



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยแบบสำรวจมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะวัยรุ่น พฤติกรรม ความสนใจ ความต้องการของผู้เล่นเกมออนไลน์ รวมถึงวิธีการเสนอของเกม แต่ละประเภทที่มีผลกระทบจากเนื้อหาของเกมออนไลน์ในแต่ละประเภทของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละประเภทในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัยนี้ ใช้วัยรุ่น ผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ในกรุงเทพมหานคร อายุตั้งแต่ 15-20 ปี โดยผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำหรือน้อยไม่ต่ำกว่าอาทิตย์ละ 1 ครั้ง เนื่องจากไม่สามารถระบุจำนวนวัยรุ่นที่แน่ชัดได้ จึงได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane (1973, p. 1088) ที่ระดับความเชื่อมั่นในการเลือกตัวอย่าง 95% ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 5% ซึ่งทำให้การวิจัยครั้งนี้ได้กลุ่มตัวอย่าง 400 คน โดยผู้วิจัยสุ่มเลือกเขตพื้นที่ในกรุงเทพฯ โดยใช้วิธีจับฉลากให้เหลือเพียง 5 เขต ได้แก่ เขตรังสิต เขต-ห้วยหมาก เขตห้วยขวาง เขตหนองจอก เขตบางมด ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบโควตา หรือการสุ่มโดยกำหนดสัดส่วน (quota sampling) โดยเลือกบุคคลที่ผู้วิจัยพบทุก ๆ 5 คน เช่น คนที่ 1, 5, 10, 15 แล้วสอบถามเป็นรายบุคคล โดยคัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำ หรือไม่ต่ำกว่าสัปดาห์ละครั้ง และให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้อ่านและกรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง หากกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ 5 ไม่ใช่ผู้เล่นเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำ หรือเล่นเกมออนไลน์ไม่ต่ำกว่าสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ผู้วิจัยจะสอบถามคนถัดไป และเริ่มนับ ทุก ๆ 5 คนใหม่จนได้ครบปริมาณตามที่ต้องการ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยใช้กระบวนการค้นคว้าข้อมูลตามหลักวิชาการจากหนังสือ วารสาร เอกสาร เว็บไซต์ งานวิจัย และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหลาย โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถาม

โดยวิจัยลักษณะของข้อมูลที่ต้องการจากวัตถุประสงค์การวิจัยและนำมากำหนดโครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถาม พร้อมทั้งกำหนดรูปแบบของคำถาม และเขียนแบบสอบถามฉบับร่างโดยอาศัยหลักการสร้างแบบสอบถาม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญคืออาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาเกี่ยวกับความถูกต้องของเนื้อหา (content validity) และความถูกต้องของโครงสร้าง (structure validity) เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของคำถามแต่ละข้อ นำเอาข้อบกพร่องเหล่านั้นมาพิจารณาแก้ไขให้เหมาะสม (วิชญ์ สุวรรณเพิ่ม, 2549) จากนั้นทดสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (reliability) โดยผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา เป็นการทดสอบก่อน (tryout) จำนวน 30 ชุด จากผู้เล่นเกมออนไลน์นอกกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะเหมือนกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา จากนั้นผู้วิจัยนำผลมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงด้วยโปรแกรม SPSS โดยใช้สูตรของ Cronbach's Alpha Coefficient ให้มีความเที่ยงตรง ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งกำหนดค่าความเที่ยงตรงอย่างน้อยที่ .85 จึงถือว่าแบบสอบถามมีความเที่ยงตรงในระดับที่ยอมรับได้ และเพื่อให้เกิดความมั่นใจเพิ่มขึ้น ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามชุดนี้ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่งก่อน จึงนำแบบสอบถามนี้ไปดำเนินการวิจัยที่ยอมรับได้ และเพื่อให้เกิดความมั่นใจเพิ่มขึ้น หลังจากนั้นจึงนำแบบสอบถามนี้ไปดำเนินการวิจัย โดยศึกษาตั้งแต่วันที่ 1-30 เดือนกันยายน พ.ศ. 2552

การวิจัยข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมมานั้น เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้มาตรวจสอบความสมบูรณ์ และลงรหัสเพื่อประมวลผลและวิจัยข้อมูลโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติทางสังคมศาสตร์ที่มีความน่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับทั่วไป ได้แก่ โปรแกรม SPSS for Windows Version 17.0 ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง และจะใช้สถิติในการวิจัยข้อมูลจากแบบสอบถามแต่ละชุด โดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ การคำนวณค่าร้อยละ วิจัยข้อมูลโดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามเกณฑ์ระดับความคิดเห็น 5 ระดับ และสถิติอ้างอิง t test และ One-way ANOVA กรณีที่เกิดความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD เพื่อทดสอบสมมติฐานต่าง ๆ และให้สัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยใน กรุงเทพมหานคร มีประเด็นที่ควรนำมาสรุป และอภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิจัยข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ประกอบด้วยเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.7 ซึ่งมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็น เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 44.2 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 54.7 และ ร้อยละ 45.2 มีอายุระหว่าง 15-17 ปี จำนวนสมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่สมาชิกใน ครอบครัว 2-4 คน คิดเป็นร้อยละ 50.2 มีเพียงร้อยละ 3.7 ที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว มากกว่า 7 คน ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ระดับปริญญาตรีหรือปวส. เทียบเท่า คิดเป็น ร้อยละ 41.0 มีเพียงร้อยละ 23.5 ที่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น อาชีพผู้ตอบ แบบสอบถามทุกคนเป็นนักเรียน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 100.0 อาชีพผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 23.7 รายได้เฉลี่ยภายในครอบครัวส่วนใหญ่มีรายได้ ระหว่าง 8,001-12,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 38.7 มีเพียงร้อยละ 5.0 ที่มีรายได้เฉลี่ยภายใน ครอบครัวน้อยกว่า 4,000 บาท

อภิปรายผล ผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็น เพศชาย อายุ 18-20 ปี จำนวนสมาชิกในครอบครัว 2-4 คนระดับการศึกษาตอนปลาย หรือปวส. เทียบเท่า อาชีพนักเรียน/นักศึกษา ผู้ปกครองมีอาชีพค้าขาย รายได้เฉลี่ยภายใน ครอบครัวระหว่าง 8,001-12,000 บาท ซึ่งแสดงว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังอยู่ใน วัยเรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิจัยประเภทของเกมออนไลน์

ผลการวิจัยประเภทของเกมออนไลน์ เกมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก เล่นมากที่สุด คือ FPS First Person Shooter คิดเป็นร้อยละ 25.5 รองลงมา คือ Sport (กีฬา) คิดเป็นร้อยละ 24.5 ส่วนเกมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นน้อยที่สุด คือ

RPG (เก็บเลเวล) คิดเป็นร้อยละ 3.5 โดยเกมออนไลน์ประเภท FPS ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.2 เกมออนไลน์ประเภท Strategy (วางแผน) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนและด้านสังคมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.0 เท่ากัน เกมออนไลน์ประเภท Sport (กีฬา) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสุขภาพมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 48.9 เกมออนไลน์ประเภท Adventure (ผจญภัย) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงินมากที่สุด เกมออนไลน์ประเภท Racing (แข่งรถ) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงินมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100.0 เกมออนไลน์ประเภท Puzzle ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงินมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100.0 เกมออนไลน์ประเภท RPG (เก็บเลเวล) ด้านครอบครัวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100.0 เกมออนไลน์ประเภท Fighting (ต่อสู้) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 25.9

อภิปรายผล ผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เกมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นมากที่สุด คือ FPS First Person Shooter รองลงมา คือ Sport ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมเล่นเกมสัปรเภท FPS First Person Shooter และ Sport มากกว่าประเภทอื่น ๆ โดยเกมออนไลน์ประเภท FPS จะส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ เกมออนไลน์ประเภท Strategy (วางแผน) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียน และด้านสังคม เกมออนไลน์ประเภท Sport (กีฬา) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสุขภาพ เกมออนไลน์ประเภท Adventure (ผจญภัย) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงิน เกมออนไลน์ประเภท Racing (แข่งรถ) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงิน เกมออนไลน์ประเภท Puzzle ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงิน เกมออนไลน์ประเภท RPG (เก็บเลเวล) ด้านครอบครัว และเกมออนไลน์ประเภท Fighting (ต่อสู้) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสังคม

ตอนที่ 3 ผลการวิจัยความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า แรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ต้องการเรียนรู้ และ โดนเพื่อนแกล้ง โดยต้องการหาความรู้

เป็นแรงบันดาลใจที่น้อยที่สุด ส่วนปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ เนื้อหา ส่วนผู้ชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อน ในด้านการออกแบบเกมออนไลน์ที่ชอบ คือ พัฒนาการของตัวละคร ส่วนเทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ที่ชอบ คือ เสียงประกอบเพลง ก่อนจะเลือกเล่นเกมออนไลน์จะสนใจส่วนใดของเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ผู้เล่นเกมสามารถที่จะต่อสู้กันเองได้

อภิปรายผล ผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นแรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ต้องการเรียนรู้ และ โคนเพื่อนแกล้ง มากกว่าที่จะต้องการหาความรู้ ส่วนปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ เนื้อหาของเกม

ตอนที่ 4 ผลการวิจัยความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ เนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า โดยเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงครามมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ส่งผลทำให้เกิดการเล่นแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ ส่วนเกมที่มีเนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า เกมที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา เกมที่มีเนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน และเกมส์ที่มีเนื้อหาที่มาจากนวนิยาย มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนแปลงเหมือนกัน คือ ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ ส่วนเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขตกลับมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนแปลง คือ ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว

อภิปรายผล ผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ เห็นว่า เกมส่วนใหญ่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ มากกว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านอื่น ๆ ซึ่งใกล้เคียงกับ Cole and Griffiths (2007) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับปฏิริยาทางสังคมในบทบาทการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPGs: ปฏิริยาระหว่างกันทางสังคมซึ่งเกิดขึ้นทั้งภายในและภายนอกของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPGs โดยผลการศึกษา พบว่า กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPGs สามารถแผ่ขยายสังคมของเกมด้วยอัตราเปอร์เซ็นต์ที่สูง และผู้เล่นเกมยังสามารถสร้างสัมพันธ์ฉันท์เพื่อนยาวนาน

และกลุ่มผู้เล่นเกมประเภท MMORPGs ยังสามารถที่จะเสนอสถานที่ที่ซึ่งมีประสบการณ์ในด้านความสนุกสนาน รวมทั้งยังสามารถที่จะให้กำลังใจและความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันระหว่างผู้เล่นเกม

ตอนที่ 5 ผลการวิจัยเทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์

ผลการวิจัยเทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ เทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ผู้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ตัวละครและแบคกราวด์เป็นภาพ 3 มิติ ส่วนเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ในเรื่องที่ควรได้รับการพัฒนาจากบริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์มากที่สุด คือ มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา และระบบการพูดคุยออนไลน์ที่สามารถเลือกประเภทการคุยได้ และเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีการนำเสนอภาพมากที่สุด คือ ลักษณะตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด โดยเลือกปรับแต่งพีเจอร์ภายในเกม คือ คนตรีประกอบภายใน ในเรื่องการขึ้นขอบภาพลักษณะภายในเกม คือ ภาพที่แสดงความสมจริงเหมือนมนุษย์ และต้องการเล่นตัวละครภายในเกม คือ มีลักษณะเหมือนมนุษย์ โดยชอบอาชีพทหารรับจ้าง การเลือกปรับแต่งส่วนของตัวละคร คือ รูปร่าง ส่วนความต้องการให้เสียงและคนตรีประกอบภายในเกม คือ คนตรีและเสียงประกอบสมจริง และต้องการให้มีกิจกรรมภายในเกมออนไลน์ คือ กิจกรรมที่มีเคลสให้ทำในแต่ละเลเวลเพื่อสามารถปรับคุณสมบัติของตัวละครเก่งขึ้น

อภิปรายผล ผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์เห็นว่า ตัวละครและแบคกราวด์เป็นภาพ 3 มิติ มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา ลักษณะตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด คนตรีประกอบ ภาพที่แสดงความสมจริงเหมือนมีลักษณะเหมือนมนุษย์ อาชีพ ทหารรับจ้าง รูปร่าง คนตรีและเสียงประกอบสมจริง และกิจกรรมที่มีเคลสให้ทำในแต่ละเลเวลเพื่อสามารถปรับคุณสมบัติของตัวละครเก่งขึ้น

ตอนที่ 6 ผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Fighting (ต่อสู้) และพึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่อินเทอร์เน็ตคาเฟ่

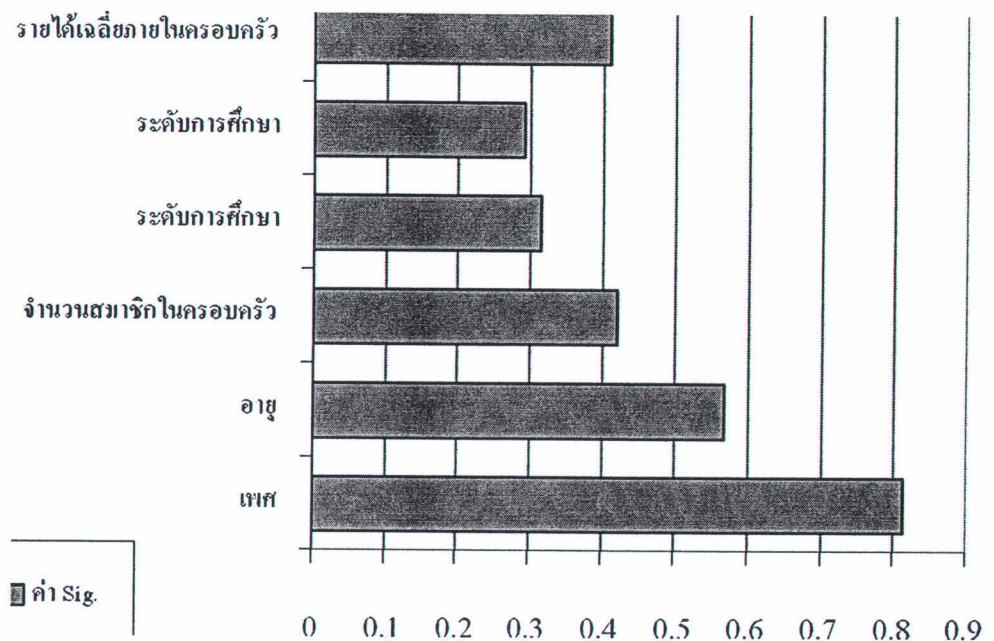
อภิปรายผล ผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความพึงพอใจกับเกมประเภท Fighting (ต่อสู้) รวมถึงพึงพอใจในการเล่นเกมนอนไลน์ที่อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2537) ที่ศึกษาความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร) พบว่า บุตรของกลุ่มตัวอย่างชอบเกมที่มีเนื้อหาประเภทเกมต่อสู้หรือแอ็คชั่น นอกจากนี้ที่บ้านแล้วส่วนมากมักไปเล่นตามร้านเกมส์และตามบ้านเพื่อน

ตอนที่ 7 ผลการวิจัยความแปรปรวนและความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย มีดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐาน โดยเปรียบเทียบความแปรปรวนระหว่างลักษณะประชากรของวัยรุ่นกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์โดยภาพรวม พบว่า ลักษณะทางด้านเพศ อายุ จำนวนสมาชิกในครอบครัว ระดับการศึกษา อาชีพของผู้ปกครอง และรายได้ของครอบครัว ไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะประชากรของวัยรุ่นแตกต่างกัน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งขัดแย้งกับผลงานวิจัยของ วรพจน์ พวงสุวรรณ (2540) ที่ศึกษา การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งผลของการวิจัยนั้นพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมส์ของเด็กนั้นจะมีความแตกต่างกัน ทั้งในเรื่องของประเภทของเกมส์ และเพศที่จะส่งผลให้พฤติกรรมของการเล่นเกมส์นั้นแตกต่างออกไป



ภาพ 4 ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

ที่มา. จากการวิเคราะห์ข้อมูล

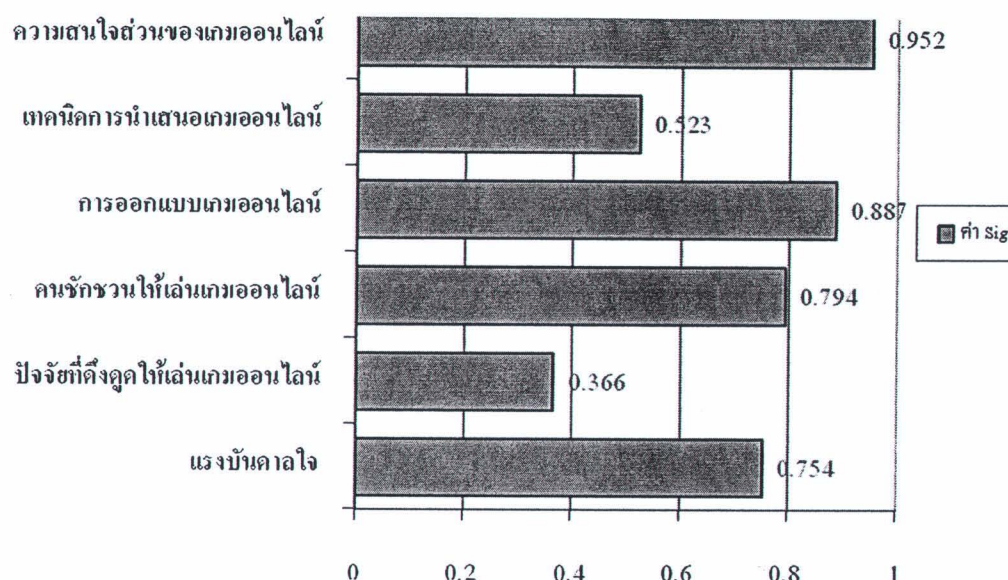
สมมติฐานข้อที่ 2 ประเภทของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานโดยเปรียบเทียบความแปรปรวนระหว่างประเภทของเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประเภทของเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานข้อที่ 3 ความสนใจในการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานโดยเปรียบเทียบความแปรปรวนระหว่างความสนใจในการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยภาพรวม พบว่า แรงบันดาลใจปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์คนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์

การออกแบบเกมออนไลน์ เทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ ความสนใจส่วนของเกมออนไลน์ ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน นั่นคือ ความสนใจการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์



ภาพ 5 ความสนใจการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

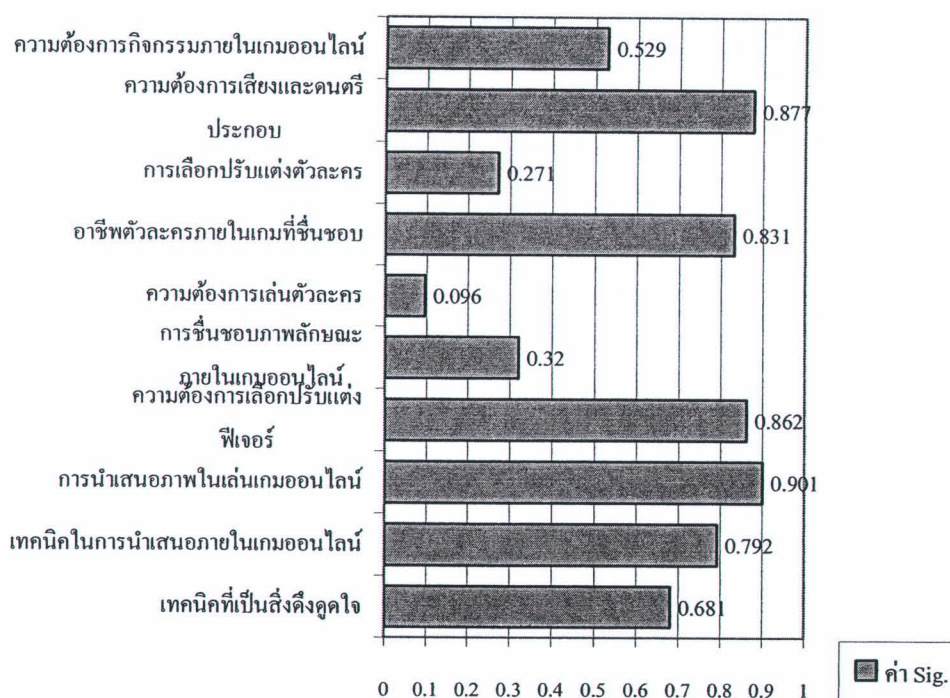
ที่มา. จากการวิเคราะห์ข้อมูล

สมมติฐานข้อที่ 4 ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐาน โดยเปรียบเทียบความแปรปรวนระหว่างความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน นั่นคือ ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งขัดแย้งกับผลงานวิจัยของ Griffiths et al. (2004) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์และตัวแปรการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์จะให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ทางสังคมภายในเกมเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่น

สมมติฐานข้อที่ 5 เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานโดยเปรียบเทียบความแปรปรวนระหว่างเทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยภาพรวม พบว่าเทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจ เทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ การนำเสนอภาพในการเล่นเกมนออนไลน์ ความต้องการเลือกปรับแต่งพีเจอร์ การชื่นชอบภาพลักษณะภายในเกมออนไลน์ ความต้องการเล่นตัวละคร อาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบ การเลือกปรับแต่งตัวละครความต้องการเสียงและดนตรีประกอบ และความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์ ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน นั่นคือ เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์



ภาพ 6 เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ที่มา. จากการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อเสนอแนะ

เมื่อได้ผลวิจัย ผลข้อเท็จจริงที่ได้นำเสนอมาแล้วนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าประเด็นต่าง ๆ ที่ควรนำมาเป็นข้อเสนอแนะ เพื่อให้เกิดประโยชน์จากผลการวิจัยครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า ประเภทของเกมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นมากที่สุด คือ FPS First Person Shooter คิดเป็นร้อยละ 25.50 รองลงมา คือ Sport (กีฬา) คิดเป็นร้อยละ 24.50 และเกมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นน้อยที่สุด คือ RPG (เก็บเลเวล) คิดเป็นเพียงร้อยละ 3.50 จึงควรพิจารณาถึงเนื้อหาของเกมดังกล่าวว่า เพราะเหตุใดจึงมีผลให้เลือกเล่นมากหรือน้อยต่างกัน

2. ผลการวิจัยพบว่า แรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ต้องการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 27.00 รองลงมา คือ โดนเพื่อนแกล้ง คิดเป็นร้อยละ 25.00 น้อยที่สุด คือ ต้องการหาความรู้ คิดเป็นร้อยละเพียง 5.7 เท่านั้น แสดงถึงแรงบันดาลใจมาจากแรงกระตุ้นของวัยรุ่น คือ ความอยากรู้ และเพื่อน จึงควรให้ความสนใจในเรื่องเกมที่ทำให้เกิดความต้องการเรียนรู้หรือเกมที่ท้าทาย

3. ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจให้เลือกเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ตัวละครและแบคกราวด์เป็นภาพ 3 มิติ ส่วนเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ในเรื่องที่ควรได้รับการพัฒนาจากบริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์มากที่สุด คือ มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา และลักษณะตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด แสดงว่า เทคนิค ภาพ 3 มิติ และมุมกล้อง 360 องศา ซึ่งเป็นเทคนิคขั้นสูงของเกมออนไลน์เป็นที่นิยมของผู้เล่น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเทคนิคดังกล่าว สร้างความตื่นเต้น สนุกสนานให้กับผู้เล่นมากนั่นเอง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

เพื่อเป็นการส่งเสริม และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ผู้วิจัยเห็นว่า ควรมีข้อเสนอแนะเบื้องต้น อันจะนำไปเป็นพื้นฐานอ้างอิงในการศึกษาครั้งต่อไป ดังนี้

1. ควรศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น
ที่ส่งผลกระทบต่อด้านเศรษฐกิจสังคม
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาในเกมที่จะส่งผลกระทบต่อ
ด้านเศรษฐกิจสังคม
3. ควรมีการศึกษาในเชิงลึก เกี่ยวกับความรู้สึกความพึงพอใจเกี่ยวกับเกม
ออนไลน์ต่าง ๆ
4. ควรมีการศึกษาวิจัย ถึงเกมที่มีความเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมกับวัยรุ่น
ในการพัฒนาจิตใจหรืออารมณ์

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้เล่นเกม

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน □ ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. เพศ

☐ 1. ชาย

☐ 2. หญิง

2. อายุเท่าไร

☐ 1. 15-17 ปี

☐ 2. 18-20 ปี

3. จำนวนสมาชิกในครอบครัวเท่าไร

☐ 1. 2-4 คน

☐ 2. 5-7 คน

☐ 3. มากกว่า 7 คน

4. จบการศึกษาระดับใด

☐ 1. ประถมศึกษา

☐ 2. มัธยมศึกษาตอนต้น

☐ 3. มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวส. เทียบเท่า

☐ 4.ปริญญาตรี

5. อาชีพอะไร

☐ 1. นักเรียน/นักศึกษา

☐ 2. ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ

☐ 3. พนักงานบริษัทเอกชน

☐ 4. รับจ้าง

☐ 5. ค้าขาย

☐ 6. ธุรกิจส่วนตัว

6. ผู้ปกครองอาชีพใด

☐ 1. ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ

☐ 2. รับจ้าง

☐ 3. พนักงานบริษัทเอกชน

☐ 4. ธุรกิจส่วนตัว

☐ 5. ค้าขาย

☐ 6. อื่น ๆ

7. รายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ย/เดือนละเท่าไร

- | | |
|--|--|
| ☐ 1. น้อยกว่า 4,000 | ☐ 2. 4,001-8,000 |
| ☐ 3. 8,001-12,000 | ☐ 4. มากกว่า 12,000 |

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับประเภทเกมออนไลน์

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภทใด

- ☐ 1. FPS First Person Shooter (ข้ามไปทำข้อ A 2.2)
- ☐ 2. Strategy (วางแผน) (ข้ามไปทำข้อ A 2.3)
- ☐ 3. Sport (กีฬา) (ข้ามไปทำข้อ A 2.4)
- ☐ 4. Adventure (ผจญภัย) (ข้ามไปทำข้อ A 2.5)
- ☐ 5. Racing (แข่งรถ) (ข้ามไปทำข้อ A 2.6)
- ☐ 6. Puzzle (ข้ามไปทำข้อ A 2.7)
- ☐ 7. RPG (เก็บเลเวล) (ข้ามไปทำข้อ A 2.8)
- ☐ 8. Fighting (ต่อสู้) (ข้ามไปทำข้อ A 2.9)

2. ท่านคิดว่าเกมประเภท FPS ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

3. ท่านคิดว่าเกมประเภท Strategy ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

4. ท่านคิดว่าเกมประเภท Sport ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

5. ท่านคิดว่าเกมประเภท Adventure ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

6. ท่านคิดว่าเกมประเภท Racing ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

7. ท่านคิดว่าเกมประเภท Puzzle ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

8. ท่านคิดว่าเกมประเภท RPG ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

9. ท่านคิดว่าเกมประเภท Fighting ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านใด

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ด้านการเงิน | ☐ 2. ด้านครอบครัว |
| ☐ 3. ด้านการเรียนรู้ | ☐ 4. ด้านสังคม |
| ☐ 5. ด้านสุขภาพ | ☐ 6. ด้านจิตใจ |

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. อะไรคือแรงบันดาลใจที่ทำให้ท่านเล่นเกมออนไลน์

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. ต้องการเรียนรู้ | ☐ 2. โดนเพื่อนแกล้ง |
| ☐ 3. จินตนาการ | ☐ 4. พิสุนต์ตัวเอง |
| ☐ 5. เข้าสังคม | ☐ 6. ต้องการหาความรู้ |

2. ปัจจัยที่ดึงดูดให้ท่านเล่นเกมออนไลน์

- | | |
|-------------------------------------|---|
| ☐ 1. เนื้อหา | ☐ 2. การออกแบบ |
| ☐ 3. ตัวละคร | ☐ 4. เทคนิคภายในเกมออนไลน์ |

3. ใครเป็นคนชักชวนให้ท่านเล่นเกมออนไลน์

- | | |
|--|---------------------------------|
| ☐ 1. พี่ชาย/น้องสาว | ☐ 2.ญาติ |
| ☐ 3. เพื่อน | ☐ 4. แฟน |

4. การออกแบบเกมออนไลน์ต่อไปนี้ข้อใดที่คุณชอบมากที่สุด

- | | |
|--|--|
| ☐ 1. โครงเรื่อง | ☐ 2. พัฒนาการของตัวละคร |
| ☐ 3. การจัดลำดับเหตุการณ์ | ☐ 4. ปฏิกริยาของตัวละคร |
| ☐ 5. การดำเนินเรื่อง | |

5. เทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ต่อไปนี้ ข้อใดที่ท่านชอบมากที่สุด

- | | |
|--|---|
| ☐ 1. ภาพ ฉาก | ☐ 2. ตัวละคร |
| ☐ 3. เสียงประกอบ เพลง | ☐ 4. การพูดคุยในเกม (การแชท) |

6. ก่อนที่ท่านจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่ท่านสนใจส่วนใดของเกมออนไลน์
(เลือกคำตอบเพียง 1 ข้อ)

- ☐ 1. ระบบพื้นฐานต่าง ๆ ก่อนที่จะเข้าไปเล่นยังโลกของเกมออนไลน์
- ☐ 2. พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร
- ☐ 3. ระบบ Party หรือ การรวมกลุ่มในการผจญภัย
- ☐ 4. การเพิ่มระดับความสามารถจากประสบการณ์
- ☐ 5. ผู้เล่นสามารถที่จะต่อสู้กันเองได้
- ☐ 6. มีระบบการค้าขาย

ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับความต้องการทางด้านเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. เนื้อหาของเกมออนไลน์ ข้อใดที่ท่านชอบมากที่สุด

- ☐ 1. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสงคราม (ข้ามไปทำข้อ A 4.2)
- ☐ 2. เนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า (ข้ามไปทำข้อ A 4.3)
- ☐ 3. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา (ข้ามไปทำข้อ A 4.4)
- ☐ 4. เนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน (ข้ามไปทำข้อ A 4.5)
- ☐ 5. เนื้อหาที่มาจากนวนิยาย (ข้ามไปทำข้อ A 4.6)
- ☐ 6. เนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขต (ข้ามไปทำข้อ A 4.7)

2. เกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงครามมีผลต่อพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของท่านอย่างไร

- ☐ 1. ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว
- ☐ 2. ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ
- ☐ 3. ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ
- ☐ 4. ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น

3. เกมส์ที่มีเนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่ามีผลต่อพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของท่านอย่างไร
- ☐ 1. ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว
 - ☐ 2. ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ
 - ☐ 3. ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ
 - ☐ 4. ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น
4. เกมส์ที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา มีผลต่อพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของท่านอย่างไร
- ☐ 1. ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว
 - ☐ 2. ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ
 - ☐ 3. ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ
 - ☐ 4. ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น
5. เกมส์ที่มีเนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน มีผลต่อพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของท่านอย่างไร
- ☐ 1. ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว
 - ☐ 2. ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ
 - ☐ 3. ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ
 - ☐ 4. ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น
6. เกมส์ที่มีเนื้อหาที่มาจากนวนิยาย มีผลต่อพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของท่านอย่างไร
- ☐ 1. ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว
 - ☐ 2. ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ
 - ☐ 3. ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ
 - ☐ 4. ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น

7. เกมส์ที่มีเนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขตมีผลต่อพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของท่านอย่างไร

- ☐ 1. ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว
- ☐ 2. ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ
- ☐ 3. ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ
- ☐ 4. ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น

ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับเทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. เนื้อหาของเกมออนไลน์ ข้อใดที่ท่านชอบมากที่สุด

- ☐ 1. ตัวละครและแบคกราวด์เป็นภาพ 3 มิติ
- ☐ 2. มีมุมมองในเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างอิสระ
- ☐ 3. ฉากที่เปลี่ยนแปลงไปตามฤดูหรือเทศกาลที่อยู่ในโลกจริง
- ☐ 4. ขนาดของหน้าจอเกมสามารถปรับได้
- ☐ 5. มีเสียงที่แสดงความสมจริง

2. ท่านคิดว่าเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ในเรื่องใดที่ควรได้รับการพัฒนาจากบริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์

- ☐ 1. ภาพที่แสดงความจริง
- ☐ 2. ระบบการพูดคุยออนไลน์ที่สามารถเลือกประเภทการคุยได้
- ☐ 3. มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา
- ☐ 4. หน้าต่างอินเตอร์เฟซในเกมที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถใช้ระบบต่างส่วนมากในเกมได้ด้วยการใช้เมาส์บังคับ

3. ท่านจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีการนำเสนอภาพในลักษณะใด

- ☐ 1. ตัวละครเป็นแบบ 3 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 2 มิติ
- ☐ 2. ตัวละครเป็นแบบ 2 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 3 มิติ
- ☐ 3. ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 2 มิติทั้งหมด
- ☐ 4. ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด

4. ท่านต้องการเลือกปรับแต่งพีเจอร์ภายในเกมข้อใด เพื่อให้เล่นเกมได้ดีขึ้น

- ☐ 1. ปรับแต่งความละเอียดของจอภาพ
- ☐ 2. ขนาดของหน้าจอสามารถปรับได้
- ☐ 3. คอนตริ์ประกอบภายในเกม
- ☐ 4. เสียงประกอบภายในเกม
- ☐ 5. ปรับแต่งตัวละคร

5. ท่านชื่นชอบภาพลักษณะใดภายในเกม

- ☐ 1. ภาพที่แสดงความสมจริงเหมือนมนุษย์
- ☐ 2. ภาพที่มีลักษณะการ์ตูนตาโต ตัวละครเล็ก
- ☐ 3. ภาพที่มีลักษณะเกินความจริง
- ☐ 4. ภาพที่มีลักษณะเน้นในเรื่องของเอฟเฟ็ค

6. ท่านต้องการเล่นตัวละครภายในเกมข้อใด

- ☐ 1. มีลักษณะเหมือนมนุษย์
- ☐ 2. เป็นเผ่าพันธุ์นักรบ
- ☐ 3. เผ่าพันธุ์จอมเวทย์
- ☐ 4. เผ่าพันธุ์แคระผู้นำรัก

7. อาชีพตัวละครภายในเกมข้อใดที่ท่านชื่นชอบ

- ☐ 1. นักดาบ
- ☐ 2. นักกระบี่
- ☐ 3. ทหารรับจ้าง
- ☐ 4. นักบวช
- ☐ 5. นักธนู
- ☐ 6. โจร
- ☐ 7. จอมขมังเวทย์
- ☐ 8. หมอ

8. ถ้าท่านสามารถปรับแต่งตัวละครภายในเกมได้ ท่านจะเลือกปรับแต่งส่วนใดของตัวละคร

☐ 1. รูปร่าง

☐ 2. ใบหน้า

☐ 3. ส่วนสูง

☐ 4. ทรงผม

9. ท่านต้องการให้เสียงและดนตรีประกอบภายในเกมมีลักษณะใด

☐ 1. ดนตรีดนตรีและเสียงประกอบสมจริง

☐ 2. ดนตรีสนุกสนานและเสียงประกอบเกินความจริง

☐ 3. ดนตรีและเสียงประกอบผู้เล่นสามารถนำเข้ามาใส่ในเกมเองได้

☐ 4. ดนตรีและเสียงประกอบเป็นการ์ตูน

10. ท่านต้องการให้มีกิจกรรมอะไรภายในเกมออนไลน์

☐ 1. กิจกรรมได้ไอเทมภายในเกมฟรีโดยไม่มีเงื่อนไข

☐ 2. กิจกรรมต่าง ๆ ตามเทศกาล

☐ 3. กิจกรรมที่มีเกาส์ให้ทำในแต่ละเลเวลเพื่อสามารถปรับคุณสมบัติของตัวละคร
เก่งขึ้น

☐ 4. กิจกรรมการแต่งตัวแฟนซีภายในเกมออนไลน์

ตอนที่ 6 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
ท่านพึงพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์ดังต่อไปนี้ในระดับใด

5 = พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง 4 = ค่อนข้างพึงพอใจ 3 = เฉย ๆ 2 = ค่อนข้างไม่พึงพอใจ

1 = ไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง

ท่านมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในเรื่อง ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ระดับความสนใจต่อเทคนิคการนำเสนอ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
1. ท่านพอใจเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 8.00-16.00 น.					
2. ท่านพอใจเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 16.01-24.00 น.					
3. ท่านพอใจเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 01.00-07.59 น.					
4. ท่านพึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน					
5. ท่านพึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่ อินเทอร์เน็ตคาเฟ่					
6. ท่านพึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ ที่สถานศึกษา					
7. ท่านพึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ ที่บ้านเพื่อน					
8. ท่านพึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ในวัน ธรรมดา					
9. ท่านพึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ใน วันหยุด					
10. ท่านพึงพอใจกับผู้เล่นเกมจำนวน 1-5 คน					
11. ท่านพึงพอใจกับผู้เล่นเกมจำนวน 6-10 คน					
12. ท่านพึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ วันละ 1 ชั่วโมง หรือน้อยกว่า					

ท่านมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในเรื่อง ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ระดับความสนใจต่อเทคนิคการนำเสนอ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
13. ท่านพึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ วันละ 2-4 ชั่วโมง					
14. ท่านพึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ วันละ 5-7 ชั่วโมง					
15. ท่านพึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ วันละ 5-10 ชั่วโมง					
16. ท่านพึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ มากกว่า 10 ชั่วโมง					
17. ท่านพอใจที่จะจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์ (เพื่อซื้อเวลาหรือแลกเงินภายในเกม)					
18. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนประเภท RGB					
19. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนประเภท FPS First Person Shooter					
20. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนประเภท Fighting (ต่อสู้)					
21. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนประเภท Puzzle					
22. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนประเภท Racing (แข่งรถ)					
23. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนประเภท Adventure (ผจญภัย)					
24. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนประเภท Sport (กีฬา)					

ท่านมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในเรื่อง ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ระดับความสนใจต่อเทคนิคการนำเสนอ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
25. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Strategy (วางแผน)					
26. ท่านพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อพักผ่อน หาอะไรทำเล่น ๆ ขามว่าง					
27. ท่านพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อตั้งกลุ่ม สมาคม หรือ สร้างสังคมย่อย ๆ ภายในเกม					
28. ท่านพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อพบปะพูดคุย กับผู้อื่น					
29. ท่านพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อเพื่อแข่งขัน ทำประลอง กับผู้อื่น					
30. ท่านพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อปฏิบัติ ภารกิจตาม Quest หรือ Mission ในเกม					
31. ท่านพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อนำข้อมูลไป หารายได้ หรือประกอบอาชีพ					
32. ท่านพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อเก็บ Level ของตัวละครตามเป้าหมายที่ต้องการ					
33. ท่านทำงานอดิเรกอย่างอื่นนอกเหนือจากเล่น เกมออนไลน์					

ขอบคุณมากค่ะ