

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ



248508



พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

อนรรักษ์ ดำรงรัตน์

วิทยานิพนธ์เสนอต่อมหาวิทยาลัยรามคำแหง
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน)
ปีการศึกษา 2553

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร



อมรรัตน์ ดวงรัตน์

วิทยานิพนธ์เสนอต่อมหาวิทยาลัยรามคำแหง
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน)

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

600253020

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ



248508

ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIORS OF YOUNG PEOPLE
IN BANGKOK METROPOLIS

AMORNRAT DUANGRAT

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

2010

COPYRIGHTED BY RAMKHAMHAENG UNIVERSITY

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยใน
กรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้เขียน นางสาวอมรรัตน์ ดวงรัตน์

สาขาวิชา สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ ดร. วิษณุ สุวรรณเพิ่ม

ประธานกรรมการ

นางสาวตรี ดร. วุฒิพงศ์ พงศ์สุวรรณ

ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยงค์ พรหมวงศ์

มหาวิทยาลัยรามคำแหงอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต



คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิมล พุพิพิช)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



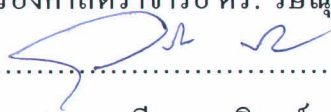
ประธานกรรมการ

(อาจารย์สมภพ ไรจนพันธ์)



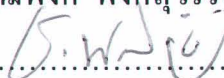
กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. วิษณุ สุวรรณเพิ่ม)



กรรมการ

(นางสาวตรี ดร. วุฒิพงศ์ พงศ์สุวรรณ)



กรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยงค์ พรหมวงศ์)

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
ชื่อผู้เขียน นางสาวอมรรัตน์ ดวงรัตน์
ชื่อปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
ปีการศึกษา 2553

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์ ดร. วิษณุ สุวรรณเพิ่ม ประธานกรรมการ
2. นาวาตรี ดร. วุฒิพงศ์ พงศ์สุวรรณ
3. ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยงค์ พรหมวงศ์

248508

วัตถุประสงค์การวิจัย (1) เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของผู้เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร (2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภทในกรุงเทพมหานคร (3) เพื่อศึกษาความสนใจความต้องการของผู้เล่นเกมออนไลน์และวิธีการนำเสนอของเกมแต่ละประเภทที่มีผลกระทบจากเนื้อหาของเกมออนไลน์ในแต่ละประเภท

โดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การทำวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ประชากรที่มี อายุตั้งแต่ 15-20 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำจำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 400 ชุด เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม ที่ผ่านการทดสอบค่าความถูกต้องใช้ได้ (validity) และหาค่าความเชื่อถือได้ (reliability) โดยวิธีของ Cronbach ค่าความเชื่อถือได้เท่ากับ .912 และรวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยโปรแกรม SPSS for Windows Version 17.0 ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็น เพศชาย อายุ 18-20 ปี จำนวนสมาชิกในครอบครัว 2-4 คน ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย หรือปวส. เทียบเท่า อาชีพ นักเรียน/นักศึกษา อาชีพผู้ปกครอง ค่าขาย รายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว ระหว่าง 8,001-12,000 บาท เกมออนไลน์ที่เลือกเล่นมากที่สุด คือ Sport แรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด คือ ต้องการเรียนรู้ ส่วนปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด คือ เนื้อหาของเกม

เกมส่วนใหญ่มีผล ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ เทคนิคในข้อใด ที่เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด คือ ตัวละครและแบบกราวด์ เป็นภาพ 3 มิติ มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา ลักษณะตัวละครและแบบกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด คนตรีประกอบ ภาพที่แสดงความสมจริงเหมือน มีลักษณะเหมือนมนุษย์ อาชีพ ทหารรับจ้าง รูปร่าง คนตรี และเสียงประกอบสมจริง และกิจกรรมที่มีเคลสให้ ทำในแต่ละเลเวลเพื่อสามารถปรับคุณสมบัติของตัวละครเก่งขึ้น มีความพึงพอใจกับ เกมประเภท Fighting (ต่อสู้) และพึงพอใจในการเล่นออนไลน์ที่อินเทอร์เน็ตคาเฟ่

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ลักษณะประชากรของวัยรุ่นทางด้านเพศ จำนวนสมาชิกในครอบครัว อาชีพของผู้ปกครอง และรายได้ของครอบครัวที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน ประเภทของเกมออนไลน์ ความสนใจในการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ในด้านปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์ และความสนใจ ส่วนของเกมออนไลน์ ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ ในด้านการนำเสนอภาพในการเล่นออนไลน์ ความต้องการเลือก ปรับแต่งพีเจอร์ การเลือกปรับแต่งตัวละคร และความต้องการกิจกรรมภายในเกม-ออนไลน์ ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน นอกนั้น ไม่แตกต่าง

ABSTRACT

Thesis Title	On-line Game Playing Behaviors of Young People in Bangkok Metropolis
Student's Name	Miss Amornrat Duangrat
Degree Sought	Master of Arts
Field of Study	Mass Communication Technology
Academic Year	2010

Advisory Committee

- | | |
|---------------------------------------|-------------|
| 1. Assoc. Prof. Dr. Wisanu Suwanaperm | Chairperson |
| 2. LC Dr. Wuttipong Pongsuwan | |
| 3. Prof. Dr. Chaiyong Brahmawong | |

248508

In this thesis, the researcher delineates (1) the demographical characteristics of selected young people who are on-line game players in Bangkok Metropolis. In addition, the researcher considers (2) the behaviors of these on-line game players and the impact different games have on these behaviors. Finally, the investigator inquires into (3) the interests and needs evinced by these on-line game players, the presentation techniques of each type of game, and the effects of the contents of the on-line games on the behaviors of the on-line game players under study.

The researcher studied documents, text books, articles, and related research papers in carrying out this survey research investigation. The sample

population consisted of 400 regular players of on-line games between the ages of fifteen and twenty who were domiciled in Bangkok Metropolis.

The instrument of research was a questionnaire which satisfied validity and reliability standards as established by applications of Cronbach's α (alpha) method. The reliability level was ascertained to stand at 0.912.

Using standard statistical techniques, the data collected were analyzed. Hypothesis testing was conducted using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) computer program for Windows, version 17.0 at Ramkhamhaeng University Computer Institute.

Findings are as follows:

Most of the on-line game players were male, between the ages of eighteen and twenty, and had two to four family members. Their educational level was at the high school or high vocational diploma level. Average familial monthly income was between 8,001 and 12,000 baht.

The most frequently selected on-line games they played were sports games. At the highest level, the source of inspiration for playing was the desire to learn. Game content was the factor which most strongly attracted them to playing on-line games.

Most games had stimulation effects on the imagination and fostered new ideas. The techniques which most attracted on-line players of games to play was the fact that the characters and background were presented three-dimensionally at a 360-degree (360) camera angle. There was music accompaniment. Pictures looked so real it was as if the characters were real human beings. The characters were mercenaries by occupation. Figures, music

and sound effects seemed genuine. Quest activities evinced different levels and so adjustments could be made so as to enhance character qualifications. They evinced most satisfaction with games involving combat. They were satisfied with playing on-line games at Internet cafés.

In hypothesis testing, the researcher found that differences in the demographical characteristics of gender, number of family members, parental occupation, and familial income were paralleled by concomitant differences in on-line game playing behaviors on the part of the subjects of investigation. The differences in question were the types of on-line games played, interests in playing on-line games in the aspect of factors attracting the subjects to play on-line games and exhibiting interest in on-line games, the need for particular contents in on-line games, presentation techniques for on-line games in the aspect of the presentations of on-line games, the need to adjust features, the need to make selections so as to alter or adjust character attributes, and the need for internal on-line game activities differentially affected the behaviors of these players of on-line games. As for the rest, they were not paralleled by concomitant differences.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ สัมฤทธิ์ผลได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร. วิษณุ สุวรรณเพิ่ม ประธานกรรมการ นาวาตรี ดร. วุฒิพงศ์ พงศ์สุวรรณ และศาสตราจารย์ ดร. ชัยยงค์ พรหมวงศ์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้เสียสละเวลาให้คำปรึกษา แนะนำ พร้อมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ดูแลอย่างดีตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณกลุ่มทดลองทั้ง 40 คน กลุ่มตัวอย่างทั้ง 400 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ช่วยกรุณาตอบแบบสอบถามด้วยความตั้งใจ ขอขอบคุณอาจารย์กษรรัตน์ มากสกุล ที่ช่วยให้คำปรึกษาในเรื่องสถิติและโปรแกรม SPSS for Windows ขอขอบคุณพี่ศุภมาส กิจจาการ ที่ช่วยให้คำแนะนำในการสืบค้นเอกสารตำราต่าง ๆ ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่สำนักงานบัณฑิตศึกษาคณะมนุษยศาสตร์ทุกท่าน ที่ช่วยดูแล เอาใจใส่ และให้คำแนะนำ จนกระทั่งวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณบิดามารดา ครอบครัวดวงรัตน์ และญาติพี่น้องอันเป็นที่รักที่ช่วยสนับสนุนในการศึกษาครั้งนี้ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ เทคโนโลยีสื่อสารมวลชนรุ่น 3 มหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยเฉพาะนายโชติชนิต ดวงอุไร ที่ช่วยแนะนำและให้คำปรึกษา เรื่องโปรแกรม SPSS for Windows และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยรามคำแหงที่ได้เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยเข้ามศึกษา ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำความรู้คู่คุณธรรมไปพัฒนาประเทศชาติของเราต่อไป

คุณค่าและอรรถประโยชน์อันใดที่ได้จากวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็น เครื่องบูชาพระคุณของบิดามารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง

อมรรัตน์ ดวงรัตน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(4)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(6)
กิตติกรรมประกาศ.....	(9)
สารบัญตาราง	(13)
สารบัญภาพประกอบ	(18)
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
สมมติฐานของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามคำศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา.....	5
กรอบแนวความคิด	6
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
เกมออนไลน์ (game online).....	8
อินเทอร์เน็ต	18
มาตรการในการป้องกันการติดเกมออนไลน์	25
แนวคิดทางด้านลักษณะประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการแสดง พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์	26
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม ความคิดเห็น และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับ ผู้เล่นเกมออนไลน์	28

บทที่	หน้า
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	49
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	49
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	50
ตัวแปรที่ศึกษา	51
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล	53
การวิจัยข้อมูล	53
สถิติที่ใช้ในการวิจัยข้อมูล	55
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างผู้เล่นเกม- ออนไลน์	57
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประเภทของเกมออนไลน์	59
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์	65
ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ ...	67
ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์.....	72
ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	76
ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนและความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวแปรเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	78
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	109
สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย.....	111
ข้อเสนอแนะ.....	119
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป	119

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	121
บรรณานุกรม	134
ประวัติผู้เขียน	139

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนและค่าร้อยละของข้อมูลลักษณะวัยรุ่น	57
2 จำนวนและค่าร้อยละของประเภทของเกมออนไลน์	59
3 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท FPS ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง	60
4 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Strategy (วางแผน) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง.....	60
5 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Sport (กีฬา) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง	61
6 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Adventure (ผจญภัย) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง.....	62
7 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Racing (แข่งรถ) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง	62
8 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Puzzle ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง	63
9 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท RPG (เก็บเลเวล) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง	64
10 จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Fighting (ต่อสู้) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง	64
11 จำนวนและค่าร้อยละของความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	65
12 จำนวนและค่าร้อยละของความถี่ในการค้นหาของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	67
13 จำนวนและค่าร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเล่นจากเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงคราม	68

ตาราง	หน้า
14 จำนวนและคำร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนจากเกม ที่มีเนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า	69
15 จำนวนและคำร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนจากเกม ที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา.....	69
16 จำนวนและคำร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนจากเกม ที่มีเนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน	70
17 จำนวนและคำร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนจากเกม ที่มีเนื้อหาที่มาจากนวนิยาย	71
18 จำนวนและคำร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนจากเกม ที่มีเนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขต.....	71
19 จำนวนและคำร้อยละของเทคนิคการนำเสนอของเกมนอนไลน์.....	72
20 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์.....	76
21 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรม การเล่นเกมนอนไลน์กับสถานภาพด้านเพศ.....	79
22 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรม การเล่นเกมนอนไลน์กับสถานภาพด้านอายุ.....	79
23 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมนอนไลน์กับจำนวนสมาชิกในครอบครัว.....	80
24 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ กับจำนวนสมาชิกในครอบครัวเป็นรายคู่.....	81
25 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมนอนไลน์กับระดับการศึกษาต่างกัน	81
26 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมนอนไลน์กับอาชีพผู้ปกครอง	82

ตาราง	หน้า
27 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับอาชีพของผู้ปกครองเป็นรายคู่.....	83
28 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว	84
29 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัวเป็นรายคู่.....	85
30 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับประเภทของเกมออนไลน์	86
31 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับประเภทของเกมออนไลน์เป็นรายคู่	87
32 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับแรงบันดาลใจ	88
33 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์	88
34 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่.....	89
35 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับคนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์.....	90
36 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับการออกแบบเกมออนไลน์	91
37 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับเทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์	91
38 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับความสนใจส่วนของเกมออนไลน์.....	92

ตาราง	หน้า
39 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับความสนใจส่วนของเกมออนไลน์เป็นรายคู่.....	93
40 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	94
41 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่.....	95
42 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับเทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจที่ทำให้เล่นเกม- ออนไลน์.....	96
43 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์.....	97
44 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับการนำเสนอภาพในการเล่นเกมออนไลน์.....	98
45 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับการนำเสนอภาพในการเล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่.....	99
46 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเลือกปรับแต่งพีเจอร์ภายใน เกมออนไลน์.....	100
47 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับความต้องการเลือกปรับแต่งพีเจอร์ภายในเกมออนไลน์เป็นรายคู่.....	101
48 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับการชื่นชอบภาพลักษณะภายในเกมออนไลน์.....	102
49 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเล่นตัวละครภายในเกมออนไลน์.....	103

ตาราง	หน้า
50 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับอาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบ.....	103
51 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับการเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์	104
52 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับการเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์เป็นรายคู่.....	105
53 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเสียงและดนตรีประกอบภายใน เกมออนไลน์.....	106
54 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์.....	107
55 ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์เป็นรายคู่.....	108

สารบัญภาพประกอบ

ภาพ	หน้า
1 ระบบ Game Server	14
2 Server Side Server.....	15
3 แบบจำลอง Information Seeking ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา	37
4 ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน	116
5 ความสนใจการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน	117
6 เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน	118