



247157



บัญชีที่มีผลต่อการคิดเกณฑ์ประเมินผลงาน  
ในกรุงเทพมหานคร

ธนภูมิ สดุกี

วิทยานิพนธ์เสนอต่อมหาวิทยาลัยรามคำแหง  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน)  
ปีการศึกษา 2554

๐๐๐๒๕๒๓๒๘

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



247157

ปัจจัยที่มีผลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของประชาชน  
ในกรุงเทพมหานคร



ธนภูมิ สดุดี

วิทยานิพนธ์เสนอต่อมหาวิทยาลัยรามคำแหง  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน)

ปีการศึกษา ๒๕๕๔

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

FACTORS AFFECTING THE ADDICTION TO COMPUTER GAMES  
OF RESIDENTS IN BANGKOK METROPOLIS

THANAPUM SADUDEE

A THESIS PRESENTED TO RAMKHAMHAENG UNIVERSITY  
IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS  
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS  
(MASS COMMUNICATION TECHNOLOGY)

2011

COPYRIGHTED BY RAMKHAMHAENG UNIVERSITY

ชื่อผู้เขียน นายธนภูมิ สดุดี  
สาขาวิชา เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

รองศาสตราจารย์วัฒนา พุทธาธุรานนท์                                  ประธานกรรมการ  
รองศาสตราจารย์บำรุง สุขพรรณ  
อาจารย์สมภพ ไโรจน์พันธ์

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิมล พพิพิธ)

.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. วิญญู สุวรรณเพิ่ม)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์วัฒนา พุฒาภิธานนท์)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์บำรุง สุขพรรณ)

.....กรรมการ  
(อาจารย์สมภพ โรจนพันธ์)

## บทคัดย่อ

|                       |                                                |
|-----------------------|------------------------------------------------|
| ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ | ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของประชาชน |
|                       | ในกรุงเทพมหานคร                                |
| ชื่อผู้เขียน          | นายชนภูมิ สดุดี                                |
| ชื่อปริญญา            | ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต                             |
| สาขาวิชา              | เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน                          |
| ปีการศึกษา            | 2554                                           |

## คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์วัฒนา พุฒาณกุลรานนท์ ประธานกรรมการ
2. รองศาสตราจารย์บำรุง สุขพรรณ
3. อาจารย์สมภพ โรจนพันธ์

247157

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (1) เพื่อศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมของ  
ประชาชนที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ (2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรับสื่อต่าง ๆ  
ของประชาชนที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ (3) เพื่อศึกษาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์  
ที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ (4) เพื่อศึกษาประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์  
ขอบเขตของการวิจัย ศึกษาจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง อายุ 15-40 ปี จำนวน 400 คน  
ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการจับฉลาก จำนวน 4 เขต คือ เขตดินแดง เขตราชเทวี  
เขตบางกะปิ และเขตห้วยขวาง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่  
แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ  
ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ  $t$  test การวิเคราะห์ความแปรปรวนจำแนกทางเดียว  
(one-way ANOVA) และการเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ (multiple comparison) ด้วยวิธี  
LSD ในกรณีที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

247157

1. ลักษณะประชากรของผู้มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ส่วนใหญ่ ผู้ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว จะมีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด ในขณะที่ เพศ อายุ การศึกษา และระดับรายได้ของครอบครัวต่อเดือน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

2. พฤติกรรมการรับสื่อของประชาชน พบว่า ระยะเวลาในการรับสื่อเกม หรือการเล่นเกม การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรก การพบเห็นสื่อโฆษณา การติดตามข่าวสารจากสื่อที่ต่างกัน ระยะเวลาในการติดตามข่าวสาร ลักษณะในการติดตามข่าวสาร ลักษณะในการติดตามข่าวสารอื่น ๆ วัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ จะมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่ จะใช้เวลาในการเล่นเกมตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป และมีการติดตามข่าวสารจากสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ต ตามลำดับ และใช้เวลาในการติดตามข่าวสาร 20-30 นาที เนื้อหาข่าวสารที่ติดตามส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาของเกมที่กำลังพัฒนาหรือกำลังจะวางจำหน่าย และอ่านบทวิจารณ์หรือการให้คะแนนเกมที่วางจำหน่ายแล้ว

3. เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ เนื้อหาของภาพ เนื้อหาของเสียงประกอบ เนื้อหาของตัวละคร การดำเนินเรื่อง เนื้อหาของฉาก เนื้อหาที่นำเสนอหรือการจำแนกประเภทของเกม มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ และพบว่า นอกจากเนื้อหาพื้นฐานของเกมคอมพิวเตอร์ เช่น เนื้อหาของตัวละคร เนื้อหาของฉาก ที่ยังคงมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แล้วยังมีเนื้อเรื่องของเกมที่เริ่มทวีความสำคัญต่อการเลือกเล่นและการติดเกมมากขึ้นเกมที่เป็นที่นิยมส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่องและการเขียนบทมากขึ้น

4. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ ทักษะด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ ประโยชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ ประโยชน์ทางด้านสังคม ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

247157

ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมมากที่สุด พบว่า เป็นประโยชน์ในการออกกำลังกาย  
ซึ่งมากกว่าประโยชน์ในการฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ ประโยชน์ในด้าน  
ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และประโยชน์ในการพักผ่อน คลายเครียด

## ABSTRACT

Thesis Title                      Factors Affecting the Addiction to Computer Games  
                                         of Residents in Bangkok Metropolis

Student's Name                Mr. Thanapum Sadudee

Degree Sought                Master of Arts

Field of Study                 Mass Communication Technology

Academic Year                2011

### Advisory Committee

1. Assoc. Prof. Wattana Bhuddhangkuranont                      Chairperson
2. Assoc. Prof. Bumrung Sukpan
3. Mr. Sompop Rochanaphan

247157

In this thesis, the researcher delineates (1) the demographical characteristics and behaviors of selected residents of Bangkok Metropolis which have affects on their computer game addiction. Furthermore, the researcher examines (2) exposure behaviors of these residents to certain media insofar as they affect computer-game addiction. In addition, the researcher considers (3) the affects of the contents of computer games on those addicted to computer games. Finally, the researcher examines (4) the perceived benefits gained from playing computer games.

In regard to the scope of the study, as a sample population, the researcher studied 400 subjects between the ages of fifteen and forty who resided in the

Bangkok Metropolitan area. These subjects were selected by the method of drawing lots in four districts, *viz.*, Din Daeng, Ratchathewi, Bang Kapi, and Huai Khwang. The instrument of research for collecting data was a questionnaire.

Using techniques of descriptive statistics, the researcher analyzed the data collected in terms of frequency distribution, percentage, mean and standard deviation. The *t* test and one-way analysis of variance (ANOVA) techniques were also employed by the researcher. In cases in which differences were found at a statistically significant level, the researcher utilized the Least Significant Difference (LSD) multiple comparison method.

1. In regard to the demographical characteristics of those addicted to computer games, it was found that most of the subjects under study who owned their own businesses were those most frequently addicted to computer games. The demographical characteristics of gender, age, educational level, and the level of monthly familial income did not affect computer-game addiction behaviors.

2. Concerning the exposure to media behaviors of the residents under study, it was found that the period of time elapsed since first exposed to computer game media or computer game playing; having knowledge of computer games for the first time; seeing advertisement media; follow ups on information obtained from different media; the period of time spent in following up on information; the characteristics of following up on information; the characteristics of following up on other types of information; and the objectives in accessing websites related to computer games affected

differences in computer-game addiction behaviors. Most of those studied spent four hours or more per session in playing computer games. They followed up on information from radio and television and the Internet, respectively. They spent twenty to thirty minutes in following up on information. Most of the contents they followed up on pertained to the contents of computer games being developed or soon to be placed on sale. They read critiques of games for sale in addition to rating scores for them.

3. In regard to the contents of computer games, it was found that the contents of computer games, the contents of illustrations with sound accompaniments, the contents of characters, the plot, the contents of scenes, the contents presented or the classifications of game types affected the behaviors of those addicted to computer games. It was also found that besides the basic contents of computer games, such as the contents of characters and the contents of scenes that affected the behaviors of those addicted to computer games, there was also the story presented in games that began to be important in deciding which game would be selected for playing and so this factor augmented game addiction. The most preferred games were those to which players paid greater heed to the story and the written script.

4. The researcher found that the perceived benefits gained from playing computer games were the skills developed in the course of playing computer games, emotional benefits, social benefits, and knowledge obtained while playing computer games. These perceived benefits affected computer-game addiction behaviors. The perceived benefits that were believed to be more

247157

beneficial than honing computer game skills were enhanced concentration, more developed astuteness, being entertained and experiencing enjoyment, and being able to relax and have stress relieved.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ก็ด้วยความเมตตากรุณาเป็นอย่างสูงจาก  
รองศาสตราจารย์ ดร. วิษณุ สุวรรณเพิ่ม ที่คอยตรวจทาน แก้ไข ให้คำปรึกษา ชี้แนะ  
ข้อบกพร่องต่าง ๆ รองศาสตราจารย์วัฒนา พุทธางกูรานนท์ ประธานกรรมการที่ปรึกษา-  
วิทยานิพนธ์ ที่คอยกระตุ้นเตือนให้เร่งแก้ไข เร่งทำ และคอยช่วยอ่านตรวจทาน  
ให้คำแนะนำอยู่เสมอ รองศาสตราจารย์บำรุง สุขพรรณ และอาจารย์สมภพ โรจนพันธ์  
กรรมการวิทยานิพนธ์ที่กรุณาสละเวลามาเป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมถึงอาจารย์ทุกท่าน  
ที่ได้สอนสั่ง ให้ความรู้ในวิชาการด้านเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนแก่ข้าพเจ้าตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์รังสรรค์ แสงสุข นายโกศล พลเสน  
อาจารย์โชคดี รักทอง และคณะผู้บริหาร ตลอดจนเพื่อนร่วมงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่เล็งเห็นความสำคัญของการศึกษา และกรุณาให้ข้าพเจ้า  
ได้ศึกษาต่อในระดับปริญญาโท และช่วยเหลือแบ่งเบาภาระในยามที่ข้าพเจ้าติดภารกิจ  
ทางด้านการศึกษา

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนสำหรับมิตรภาพ ไม่ตรีจิต  
กำลังใจ ความช่วยเหลือเกื้อกูลที่มีให้กันมาโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์อันพึงเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ข้าพเจ้าขอบเป็นเครื่องบูชา  
พระคุณของบิดามารดา คุณน้าทุกท่าน ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพ

ธนภูมิ สดุดี

## สารบัญ

|                                                       | หน้า |
|-------------------------------------------------------|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย .....                                 | (4)  |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....                              | (7)  |
| กิตติกรรมประกาศ.....                                  | (11) |
| สารบัญตาราง .....                                     | (15) |
| สารบัญภาพประกอบ.....                                  | (23) |
| <b>บทที่</b>                                          |      |
| 1 บทนำ .....                                          | 1    |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....                  | 1    |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....                         | 5    |
| สมมติฐานของการวิจัย .....                             | 6    |
| ขอบเขตของการวิจัย.....                                | 6    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ .....                                 | 7    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....                       | 8    |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย .....                            | 9    |
| 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....         | 10   |
| เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ .....                       | 11   |
| ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ .....                         | 13   |
| แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ .....             | 14   |
| แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ .....                         | 15   |
| แนวคิดด้านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่.....            | 20   |
| แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้รับสาร .....        | 23   |
| แนวคิดเรื่องอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้ ..... | 24   |

| บทที่                                                                                                           | หน้า |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับข่าวสาร .....                                                                    | 27   |
| ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ .....                                                                         | 29   |
| ทฤษฎีการวางเงื่อนไขและการเสริมแรง .....                                                                         | 30   |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                                                                                     | 31   |
| 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....                                                                                      | 37   |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....                                                                                   | 37   |
| การสุ่มตัวอย่าง .....                                                                                           | 38   |
| ตัวแปรและการวัดตัวแปร .....                                                                                     | 39   |
| ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย .....                                                                                    | 39   |
| การหาค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัย .....                                                                   | 40   |
| แบบสอบถาม .....                                                                                                 | 41   |
| วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล .....                                                                                   | 42   |
| การวิเคราะห์ข้อมูล .....                                                                                        | 42   |
| สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....                                                                           | 43   |
| 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....                                                                                    | 44   |
| ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของประชากร<br>ผู้เล่นเกม .....                                      | 45   |
| ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการับสื่อ<br>ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม .....                         | 48   |
| ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ...                                              | 56   |
| ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับ<br>จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ .....                       | 63   |
| ตอนที่ 5 ผลวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนของปัจจัยที่มีผล<br>ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และผลทดสอบสมมติฐาน ..... | 67   |

| บทที่                                             | หน้า |
|---------------------------------------------------|------|
| การทดสอบสมมติฐาน .....                            | 69   |
| 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ..... | 128  |
| สรุปผลการวิจัย .....                              | 129  |
| การอภิปรายผล.....                                 | 135  |
| ข้อเสนอแนะ .....                                  | 143  |
| ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป .....              | 143  |
| ภาคผนวก .....                                     | 145  |
| บรรณานุกรม .....                                  | 154  |
| ประวัติผู้เขียน .....                             | 158  |

## สารบัญตาราง

| ตาราง                                                                                                                        | หน้า |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1 สถิติยอดขายอุตสาหกรรมเกมสำหรับรัฐประจำปี ค.ศ. 2010.....                                                                    | 3    |
| 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ .....                                                                           | 45   |
| 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ .....                                                                          | 45   |
| 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา.....                                                                  | 46   |
| 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ของครอบครัว<br>ต่อเดือน.....                                                  | 46   |
| 6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ .....                                                                         | 47   |
| 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ของการเล่น<br>เกมคอมพิวเตอร์ ใน 1 สัปดาห์ .....                              | 48   |
| 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาเล่น<br>เกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง.....                                     | 49   |
| 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของสื่อ<br>ที่กลุ่มตัวอย่างได้รู้จักเกมคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรก .....          | 49   |
| 10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของสื่อโฆษณา<br>เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างพบเห็นมากที่สุด ..... | 50   |
| 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของสื่อ<br>ที่กลุ่มตัวอย่างใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ .....     | 51   |
| 12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความถี่<br>ของการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ใน 1 สัปดาห์.....            | 51   |
| 13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาติดตามข่าวสาร<br>เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง .....                 | 52   |

|                                                                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาติดตาม<br>ข่าวสาร .....                                           | 53 |
| 15 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะของการติดตาม<br>ข่าวสารอื่น ๆ นอกจากที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์..... | 54 |
| 16 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามวัตถุประสงค์<br>ของการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ .....    | 55 |
| 17 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ด้านต่าง ๆ ของเกมคอมพิวเตอร์ .....                      | 56 |
| 18 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อเรื่อง<br>ของเกมคอมพิวเตอร์ .....                             | 57 |
| 19 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ของภาพ .....                                            | 57 |
| 20 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ของเสียงประกอบหรือเพลงประกอบ.....                       | 58 |
| 21 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ในด้านตัวละครของเกมคอมพิวเตอร์ .....                    | 59 |
| 22 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ในการดำเนินเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์.....                 | 59 |
| 23 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ของฉากในเกมคอมพิวเตอร์ .....                            | 60 |
| 24 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ด้านต่าง ๆ ของเกมคอมพิวเตอร์ .....                      | 61 |
| 25 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหา<br>ที่นำเสนอของเกมคอมพิวเตอร์ .....                        | 62 |

| ตาราง                                                                                                     | หน้า |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 26 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับ<br>จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ .....             | 63   |
| 27 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับ<br>ในด้านทักษะจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ .....  | 64   |
| 28 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับ<br>ในด้านอารมณ์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ..... | 64   |
| 29 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับ<br>ในด้านสังคมจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....   | 65   |
| 30 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความรู้ที่ได้รับ<br>จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ .....              | 66   |
| 31 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนของปัจจัยที่มีผลการติดเกมคอมพิวเตอร์ .....                                     | 67   |
| 32 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามเพศ.....                              | 70   |
| 33 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามอายุ.....                             | 70   |
| 34 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามระดับการศึกษา .....                   | 71   |
| 35 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกจากระดับรายได้ของครอบครัวต่อเดือน .....  | 72   |
| 36 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามอาชีพ.....                            | 72   |
| 37 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามอาชีพเป็นรายคู่.....            | 73   |

|                                                                                                                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 38 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความถี่ของการรับสื่อเกมหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์<br>ใน 1 สัปดาห์ .....                  | 74 |
| 39 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามระยะเวลาของการรับสื่อเกมหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์<br>ในแต่ละครั้ง.....                  | 75 |
| 40 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามระยะเวลาของการรับสื่อเกมหรือการเล่นเกมเป็นรายคู่.....                             | 76 |
| 41 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประเภทของสื่อที่กลุ่มตัวอย่างได้รู้จักเกมคอมพิวเตอร์<br>เป็นครั้งแรก .....              | 77 |
| 42 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามชนิดของสื่อที่กลุ่มตัวอย่างได้รู้จักเกมคอมพิวเตอร์<br>เป็นครั้งแรกเป็นรายคู่..... | 78 |
| 43 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประเภทของสื่อโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์ .....                                                  | 79 |
| 44 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามชนิดของสื่อโฆษณาเป็นรายคู่.....                                                   | 80 |
| 45 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประเภทของสื่อที่ใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์....                             | 84 |
| 46 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประเภทของสื่อที่ใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์<br>เป็นรายคู่ .....       | 85 |

|                                                                                                                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 47 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความถี่ของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับ<br>เกมคอมพิวเตอร์ .....                        | 86 |
| 48 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามระยะเวลาของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับ<br>เกมคอมพิวเตอร์ .....                       | 87 |
| 49 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามระยะเวลาในการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับ<br>เกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่ .....        | 88 |
| 50 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามลักษณะของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับ<br>เกมคอมพิวเตอร์ .....                         | 90 |
| 51 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามลักษณะของการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์<br>จากสื่อต่าง ๆ เป็นรายคู่ ..... | 91 |
| 52 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามลักษณะของการเข้าไปติดตามข่าวสารอื่น ๆ .....                                              | 94 |
| 53 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามลักษณะของการติดตามข่าวสารอื่น ๆ เป็นรายคู่ .....                                   | 95 |
| 54 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับ<br>เกมคอมพิวเตอร์ .....                    | 96 |

|                                                                                                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 55 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับ<br>เกมคอมพิวเตอร์ .....  | 98  |
| 56 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ .....                                  | 99  |
| 57 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ เป็นรายคู่ .....                 | 100 |
| 58 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์ .....                              | 101 |
| 59 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์ .....                             | 102 |
| 60 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่ .....             | 103 |
| 61 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเสียงประกอบในเกมคอมพิวเตอร์ .....                     | 104 |
| 62 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเสียงประกอบในเกมคอมพิวเตอร์<br>เป็นรายคู่ ..... | 105 |
| 63 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์ .....                         | 106 |
| 64 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่ .....         | 107 |
| 65 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องในเกมคอมพิวเตอร์ .....                 | 108 |

|    |                                                                                                                                             |     |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 66 | ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องในเกมคอมพิวเตอร์<br>เป็นรายคู่ ..... | 109 |
| 67 | ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของฉากในเกมคอมพิวเตอร์ .....                                 | 110 |
| 68 | ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาของฉากในเกมคอมพิวเตอร์ เป็นรายคู่.....                 | 111 |
| 69 | ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามเนื้อหาที่เป็นเหตุผลในการเลือกเกม .....                                    | 112 |
| 70 | ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามเนื้อหาที่เป็นเหตุผลในการเลือกเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่.....          | 112 |
| 71 | ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์.....                             | 114 |
| 72 | ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความชอบเนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่.....             | 115 |
| 73 | ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์.....                                    | 118 |
| 74 | ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ เป็นรายคู่.....                   | 119 |
| 75 | ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามทักษะด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ .....                    | 120 |
| 76 | ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามทักษะที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่ .....                      | 121 |

| ตาราง                                                                                                                                        | หน้า |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 77 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประโชชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์.....                     | 122  |
| 78 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประโชชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์<br>เป็นรายคู่..... | 123  |
| 79 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประโชชน์ทางด้านสังคมที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์.....                      | 124  |
| 80 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามประโชชน์ทางด้านสังคมที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์<br>เป็นรายคู่.....  | 125  |
| 81 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์.....                      | 126  |
| 82 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์<br>จำแนกตามความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่.....      | 127  |

## สารบัญภาพประกอบ

| ภาพ                                                                                               | หน้า |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1 ลักษณะประชากรของประชาชนที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการติด<br>เกมคอมพิวเตอร์ต่างกัน .....             | 130  |
| 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของประชาชนแตกต่างกัน จะมีผลต่อการติด<br>เกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน .....    | 131  |
| 3 เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการติด<br>เกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน .....         | 133  |
| 4 ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อการติด<br>เกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน ..... | 134  |