได้ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

4.4 พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ตาราง 20 สมการพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเชิงลบ

ปัจจัย	B	t	Sig
ระยะเวลาในการเล่น	7.94	2.60	0.01
การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว	1.13	2.56	0.01
การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-0.93	-2.16	0.03
การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	0.88	2.09	0.04
ค่าคงที่	9.71	20.19	0.00

R = 0.24 R² = 0.06 F = 5.63 Sig ≤ 0.01

$$\text{NEGBEH} = 9.71 + 7.94 (\text{HOUR}) + 1.13 (\text{OCC}) - 0.93 (\text{HOUSE}) + 0.88 (\text{ONPLAY})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 4 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นเชิงลบ (NEGBEH) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 6 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมการเล่นเชิงลบ คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน มีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมการเล่นเชิงลบ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง

4.5 ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ตาราง 21 สมการพยากรณ์ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย

ปัจจัย	B	t	Sig
การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-1.36	-2.81	0.01
รายรับต่อวัน	2.24	2.66	0.01
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.18	2.30	0.02
การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	0.94	1.97	0.05
ค่าคงที่	11.78	16.31	0.00

R = 0.25 R² = 0.06 F = 5.96 Sig ≤ 0.01

$$\text{EXPEN} = 11.78 - 1.36 (\text{HOUSE}) + 2.24 (\text{INCOME}) + 0.18 (\text{ID}) + 0.94 (\text{ONPLAY})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 4 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย (EXPEN) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 6 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย คือ รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน มีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับรายการค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง

4.6 สภาพร่างกายและจิตใจ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ อายุ

ตาราง 22 สมการพยากรณ์สภาพร่างกายและจิตใจ

ปัจจัย	B	t	Sig
อายุ	0.58	4.12	0.00
ค่าคงที่	3.63	1.73	0.08

$R = 0.21$ $R^2 = 0.04$ $F = 16.99$ $\text{Sig} \leq 0.01$

$$\text{BOMIND} = 3.63 + 0.58 (\text{AGE})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีนัยสำคัญต่อสภาพร่างกายและจิตใจ (BOMIND) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 4 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับสภาพร่างกายและจิตใจ คือ อายุ

4.7 กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่

ตาราง 23 เหมการพยากรณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ

ปัจจัย	B	t	Sig
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.24	3.77	0.00
การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-1.40	-3.63	0.00
การพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่	1.09	2.30	0.02
ค่าคงที่	7.06	13.62	0.00

$R = 0.28$ $R^2 = 0.08$ $F = 10.53$ $\text{Sig} \leq 0.01$

$$\text{CONSACT} = 7.06 + 0.24 (\text{ID}) - 1.40 (\text{HOUSE}) + 1.09 (\text{LIVE})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญ ต่อกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ (CONSACT) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ ร้อยละ 8 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ มีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียว เท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำคือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง

4.8 การรู้จักกับเพื่อนใหม่

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 5 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

ตาราง 24 สมการพยากรณ์การรู้จักกับเพื่อนใหม่

	ปัจจัย	B	t	Sig
	การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว	1.67	4.16	0.00
	จำนวนรหัส ID ที่มี	0.24	3.60	0.00
	ความถี่ในการเล่น	0.20	3.01	0.00
	การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-1.06	-2.71	0.01
	การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด	-1.05	-2.62	0.01
	ค่าคงที่	10.31	21.99	0.00

R = 0.40 R² = 0.16 F = 13.44 Sig ≤ 0.01

$$\text{NFRIEND} = 10.31 + 1.67 (\text{OCC}) + 0.24 (\text{ID}) + 0.20 (\text{FRE}) \\ - 1.06 (\text{HOUSE}) - 1.05 (\text{TIME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อการรู้จักกับเพื่อนใหม่ (NFRIEND) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 16 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับการรู้จักกับเพื่อนใหม่ คือ การมี

ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี และความถี่ในการเล่น มีเพียงตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัวแปร ที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับการรู้จักกับเพื่อนใหม่ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

4.9 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

ตาราง 25 เปรียบเทียบการพยากรณ์การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

	ปัจจัย	B	t	Sig
ระยะเวลาการเล่น		0.15	3.35	0.00
จำนวนรหัส ID ที่มี		0.30	3.01	0.00
การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว		1.54	2.51	0.01
ค่าคงที่		13.37	23.54	0.00

$R = 0.30$ $R^2 = 0.09$ $F = 11.68$ $\text{Sig} \leq 0.01$

$$\text{EXCHA} = 13.37 + 0.15 (\text{HOUR}) + 0.30 (\text{ID}) + 1.54 (\text{OCC})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (EXCHA) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 9 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

4.10 พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ความถี่การเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

ตาราง 26 ผลการพยากรณ์พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น

ปัจจัย	B	t	Sig
ความถี่การเล่น	8.36	2.25	0.02
การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด	-0.50	-2.15	0.03
ค่าคงที่	5.74	28.19	0.00

R = 0.16 R² = 0.03 F = 4.93 Sig < 0.01

$$\text{UNDESIR} = 5.74 + 8.36 (\text{FRE}) - 0.50 (\text{TIME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น (UNDESIR) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 3 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น คือ ความถี่การเล่น และมีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น คือ การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

4.11 ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น และช่วงเวลาการเล่น

ตาราง 27 ผลการพยากรณ์ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

ปัจจัย	B	t	Sig
ระยะเวลาการเล่น	7.95	2.28	0.02
การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด	-1.04	-2.05	0.04
ค่าคงที่	8.82	20.72	0.00

R = 0.16 R² = 0.03 F = 4.74 Sig ≤ 0.01

$$ACCEP = 8.82 + 7.95 (\text{HOUR}) - 1.04 (\text{TIME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญ ต่อความถี่ของการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน (ACCEP) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 3 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับความถี่ของการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน คือ ระยะเวลาการเล่น และมีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับความถี่ของการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน คือ การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

สรุป

จากการวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นที่เอื้อต่อผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยแบ่งออกเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบดังนี้

ความรู้และทักษะคอมพิวเตอร์ ได้แก่ จำนวนรหัส ID ที่มี

ความบันเทิงที่ได้ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ประสบการณ์ใหม่ที่ได้ ได้แก่ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย ได้แก่ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

สภาพร่างกายและจิตใจเชิงลบ ได้แก่ อายุ

กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ ได้แก่ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่

การรู้จักกับเพื่อนใหม่ ได้แก่ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านต่าง ๆ ของการเล่น ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น ได้แก่ ความถี่ในการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์สัมประสิทธิ์พหุคูณ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่นส่วนใหญ่มีอำนาจในการจำแนกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติสูง (.01) แต่มีค่าความเชื่อมั่นและค่าอำนาจในการพยากรณ์อยู่ในระดับต่ำ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าลักษณะของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่นในการศึกษาครั้งนี้ ไม่ค่อยมีความแตกต่างกันในรายละเอียดของแต่ละปัจจัยที่ทำการศึกษา และบางตัวแปรอาจมีผลต่อการทำนายแต่ไม่มีอำนาจในการจำแนกทางสถิติ ซึ่งโปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลจะเลือกปัจจัยที่ดีที่สุด โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลในการหาค่าสหสัมพันธ์มาวิจารณ์ผลการวิจัยตามข้อค้นพบได้ดังนี้

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงบวก

- การมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นคือ จำนวนรหัส ID ที่มี โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ เท่ากับ 0.13 และมีค่าอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีจำนวนรหัส ID เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.12 หน่วย อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นได้มีการเล่นเกมออนไลน์หลายเกมหรืออาจมีตัวละครที่เล่นในเกมหลายตัว ซึ่งผู้เล่นจะต้องหาข้อมูลในการเล่นจากอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาและเทคนิคการเล่นเกมที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา หรือการเลือกอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมต่อการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นตัวประมวลผล และการ์ดประมวลผล ซึ่งจะต้องใช้ค่อนข้างสูง เพื่อที่จะสามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกสนาน ซึ่งจะส่งผลต่อระดับการมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์ การหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ที่ช่วยในการเล่นเกมนั้น ทั้งนี้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการที่ผู้เล่นให้ความสนใจและฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Compaine (1993) กล่าวว่า เด็กทุกคนที่เล่นเกมสามารถค้นคว้ากฎเกณฑ์จากเกมด้วยตนเอง อันเป็นลักษณะการเก็บข้อมูลหลาย ๆ ด้านพร้อมกัน โดยขณะเล่นผู้เล่นจะถูกท้าทายจากเกมให้พยายามเอาชนะตัวเองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการเล่นเกมนั้นจะช่วยฝึกสมองเด็กให้เฉียบไว แก้ปัญหา

เก่ง อีกทั้งเด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น เช่นเดียวกับ McLuhan (1964) ได้อธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของรูปแบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ สามารถส่งผลให้มีการศึกษาแบบนอกระบบได้

- ความบันเทิงที่ได้รับ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.10 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีผู้ร่วมเล่นเป็นเพื่อนในห้องเรียนมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการได้รับความบันเทิงมากขึ้น 0.53 หน่วย เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมกับที่มีลักษณะทางกายภาพ ความคิด และมีความต้องการที่จะเล่นเกมเหมือนกัน นอกจากนี้ในการเล่นแต่ละครั้งจะมีการพูดคุย หยอกล้อ แลกเปลี่ยนความรู้อยู่ด้วยกันอันก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเล่นไปด้วย อีกทั้งเกมออนไลน์ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นร่วมเล่นกันได้หลายคนเสมือนเป็นสังคมหนึ่ง และได้มีการรวมกลุ่มเพื่อทำต่อสูระหว่างกลุ่มหรือร่วมกันต่อสู้กับศัตรู ส่งผลให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ความสนใจในการเล่นเกม ดังนั้นถ้าผู้เล่นมีกลุ่มเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยมาก ๆ จะก่อให้เกิดความบันเทิงมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิธิพาธ (2547) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน และสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องความเสมือนจริง ที่ผู้เล่นได้มีการลงเล่นบทบาทที่ชีวิตจริงไม่สามารถจะเป็นไปได้ ทำให้ผู้เล่นนั้นมีความสุขสนุกกับการเพ้อฝันจินตนาการ (fantasy) ในโลกของเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับผลการสำรวจของสวนดุสิตโพลล์ (2546) ได้ให้เหตุผลที่เด็กเล่นเกมทุกวันเพราะได้รับความสนุกตื่นเต้น และท้าทาย

- ประสบการณ์ใหม่ที่ได้ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.24 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการได้รับประสบการณ์ใหม่ของผู้เล่นสูงขึ้น 1.04 หน่วย เนื่องจากผู้เล่นจะสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ จากการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนในทุก ๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลในการเล่นเกมที่ตนเองสนใจไปด้วย หรือผู้เล่นบางคนจะได้รับคำแนะนำจากเพื่อนร่วมเล่นเกมด้วยกัน ส่งผลให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์มากขึ้น ทั้งนี้การเพิ่มปัจจัยในเรื่องการมีจำนวนรหัส ID มากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ใหม่จากเล่นเกมออนไลน์ได้ 0.15 หน่วย อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมออนไลน์ได้หลากหลายกว่าผู้เล่นที่มีรหัส ID น้อยกว่า และจะส่งผลให้ผู้เล่น

ได้รับประสบการณ์ใหม่เพิ่มขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้การเพิ่มปัจจัยในเรื่องรายรับต่อวัน 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสได้รับประสบการณ์ใหม่มากขึ้น 1.59 หน่วย อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นที่มีรายรับมากจะสามารถมีการกำลังซื้ออุปกรณ์การเล่นเกมน เช่น บัตรเติมชั่วโมง ค่าเช่าการเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต ค่าคู่มือ มากกว่าผู้ที่มีรายรับน้อยกว่า ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสได้รับประสบการณ์ใหม่จากการเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงลบ

- พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้เล่นร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.24 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นเพิ่มขึ้น 1 หน่วย ถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นที่เพิ่มขึ้นจะส่งผลต่อผลกระทบด้านลบต่อการเรียน 7.94 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ใช้เวลาในการเล่นมากส่งผลให้ไม่มีเวลาทำการบ้านหรืออ่านหนังสือเพื่อทบทวนการเรียนในแต่ละวัน และถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาเล่นเกมที่นานมากขึ้นจะเกิดอาการติดเกมได้ ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัวมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีผลกระทบต่อการเรียน 1.13 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้ปกครองที่ประกอบธุรกิจส่วนตัวใหญ่จะมีสภาพทางเศรษฐกิจที่มั่นคงกว่าอาชีพอื่น ซึ่งเอื้อประโยชน์ให้ผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก เช่น รายรับต่อวัน ค่าใช้จ่ายในการเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้เล่น อีกทั้งผู้ปกครองบางคนที่ไม่มีความรู้จะให้ลูกจะเลี้ยงลูกด้วยวิธีที่ให้ลูกเล่นเกมในยามว่างหรือให้เล่นขณะรอผู้ปกครองมารับหลังเลิกเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ลูกเล่นเกมทางอ้อม ส่งผลให้ผู้เล่นไม่สนใจในด้านการเรียนและมีการติดเกมตามมาได้ ส่วนการเพิ่มปัจจัยทางด้านการเล่นเกมที่บ้านตนเองซึ่งมีค่าเป็นลบนั้นสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีโอกาสเล่นเกมที่อื่นโดยไม่เล่นที่บ้านของตนเองมาก 1 หน่วย จะไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน - 0.93 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ไปเล่นเกมตามสถานที่อื่น เช่น ร้านบริการอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมบ้านเพื่อน โดยผู้เล่นอาจใช้เวลาเรียนเพื่อไปเล่นเกมตามแหล่งมั่วสุมต่าง ๆ ซึ่งสถานที่เหล่านี้ถือว่าเป็นศูนย์รวมของกลุ่มผู้นิยมเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นอาจได้รู้จักเพื่อนจากที่อื่นและง่ายต่อการชักชวนกันไปโรงเรียน หรือมีพฤติกรรมเล่นเกมที่ตนเองเล่นกับเพื่อนก่อนหรือภายหลังเลิกเรียน ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อพฤติกรรมการเรียนได้ นอกจากนี้ถ้าผู้เล่นที่มีเพื่อนร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนมากขึ้นจะส่งผลให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมการเรียนเพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นจะใช้เวลาในการ

เรียนพูดคุยเรื่องเกมกับเพื่อนในห้องจนไม่มีสมาธิในการเรียนหนังสือ หรือมีการชักชวนกันไม่เข้าเรียนเพื่อไปเล่นเกมได้ง่ายกว่าเพื่อนจากที่อื่น

- ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.25 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีโอกาสเล่นเกมที่อื่นนอกจากบ้านของตนเอง เช่น ร้านอินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น -1.39 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมที่บ้านจะมีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับค่าบัตรเติมเงินในการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว หรือในบางครั้งผู้ปกครองจะซื้อให้ผู้เล่น ซึ่งในส่วนค่าใช้จ่ายอื่นจะอยู่ที่พ่อแม่ของผู้เล่นไม่ว่าจะเป็นเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ ค่าอินเทอร์เน็ต เป็นต้น และถ้าผู้เล่นไปเล่นเกมที่อื่นอาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น เช่น ค่าบริการเช่าคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นต้น ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านรายรับต่อวันมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีรายการค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น 2.24 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีรายรับมากขึ้นจะส่งผลให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเล่นเกมมากกว่าผู้เล่นที่มีรายได้น้อยกว่า ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านจำนวนรหัส ID ของผู้เล่นเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น 0.18 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ชอบเล่นเกมออนไลน์จะมีรหัสในการเล่นออนไลน์เกมเดียวหลายรหัส หรือผู้เล่นมีเกมที่ตนเองเล่นหลายเกม ซึ่งจะส่งผลให้รายการค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่าบัตรเติมเงินในการเล่นเกม นอกจากนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน 1 หน่วย จะส่งผลต่อค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น 0.94 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าถ้าผู้เล่นมีผู้ร่วมเล่นเกมออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนมากจะส่งผลให้ผู้เล่นมีรายการค่าใช้จ่ายมากขึ้นด้วย อาจกล่าวได้ว่าถ้าผู้เล่นได้เล่นเกมกับเพื่อนในห้องเรียนจะมีการชักชวนกันเล่นเกมที่ใหม่และจะมีรายการค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม เช่น ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ค่าบัตรเติมเงิน ค่าอินเทอร์เน็ต ค่าอุปกรณ์การเล่น เป็นต้น มากกว่าผู้เล่นที่เล่นเกมกับเพื่อนจากที่อื่น สอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ยอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติดเกมและเสียเงินเสียทอง

- สภาพร่างกายและจิตใจเชิงลบ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่นในเรื่องอายุ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.21 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีอายุมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นสูงขึ้น 0.58 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีอายุมากขึ้นจะมีภาวะที่สูงขึ้น สามารถตัดสินใจที่จะเลือกทำกิจกรรมต่าง ๆ

ได้เอง โดยไม่ต้องปรึกษากับผู้ปกครอง นอกจากนี้ผู้เล่นยังได้รับดูแลจากผู้ปกครองน้อยลงกว่าในวัยเด็ก ดังนั้นส่งผลให้ผู้ที่ชอบเล่นเกมจะเลือกเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น โดยจะใช้เวลาและความดีในการเล่นมากกว่าทำให้ส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจสูงขึ้น เช่น อดนอน กินอาหารไม่ตรงเวลา ปวดหลัง เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่า ถ้าผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นนานเกินไปจะส่งผลต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นมากขึ้นเช่นกัน เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ ศิริโชค หงส์สงวนศรี (2548) พบว่าการเล่นเกมทำให้ส่งผลต่อสุขภาพร่างกาย ซึ่งพบในหลาย ๆ ประเทศ เช่นเกาหลี สำหรับประเทศไทยเพิ่มพบในจังหวัดเชียงรายที่ผู้เล่นเกิดจากนั่งเล่นเกมนานเกินไปทำให้เกิดการอุดตันของเส้นเลือด

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวก

- กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.28 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีจำนวนรหัส ID มาก 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ได้ 0.24 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีจำนวนรหัส ID มาก แสดงว่าผู้เล่นได้ให้ความสนใจในการเล่นเกมที่หลากหลายอาจมีตัวละครในการเล่นหลายตัวหรือมีมากกว่า 2 เกม และผู้เล่นย่อมจะมีเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นได้มีโอกาสร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์กับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันมากขึ้น เช่น การเป็นสมาชิกชมรม ragnarok หรือร่วมเล่นทำกิจกรรมของที่บริษัทจำหน่ายเกมได้จัดขึ้น และถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านการเล่นเกมที่บ้านตนเองที่มีค่าเป็นลบสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีโอกาสร่วมเล่นเกมที่อื่น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการร่วมกิจกรรมที่สร้างสรรค์มากขึ้น - 1.40 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมที่บ้านจะมีโอกาสในการร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์น้อยกว่าผู้เล่นที่เล่นเกมที่อื่น ซึ่งผู้เล่นที่เล่นเกมที่อื่นจะร่วมเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ซึ่งได้มีการชักชวนไปทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ภายหลังการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นการชวนเข้าชมรม การชวนไปรับประทานอาหารร่วมกัน หรือชวนไปเล่นกีฬา นอกจากนี้ปัจจัยทางด้านการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่และแม่ที่มีค่าเป็นบวกสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นที่พักอาศัยอยู่กับพ่อแม่เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้มีการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ 1.09 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าถ้าผู้เล่นอาศัยอยู่กับพ่อแม่ผู้เล่นมีความใกล้ชิดและได้รับการอบรมหรืออยู่ในสายตาของผู้ปกครอง ซึ่งจะส่งผลต่อการร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ได้มากกว่าผู้เล่นที่อาศัยอยู่ที่อื่น เช่น บ้านเพื่อนหรือหอพัก และห่างไกลจากการอบรมสั่งสอนของผู้ปกครอง

- การรู้จักกับเพื่อนใหม่พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่น ในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.40 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 16 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น 1.67 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวจะค่อนข้างมีความพร้อมในเรื่องเศรษฐกิจมากกว่าผู้ปกครองที่ประกอบอาชีพอื่น ซึ่งผู้เล่นจะสามารถมีโอกาสเล่นเกมออนไลน์ได้มาก และยอมเล่นเกมมากกว่าผู้เล่นอื่น ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้นด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยของผู้เล่นในเรื่องมีจำนวน ID มากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น 1.67 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีรหัส ID จำนวนมากแสดงว่าผู้เล่นมีตัวละครในการเล่นเกมนานหรือมีเกมที่ตนเองสนใจที่จะเล่นมาก ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นได้มีโอกาสที่จะรู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น และถ้าเพิ่มปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความถี่ในการเล่นของผู้เล่น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการมีโอกาสได้รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น 0.20 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่สามารถเล่นได้หลายคนพร้อมกัน และสามารถพูดคุยกันระหว่างผู้เล่น อีกทั้งยังสามารถร่วมทำกิจกรรมในเกมได้อีกด้วย ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ผ่านการเล่นเกมนออนไลน์มากขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้ถ้าเพิ่มความเป็นส่วนตัวของการเล่นเกมที่บ้านตนเองซึ่งมีค่าเป็นลบสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นใช้สถานที่เล่นที่อื่นที่ไม่ใช่บ้านของตนเอง 1 หน่วย จะส่งผลต่อการมีโอกาสที่จะได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น - 1.06 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ใช้สถานที่เล่นเกมที่อื่น เช่น ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ บ้านเพื่อนที่มีผู้เล่นหลายคน จะส่งผลให้ผู้เล่นรู้จักกับเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้น และถ้าเพิ่มปัจจัยในเรื่องช่วงเวลาที่มีผู้เล่นออนไลน์พร้อมกันมากที่สุด โดยมีค่าเป็นลบ สามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นใช้เวลาที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมนจากผู้เล่นส่วนมากในการเล่นเกมน 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นได้รู้จักเพื่อนใหม่เพิ่มขึ้น -1.05 อาจกล่าวได้ว่าช่วงเวลาที่ผู้เล่นให้ความนิยมในการเล่นเกมนออนไลน์มากจะทำให้ผู้เล่นให้ความสนใจที่จะเล่นเกมเพียงอย่างเดียว โดยจะเป็นการหา item กำจัดศัตรู หรือทำการต่อสู้ระหว่างสมาคมในเกมเป็น ผู้เล่นไม่ได้สนใจในเรื่องของการหาเพื่อนใหม่แต่อย่างใด ซึ่งผู้เล่นก่อนจะเล่นเกมแต่ละครั้งจะชวนเพื่อนที่ร่วมเรียนในห้องเรียน หรือกลุ่มเพื่อนที่อื่นร่วมเล่นเกมในเวลาว่างอยู่แล้ว ดังนั้นส่งผลให้ช่วงเวลาที่ผู้เล่นนิยมเล่นกันมากจะไม่ทำให้ผู้เล่นได้รู้จักกับเพื่อนใหม่แต่อย่างใด ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า ผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมนประมาณ 2-4 ชั่วโมง / สัปดาห์ นอกจากนี้อาจส่งผลให้มีโอกาสได้รู้จักเพื่อนใหม่ในโลกของเกมนออนไลน์มากขึ้นตามไปด้วย เมื่อมองในแง่ของความเป็น

สื่อถือได้ว่า เป็นการเผชิญหน้ากันแบบใหม่ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ ของ นิริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า การที่เกมเป็นระบบออนไลน์เปรียบเสมือนสังคมในโลกหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นได้เข้าไปเล่นและพบปะผู้คน ได้ทำในสิ่งที่อยากทำ ส่วนผู้เล่นที่มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนรวมนั้นจะมีโอกาสที่จะสังคมกับเพื่อนที่เล่นด้วยกัน และเพื่อนที่เจอในเกมออนไลน์

- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านต่าง ๆ ของการเล่น พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.30 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 9 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นเกมนมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เพิ่มขึ้น 0.15 หน่วย อาจกล่าวได้ว่านอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกจากการเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นยังมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องวิธีการเล่นเกม หาข้อมูลในเรื่องที่ตนเองสนใจ ดังนั้นถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นมาก จะส่งผลให้ผู้เล่นได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน หรือผู้เล่นคนอื่นมากขึ้นด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยที่เกี่ยวกับการมีจำนวนรหัส ID มาขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากขึ้น 0.30 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีรหัส ID มากจะมีตัวละครในเกมที่เล่นหลายตัว หรือมีเกมที่เล่นหลายเกม ดังนั้นผู้เล่นจะมีเพื่อนหรือเครือข่ายในการเล่นเกมนมากขึ้นด้วย ส่งผลให้ผู้เล่นมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น เช่น การหาข้อมูลในเกมที่ตนเองสนใจ เป็นต้น นอกจากนี้ปัจจัยการมีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว 1 หน่วย จะส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้เล่นเพิ่มขึ้น 1.54 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้ปกครองที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมีความพร้อมในด้านเศรษฐกิจมากกว่าอาชีพอื่น ซึ่งสามารถจ่ายค่าบัตรเล่นเกม ค่าอุปกรณ์ต่าง ๆ ของผู้เล่นที่ให้ความสนุกในทุกเกมได้ ดังนั้นผู้เล่นจะมีโอกาสที่จะได้เล่นเกมมากกว่าผู้เล่นอื่น ส่งผลให้ผู้เล่นมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่นมากขึ้นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Rafaeli & Sudweek พบว่ากระบวนการเกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในสังคมออนไลน์ ไม่ใช่เพียงการสื่อสารสองทางระหว่างบุคคล (ซึ่งเป็นสารในลักษณะปฏิริยาตอบสนองเท่านั้น) แต่เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปด้วย (พีระ ล้วนม, 2542: 17-18)

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงลบ

- พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นพบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ความถี่ในการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.16 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่

ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีความถี่ในการเล่นภายใน 1 สัปดาห์มากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นมากขึ้น 0.36 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมมากอาจส่งผลต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการเลียนแบบผู้เล่นคนอื่น การเล่นเกมพนัน การติดยาเสพติด โดยอาจถูกชักจูงจากเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันหรือตนเองที่มีความต้องการที่จะเล่นเกมเพียงอย่างเดียวแต่ผู้ปกครองไม่อนุญาตทำให้ผู้เล่นอาจหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมได้ และถ้าเพิ่มปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุดที่มีผู้เล่นจำนวนมากที่มีค่าลบจะสามารถอธิบายได้ว่า ผู้เล่นที่เล่นเกมเวลาอื่น 1 หน่วย จะมีโอกาสนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มากขึ้น - 0.50 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าช่วงเวลาที่ผู้เล่นจำนวนมากจะมีการเข้มงวดในกฎกติกาการเล่นสูงกว่าช่วงเวลาอื่น อีกทั้งส่วนใหญ่ผู้เล่นจะเล่นเกมกับเพื่อนที่รู้จักในช่วงเวลานี้ ส่งผลให้ช่วงเวลาที่ผู้เล่นจำนวนมากจะมีโอกาสให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์น้อยกว่าช่วงเวลาอื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Anderson et al. (2000) พบว่า การเล่นเกม video game เป็นประจำจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมที่นำไปสู่อาชญากรรม โดยผู้เล่นนี้กว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่เล่นแล้วต้องการที่จะเล่นอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Anderson and Karen Dill พบว่า การเล่นเกมในชีวิตประจำวันมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมและความคิดที่ก้าวร้าว ที่เป็นอาชญากรรม และยังพบอีกว่า การมีโอกาสดำเนินชีวิตกับวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะเพิ่มพฤติกรรมที่ก้าวร้าวทั้งในระยะสั้น และระยะยาว

- ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนพบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น และช่วงเวลาการเล่น โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.16 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ผู้เล่นมีระยะเวลาการเล่นมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการยอมรับของเพื่อนสูงขึ้น 7.95 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมเป็นเวลานานแสดงว่าผู้เล่นมีความต้องการที่จะเล่นเกมเก่ง และต้องการที่จะมี item มากกว่าคนอื่นเพื่อให้ตัวละครที่ตนเองเล่นอยู่นั้นมีความสามารถเหนือกว่าผู้เล่นคนอื่น และจะส่งผลให้ผู้เล่นได้รับการยอมรับจากเพื่อนที่เล่นเกมว่าตนเองเล่นเกมเก่ง ไม่ว่าจะเป็นการโชว์ตัวละคร การกำจัดศัตรู การมีค่าประสบการณ์ที่สูง เป็นต้น นอกจากนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยด้านการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุดที่มีค่าเป็นลบสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นใช้ช่วงเวลาที่ผู้เล่นเล่นน้อยที่สุดมีค่าเป็น 1 หน่วย จะส่งผลต่อความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนสูงขึ้น - 1.04 อาจกล่าวได้ว่ายิ่งผู้เล่นใช้เวลาอื่นหรือเวลาที่มีผู้เล่นน้อย จะส่งผลให้มีความต้องการการยอมรับจากเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมีสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้อง

กับผลการวิจัย ของ ญาดา ศรีชัย (2547) นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีความต้องการเพื่อให้กลุ่มเพื่อนและสังคมยอมรับด้วยวิธีการต่าง ๆ เฉพาะตน ซึ่งเกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาในการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด การแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวตนจริงและการปลอมตัวในขณะเล่น

ตอนที่ 5 ผลการวิจัยจากการทำสนทนากลุ่มเจาะประเด็น

ในส่วนของผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีดำเนินงานวิจัยด้วยการทำสนทนากลุ่มเจาะประเด็น โดยมีการในครั้งนี้นำผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 โรงเรียนรัฐบาลจำนวน 9 คน และกลุ่มที่ 2 โรงเรียนเอกชนจำนวน 8 คน โดยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างให้เฉลี่ยไปเกมระดับการศึกษาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยจะใช้เวลาในการสนทนากลุ่มละประมาณ 60 นาที ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างที่นำมาทำกระบวนการกลุ่มจะต้องเป็นผู้ที่ไม่เคยตอบแบบสอบถามจากงานวิจัยนี้มาก่อน และจะคัดเลือกเฉพาะผู้ที่เต็มใจให้ข้อมูลในการทำกระบวนการกลุ่มเท่านั้น ในการเสนอข้อมูลผู้วิจัยจะใช้นามสมมุติแทน ชื่อ-สกุล ตามทะเบียนบ้านของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของผู้ที่ให้ข้อมูลโดยจะแบ่งออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

5.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างกว่าหนึ่งในสี่เป็นนักเรียนจากโรงเรียนกวีละวิทยาลัษ คิดเป็นร้อยละ 29.4 รองลงมาร้อยละ 23.5 คือ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลลัษวิทยาลัย และโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย เมื่อพิจารณาตามการทำกระบวนการกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 โรงเรียนกวีละวิทยาลัษคิดเป็นร้อยละ 55.6 โรงเรียนยุพราชวิทยาลัยคิดเป็นร้อยละ 44.4 ส่วนกลุ่ม 2 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลลัษวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 50.0 และโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 50.0

กลุ่มตัวอย่างมีระดับการศึกษาเฉลี่ยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.35 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.49 ระดับการศึกษามากที่สุดอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 29.4 รองลงมาคือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 23.5 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 11.8 คือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เมื่อพิจารณาตามการทำกระบวนการกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 ผู้เล่นมีระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 17.6 รองลงมามีค่าเฉลี่ยที่เท่ากันร้อยละ 22.2 คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ส่วนกลุ่ม 2 มีระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 25.0 รองลงมาไปร้อยละ 12.5 คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ย 14.76 ปี อายุต่ำสุด 12 ปี อายุสูงสุด 18 ปี ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.67 ปี เมื่อพิจารณาตามกลุ่มอายุปรากฏว่า ผู้เล่นมีอายุ 16 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.4 รองลงมาคืออายุ 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.5 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 5.9 คืออายุ 12 17 และ 18 ปี และพิจารณาตามการทำการระบวนการกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 ผู้เล่นมีอายุ 16 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.3 รองลงไปคืออายุ 13 และ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.2 อายุที่น้อยที่สุดเพียงร้อยละ 11.1 คืออายุ 14 และ 17 ปี ส่วนกลุ่มที่ 2 ผู้เล่นมีอายุ 13 ปี 14 ปี และ 16 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 25.5 รองลงไปร้อยละ 12.5 คืออายุ 12 ปี และอายุ 18 ปี

5.2 พฤติกรรมการจัดการตัวตน

สำหรับสาเหตุในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้ให้ข้อมูลที่เลือกเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำนั้น เนื่องจากสาเหตุดังนี้คือ 1) เพื่อนแนะนำให้เล่น 2) เริ่มเล่นเกมด้วยตนเอง เพราะคิดว่าสนุก 3) ตามกระแสนิยม 4) เริ่มเล่นด้วยตนเอง 5) ว่างไม่มีอะไรทำ 6) อยากทดลอง สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเกมทุกคน เลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่นั้นก็คือนักมีเพื่อนชวนเล่น แต่จะให้เหตุผลที่ชอบเล่นเกมต่างกันออกไป โดยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน ได้ให้เหตุผลว่า “คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์จะทำให้สนุก จึงลองเล่น” เช่นเดียวกับคุณพิชิตกล่าวว่า “เหมือนตนเองได้ผจญภัยในโลกหนึ่ง” ซึ่งคล้ายคลึงกับคุณปิ๊ดได้ให้เหตุผลว่า “ชอบความเกินจริงของเกมออนไลน์” และคุณบัญชาบอกว่า “ชอบความเจ๋ง ความสวยงามของตัวละครที่ผู้ผลิตเกมได้ออกแบบขึ้น” ส่วนคุณกะเน้งบอกว่า “การเล่นเกมทำให้ได้เพื่อนเยอะ” คุณดำรง “ชื่นชอบ”

ส่วนเวลาในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมทุกวันโดยจะใช้เวลาวางหลังเลิกเรียน ซึ่งอาจจะทำการบ้านก่อน ดังที่ คุณสมชาย กล่าวว่า “จะแบ่งเวลาเล่นเกมในช่วงตอนเย็นหลังทำการบ้าน” แต่มีบางคนจะเล่นเกมเพียงอย่างเดียวส่วนการบ้านนั้นจะทำเวลาอื่น ดังที่ คุณปรีชา บอกว่า “ถ้ามีการบ้านก็จะทำในเวลาเรียน” นอกจากนี้ คุณวีระ ยังให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกว่า “ส่วนการบ้านที่ครูให้มาจะเก็บไว้ไปทำที่โรงเรียนตอนเช้า และถ้าวันไหนตั้งใจเล่นเกมก็จะต้องหาเวลาหรือโอกาสเล่นให้ได้” แต่มีบางคนจะใช้เวลาในการเล่นเฉพาะวันหยุด เช่น คุณกวี “จะใช้เวลาเล่นเฉพาะในวันหยุด โดยจะไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต” เช่นเดียวกับ คุณสุนทร “ตนเองจะเล่นเกมประมาณสัปดาห์ละ 3-5 ชั่วโมง โดยจะใช้เวลาในวันหยุด” ซึ่งส่วนใหญ่เวลาวางในวันหยุดผู้เล่นจะใช้เวลาเล่นมากขึ้น 3-5 เท่าเมื่อเปรียบเทียบกับวันที่จะต้องไปเรียนหนังสือ ดังที่ คุณปรีชาบอกว่า “ในช่วงเปิดเทอมจะเล่นประมาณวันละ 4-5 ชั่วโมง ส่วนในวันหยุดจะเล่นประมาณวันละ 10

ชั่วโมง” เช่นเดียวกับ คุณวีระ กล่าวเพิ่มเติมว่า “จะใช้เวลาเล่นเกมประมาณวันละ 2-3 ชั่วโมง โดยจะใช้เวลาหลังเลิกเรียน ประมาณ 17.00 น. ถึง 19.00 น. บางครั้งในวันหยุดจะเริ่มเล่นตั้งแต่เวลา 14.00 น.” โดยจะเล่นเกมกับเพื่อนไม่ว่าจะเรียนอยู่ในห้องเดียวกัน หรือที่รู้จักกันผ่านทางเกมออนไลน์ ซึ่งการที่ได้มีเพื่อนเล่น จะทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้จะมีผู้เล่นกลุ่มหนึ่งให้ข้อมูลว่า ตนเองจะหาเวลาเล่นในการเล่นเกมทุกวัน ดังเช่นคุณดำรงได้บอกว่า “ตนเองจะพยายามหาเวลาเล่นในการเล่นเกมทุกวัน” ผู้เล่นจะมีการนัดเพื่อนที่จะเล่นด้วยกัน ดังที่ คุณมานะ บอกว่า “ก่อนเล่นก็จะชวนเพื่อนในกลุ่มโดยการโทรบอกให้มาเล่นเกมด้วยกัน” แต่จะมีผู้เล่นบางคนจะเล่นเพียงคนเดียว โดยไม่มีการนัดเพื่อนไว้ก่อนเพราะคาดหวังว่าจะเข้าไปเจอผู้เล่นคนอื่นที่รู้จักในเกมอยู่แล้ว ดังที่คุณบัญชาได้บอกว่า “ตนเองจะเล่นคนเดียวและจะเข้าไปเจอเพื่อนในเกมอยู่ตลอด”

นอกจากนี้ในด้านความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่นไม่ได้ตั้งความหวังไว้ว่าตนเองจะต้องเล่นทุกวัน ซึ่งถ้าวันไหนไม่ได้เล่นก็รู้สึกเฉย ๆ ก็จะชวนเพื่อนหากิจกรรมอื่น ๆ ทำ เช่น ท่องอินเทอร์เน็ต อ่านหนังสือ ออกกำลังกาย เล่นกีฬา ดังเช่น คุณเสนาะ บอกว่า “ถ้าวันไหนไม่ได้เล่นก็ไม่ใช่ไร ก็จะหากิจกรรมอย่างอื่นทำ เช่น ออกไปเที่ยวกับเพื่อน อ่านหนังสือเรียน และเล่นอินเทอร์เน็ต” สอดคล้องกับ คุณสมปอง ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า “ถ้าเป็นวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ก็ทั้งวัน ส่วนในกิจกรรมอื่น ๆ ก็จะแบ่งเวลาไปเล่น ถ้าวันไหนอยากเล่นก็เล่นและไม่อยากเล่นก็ไปเล่นฟุตบอลกับเพื่อน” ผู้เล่นอาจมีกิจกรรมอย่างอื่นทำได้แก่ การเรียนพิเศษ และการทำกิจกรรมอย่างอื่น ดังที่คุณจารึกบอกว่า “ถ้าเป็นช่วงเปิดเทอมจะเล่นน้อยลง เพราะจะต้องทำการบ้าน เรียนพิเศษ และอ่านหนังสือ จะเล่นได้ก็ช่วงกลางคืนก่อนนอน ซึ่งบางครั้งก็ไม่ได้เล่นเพราะว่าเหนื่อย”

5.3 บทบาทตัวละคร

เกมออนไลน์นั้นจะมีการสวมบทบาทในการเล่นโดยผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทที่ชอบได้เพียงบทบาทเดียวต่อหนึ่งรหัสผ่าน ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย ดังที่ คุณมานะ บอกว่า “จะเลือกเล่นทุกอาชีพโดยจะทดลองเล่นไปเรื่อย ๆ พอรู้สึกเบื่อก็เปลี่ยนอาชีพ” และผู้เล่นก็จะเลือกตัวที่ชอบ ซึ่งผู้เล่นให้เหตุผลการเลือกตัวละครได้ดังนี้ คือ 1) ตัวละครเก่ง เช่น โจมตีรุนแรง รวดเร็ว และพัฒนาความสามารถได้เร็ว 2) มี item ให้เล่นมาก ๆ 3) มีความจำเป็นต้องดำรงชีวิต เช่น พ่อค้า 4) เวลาใช้เวทย์ตัวละครที่ใช้นั้นจะต้องดูน่าสนใจ 5) สามารถใช้วิธีการเล่นแบบลัดได้ (ปล่อย bot) ดังที่ คุณกวีได้ให้เหตุผลในการตัดสินใจเลือกตัวละครว่า “จะเลือกตัวละครที่มีการโจมตีที่ดีและเก่ง ซึ่งตนเองได้เลือกอาชีพ hunter เพราะคิดว่าอาชีพนี้จะมินกสีน้ำตาลคอยช่วยเหลือในการโจมตีศัตรู โดยใช้ปากจิกทำให้ศัตรูตายง่ายขึ้น” ส่วนผู้เล่นบางคนจะชอบอาชีพย่นเตอร์เหมือนกันแต่ให้เหตุผลที่

เลือกเล่นอาชีพนี้ต่างกันดังที่ คุณสุนทร ให้เหตุผลว่า “อาชีพฮันเตอร์เพราะว่าเก็บค่าประสบการณ์ได้ง่าย และพัฒนาความสามารถได้เร็วและง่ายกว่าอาชีพอื่น” ทั้งนี้มีผู้เล่นเลือกอาชีพอื่นแล้วได้มีการให้เหตุผลในการเลือกที่ต่างกันออกไปเช่น คุณเสนาะ บอกว่า “ตนเองได้เลือกอาชีพ assassin เพราะคิดว่าอาชีพนี้สามารถโจมตีได้รุนแรง และยังสามารถใช้อาวุธพิเศษซึ่งโจมตีได้อย่างต่อเนื่อง” คุณวีระบอกว่า “จะเลือกตัวละครสายพีช เพราะว่าอาชีพนี้จะเป็นอาชีพนักบวช ซึ่งมีหน้าที่คอยช่วยเหลือตัวละครคนอื่น และชอบไออาเซอร์ 3 เพราะอย่างให้เป็นไฮคราส เนื่องจากว่าชุดมันเทดี”

สิ่งที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ได้นั้นนอกจากความสามารถในการกำจัดศัตรูแล้ว ผู้เล่นจะเลือกตัวละครที่เป็นพ่อค้าและอาชีพที่สามารถเพิ่มพลังชีวิตได้ ควบคู่ไปด้วย เพราะว่าอาชีพพ่อค้าจะช่วยในการหาเงินเพื่อซื้อ หรือแลกเปลี่ยน item ที่มีความต้องการสูง อีกทั้งยังสามารถรู้ราคาซื้อ-ขาย item ในท้องตลาด ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์จะต้องหาซื้อหรือแลกเปลี่ยน item กับผู้เล่นคนอื่นตลอดเวลา ดังที่คุณคะนิงบอกว่า “เลือกบทบาทตัวละครที่เป็นพ่อค้า เนื่องจากการดำรงชีวิตในเกมจำเป็นจะต้องพึ่งอาชีพนี้ในการหาเงินเพื่อหา item ดี ๆ ที่หายาก มาป้องกันตัวเอง และประหารชีวิตให้อยู่รอด ซึ่งพ่อค้าในเกมจึงมีลักษณะคล้ายชีวิตจริงของเรา” ส่วนอาชีพที่สามารถเพิ่มพลังชีวิตให้กับผู้เล่นอื่นได้ เนื่องจากเกมออนไลน์จำเป็นจะต้องกำจัดปีศาจเพื่อให้ได้เงิน หรือ item มาใช้ในการเล่นเกมซึ่งตรงกับการให้ข้อมูลของคุณปิธิบอกว่า “เลือกอาชีพ acolyte โดยให้เหตุผลว่าอาชีพนี้สามารถช่วยเพิ่มพลังชีวิตให้กับผู้เล่นคนอื่นได้ ซึ่งมีความจำเป็นสำหรับการที่จะไปต่อสู้กับศัตรูในเกม หรือการต่อสู้ระหว่างสมาคม” ผู้เล่นบางคนใช้เทคนิคการโกงเกมด้วยการใช้อุปกรณ์ให้เล่นเกมแทนตนเอง ซึ่งผู้เล่นจะเลือกอาชีพที่สามารถใช้อุปกรณ์ได้ โดยคุณพิชิตบอกว่า “จะเล่นแอ็กกับไนท์ เพราะว่าที่รู้จักแนะนำมา ซึ่งจะปล่อย bot (วิธีการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เล่นแทนผู้เล่น) ได้ง่ายกว่าอาชีพอื่น”

ส่วนสาเหตุที่ไม่ทำให้ผู้เล่นเลือกเล่นตัวละครนั้น เนื่องจาก 1) ต้องใช้เงินจำนวนมากในการพัฒนาความสามารถ หรือดำรงชีวิตในโลกของเกมออนไลน์ 2) มีการป้องกันการโจมตีของศัตรูได้น้อย 3) พัฒนาความสามารถได้ช้า (เมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครอื่น) และคุณจอร์ได้ให้เหตุผลเพิ่มเติมว่า “เคยเล่นอาชีพพีชอยู่ครั้งหนึ่งทำให้เสียเงินมาก”

5.4 การสื่อสาร

ในด้านการตั้งชื่อตัวละครของผู้เล่นเกมนั้น ผู้เล่นได้มีการตั้งชื่อตัวละครที่หลากหลาย ซึ่งเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของตัวผู้เล่นที่ผู้เล่นจะต้องเลือกใช้ภาษาหรือสัญลักษณ์ ซึ่งอาจมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ อันเป็นที่เข้าใจระหว่างผู้เล่นว่าชื่อนั้นเป็นตัวแทนของใคร การตั้งชื่อในแต่ละครั้งจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความชอบของผู้เล่นเอง ซึ่งผู้เล่นจะมีการ

ตั้งชื่อตาม แบบการ์ตูนญี่ปุ่น ดังที่คุณบัญชาบอกว่า “ตนเองจะตั้งชื่อตัวละคร โดยถือปฎิบัติจากชื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตนเองได้อ่าน” เช่นเดียวกับ คุณมานะ กล่าวว่า “จะตั้งชื่อตัวละครจากประสบการณ์ในการอ่านการ์ตูนของตนเอง” ซึ่งเป็นชื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นที่อ่านการ์ตูนเป็นอย่างดี เช่น การตั้งชื่อตัวละครของคุณปรีชาได้ตั้งชื่อ “โคเรมอน และนินจา” เช่นเดียวกับคุณคะนิงบอกว่า “ตนเองตั้งชื่อตัวละครว่า โซลูมอน” อีกทั้งผู้เล่นยังได้มีการตั้งชื่ออื่นที่ชื่นชอบดังเช่น คุณวินัยบอกว่า “ตนเองตั้งชื่อตัวละครชื่อ เฮงเจีย เช่นเดียวกับ คุณจจร ได้ตั้งชื่อ “หนูนิค” และ คุณสุนทร บอกว่า “มีชื่อประจำตัวคือ ฮานามิ” นอกจากนี้ผู้เล่นยังมีการตั้งชื่อโดยใช้ชื่อเล่นของตนเองเป็นส่วนประกอบในชื่อที่ตั้ง ดังที่ คุณเสนาะ บอกว่า “ตนเองใช้ชื่อตัวละคร โดยจะใช้ชื่อตนเองเป็นส่วนประกอบ คือ เอจิง” ซึ่งเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นจะจำได้ทั้งในโลกเสมือนจริงและโลกจริง ส่วนคุณวีระบอกว่า “จะตั้งชื่อให้มีความแปลกเอาไว้ เพื่อที่จะได้ลงในข่าวตามนิตยสารเกมออนไลน์ใน คอลัมน์ อาโอนิวส์ ซึ่งเป็นคอลัมน์ชื่อแปลก”

ส่วนสาเหตุที่ผู้เล่นเลือกการตั้งใช้ในการชื่อตัวละครนั้น มีสาเหตุแตกต่างกันออกไป เช่น 1) คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย 2) ตามสมัยนิยม 3) ให้เกิดความรัก 4) เป็นที่สนใจของผู้อื่น ซึ่งผู้เล่นทุกคนมีวัตถุประสงค์ในการตั้งชื่อแตกต่างกันออกไป แต่ผู้เล่นทุกคนต่างพึงพอใจกับชื่อที่ตนเองตั้งขึ้น ดังที่คุณปิติบอกว่า “จะตั้งชื่อตัวละครของตนเองตามความชอบ อีกทั้งจะทำให้เพื่อนและผู้เล่นคนอื่นจดจำได้ง่ายและเข้ามาพูดคุยด้วย” เช่นเดียวกับ คุณสมชาย กล่าวว่า “เพื่อให้เกิดความรัก และคิดว่าผู้เล่นคนอื่นจะให้ความสนใจและเข้ามาพูดคุยด้วย” อีกทั้งคุณดำรงกล่าวว่า “จะตั้งชื่อตัวละครจะตั้งตามสิ่งของที่ชอบหรือตามกระแส คิดว่าทันสมัย” และคุณปิยะบอกว่า “ตนเองตั้งชื่อเพื่อให้เพิ่มความรักให้แก่ตัวละครที่ตนเองเล่น เช่นเดียวกับ คุณจจร “จะตั้งชื่อให้เกิดความรัก” นอกจากนี้ผู้เล่นคิดว่าการตั้งชื่อยังสามารถส่งเสริมตัวละครของตนเองได้ ดังเช่นคุณกวี ได้เชื่อว่า “จะตั้งชื่อตัวละครเพื่อให้เกิดความน่าเกรงขาม และสามารถให้คนอื่นจดจำได้ง่าย” เช่นเดียวกับ คุณคะนิงบอกว่า “คิดว่าชื่อที่ตนเองใช้จะทำให้เกิดความเท่” ไม่เพียงเท่านั้น คุณสมชาย ได้กล่าวถึงผลในการตั้งชื่อว่า “เวลาเล่นทุกครั้งก็จะมีผู้เล่นคนอื่นเข้ามาทักทายพูดคุยด้วย”

ส่วนการพูดคุยระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมออนไลน์แล้วยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้ 2 วิธีการด้วยกัน คือ 1) แบบทั่วไป 2) แบบส่วนตัวหรือเฉพาะกลุ่ม ซึ่งทั้งสองแบบจะแตกต่างกันตรงที่ แบบทั่วไปเวลาพูดคุยกันทุกคนก็จะรับทราบด้วย ส่วนแบบส่วนตัวหรือกลุ่มนั้น จะมีลักษณะคล้ายกับการเข้าไปคุยกันในห้องส่วนตัว ซึ่งผู้เล่นคนอื่นถ้าไม่ได้รับอนุญาตจะไม่สามารถเข้ามาพูดคุยได้ โดยทั่วไปผู้เล่นจะพูดคุยกันระหว่างผู้เล่นทั้งสองแบบขึ้นอยู่กับเนื้อหาหรือความพึงพอใจระหว่างผู้เล่น ซึ่งเนื้อหาในการพูดคุยกันนั้น ได้แยกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. เรื่องวิธีการเล่นเกมหรือเนื้อหาเกี่ยวกับเกม โดยส่วนใหญ่จะหาข้อมูลคุณ กวีบอกว่า “เพื่อนที่เล่นเกมส่วนใหญ่จะพูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องเกมและการนัดเจอกันที่จะไปฆ่า ปิศาจ เพื่อที่จะเก็บ item และเพิ่มพลังความสามารถ” เช่นเดียวกับ คุณสุนทร บอกว่า “จะพูดคุย เกี่ยวกับเรื่องการแชร์แบ่งเปอร์เซ็นต์ในการเก็บค่าประสบการณ์” ซึ่งคล้ายกับ คุณวีระบอกว่า “พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องการแชร์แบ่งเปอร์เซ็นต์ในการเก็บค่าประสบการณ์ แล้วถามเรื่องราคาของ item ในตลาดเกมออนไลน์” และ คุณเสนาะ บอกว่า “มีการพูดคุยกับเพื่อนทุกครั้ง ซึ่งแต่ละครั้งจะเป็น การพูดคุยเรื่องเกมที่เล่น ในบางครั้งก็มีการหยอกล้อกันหรือชักชวนกันไปปราบศัตรูเพื่อเก็บอาวุธ” นอกจากนี้ผู้เล่นยังใช้นัดหมายที่จะรวมตัวกันต่อสู้กันระหว่างสมาคมหรือต่อสู้กับศัตรูในเกม ดังที่ คุณดำรง บอกว่า “นัดหมายที่จะต่อสู้กับศัตรูหรือระหว่างสมาคม” ซึ่งจะรวมไปถึงการพูดคุย เกี่ยวกับเกมอื่น ๆ ที่ผู้เล่นสนใจอีกด้วย

2. เรื่องการหักทลายกับผู้เล่นที่รู้จัก โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นใช้คำพูดในการ ทักทายกันวลักษณะเหมือนกับการเจอกันแบบเผชิญหน้า ซึ่งอาจจะรู้จักกันอยู่แล้ว หรืออาจทำ ความรู้จักกันใหม่ ดังที่ คุณสมชาย ได้เล่าว่า “จะมีผู้เล่นคนอื่นเข้ามาทักทายพูดคุยด้วย เช่น ชื่ออะไร เรียนที่ไหน ฯลฯ หรือบางครั้งได้ใช้สัญลักษณ์แทน ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะมีการทักทายกันเสมอเมื่อ เจอกันในเกม” เช่นเดียวกับคุณปิติ “ทักทายกับเพื่อนที่รู้จัก และอาจจะพูดจาไม่สุภาพบ้างในเวลา ที่คุยกับเพื่อน หรือมีผู้เล่นคนอื่นมาทำให้ไม่พอใจ เช่น มีผู้เล่นคนอื่นมาแย่ง item หรือแย่งฆ่าศัตรู เป็น ดัน” นอกจากนี้การหักทลายหรือแสดงความไม่พอใจกันอาจใช้คำพูดที่ไม่สุภาพ ซึ่งเข้าใจและใช้กัน อย่างกว้างขวางในกลุ่มเพื่อนที่สนิทกัน ดังที่ คุณสุนทร บอกว่า “จะมีการด่ากับเพื่อน โดยจะใช้ ภาษาที่สุภาพ หรือพิมพ์ไม่หมด (จะรู้กันในหมู่นักแชต)”

3. เรื่องการเรียนผู้เล่นจะพูดคุยกับเพื่อนที่สนิทหรือเรียนห้องเดียวกัน ซึ่งจะ แตกต่างกันไปในเรื่องของการพูดคุย ดังที่ คุณวีระบอกว่า “บางครั้งจะพูดคุยในเรื่องเรียนบ้าง เช่น ถามผลการเรียน การบ้าน และเรื่องการสอบว่าตกกี่วิชา” ซึ่งคล้ายกับคุณวินัยบอกว่า “พูดคุยการ เพื่อนที่เรียนด้วยกันในเรื่องเรียนด้วย เช่น วันไหนไปเรียนบ้าง การบ้านส่งวันไหน และวันไหน โรงเรียนได้มีการนัดหมายอะไรบ้าง เป็นต้น” ซึ่งการพูดคุยเรื่องการเรียนรู้

5.5 การรวมกลุ่ม

ผู้เล่นเกมออนไลน์จะเป็นสมาชิกอยู่ในสมาคม (guild) หรือไม่เป็นสมาชิกก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคน ที่ผู้เล่นเกมเองได้จัดตั้งขึ้นมาโดยหัวหน้าสมาคมจะ กำหนดชื่อของสมาคมดังที่ คุณสมปอง บอกว่า “ได้จัดตั้งสมาคมขึ้นมาชื่อ mjzb” ทั้งนี้ในแต่ละ สมาคมจะมีสมาชิกอยู่ประมาณ 10 คน ดังเช่น คุณกวี บอกว่า “อยู่ใน guild (สมาคม) ที่มีชื่อว่า

maxma” เช่นเดียวกับคุณปริษา “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า ไข่เค็ม” คุณวีระ “อยู่ในสมาคมชานดำ” คุณปิติ “อยู่ในสมาคมที่มีชื่อว่า โอเน็ตปากเกร็ด” คุณวินัย “อยู่ใน guild (สมาคม) ที่มีชื่อว่า 16 เทพชีเรีย” คุณปิยะ “อยู่ใน guild (สมาคม) ที่มีชื่อว่า ข้าวโอ๊ต” คุณพิชิต “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า รักนะเด็กโง่” คุณขจร “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า เลกมาสเตอร์” และคุณบัญชา “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า อะตินนาติน และคอนเนอร์”

ส่วนเหตุผลที่ให้ผู้เล่นได้อยู่ในสมาคมนั้น จะมีเหตุผลที่แตกต่างกันออกไป โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นที่อยู่ในสมาคมต่าง ๆ จะได้ส่วนแบ่งค่าประสบการณ์และ item จากสมาคม หรือบางคนจะได้รับ item ฟรีจากเพื่อนในสมาคม โดยผู้เล่นในสมาคมจะพูดคุยหรือทักทาย และช่วยเหลือตามแบบสังคมบนโลกจริง ซึ่งผู้เล่นจะตัดสินใจเข้าไปเป็นสมาชิกของสมาคมมีสาเหตุดังนี้

1. เพื่อนที่รู้จักชวนเข้าไปเป็นสมาชิก ไม่ว่าเพื่อนคนนั้นจะเป็นหัวหน้าสมาคม ดังเช่นคุณวีระได้เข้าสมาคมเพราะ “พี่ที่รู้จักมาชวนให้เข้าอยู่ในสมาคม และจะไม่ชอบในการต่อสู้ระหว่างสมาคม แต่ก็จะมีการแบ่งปัน item ที่ได้มาจากการต่อสู้เท่ากัน และจะรู้จักกับพี่ในสมาคมทุกคน” เช่นเดียวกับ คุณพิชิต “อยู่สมาคมเพราะว่ามีเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันชวน และเพื่อนจะให้ item โดยที่ไม่ต้องขอ” นอกจากนี้มีผู้เล่นบางคนได้จัดตั้งสมาคมแล้วได้มีการชักชวนเพื่อนในห้องเรียนร่วมหรืออยู่ที่โรงเรียนเดียวกันเข้ามาเป็นสมาชิกในสมาคมด้วยดังเช่น คุณมานะ บอกว่า “อยู่ในสมาคมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียนที่ร่วมกันตั้งขึ้นมา ซึ่งรู้จักกันทุกคนในสมาคม” เช่นเดียวกับ คุณขจร “เพราะว่าเพื่อนเป็นคนตั้งสมาคมจึงชวนตนเองเข้าร่วม และอาศัยขอ item จากเพื่อน แต่ไม่เคยต่อสู้กันระหว่างสมาคม”

2. ผู้เล่นในสมาคมมีความสามารถระดับสูง ซึ่งผู้เล่นจะมีความหวังว่าตนเองจะมีความสามารถในระดับสูง ดังที่ คุณกวี ได้ให้เหตุผลในการเข้าสมาคมว่า “สมาคมนี้มีคนเก่ง ๆ และสามารถทำให้เล่นเก่งขึ้น โดยได้มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของที่มี และได้ร่วมกันกำจัดศัตรู ซึ่งได้ร่วมกับสมาคมทำการป้องกันบ้านของตนเองอยู่บ่อยครั้ง และก็ยังได้รู้จักกับคนในสมาคม 3 คน ซึ่งเป็นรุ่นพี่ที่เรียนอยู่ที่โรงเรียนเดียวกับคุณกวี” เช่นเดียวกับคุณปริษาบอกว่า “สมาคมนี้มีคนเก่ง ๆ ที่จะสามารถให้ข้อมูล และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเกมได้ โดยจะมีเพื่อนหลาย ๆ คนอยู่ในสมาคมนี้ และได้ชวนเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันเข้าอยู่ในสมาคมนี้อีกด้วย” และคุณวินัยบอกว่า “สมาคมนี้ได้รวมคนเล่นเกมคนอื่นที่มีความเก่งในเรื่องของการโจมตีศัตรู ซึ่งฮึดคาดหวังว่าจะทำให้ตนเองเก่งขึ้น ตอนเข้ามาใหม่ ๆ ไม่ค่อยได้รู้จักใคร แต่ก็ทำความรู้จักไปเรื่อย ๆ ” ส่วนคุณปิยะได้ให้เหตุผลในการเป็นสมาชิกของสมาคมว่า “เพราะว่าสมาคมนี้ได้มีคนเก่ง ๆ สามารถสอนและให้ข้อมูลในการเล่นเกมนได้มาก ได้เข้าสมาคมเพราะว่าเพื่อนแนะนำ และเคยได้เข้าร่วมการแข่งขันใน

การป้องกันบ้านที่สมาคมตนเองครอบครองจากผู้เล่นในสมาคมอื่น แต่ก็ไม่เคยได้เห็นหน้าของคนในสมาคมทุกคน รู้จักแค่เพื่อนแนะนำเท่านั้น”

3. การร่วมกับสมาชิกกำจัดศัตรู และจะแบ่งค่าประสบการณ์กันดังที่คุณปิติบอกว่า “ชอบต่อสู้ระหว่างสมาคมถ้าชนะก็จะได้ส่วนแบ่งของ item และของอย่างอื่น เช่น เงิน ขาเวทย์มนต์ เป็นต้น” การร่วมกับสมาชิกกำจัดศัตรูนั้นได้เป็นความมุ่งหมายของผู้สร้างเกมอยู่แล้ว ที่จะทำให้ผู้เล่นไม่สามารถกำจัดศัตรูหรือหัวหน้าปีศาจได้เพียงคนเดียว

4. ทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ความสนใจ ดังเช่นคุณบัญชาบอกว่า “จะเข้าร่วมในการทำสงครามกับสมาคมกับสมาคมอื่นเป็นประจำ เนื่องจากจะให้ความสนุกสนาน โดยส่วนใหญ่จะได้รับชัยชนะ” เช่นเดียวกับคุณปรีชาบอกว่า “รวมกิจกรรมของสมาคมตลอดเช่น การเข้าร่วมแข่งขันในเกม และแข่งขันชิงเงินรางวัลที่จัดขึ้นตามห้างสรรพสินค้า เด็กจึงรู้จักกับเพื่อนในสมาคมทุกคน” และคุณสุนทร “ชอบการต่อสู้ระหว่างสมาคมเพราะว่าได้รับความสนุกสนาน”

ส่วนผู้เล่นที่ไม่ได้เข้าเป็นสมาชิกในสมาคม ได้ให้เหตุผลที่แตกต่างกันดังเช่นคุณดำรงได้ให้ความเห็นว่า “ไม่ได้เป็นสมาชิกในสมาคมใดเลย จะเล่นอยู่กับเพื่อนในห้องเรียน และเพื่อนที่รู้จักในเกม จะร่วมกับเพื่อนที่รู้จักทำการต่อสู้เพื่อหา item เก็บเงิน และค่าประสบการณ์เท่านั้น สาเหตุที่ตนเองไม่ได้เข้าในสมาคมเพราะไม่รู้จักรใคร แล้วตนเองก็ไม่ได้เล่นเป็นประจำ ทำให้ไม่สามารถมาเล่นตามเวลาที่สมาชิกรู้จักกันเล่นได้” เช่นเดียวกับคุณจารึก “ไม่ได้อยู่ในสมาคมใดเลย เนื่องจากว่าตนเองนั้นไม่มีเวลาที่จะเล่นเกมเป็นประจำ ทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่กลุ่มนัดหมายไว้ได้ตลอด แต่จะมีกลุ่มเพื่อนที่เล่นอยู่ด้วยกันในเกมคอยสอบถามความเคลื่อนไหวร่วมกันปราบศัตรู และเก็บ item อยู่ตลอดทุกสัปดาห์อยู่แล้ว” และคุณกะนิ้งบอกว่า “ไม่ได้อยู่ใน guild (สมาคม) ใดเลย เพราะว่าตนเองได้เล่นเกมกับเพื่อนที่โรงเรียนอยู่แล้ว” อีกทั้ง คุณสมชาย ได้เล่าว่า “ถ้าไม่เข้าสมาคมตนเองก็สามารถรู้จักกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเกม และได้มีการพูดคุยเรื่องเล่นเกมหรือเรื่องอื่น ๆ กับเพื่อนที่รู้จักในเกมได้เช่นกัน”

5.6 ความบันเทิง

ความบันเทิงของผู้เล่น พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกมออนไลน์ แต่มีเพียงผู้เล่นบางคนที่ให้ข้อมูลต่างออกไป ดังที่คุณบัญชาบอกว่า “ได้รับความสนใจในขณะที่ไปโจมตีสมาคมอื่น” และคุณขจรได้กล่าวแตกต่างออกไปว่า “ได้รับความสนุกและความเพลิดเพลินในการท่องเที่ยวแบบผจญภัย” และคุณปรีชาบอกว่า “ทำให้ผ่อนคลายโดยที่จะทำอะไรก็ได้เหมือนกับอยู่ในโลกของตนเอง” ในโลกของเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นสามารถทำอะไรก็ได้

ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น การฆ่าศัตรู หรือต่อสู้กับผู้เล่นเสมือนกับการได้ผจญภัยในโลกหนึ่ง และได้ส่งผลให้ผู้เล่นได้รับความสนุกและความบันเทิง

สำหรับสาเหตุที่ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานนั้น ผู้เล่นได้ให้ความเห็นที่ต่างกันไปโดย คุณสุนทร บอกว่า “ความสนุกที่ได้รับคือตอนที่ต่อสู้กับคนอื่นหรือกับศัตรูในเกม ถ้าแพ้ก็จะเอาคืน” ซึ่งคล้ายกับ คุณสมปอง บอกว่า “ได้รับความสนุกโดยเฉพาะเวลาทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม” ส่วน คุณเสนาะ ได้บอกถึงเหตุผลว่า “ได้รับความสนุกสนานจากการพูดคุยกับเพื่อนที่เจอกันในเกมออนไลน์” เช่นเดียวกับคุณพิชิตบอกว่า “สนุกในตอนที่พูดคุยกับเพื่อนหรือพี่”

นอกจากนี้คุณวีระได้แสดงความคิดเห็นที่ต่างไปจากผู้เล่นอื่นว่า “เกลียดผู้เล่นคนอื่นที่มาพูดดูถูกตนเองว่าอ่อน (ผู้ที่เล่นเกมไม่เก่ง)”

5.7 ปัญหาและการแก้ปัญหา

ผู้เล่นส่วนใหญ่สามารถจัดแบ่งเวลาในการเล่นได้ โดยจะใช้เวลาในการเล่นเมื่อทำการบ้านเสร็จ หรือยามว่างจากงาน โดยส่วนใหญ่วันที่มีการเรียนคือตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์จะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 2-4 ชั่วโมง ตั้งแต่ 18.00-21.00 น. และถ้าเป็นวันหยุดจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 3-10 ชั่วโมง ดังที่ คุณสมชาย บอกว่า “แบ่งเวลาในการเล่นโดยจะเล่นในช่วงเวลาว่าง” เช่นเดียวกับ คุณเสนาะ บอกว่า “ใช้เวลาว่างในการเล่นเป็นส่วนใหญ่” และคุณวินัยได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “แบ่งเวลาให้ถูกก็จะไม่ส่งผลเสียต่อการ ซึ่งฮ้อจะทำการบ้านให้เสร็จเรียบร้อยก่อนที่จะเล่นเกม โดยการบ้านที่ครูให้มาจะหาเวลาทำที่โรงเรียนให้เสร็จ”

นอกจากนี้ผู้เล่นได้แบ่งเวลาในการเล่นกับการช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน ดังที่คุณคะนิงได้บอกถึงการแบ่งเวลาการเล่นว่า “ได้แบ่งเวลาเล่นเกมโดยจะทำการบ้านหรือธุระที่ผู้ปกครองสั่งทำให้เสร็จก่อน และจึงจะเล่นเกม” เช่นเดียวกับคุณกวีบอกว่า “แบ่งเวลาในการเล่นโดยหลังจากช่วยงานแม่” และคุณปิติ “จะใช้เวลาว่างในการเล่นเหมือนคนอื่น ๆ ซึ่งบางครั้งถ้าเล่นนานเกินไปก็จะถูกแม่ต่อว่าบ้าง พ่อบ้าง พอถูกต่อว่าก็จะเลิกเล่น” ส่วนเวลาในการเล่นในวันหยุดจะไม่แน่นอน ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ 1) ความต้องการที่จะเล่นเกม 2) เพื่อนที่ร่วมเล่นเกม 3) เรียนพิเศษ หรือมีธุระส่วนตัว

ในด้านการเรียน ผู้เล่นได้ยอมรับว่าการเล่นเกมนออนไลน์ได้ส่งผลเสียต่อการเรียน ดังที่ คุณสุนทร ยอมรับว่า “ส่งผลเรียนต่อการเรียนอย่างมาก เมื่อตอนเด็ก ๆ จะเรียนเก่งมาก พอหันมาเล่นเกมการเรียนก็ตกต่ำลงเรื่อย ๆ จนไม่สนใจเรียน” เช่นเดียวกับคุณปรีชาบอกว่าตนเอง “เล่นเกมจนผลการเรียนตกต่ำ จากเดิมเคยได้เกรดเฉลี่ย 2.50 ลดลงเหลือ 1.50” และคุณพิชิตบอกว่า “การเล่นส่งผลต่อการเรียนทำให้การเรียนตกต่ำ จากเกรดเฉลี่ย 2.53 เป็น 1.80 หลังจากนั้นก็ได้

ลดลง” ส่วน คุณขจรบอกว่า “หลังจากการเล่นเกมส์ได้ส่งผลเสียต่อการเรียนจาก 3 กว่า ลดลงหรือ 2 กว่า” ส่งผลให้ผู้ปกครองของผู้เล่นออกมากล่าวตักเตือน เนื่องจากผู้เล่นไม่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นได้

ส่วนผู้ปกครองนั้น ได้กล่าวตักเตือนผู้เล่นไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพ ด้านการช่วยเหลืองานบ้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการเรียนของผู้เล่นเอง ดังที่คุณดำรงได้เล่าว่า “โดนแม่ดุอยู่บ่อยครั้งที่ตนเองไม่ยอมทำการบ้าน และกิจวัตรประจำวัน” เช่นเดียวกับ คุณเสนาะ ว่า “บางครั้งจะได้รับการตักเตือนจากแม่บ้างโดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องการอ่านหนังสือ” ส่วนในด้านของสุขภาพ คุณพิชิตบอกว่า “ในบางครั้งพ่อก็บอกว่าให้เล่นน้อย ๆ หน่อย ไม่งั้นตาจะบอด” และถ้าผู้เล่นใช้เวลาในตอนกลางคืนเล่นมากเกินไปผู้ปกครองจะทำการตักเตือนทันที ดังที่คุณบัญชาบอกว่า “พ่อแม่ในบางครั้งก็มีการกล่าวตักเตือน พอเวลานั่งเล่นนาน ๆ พ่อก็บอกให้นอนได้แล้ว” แต่ก็มีผู้เล่นบางคนไม่ได้ปฏิบัติตามผู้ปกครองที่กล่าวตักเตือน ดังเช่น คุณมานะ บอกว่า “พ่อและแม่ก็ห้ามไม่ให้เล่นเพราะว่าคุณมานะเล่นเกินขีดจำกัด แต่ในบางครั้งก็ฟังบ้างไม่ฟังบ้าง พอโดนดุบางครั้งก็ไม่เล็ก”

จากนั้นผู้เล่นก็จะลดเวลาในการเล่นลงและมีผลต่อการเรียนโดยตรง ซึ่งผู้เล่นจะใช้วิธีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ เวลาเรียน และเวลาช่วยงานบ้าน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เล่นจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมส์ออนไลน์ดังที่คุณบัญชาบอกว่าตนเอง “แบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ตอนเย็นหลังเลิกเรียน ทำให้ไม่ส่งผลเสียต่อการเรียนแต่อย่างใด” เช่นเดียวกับคุณมานะบอกว่า “การเล่นเกมส์ไม่ได้ส่งผลต่อการเรียนแต่อย่างใด เพราะว่าได้แบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ทำให้การเรียนไม่ตก” นอกจากนี้คุณวีระได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “โดยจะแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ ทำให้ไม่ส่งผลเสียต่อการเรียน กลับเพิ่มขึ้นด้วย จาก 2.20 เป็น 2.47” ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนย่อมมีวิธีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์และการเรียนต่างกันออกไปดังเช่น คุณปริษา ได้เล่าว่าตนเอง “แบ่งเวลาโดยจะทำการบ้านให้เสร็จก่อนแล้วจึงจะเล่นเกมส์ ต่อมาเกรดก็กลับมาเหมือนเดิม หลังจากนั้นผู้ปกครองก็ไม่ได้ว่าอะไร”

ส่วนเรื่องของค่าใช้จ่ายในการซื้อชั่วโมงเล่นเกมส์นั้น ผู้เล่นจะเก็บจากค่าขนมประจำวันผู้ปกครองให้ ถ้าไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครอง ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะให้หรือซื้อให้เล่นเป็นปกติดังที่คุณดำรงบอกว่า “ส่วนในเรื่องค่าใช้จ่ายจะเก็บจากค่าขนม แต่ถ้าวันไหนไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครองเพิ่ม” เช่นเดียวกับคุณพิชิตบอกว่า “ในส่วนค่าบัตรนั้นก็จะขอแม่โดยแม่ก็จะให้อาทิตย์ละ 20 ชั่วโมง นอกนั้นก็เก็บเงินเองหรือขอพ่อ” และ คุณสมปอง บอกว่า “ในเรื่องค่าใช้จ่ายจะเก็บจากค่าขนม และขอผู้ปกครองบ้างในบางครั้ง เกี่ยวกับการเล่นเกมส์ก็มีค่าชั่วโมง ค่าบัตรเติมเงิน และค่า bot ที่จ้างร้านเกมส์ให้ โดยที่ตนเองไม่ต้องนั่งเล่นทุกวัน” ซึ่งคล้ายกับคุณขจรและคุณมานะ ส่วนผู้เล่นบางคนจะหาเงินจากการเล่นเกมส์เพื่อเป็นรายได้เพิ่มเติมจากค่าขนมและขอ

ผู้ปกครองดังนี้ คุณวีระบอกว่า “ขอพ่อและจากค่าขนม และบางครั้งก็ช่วยแม่ทำงานเพื่อแลกกับเงิน” เช่นเดียวกับคุณบัญชาเล่าเพิ่มเติมว่า “เรื่องค่าใช้จ่ายจะเก็บเงินจากค่าขนม แต่ในบางครั้งก็จะขอเงินจากพ่อและแม่ ซึ่งในบางครั้งก็ขาย item หรือรับเล่นเกม เพื่อแลกกับเงินจริง”

นอกจากการเล่นเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นยังได้ทำกิจกรรมอื่นกับเพื่อนอีกด้วย เช่น เล่นกีฬา ท่องเที่ยว ชมภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นจะเลือกประเภทของกิจกรรมที่ทำต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับกลุ่มเพื่อน และความต้องการของตนเอง ดังเช่น คุณเสนาะ เมื่อไม่ได้เล่นเกมจะทำกิจกรรมอื่น “จะท่องอินเทอร์เน็ต หรือไปเที่ยวกับเพื่อน เช่น รับประทานอาหาร เดินเที่ยว ดูหนัง เป็นต้น” เช่นเดียวกับ คุณสมปอง บอกว่า “หันมาทำกิจกรรมอื่นเช่น ไปเที่ยว ร้อยเพลง มากขึ้น” ส่วนคุณปิติ บอกว่า “วันไหนหนึ่งไม่ได้เล่นเกมก็ไม่เป็นไร และจะหันไปทำกิจกรรมอย่างอื่นแทน”

5.8 ประโยชน์ที่ได้รับ

ผู้เล่นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ นอกเหนือจากความสนุกสนานแล้ว ยังสามารถนำประสบการณ์จากการเล่นเกมไปใช้ในการเรียนได้ เช่น มาใช้ในงานศิลปะ การออกแบบ การเรียนคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น ดังที่ คุณสมชาย ให้ความคิดเห็นว่า “การเล่นเกมช่วยให้สามารถใช้ประสบการณ์ที่ได้ในการเล่นเกมนำมาใช้งานวิชาเรียนได้ เช่น การวาดรูป และการออกแบบงานศิลปะ ในวิชาต่าง ๆ ” เช่นเดียวกับ คุณเสนาะ บอกว่า “สามารถนำประสบการณ์ในการเล่นเกมนำมาใช้ในการทำกราฟิกในวิชาเรียน การออกแบบโดยใช้โปรแกรม 3 มิติ” ส่วนคุณวินัยบอกว่า “การเล่นเกมทำให้ตนเองได้รับความสนุกสนาน และสามารถนำมาใช้ในการเรียนที่ตนเองอยู่ได้ เช่น การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน” เช่นเดียวกับคุณสุนทร ครินชัย คุณวีระ และคุณคะนิง

ผู้เล่นยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมอีกว่าการเล่นเกมทำให้ตนเองได้ผ่อนคลาย ความเครียด แก้เหงา และใช้เป็นกิจกรรมยามว่าง ดังที่คุณดำรงบอกว่า “ได้รับความสนุกสนาน และทำให้ผ่อนคลายจากความเหงาและความเครียด” เช่นเดียวกับคุณปิติ “ได้รับความสนุกสนานผ่อนคลาย อีกทั้งยังได้เพื่อนใหม่และได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์” ส่วนคุณปริษา เห็นว่า “การเล่นเกมทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น สามารถทำเป็นงานอดิเรกได้ ซึ่งดีกว่าไปติดยาเสพติดและเล่นการพนัน”

นอกจากนี้ผู้เล่นยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมอีก ดังเช่นคุณมานะ บอกว่า “ได้ความรู้จากการใช้โปรแกรมแต่ไม่ของบอ ก เช่นการเขียนโปรแกรมที่สามารถเล่นเกมแบบวิธีลัด (โกงเกม)” เช่นเดียวกับ คุณพิชิต บอกว่า “ได้เพื่อนเยอะขึ้น และสามารถเช็ดบอทเป็น” ส่วนคุณ

ปัญญาบอกว่า “คิดว่าตนเองได้ไหวพริบปฏิภาณในการเอาตัวรอดจากสังคมออนไลน์” คุณจารึกบอกว่า “การเล่นเกมนอกจากจะช่วยให้เกิดความสนุกสนานแล้วยังจะได้ความรู้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการเรียนได้หลายเรื่องเช่น การนำเสนองาน การออกแบบ เป็นต้น” ส่วนคุณสมปองนอกจากจะได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกมแล้วยังได้ “ทดลองความเป็นผู้นำสมาคม ซึ่งจะต้องคอยช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม”

สรุป

พฤติกรรมการเล่นเกม ผู้เล่นเกมที่จะเล่นเกมออนไลน์เพราะ 1) เพื่อนแนะนำให้เล่น 2) เริ่มเล่นเกมด้วยตนเอง เพราะคิดว่าสนุก 3) ตามกระแสนิยม 4) ว่างไม่มีอะไรทำ 5) ต้องการทดลองเล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในเวลาว่างหลังเลิกเรียน หรือวันหยุด ซึ่งอาจจะทำการบ้านก่อน แต่ผู้เล่นบางคนเลือกที่จะทำการบ้านในเวลาอื่น เช่น ในเวลาเรียน และผู้เล่นส่วนใหญ่จะเล่นเกมทุกวัน ส่วนในวันหยุดผู้เล่นจะใช้เวลาเล่นมากขึ้น 3-5 เท่า และเล่นเกมกับเพื่อน แต่มีบางคนตนเองจะเล่นคนเดียว ซึ่งคาดหวังว่าจะเข้าไปเจอเพื่อนในเกมออนไลน์ อีกทั้งผู้เล่นไม่ได้ตั้งความหวังไว้ว่าตนเองจะต้องเล่นทุกวัน ซึ่งถ้าวันไหนไม่ได้เล่นจะชวนเพื่อนหากิจกรรมอื่น ๆ ทำ เช่น ท่องอินเทอร์เน็ต อ่านหนังสือ ออกกำลังกาย เล่นกีฬา เป็นต้น

บทบาทตัวละคร ผู้เล่นจะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย ซึ่งผู้เล่นให้เหตุผลการเลือกตัวละครได้ดังนี้ คือ 1) ตัวละครเก่ง เช่น โจมตีรุนแรง , รวดเร็ว และพัฒนาความสามารถได้เร็ว 2) มี item ให้เล่นมาก ๆ 3) มีความจำเป็นต้องการจริงชีวิต เช่น พ่อค้า 4) เวลาใช้เวทย์ตัวละครที่ใช้นั้นจะต้องดูน่าสนใจ 5) สามารถใช้วิธีการเล่นแบบลัดได้ (ปล่อย bot)

การสื่อสาร การตั้งชื่อผู้เล่น ได้มีเหตุผลในการตั้งชื่อนั้นแตกต่างกันออกไป เช่น 1) คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย 2) ตามสมัยนิยม 3) ให้เกิดความน่ารัก 4) เป็นที่สนใจของผู้อื่น ซึ่งจะใช้ประสบการณ์ซึ่งอาจจะตั้งชื่อตามแบบการ์ตูนญี่ปุ่น หรือใช้ชื่อเล่นของตนเองเป็นส่วนประกอบในชื่อที่ตั้ง

ส่วนการพูดคุยระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมออนไลน์แล้วยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้ 2 วิธีการด้วยกัน คือ 1) แบบทั่วไป 2) แบบส่วนตัวหรือเฉพาะกลุ่ม โดยเนื้อหาในการพูดคุยกันนั้น ได้แยกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. เรื่องวิธีการเล่นเกมหรือเนื้อหาเกี่ยวกับเกม
2. เรื่องการท้าทายกับผู้เล่นที่รู้จัก โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นใช้คำพูดในการท้าทายกัน

มีลักษณะเหมือนกับการเจอกันแบบเผชิญหน้า

3. เรื่องการเรียนผู้เล่นจะพูดคุยกับเพื่อนที่สนิทหรือเรียนห้องเดียวกัน

ด้านการรวมกลุ่ม ผู้เล่นเกมออนไลน์จะเป็นสมาชิกอยู่ในสมาคม (guild) หรือไม่ เป็นสมาชิกก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคน ที่ผู้เล่นเกมเองได้จัดตั้งขึ้นมาโดย หัวหน้าสมาคมจะกำหนดชื่อของสมาคม ส่วนเหตุผลที่让玩家ได้อยู่ในสมาคมนั้นพอสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อนที่รู้จักชวนเข้าไปเป็นสมาชิก
2. ผู้เล่นในสมาคมมีความสามารถระดับสูง
3. การร่วมกับสมาชิกร่วมกันจัดศัตรู หรือต้องการแบ่งค่าประสบการณ์กัน
4. ทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ความสนใจ

นอกจากนี้ผู้เล่นยังให้เหตุผลที่ไม่ได้เข้าเป็นสมาชิกในสมาคม ว่า ผู้เล่นอยู่กับเพื่อนในห้องเรียนและเพื่อนที่รู้จักในเกมอยู่แล้ว และผู้เล่นบางคนไม่มีเวลาที่จะเล่นเกมเป็นประจำ เป็นต้น

ด้านความบันเทิง พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกมออนไลน์แต่มีเพียงผู้เล่นบางคนที่ทำให้ข้อมูลต่างออกไป เช่น ได้รับความสนใจ ความเพลิดเพลิน เหมือนกับอยู่ในโลกของตนเองสามารถทำอะไรก็ได้ นอกจากนี้ผู้เล่นยังให้เหตุผลที่ได้รับความสนุกสนานว่า 1) ตอนที่ต่อสู้กับคนอื่นหรือกับศัตรูในเกม ถ้าแพ้ก็จะเอาคืน 2) เวลาทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม 3) พุดคุยกับเพื่อนที่เจอกันในเกมออนไลน์

ด้านปัญหาและการแก้ปัญหา ผู้เล่นส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นเกมเมื่อทำการบ้านเสร็จ หรือยามว่างจากงาน โดยส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 2-4 ชั่วโมง ตั้งแต่ 18.00-21.00 น. ส่วนเวลาในการเล่นในวันหยุดจะไม่แน่นอน ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ 1) ความต้องการที่จะเล่นเกม 2) เพื่อนที่ร่วมเล่นเกม 3) เรียนพิเศษ หรือมีธุระส่วนตัว

ผู้เล่นได้ยอมรับว่าการเล่นเกมออนไลน์ได้ส่งผลเสียต่อการเรียน และทำให้ผู้ปกครองของผู้เล่นออกมากล่าวตักเตือน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะกล่าวตักเตือนในเรื่องการเรียน ด้านสุขภาพ ด้านการช่วยเหลืองานบ้าน จากนั้นผู้เล่นก็จะลดเวลาในการเล่นลง และจะแบ่งเวลาในการเล่น เกม เวลาเรียน และเวลาช่วยเหลืองานบ้าน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เล่นจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนออนไลน์

อีกทั้งผู้เล่นจะเก็บจากค่าขนมประจำวันให้ผู้ปกครองให้ ถ้าไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครองเพิ่มเติม ส่วนเวลาที่ไม่เล่นเกมผู้เล่นจะชวนเพื่อนไปทำกิจกรรมอื่น เช่น เล่นกีฬา ท่องเที่ยว ชมภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นจะเลือกประเภทของกิจกรรมที่ทำจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับกลุ่มเพื่อน และความต้องการของตนเอง

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้เล่นส่วนใหญ่ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด แก่เหงา ใช้เป็นกิจกรรมยามว่าง เขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ และได้นำประสบการณ์จากการเล่นเกมไปใช้ในการเรียนได้ เช่นมาใช้ในการงานศิลปะ การออกแบบ การเรียนคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต จากการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น

นอกจากนี้ผู้เล่นยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมอีกว่าการเล่นเกมทำให้ตนเองได้ไหวพริบปฏิภาณในการเอาตัวรอดจากสังคมออนไลน์ และทดลองความเป็นผู้นำสมาคม ซึ่งจะต้องคอยช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม เป็นต้น

วิจารณ์ผลการวิจัย

พฤติกรรมการจัดการตัวตน

ผู้เล่นได้เล่นเกมครั้งแรกเพราะว่าเพื่อนแนะนำให้เล่นครั้งแรก จากนั้นทดลองเล่นแล้วเกิดความสุข โดยจะเล่นเกมกับเพื่อนไม่ว่าจะเรียนอยู่ในห้องเดียวกัน หรือที่รู้จักกันผ่านทางเกมออนไลน์ ซึ่งการที่ได้มีเพื่อนเล่น จะทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเกมออนไลน์นั้นเป็นเกมที่เน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจัง โดยผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพ รวมกลุ่มกับเพื่อนทำการต่อสู้กับศัตรู หรือพบปะพูดคุยกันเสมือนสังคมหนึ่งซึ่งอยู่บนโลกออนไลน์ อีกทั้งการดำรงชีวิตอยู่ในโลกของเกมออนไลน์จะต้องมีความแข็งแกร่ง ดังนั้นผู้เล่นจะต้องปราบปิศาจเพื่อที่จะได้ ค่าประสบการณ์ เวทย์มนต์ การใช้อาวุธ การป้องกันตัว ความว่องไว เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถแต่งตัวให้ตัวละครของตนเองได้ไม่ว่าจะเป็น เสื้อผ้า หมวก สัตว์เลี้ยง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ผู้เล่นจะต้องหาซื้อตามตลาดภายในเกมออนไลน์ ส่วนราคาจะขึ้นอยู่กับความต้องการในตลาด และความยากง่ายในการหา โดยจะอยู่ตามเมืองต่าง ๆ ของเกม สิ่งเหล่านี้จะมีการปรับปรุงพัฒนาอยู่ตลอดเวลาและมีการจูงใจไม่ให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นิริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า เกม ragnarok online ประสบความสำเร็จ เพราะเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (hp) พลังเวทย์มนต์ (sp) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (exp) ค่าประสบการณ์นี้ ผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้า และความสามารถต่าง ๆ ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาในการสร้างประสบการณ์ที่ยาวนาน ยิ่งระดับสูงเท่าไรก็จะเปลี่ยนระดับได้ยากขึ้น เจตนาของเกมที่ไม่ให้ผู้เล่นสามารถฆ่าหัวหน้าได้ด้วยตัวคนเดียว แม้จะรวมกลุ่มกันก็จะสู้ได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งเมื่อหัวหน้าตายก็จะฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้เกิดความท้าทายที่จะต่อสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น เกม ragnarok online จึงต้องการ

ปรับปรุงอยู่เรื่อย ๆ ซึ่งสิ่งที่จะล่อใจให้เล่นต่อไปคือ รูปแบบการต่อสู้กิจกรรมพิเศษแบบใหม่ ๆ ตลอดเวลา

ส่วนเวลาในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมทุกวันโดยจะใช้เวลาวางหลังเลิกเรียน ซึ่งอาจจะทำการบ้านก่อน แต่มีบางคนก็จะใช้เวลาที่โรงเรียนในการทำการบ้านประมาณ 2-3 ชั่วโมง ส่วนวันหยุดก็จะเล่นมากขึ้น 3-5 เท่าเมื่อเปรียบเทียบกับวันที่จะต้องไปเรียนหนังสือ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวณดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า ผู้เล่นสามารถจัดแบ่งเวลาในการเล่นได้ โดยจะใช้เวลาในการเล่นเมื่อทำการบ้านเสร็จ หรือยามว่างจากงาน โดยส่วนใหญ่วันที่มีการเรียนคือ ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์จะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 2-4 ชั่วโมง ตั้งแต่ 18.01 - 21.00 น. และถ้าเป็นวันหยุดจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 3-10 ชั่วโมง

อีกทั้งผู้เล่นไม่ได้ตั้งความหวังไว้ว่าตนเองจะต้องเล่นทุกวัน ซึ่งถ้าวันไหนไม่ได้เล่นจะชวนเพื่อนหากิจกรรมอื่น ๆ ทำ เช่น ท่องอินเทอร์เน็ต ท่องเที่ยว ออกกำลังกาย เล่นกีฬา เป็นต้น เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นอายุโดยเฉลี่ยประมาณ 14 ปี ซึ่งเด็กวัยนี้จะมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบตามเพื่อนหรือกลุ่มสังคม เช่น แฟชั่น เพศ ความทันสมัย เป็นต้น และจะมีความอยากรู้อยากเห็นทดลองสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่ทำให้ตนเองได้แสดงออก เช่น ด้านกีฬา ท่องเที่ยวตามห้างสรรพสินค้าต่าง ๆ ถ้ากลุ่มเพื่อนของตนเองมีกระแสความนิยมหรือแนวโน้มที่จะไม่เล่นเกมก็จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสนี้จะเล่นเกมน้อยลง แต่ถ้าผู้เล่นมีเพื่อนที่มีความนิยมเล่นเกมออนไลน์จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะเล่นเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

บทบาทตัวละคร

ผู้เล่นจะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย และจะเลือกตัวที่ชื่นชอบได้แก่ ตัวละครเก่ง เช่น โจมตีรุนแรง รวดเร็ว และพัฒนาความสามารถได้เร็ว ความจำเป็นต้องดำรงชีวิต เช่น มี item ให้เล่นมาก ๆ และเวลาใช้เวทย์ตัวละครที่ใช้นั้นจะต้องดูน่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาชีพพ่อค้า ซึ่งกลุ่มตัวอย่างกล่าวว่าอาชีพพ่อค้าเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในโลกของเกมออนไลน์ เพราะว่าจะต้องมีการซื้อขาย แลกเปลี่ยน item และอาวุธที่จำเป็นในการต่อสู้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าโลกเสมือนจริงยังได้จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยม ซึ่งผู้คนให้ความนิยมในการบริโภควัตถุเป็นสำคัญทำให้ผู้เล่นเคลิบเคลิ้มอยู่ในโลกแห่งความฝันบนฐานแห่งความจริงที่เกิดขึ้น และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาานิยมเล่นมากที่สุดคือ เกมประเภทวางแผนกลยุทธ์ และสวมบทบาท ดังคำกล่าวของ นิธิศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) ความเป็นจุดเด่นของแต่ละบุคคลก็เห็นชัด รวมกับสังคมแบบออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเสมือนอยู่

ในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้า และความสามารถต่าง ๆ ได้ การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาด และกลุ่มการต่อสู้ ซึ่งมีมากมายหลายร้อยชนิดทำให้การต่อสู้ไม่มีจุดจบ ซึ่งบริษัทเอเซียซอฟท์คอร์ปอเรชั่น ผู้นำเข้าเกมออนไลน์กล่าวว่าเกม ragnarok Online เป็นเกม RPG ออนไลน์ Multiplayer ขนาดใหญ่ โดยใช้ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติ พื้นหลัง (ฉาก) แบบ 3 มิติ และเสียงดนตรีประกอบที่หลากหลาย การใช้พีเจอาร์ในหน้าต่างอินเตอร์เฟซของเกมสามารถใช้เมาส์เลือก และผู้เล่นยังสามารถปรับแต่งพีเจอาร์ส่วนใหญ่ในเกมเพื่อให้เล่นเกมได้ดีขึ้นอีกด้วย ส่วนเนื้อเรื่องออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน โดยเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม และเมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องของเกมจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น นอกจากนี้สิ่งที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ได้นั้น ผู้เล่นจะเลือกตัวละครที่เป็นพ่อค้าควบคู่ไปด้วย เพราะว่าอาชีพพ่อค้าจะช่วยให้การหาเงินเพื่อซื้อ หรือแลกเปลี่ยน item ที่มีความต้องการสูง อีกทั้งยังสามารถรู้ราคาซื้อ-ขาย item ในท้องตลาด ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์จะต้องหาซื้อหรือแลกเปลี่ยน item กับผู้เล่นคนอื่นตลอดเวลา

การสื่อสาร

ผู้เล่นจะการตั้งชื่อตัวละครของตนเองได้แก่ โดราเอมอน นินจา หนูนิคเป็นต้น โดยผู้เล่นให้เหตุผลในการตั้งชื่อตัวละครว่า คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย ให้เกิดความน่ารัก เป็นที่สนใจของผู้อื่น เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถที่จะสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้ ดังนั้นผู้เล่นจะต้องตั้งชื่อเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของตนเอง และโน้มน้าวให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาพูดคุยหรือจดจำตนเองได้ อีกทั้งยังถือว่าเป็นภาพพจน์ และเสริมความเด่นให้กับตัวละครของตนเองอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วันเฉลิม สาระไชย (2544: บทคัดย่อ) พบว่า วัยรุ่นแสดงออกถึงความเป็นตัวตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยการใช้ชื่อที่โดดเด่น ประโยคที่โน้มน้าวความสนใจ สัญลักษณ์ คำพูด หรือกิริยาท่าทางต่าง ๆ ผ่านตัวอักษรสื่อภายใต้ห้องสมาชิกไปยังสมาชิก การแสดงตัวตนของวัยรุ่นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้แต่ละคนจะมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป

ส่วนการพูดคุยระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมออนไลน์แล้วยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้ 2 แบบด้วยกัน คือ 1) แบบทั่วไป 2) แบบส่วนตัวหรือเฉพาะกลุ่ม โดยผู้เล่นจะการใช้การสื่อสารทั้ง 2 แบบ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาในการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ส่วนใหญ่เป็นเรื่อง วิธีการเล่นเกมที่ตนเองสนใจ เช่น ราคาของ item ในตลาดเกม การแบ่งค่าประสบการณ์ อาจมีการทักทายเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นที่รู้จัก และข้อมูลการเรียนรู้ เช่น เรื่องการนัดหมายเวลาเรียน การบ้านที่ได้รับ ผลคะแนน ทั้งนี้ผู้เล่นจะการใช้การสื่อสารแบบทั่วไปในกรณีที่สอบถามข้อมูลที่ตนเอง

ต้องการ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกระดานข่าว หรือต้องการที่จะทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ที่เล่นเกมอยู่ ส่วนการพูดคุยแบบส่วนตัวนั้น ผู้เล่นจะใช้ในกรณีพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันอยู่แล้วเสมือนการพูดคุยกัน ต่อหน้า ซึ่งการสื่อสารทั้งสองแบบนี้ จะมีอิสระในการสื่อสารอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นทุกคนสามารถที่จะเขียนข้อความอย่างไรก็ได้ อาจจะมีคำพูดที่ใส่อารมณ์ของผู้เล่นไปด้วยเสมือนการสื่อสารในโลกแห่งความจริง ทั้งนี้จะต้องไม่ขัดกับกฎกติกาของเกมออนไลน์ที่กำหนดไว้เกี่ยวกับเนื้อหาในการพูดคุย ได้แก่ ไม่สื่อสารกันด้วยการคำพูดที่ไม่สุภาพ ไม่กล่าวหาหรือว่าร้ายผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนิสา ทดลา (2542) พบว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปทั้งในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระเสรีเพราะในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปแบบประโยคใหม่ ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ และ Rafaeli & Sudweek ได้กล่าวว่าการสื่อสารที่ผ่านคอมพิวเตอร์ รูปแบบการสื่อสารจึงเป็นการอ่าน-เขียน ซึ่งการแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางสังคมแล้วไม่ต่างกับการสื่อสารด้วยการฟัง-พูด ซึ่งกระบวนการปฏิสัมพันธ์จะนำไปสู่ความสามารถทางสังคม ความผูกพันกันทางสังคม และก่อให้เกิดการจัดตั้งสมาคมต่าง ๆ ขึ้น (พีระพล, 2542: 17-18)

การรวมกลุ่ม

ผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีการจัดตั้งสมาคมโดยให้ผู้เล่นที่มีความสนใจร่วมกันเป็นสมาชิกในสมาคม ซึ่งแต่ละสมาคมจะมีสมาชิกอยู่ประมาณ 10 คน โดยสมาคมที่ตั้งขึ้นนั้นจะจัดตั้งโดยเพื่อนที่เรียนอยู่ที่โรงเรียนเดียวกัน หรือจะเป็นผู้เล่นที่รู้จักกันส่วนใหญ่อยู่แล้ว นอกจากนี้ยังช่วยให้การดำรงชีวิตในเกมออนไลน์ยาวนานและมีความสามารถสูงขึ้นด้วย ซึ่งสมาชิกจะร่วมกันกำจัดศัตรู เพื่อแบ่งค่าประสบการณ์หรือเงินที่ได้ เนื่องจากเป็นวิธีการเล่นเกมออนไลน์ที่จะให้ผู้เล่นได้มีรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งการรวมกลุ่มนั้นไม่สอดคล้องกับผลการวิจัย ญาณดา ศรีชัย (2547) ที่กล่าวว่ากลุ่มคนที่รวมกลุ่มกันตามวัตถุประสงค์ของอาชีพ เช่น กลุ่มอาชีพ พ่อค้าแม่ค้าจะครอบครองพื้นที่ตามตัวเมืองเพื่อใช้เป็นแหล่งในการค้าขาย กลุ่มนักต่อสู้ต่าง ๆ เช่นอาชีพนักดาบเข้าครอบครองพื้นที่ในท่อน้ำทิ้ง เพื่อใช้พลังงานของคนในการหารายได้

ด้วยโลกของเกมออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถทำอะไรก็ได้ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น การฆ่าศัตรู หรือต่อสู้กับผู้เล่นเสมือนกับการได้ผจญภัยในอีกโลกหนึ่ง โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นร่วมทำกับสมาชิกในสมาคมมากที่สุดคือ ร่วมกับสมาชิก กำจัดศัตรูหรือทำการ

ต่อสู้ระหว่างสมาคม เพราะได้รับความสนุก สะใจ เมื่อสมาคมของตนเองได้รับชัยชนะ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าเกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาในการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด การแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวตนจริง เช่นเดียวกับ Anderson et al. (2000) กล่าวว่าผู้เล่นนี้ถือว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่เล่นแล้วต้องการที่จะเล่นอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เฉพาะอย่างยิ่งบรรดาวัยรุ่นที่เป็นเพศชาย ทั้งนี้ไม่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุนิสา ทดลา (2542) พบว่า การไม่รู้จักรู้สึกสื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศ การสร้างจินตนาการ เป็นต้น

นอกจากผู้เล่นจะร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนในเกมออนไลน์แล้ว การวิจัยนี้ยังพบอีกว่า ผู้เล่นบางคนที่มีเวลาว่างและไม่ได้เล่นเกมจะไปร่วมทำกิจกรรมอื่นกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านเกมออนไลน์ เช่น ท่องเที่ยว เล่นกีฬา สอบถามเรื่องเรียน ไปเที่ยวบ้านเพื่อน เป็นต้น

ความบันเทิง

ความบันเทิงที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ความพึงพอใจ และความสะใจหลังได้รับชัยชนะจากการต่อสู้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิต โพลล์ (2546) พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 43.62 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ด้วยเหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย และผลการวิจัยของ นิธิศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า การเล่นเกมส่งผลให้เกิดการผ่อนคลาย และยังพบอีกว่านักศึกษาใช้เวลาที่ว่างจากการทำกิจกรรม เลือกที่จะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนี้อีกเพื่อการพักผ่อน อาจเป็นทางเลือกหนึ่งในการใช้เวลาว่างของนักศึกษา แม้ว่านักศึกษาบางคนจะมีการใช้เวลากับการเล่นเกมมากเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบที่แตกต่างของนักศึกษาแต่ละคน

นอกจากนี้ผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานจากการพูดคุยกับเพื่อนไปพร้อม ๆ กับการเล่นเกม อีกทั้งความพิเศษขึ้นจากโปรแกรมกราฟิกในเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นใช้เวทียมนต์ การต่อสู้ระหว่างตัวละคร

ปัญหาและการแก้ปัญหา

ผู้เล่นยอมรับว่าการเล่นเกมนี้อาจส่งผลต่อการเรียนบ้างทำให้ผลการเรียนตกต่ำจากเดิม เนื่องจากผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะใช้เวลาช่วง 18.01 - 21.00 น. และในแต่ละครั้งจะใช้

เวลาประมาณ 1-5 ชั่วโมง หรือมากกว่า ทำให้ผู้เล่นเองไม่มีเวลาในการทำการบ้านและอ่านหนังสือ อีกทั้งถ้าเล่นเป็นเวลานานมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เล่นติดเกมอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า ถ้าผู้เล่นยิ่งติดเกมมากขึ้น ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ และกลุ่มตัวอย่างจะแก้ไขโดยลดเวลาในการเล่นลงจากเดิม ส่วนบางคนจะหากิจกรรมอย่างอื่นทำแทน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะมีความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น อีกทั้งเด็กนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนได้ดีกว่าเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิว อินเทอร์เน็ท แอนด์ อเมริกัน ไลฟ์ โปรเจกต์ พบว่า การเล่นเกมนไม่ได้มีผลกระทบอะไรต่อการเรียนจริง ๆ ถ้ามีการจัดการเวลาเล่นที่ดี และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพร (2547) พบว่าการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อาจไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหากนักเรียนมีการบริหารจัดการเวลาที่ดี ว่าเมื่อไหร่ควรดูหนังสือหรือทำการบ้านและกำหนดเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการเล่นเกมนในวันหยุดมากกว่าวันที่จะต้องไปโรงเรียน การเล่นเกมในแต่ละวันยังขึ้นอยู่กับ ความต้องการที่จะเล่นเกม เพื่อนที่ร่วมเล่นเกม และมีธุระส่วนตัวหรือต้องไปเรียนพิเศษ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าแต่ผู้เล่นสามารถควบคุมตนเองและรู้จักการยับยั้งชั่งใจเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น

ในเรื่องของค่าใช้จ่ายในการซื้อชั่วโมงเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะเก็บจากค่าขนมประจำวันผู้ปกครองให้ ถ้าไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครอง ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะให้หรือซื้อให้เล่นเนื่องจากผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว และมีฐานะค่อนข้างมั่นคง จึงสามารถจ่ายเงินค่าเล่นเกมให้แก่ผู้เล่นได้ เช่น ค่าบัตรเติมเงินเล่นเกม ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ยอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติด เสียเงินเสียทอง

ประโยชน์ที่ได้รับ

ส่วนประเด็นในเรื่องประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมในครั้งนี้ พบว่า การเล่นเกมนได้รับประโยชน์ในเรื่องต่าง ๆ เช่น ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนหนังสือ ได้นำประสบการณ์จากการเล่นเกมมาใช้ในงานศิลปะ และการออกแบบ เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในขณะที่มีการลงโปรแกรมเพิ่มเติมในการเล่นเกมน จากการหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต การพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า ผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือแก้เหงา และสอดคล้องกับผลการสำรวจของเอแบคโพลล์ (2548) ผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือแก้เหงา และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่า

นอกจากนี้ผู้เล่นยังมีทักษะที่ดีต่อเกมเนื่องจากเกมช่วยในการฝึกทักษะชีวิตซึ่งสามารถนำไปใช้ใน
 โลกจริงได้ ได้แก่ ทักษะการปฏิเสธการร้องขอเพื่อให้ตนมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนให้ยาวนานที่สุด
 ทักษะการซื้อขายสินค้า การเจรจาต่อรองราคาสินค้าโดยกระบวนการในการพูดจา (สัญญา) โน้ม
 น้าวใจเพื่อบรรลุในสิ่งที่ตนต้องการ ส่วนความคิดเห็นของคุณปรึกษาเห็นว่า “การเล่นเกมนำให้ได้
 รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น สามารถทำเป็นงานอดิเรกได้ ซึ่งดีกว่าไปติดยาเสพติดและเล่นการพนัน”
 สอดคล้องกับคำกล่าวของ สุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์ (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าว
 ว่า เกมอาจมีส่วนช่วยในเรื่องลดปัญหาเด็กที่ติดสิ่งมอมเมาอื่น ๆ เช่น คลับ บาร์ ยาเสพติด เป็นต้น

