



ผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

The Impact of Online Games on Middle School Students

นาย เจตพล จิตต์วิบูลย์

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขาการจัดการทั่วไป

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม

พุทธศักราช 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสยาม



ใบรับรองการค้นคว้าอิสระ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม

หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขา

การจัดการทั่วไป บริหารธุรกิจ

เรื่อง

ผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

The Impact of Online Games on Middle School Students

นามผู้วิจัย

นาย เจตพล จิตต์วิบูลย์

Mr. Jatapon Jitviboon

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา วันที่ 16 เดือน เมษายน พ.ศ. 2564

ดร. ชติมา ปิยะศิริศิลป์

(ดร. ชติมา ปิยะศิริศิลป์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....

(รศ.ดร.จอมพงศ์ มงคลวนิช)

รองอธิการบดี และคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย สาขาบริหารธุรกิจ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง : ผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
 โดย : นาย เจตพล จิตต์วิบูลย์  
 ชื่อปริญญา : บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต  
 สาขาวิชาเอก : การจัดการทั่วไป

อาจารย์ที่ปรึกษา.....*ดร.ธิดา พิยะศิริศิลป์*.....

( ดร.ธิดา พิยะศิริศิลป์ )

.....*16* / *เมษายน*, 2564.....

การศึกษานี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ และแนวทางในการลดผลกระทบ ช่วยเหลือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม วิเคราะห์ผลด้วยสถิติการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความสัมพันธ์ด้วย Chi-Square และ Multiple Regression

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 51.63 เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 85.37 เกรดเฉลี่ยสะสม 3.01-4.00 ร้อยละ 47.15 มีคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 77.64 โดยพบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ด้วยมือถือ/แท็บเล็ต ไม่จำกัดเวลาในการเล่น เล่นเกมทุกครั้งที่มีเวลาว่าง ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเล่น เล่นเกมทุกวัน และเล่นเกมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือความสวยงามภายในตัวเกม, กลุ่มเพื่อนที่ชอบเล่นเกมเหมือนกัน ส่งผลกระทบบ้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อนมากที่สุด, ความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมมีผลต่ออารมณ์มากที่สุด ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบบ้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ:ผลกระทบ, เกมออนไลน์, นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

**ABSTRACT**

Title : Factors Affinity to Assertiveness in Presentations of Siam University Students  
By : Mr. Jatapon Jitviboon  
Degree : Master of Business Administration  
Major Field : General Management

Thesis Advisor.....*Dr. Teetima Piyasirisilp*

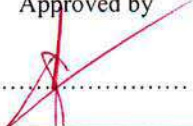
(Dr. Teetima Piyasirisilp)

*30 / June / 2021*

This study aimed to analyze personal factors, online gaming behavior, factors in online gaming, factors influencing online gaming, and ways to mitigate, assist and modify playing behavior of Junior high school students' online gaming. Data was collected by questionnaire, and analyzed results with statistical distribution of frequency, percentage, mean and standard deviation, and correlation test with Chi-Square and Multiple Regression.

The results showed that most of the students were male, (51.63%); Studying in Secondary 3 (85.37%); Cumulative GPA 3.01-4.00 (47.15%); Most have a computer, (77.64%); and online games with 246 people (86.01%). Most of them play online games on their mobile / tablet with unlimited play time, play whenever they have free time, free to play games, play games every day, and play online games for entertainment. The factor that they choose to play online the most was the beauty of the game itself. Friends who like to play games have the greatest impact on their relationships with family / friends, and feeling relieved from stress when playing games has the greatest emotional impact. Personal factors correlated with middle school students' online gaming behavior and factors in choosing to play online games had a statistically significant impact on the mood of middle school students at the level of 0.05.

**Keywords:** Impact, Online Games, Middle School Students

Approved by  


### กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดี จาก ดร.ธิดิมา ปิยะศิริศิลป์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมาตั้งแต่ต้นจนเสร็จสิ้นสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง และขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิตทุกท่านที่ให้ความกรุณาประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้อันมีค่ายิ่ง และกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณพ่อ คุณแม่ ครอบครัวและเพื่อนๆร่วมหลักสูตร ที่ให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดีมาโดยตลอด ผู้วิจัยขอระลึกถึง ผู้ที่เป็นเจ้าของแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่ผู้วิจัยนำมาอ้างอิงในการทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ไว้ในโอกาสนี้ด้วย

นาย เจตพล จิตต์วิบูลย์

เมษายน 2564

## สารบัญ

| บทที่                                    | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย.....                     | (1)  |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....                  | (2)  |
| กิตติกรรมประกาศ.....                     | (3)  |
| สารบัญ.....                              | (4)  |
| สารบัญตาราง.....                         | (6)  |
| สารบัญรูปภาพ.....                        | (7)  |
| 1 บทนำ.....                              | 1    |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....  | 1    |
| 1.2 คำถามงานวิจัย.....                   | 3    |
| 1.3 กรอบแนวคิด.....                      | 4    |
| 1.4 วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....          | 5    |
| 1.5 สมมติฐานงานวิจัย.....                | 5    |
| 1.6 ขอบเขตของการวิจัย.....               | 5    |
| 1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ.....                 | 6    |
| 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....       | 7    |
| 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ..... | 8    |

|   |    |
|---|----|
| 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์.....                | 8  |
| 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์..... | 14 |
| 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกาติคเกม.....  | 18 |
| 2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรง.....         | 23 |
| 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                    | 27 |

สารบัญ (ต่อ)

| บทที่  | หน้า |
|--|------|
| 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....                          | 31   |
| 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....                   | 31   |
| 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....                | 31   |
| 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....                       | 33   |
| 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....                        | 34   |
| 4 ผลการศึกษา.....                                  | 35   |
| 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....            | 35   |
| 4.2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์..... | 37   |

|  |    |
|--|----|
| 4.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์.....                                    | 40 |
| 4.4 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน<br>จากการเล่นเกมออนไลน์..... | 41 |
| 4.5 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยและผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์.....                    | 42 |
| 4.6 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์.....                            | 43 |
| 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....  | 52 |
| 5.1 สรุปผลการศึกษา.....  | 52 |
| 5.2 อภิปรายผล.....   | 53 |
| 5.3 ข้อเสนอแนะ.....  | 55 |
| บรรณานุกรม.....  | 56 |
| ภาคผนวก.....   | 59 |

สารบัญตาราง

| ตารางที่  | หน้า |
|---|------|
| 1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น<br>จำแนกตามเพศ.....                 | 35   |
| 2. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น<br>จำแนกตามระดับชั้นมัธยมศึกษา..... | 36   |
| 3. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น                                     |      |



|  |    |
|--|----|
| จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม .....   | 36 |
| 4 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น<br>จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ .....  | 37 |
| 5 จำนวนและร้อยละอุปกรณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์.....   | 37 |
| 6 จำนวนและร้อยละชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน.....   | 38 |
| 7 จำนวนและร้อยละของช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์.....   | 38 |
| 8 จำนวนและร้อยละของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อเดือน.....   | 39 |
| 9 จำนวนและร้อยละของวันที่เล่นเกมนออนไลน์.....  | 39 |
| 10 จำนวนและร้อยละของวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์.....  | 40 |
| 11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับปัจจัยในการเลือกเล่นเกมนออนไลน์<br>ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....                                | 40 |
| 12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลกระทบด้านความสัมพันธ์<br>กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน<br>ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น..... | 41 |
| 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลกระทบด้านอารมณ์<br>จากการเล่นเกมนออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....                             | 42 |

### สารบัญตาราง

| ตารางที่   | หน้า |
|--|------|
| 14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา<br>ตอนต้นกับ พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมง<br>ในการเล่นเกมนออนไลน์..... | 44   |
| 15 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา<br>ตอนต้นกับ พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ด้านช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์.....         | 45   |
| 16 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา   |      |

|   |    |
|---|----|
| ตอนต้นกับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์.....   | 46 |
| 17 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์.....   | 47 |
| 18 การทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กับผลกระทบความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน..... | 48 |
| 19 การทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์กับผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....                      | 49 |
| 20 การทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างตัวแปรต้นทางปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....          | 50 |

### สารบัญรูปร่างภาพ

| ภาพที่                    | หน้า |
|---------------------------|------|
| 1 กรอบแนวคิดการวิจัย..... | 4    |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เกมคอมพิวเตอร์หรือ เกมออนไลน์ นับเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของ “สื่อ” ที่มีอิทธิพลมหาศาลต่อผู้เป็ได้รับ โดยจัดให้เป็นสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) อย่างหนึ่งที่มีความหมาย และความสำคัญมากกว่าที่จะเป็นเพียง แค่เกมหรือของเด็กเล่นอย่าง ที่เข้าใจกัน ไม่ว่าจะเป็น วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์ ต่างก็มีรูปแบบและเนื้อหา ด้วยกันหลายประเภทตั้งแต่เกมการศึกษา เช่น การสอนหนังสือ ฝึกหัดการ คิดการเขียน ให้ความรู้ ในสาขาต่างๆ เกมแอคชั่น คือ การกำหนดบทบาทให้ผู้เล่น ได้เลือกอาวุธมาต่อสู้ กัน เกมกีฬา คือ เกมที่เลียนแบบมาจากกีฬาจริงๆ เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล วิ่ง เกมก่อสร้าง เช่น สร้างเมือง สร้างรถ สร้างเครื่องบิน ซึ่งจะเน้นแบบจำลองเสมือนจริง เกมบางประเภทเป็นการให้ ความรู้ ความบันเทิง ช่วย让孩子ได้ฝึกฝนทักษะการคิด การวางแผน การบริหาร ซึ่งรูปแบบเกมที่มี เนื้อหาเป็นไปในเชิง ของการสร้างสรรค์และฝึกฝนทักษะให้แก่ผู้เล่น ก็มีมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะด้าน ต่างๆ ให้กับผู้เล่นที่ เป็นวัยรุ่น ซึ่งอยู่ในช่วงก ลังพัฒนาด้านต่างๆ แต่เกมบางประเภทก็ไม่เหมาะ สำหรับเด็ก หรือแม้แต่ คนทั่วไปก็ไม่ควรเล่น เช่น เกมการพนัน เกมรุนแรงประเภทสงคราม (จอมัญญา สิริชนพงษ์และ กัลยกร วรกุลสถฐานีย์, 2558)

เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่หรือวัยต่างๆ เริ่มจะให้ความสนใจและนิยมเล่นเกมประเภทออนไลน์ซึ่ง ถือเป็นนวัตกรรมรูปแบบหนึ่งของเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ให้ความ นิยมสูงสุด อีกทั้งราคาหรือค่าใช้จ่ายสำหรับเล่นเกมออนไลน์เริ่มที่จะถูกลง ผู้บริโภค สามารถเป็น เจ้าของหรือจับจองได้ง่ายขึ้น แลยังช่วยสร้างความเพลิดเพลิน ไปกับคอมพิวเตอร์กราฟิก (Graphic) ที่นับวันจะยิ่งสวยงามสมจริงตามการพัฒนาของแต่ละยุคสมัย ผู้บริโภคหลายคน ได้ พบปะและรู้จักกันผ่านทางเกมออนไลน์ จนอาจกล่าวได้ว่าเกมออนไลน์ถูกพัฒนาให้เป็นเครือข่าย ทางสังคมประเภทหนึ่งในปัจจุบัน (วัชรินทร์ กลับทับถัง, 2560) รูปแบบเนื้อหาของสื่อเกมออนไลน์ เหล่านี้ก็จะมีความหลากหลายทั้งเกมแบบกีฬา เกมการต่อสู้ เกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผน

ฯลฯ ทั้งนี้ปัจจุบันเกมในท้องตลาดส่วนใหญ่ เป็นเกมแนวสงคราม ที่ต้องมีการรบราฆ่าฟันกัน และมีความรุนแรงอยู่ในตัวเองสามารถหาเล่นได้โดยง่าย ซึ่งจะส่งผลต่อการเล่นของเยาวชนโดยตรง ที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดคิดว่าสงครามคือสิ่งที่ดี นอกจากนี้ยังเป็นการบ่มเพาะนิสัยใช้ความรุนแรงในการตัดสินปัญหาต่าง ๆ ไม่เพียงภาพ เสียง สี สัน และตัวละครในเกมที่มีความสมจริงสมจังเท่านั้น แต่เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม และหลงใหล จนเป็นการยากที่ผู้เล่นจะละมือจากเกมได้เด็กไทยจำนวน มากจึงใช้เวลาอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ สวมวิญญาณเป็นตัวละครในเกมออนไลน์นานาชนิดวันละหลายชั่วโมง โดยไม่ยอมทำกิจกรรมอื่น ๆ (วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์, 2562) ทำให้วัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้น และบางรายใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนกระทั่งติดเกม (สุภัทร ชูประดิษฐ์, 2562)

จากการสำรวจในปี 2562 พบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน และใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งเกมอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาสูงที่สุด เป็นอันดับหนึ่งในเอเชีย คือ เฉลี่ยวันละ 60.7 นาที (สุภัทร ชูประดิษฐ์, 2562) และจากการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ประจำปี 2563 โดย ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) กรมกิจการเด็กและเยาวชนร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (2563) ในกลุ่มตัวอย่างเด็กมัธยมศึกษา อายุ 12-18 ปี พบว่า ช่วงอายุ 12-14 ปี (มัธยมต้น) เป็นกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหญ่ที่สุดที่ตอบแบบสอบถาม โดยพบว่าเด็กส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 3-5 ชั่วโมงต่อวันเท่ากับกลุ่มที่ใช้ 5-8 ชั่วโมงต่อวัน วัตถุประสงค์ที่เด็กใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือเพื่อการพักผ่อนหรือความบันเทิง ซึ่งพบว่าเด็กร้อยละ 76 เล่นเกมออนไลน์ โดยเล่นเกม 3-10 ชั่วโมงต่อวัน เด็กร้อยละ 10 บอกว่ามีการพนันในเกมที่เล่น เด็กร้อยละ 34 เดิมเงินซื้อของในเกมโดยส่วนใหญ่เดิมเกมเดือนละไม่เกิน 200 บาท ผลของการเล่นเกม เด็กส่วนใหญ่ยอมรับว่าสนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก เด็กร้อยละ 20 บอกว่าการเรียนแย่มาก และร้อยละ 13 บอกว่า ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่มาก ในขณะที่เมื่อสังเกตพฤติกรรมตนเอง เด็กร้อยละ 45 พบว่า มักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตหรือเกินเวลาที่ตั้งใจไว้ มักมีอารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม คนรอบตัวเห็นว่าเด็กมีพฤติกรรมบางอย่างเปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษาหยาบคาย ฯลฯ ในขณะที่เด็กร้อยละ 35 บอกว่าถูกคนรอบตัวมองว่า “ติดเกม” (กรมกิจการเด็กและเยาวชนและมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2563)

ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ในสังคมไทย เป็นประเด็นที่มีการพูดคุยกันมากในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา มีนักวิชาการทั้งไทย และต่างประเทศที่ให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กติดเกม ปัจจุบันปัญหานี้ก็ยังไม่เบาบางลง ปัญหาดังกล่าวสร้างความกังวลใจให้แก่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กบางคนที่ติดเกมออนไลน์อย่างหนักจนส่งผลกระทบต่อการเรียนและความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ขึ้นอยู่กับความรู้สึกสนุกสนานในการเล่น เกมออนไลน์ เจตคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ และมีปัจจัยที่ส่งเสริมทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ได้แก่ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ (ประภาพร ดอกไม้ และคณะ, 2556) พฤติกรรมการติดเกมของเด็กคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด และผู้ป่วยติดการพนัน คือ มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และมักใช้เวลาในการเล่นนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ มีความคิดหมกมุ่นกับเกมอย่างมาก และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา (หทัยรัตน์ ขจรบุญและคณะ, 2556) องค์การอนามัยโลก (WHO) กำหนดให้ติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่งเรียกว่า Pathological Gambling หรือโรคติดพนัน อาการคือแม้ผู้เล่นการพนันจะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ยังคงต้องเล่นต่อไป ผู้ที่มีปัญหาจากการพนันหรือผู้ติดการพนัน คือผู้ที่ได้รับการวินิจฉัยตามเกณฑ์การวินิจฉัยของสมาคมจิตแพทย์อเมริกันในทางการแพทย์เรียกว่า โรคติดพนัน (Gambling Disorder) จัดอยู่ในกลุ่มโรคเดียวกับโรคที่เกี่ยวกับสารเสพติด (Substance-Related and Addictive Disorders) เกมออนไลน์ในปัจจุบันส่วนมากจะมีเรื่องพนันเข้ามาแอบแฝง สมอมของวัยรุ่นมีธรรมชาติที่ชอบเข้าไปหาความเสี่ยงอยู่ตามธรรมชาติ หากว่าสมอมของวัยรุ่นถูกกระตุ้นด้วยการพนันรูปแบบต่างๆ เพื่อชิงเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อเสริมความรู้สึกทางจิตใจ อันมีความเสี่ยงที่จะชักนำนักเล่นรายใหม่ไปสู่การเล่นพนันเช่นเดียวกับการทาสลิกิฟายในโลกออนไลน์ ลักษณะการพนันในเกมออนไลน์มีการเชื่อมโยงเกมและอินเทอร์เน็ตเข้าด้วยกัน สามารถกระทำ ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ ผ่านตัวโปรแกรมแอปพลิเคชัน เป็นกิจกรรมส่วนตัวที่ผู้เล่นสามารถ ทำได้ทั้งเล่นเกม ซื้อของ สนทนา จ่ายเงินไปได้ทันที (ณัฐพงษ์ สายพิณ, 2563)

การเล่นเกมส์ของวัยรุ่นมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก เช่น ไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจการทำงานบ้าน หนีเรียนหรือหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม การเรียนตกต่ำอย่างมาก ไม่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว และละเลยการเข้าสังคม บางรายอาจมีพฤติกรรม เช่น โกหก ดื้อด้าน แยกตัว เก็บตัว โดย จำแนกพฤติกรรมการเล่นเกมส์รายด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกมส์ การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น และการสูญเสียหน้าที่ที่รับผิดชอบ (สุภัทร ชูประดิษฐ์, 2562) ซึ่งความแตกต่างของผลกระทบของแต่ละบุคคลมีผลมาจากพฤติกรรมการเล่นเกมส์ที่ต่างกัน ได้แก่ ประเภทของเกมส์ สถานที่ใช้เล่นเกมส์ วันที่เล่นเกมส์ ระยะเวลาในการเล่นเกมส์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมส์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมส์ (หทัยรัตน์ ขจรบุญและคณะ, 2556)

จากความสำคัญที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับ ผลกระทบของเกมส์ออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ และผลกระทบจากการเล่นเกมส์ออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเป็นแนวทางในการช่วยเหลือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวต่อไป

## 1.2 คำถามงานวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นอย่างไร
2. เกมส์ออนไลน์ส่งผลกระทบต่ออย่างไรต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



#### 1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อศึกษาปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
4. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
5. เพื่อหาแนวทางในการลดผลกระทบ ช่วยเหลือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

#### 1.5 สมมติฐานการวิจัย

**สมมติฐานข้อที่ 1** ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

**สมมติฐานข้อที่ 2** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน

**สมมติฐานข้อที่ 3** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

#### 1.6 ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 600 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สมการของ Taro Yamane ได้จำนวน 240 คน สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีแบบบังเอิญ



## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

### 2.1 ตัวแปรอิสระ มีดังนี้

- 1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม
- 2) ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ ได้แก่

1. ความเป็นที่นิยมของตัวเกม
2. ความสวยงามภายในตัวเกม
3. เพื่อนซี้ชวน

### 2.2 ตัวแปรตาม คือ

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ จำนวนชั่วโมงที่เล่น ช่วงเวลาในการเล่น เกม ค่าใช้จ่ายในการเล่น และวัตถุประสงค์ในการเล่นออนไลน์

#### 2. ผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ ได้แก่

1) ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน ได้แก่ การพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน การทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน การทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน การรู้จักเพื่อนใหม่จากการเล่นเกม กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยส่วนมากชอบเล่นเกมเหมือนกัน การใช้เวลากับครอบครัว เรื่องที่พูดคุยกับเพื่อน เวลาในการรับประทานอาหาร และการพูดคุยติดต่อสื่อสารกับเพื่อน

2) ผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความรู้สึกที่เกมช่วยในการพัฒนาทักษะต่างๆ ความเป็นตัวเองเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ รู้สึกไร้ค่าเมื่อถูกรบกวนขณะเล่นเกม ไม่สามารถหักห้ามตนเองได้ ความรู้สึกหงุดหงิด การใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือผู้อื่น ความทะเลาะทแยงอยากเอาชนะผู้อื่น ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด

## 1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

**นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น** หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในพื้นที่เขตบางบอน จังหวัดกรุงเทพมหานคร

**เกมออนไลน์ (Online Games)** หมายถึง วิดีโอเกมที่ใช้ในการประกอบการเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์นั้นจะมีผู้เล่นที่ทำการเล่นเกมคล้ายเกมในรูปแบบอื่น แต่สิ่งที่แตกต่างคือจะเป็นการรวบรวมผู้เล่นหลายคนผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากที่นิยมจะเป็นเกมในรูปแบบของ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือ เกมที่ผู้เล่นหลายคนเล่นร่วมกันในพื้นที่ใดที่หนึ่งซึ่งอาจมีมากกว่า 100 คนขึ้นไป

**ผลกระทบของเกมออนไลน์** หมายถึง พฤติกรรมของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่น ได้แก่ ความสัมพันธ์กับสมาชิกครอบครัว/เพื่อน และผลกระทบด้านอารมณ์ ดังนี้

1) **ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน** ได้แก่ การพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน การทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน การทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน การรู้จักเพื่อนใหม่จากการเล่นเกม กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยส่วนมากชอบเล่นเกมเหมือนกัน การใช้เวลากับครอบครัว เรื่องที่พูดคุยกับเพื่อน เวลาในการรับประทานอาหาร และการพูดคุยติดต่อสื่อสารกับเพื่อน

2) **ผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์** ได้แก่ ความรู้สึกที่เกมช่วยในการพัฒนาทักษะต่างๆ ความเป็นตัวเองเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ รู้สึกไร้ค่าเมื่อถูกรบกวนขณะเล่นเกม ไม่สามารถหักห้ามตนเองได้ ความรู้สึกหงุดหงิด การใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือ ผู้อื่น ความทะเยอทะยานอยากเอาชนะผู้อื่น ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด

### 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์
2. ทำให้ทราบปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
3. ทำให้ทราบระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
4. สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการวางแผน พัฒนาแนวทางในการลดผลกระทบช่วยเหลือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ ให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสมในอนาคต



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษา ผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการติคเกม
- 2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรง
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์

##### 2.1.1 ความหมายของเกม และเกมออนไลน์

วรรณภรณ์ พุฒิปิรุฬห์วงศ์ (2562) กล่าวถึง เกมออนไลน์ (Online Game) ไว้ว่า หมายถึง วิดีโอเกมส์ที่เล่นออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือ บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เครือข่ายจะให้เทคโนโลยีที่มีความเท่าเทียมกัน มีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไป เพราะใช้คอมพิวเตอร์มากกว่า 2 เครื่องในการสื่อสารกัน มีเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการแก่ผู้เล่น โดยผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่นเกมส์ แลกเปลี่ยนไอเทมในเกม กับบุคคลอื่น ๆ ในระหว่างเล่นเกมได้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกมออนไลน์ ก็ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจาก

1. ผู้เล่นได้เข้าสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นเกมคนเดียว
2. เกมออนไลน์หลายเกมมีกราฟิกที่สวยงามมาก จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์
3. เกมออนไลน์มีกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ในเกม อาวุธ ชุด มอนสเตอร์ใหม่ๆ และอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง

## 2.1.2 ที่มาและพัฒนาการของเกมออนไลน์

วรรณภรณ์ พุฒิปิรุฬห์วงศ์ (2562) ได้กล่าวไว้ว่า เกมออนไลน์ เป็นผลิตภัณฑ์หนึ่งที่เกิดขึ้นและพัฒนาโดยชาวอเมริกัน ด้วยแนวคิดที่จะให้ เกิดสภาพสังคมของคนจากหลาย ๆ แห่งเข้ามาปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อในรูปแบบของเกม เพื่อให้ผู้เล่นเหล่านั้นได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่และปฏิสัมพันธ์กับคนที่เล่นเกมด้วยกัน จึงเกิดเป็นเกมที่เล่นออนไลน์ แต่จำกัควง เกิดขึ้นเกมแรกที่ได้พัฒนาให้เล่นบนออนไลน์ Dungeon crawls, Air combat (Airfight), Tank combat, Space battles (Empire and spasm) บนเล่นระบบ Plato โดย มหาวิทยาลัยอิลลินอยด์ รัฐมิชิแกน เป็นเกมในยุคแรกที่สามารถเล่นกันภายในมหาวิทยาลัยโดยรับผู้เล่นสูงสุดได้เพียง 32 คนพร้อมกัน โดยเป็นผลงานการสร้างของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยต่อมาเมื่อระบบอินเทอร์เน็ตพัฒนาก้าวหน้ามากขึ้น และเกิดเป็นเกมออนไลน์ ประเภทผู้เล่นจำนวนมากเกม แรกขึ้นชื่อว่าเกม Island of Kesmai ออกแบบและพัฒนาโดย เคลตันฟลินน์ (Kelton Flinn) และ จอห์น เทย์เลอร์ (John Taylor) โดยเปิดให้บริการเมื่อปี ค.ศ. 1985 คิดค่าบริการ 12 เหรียญสหรัฐ ต่อชั่วโมง ให้บริการผ่าน Compu serve online service โดยสามารถรองรับผู้เล่นได้ประมาณ 100 คน

สำหรับประเทศไทย เกมออนไลน์ที่นำเข้ามาในยุคดังกล่าวขอแยกเป็น 2 รูปคือเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan และเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan เข้ามาในช่วงปี 2545 ได้รับความนิยมมากจากเกม Counter Strike พัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation ประเทศสหรัฐอเมริกา ในขณะที่เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต เข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี 2543 ในรูปแบบของเกมแข่งรถ ด้วยสภาพ อินเทอร์เน็ตของไทยในขณะนั้น ไม่ดีทำให้เกมดังกล่าวต้องปิดตัวลงในเวลาไม่ถึง 6 เดือน ไม่นาน เกมออนไลน์ที่สมบูรณ์มากและพร้อมในการเล่นที่มากขึ้น เข้ามาเปิดให้บริการ ชื่อของเกมคือ King of King (คิงออฟคิง) โดยถือว่าเป็นเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอย่างสมบูรณ์รวมถึงมีการ จัดเก็บรายได้อย่างเป็นทางการเกมแรกของประเทศไทย ให้บริการโดยบริษัท จัสต์ซันเดย์ (Just Sunday) ซึ่งเป็นการซื้อลิขสิทธิ์ มาจากบริษัท เลเกอร์ จำกัด ประเทศเกาหลีและในเวลาเดียวกัน ตามมาด้วยการเปิดเกม Ragnarok online (แร็คนาร์โรคออนไลน์) ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์ มาจากบริษัท Gravity (กราฟวิตี้) ของประเทศเกาหลีใต้และผู้เปิดให้บริการคือ บริษัท เอเชียซอฟท์ จำกัด ชื่อใน ขณะนั้น (ปัจจุบันคือบริษัท เอเชียซอฟท์ คอปอเรชัน จำกัด มหาชน) โดยทั้ง 2 รูปแบบเกมนั้น ก่อให้เกิดกระแสร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก พร้อมกับเกิดกระแสเปิดบริษัทเกม ออนไลน์กว่า 20 บริษัท

ในระยะเวลาเพียงแค่ 3 ปี (ปี พ.ศ. 2546 – 2549) จนถึงปัจจุบันประเทศไทยมี เกมที่หึ่งเปิดให้บริการ อยู่และเกมที่มีปิดไปแล้วรวมกันกว่า 200 เกม ในช่วงระยะเวลา 10 ปี ที่ผ่านมา (วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์, 2562)

### 2.1.3 ประเภทของเกมออนไลน์

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์ (2562) ได้จำแนกเกมออนไลน์ไว้ดังนี้

1. Action ถือว่าเป็นเกมในรูปแบบแรก ๆ ของวงการเกมเลยก็ว่าได้ อันเนื่องมาจาก คำว่า แอคชัน ก็คือการกระทำต่าง ๆ นั่นเอง เมื่อใดก็ตามที่สามารถบังคับสั่งการตัวละครของ โดยตรงให้ กระทำการใด ๆ ตอบโต้กับสิ่งต่าง ๆ ในเกมได้เกมๆ นั้นก็ถือว่าเป็นเกมแอคชันแล้ว (แต่ รายละเอียดย่อยบางอย่างจะแบ่งรูปแบบเกมออกไปอีก) แต่ถ้าจะระบุให้ชัดเจนกว่านั้น ลักษณะของ เกมแอคชันก็คือเกมในสไตล์ ลูย ยิง ต่อย เตะ หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่สนองความสนใจให้กับผู้เล่น รูปแบบของเกมแอคชันโดยทั่วไปแล้วจะเน้นความเรียบง่าย และเข้าถึงได้ง่ายไม่ว่าจะเป็นมือใหม่ หรือมือเก่า ก็สามารถทำความเข้าใจรูปแบบการเล่นของเกมแนว ๆ นี้ได้ไม่ยาก ยกตัวอย่างเช่น Kingkong, The Suffering, Call of Duty, Rock Manx 8

2. Adventure รูปแบบของเกม ADV จะมีหลาย ๆ ส่วนที่คล้ายกับแอคชัน (เพราะเกม แอคชันส่วนใหญ่ก็มักจะใส่ความเป็น ADV ไปด้วย) แต่ถ้าจะระบุจุดเด่นที่ชัดเจนที่สุดของเกม ADV ก็คือการผจญภัยของเกมแอคชันอาจเป็นเกมที่ไม่มีการดำเนินเรื่องราวด้วยตัวเองเลยก็ได้ อย่างเช่น เกมต่อสู้ในซีรีส์ Street Fighter แต่ถ้าหากเป็นเกม Adventureจะต้องมีส่วนของการผจญ ภัย การดำเนินเรื่องราวและแก้ปัญหาปริศนาต่าง ๆ ในเกมที่เรียกว่า Puzzle เกม Adventureจะเน้น ที่การกระทำเพื่อแก้ปัญหามากกว่าโดยอาศัยกลไกและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในเกมให้ผู้เล่นได้ทำ การปฏิสัมพันธ์เพื่อแก้ปัญหา ต้องคอยสังเกตสิ่งต่าง ๆ ในเกม อย่างเช่น ถ้ามีศัตรูอยู่ข้างหน้า เกม แอคชันก็จะมียบทรูปที่ค่อนข้างชัดเจนคือ“เข้าไปจัดการมันซิ” แต่เกม ADV อาจต้องทำอะไร มากกว่านั้น อย่างเช่น ไปเปิดกลไกตรงนั้นตรงนี้ อ้อมไปทางนั้นทางนี้เก็บไอเทมอันนั้นมาใส่ตรงนี้ หรืออื่น ๆ อีกเพื่อที่จะจัดการศัตรูตัวนั้น ยกตัวอย่างเช่น MYST, Syberia ,Fahrenheit

3. Strategy หรือเกมวางแผนนั่นเอง โดยแบ่งแยกย่อยออกได้เป็น Realtime Strategy และ Turn Base Strategy

3.1 Realtime Strategy หรือที่เรียกกันย่อ ๆ ว่า RTS เป็นเกมวางแผนแบบที่จับเวลาจริง ในขณะที่เล่น คือในระหว่างที่กำลังเล่นอยู่ (วางแผน จัดรูปแบบทัพ สร้างฐาน หรืออะไรก็ตาม) ฝ่ายตรงข้ามไม่ว่าจะเป็น Player (ผู้เล่นด้วยกัน) หรือ AI (คอมพิวเตอร์บังคับ) ก็จะเล่นไปพร้อม ๆ กับ ดังนั้นลักษณะการเล่นแบบนี้คือการวางแผนแข่งกับเวลา(ส่วนใหญ่) เพราะในระหว่างที่กำลัง วางแผนจัดการเรื่องต่าง ๆ อยู่ฝ่ายตรงข้ามก็กำลังจะทำเหมือนกัน โดยเกมวางแผนแบบ RTS ถือเป็น เกมวางแผนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในตอนนี้ (จริง ๆ ก็ได้รับความนิยมมานานแล้ว) อัน เนื่องมาจากรูปแบบการเล่นที่เห็นผลของการวางแผนได้รวดเร็วชัดเจน ตอบสนอง และเห็นผลเป็น รูปธรรมในการวางแผนของได้ทันที รูปแบบ การเล่นไม่ยืดเยื้อ (เพราะเป็นการวางแผนไปพร้อม ๆ กัน) สามารถเล่นพร้อมกันที่เดียวได้หลายคน

3.2 Turn Base Strategy: TBS หรือเกมวางแผนแบบผลัดกันเดิน หลาย ๆ ท่านอาจจะ ไม่เคยเห็นหรือไม่รู้จักเกมแนวนี้มากนัก อันเนื่องมาจากเกม TBS ถือเป็นเกมวางแผนสไตล์ดั้งเดิม ที่มานานแล้วมาก ๆ (Dune2 ต้นกำเนิดของเกม RTS เพิ่งจะมีมาราว ๆ 10 กว่าปีโดยประมาณ) TBS เป็นเกมวางแผนที่รับแรงคลาใจมาจากเกมกระดานกันนั่นเอง (เกมกระดานคือเกมที่เอาแผนที่วางไว้ บน โต๊ะแล้วคิดรูปแบบการเล่นขึ้นมาในกระดานหรือแผนที่นั้น ๆ อย่างเช่น ผลัดทอยลูกเต๋า แล้ว เดินไปตามจุดเพื่อเจอกับ เหตุการณ์ในแต่ละช่อง) ดังนั้นส่วนสำคัญที่ทำให้ TBS ต่างจากเกมแบบ อื่น ๆ คือรูปแบบการเล่น TBS จะใช้การผลัดกันเล่นโดยเมื่อถึง Turn (Turn ก็คือ Turn ที่มีสิทธิ์จะวางแผน และจัดการในด้านต่าง ๆ)ก็จะทำการจัดการวางแผนตามรูปแบบที่เกมกำหนดมาอย่างเช่น ใ้ช้ยูนิตเดินไปช่องนั้นช่องนี้เพื่อเก็บทรัพยากร(ยูนิตจะมีค่าในการเคลื่อนไหวไปตามแผนที่)จัดการ สร้างสิ่งก่อสร้างหรือยูนิตต่าง ๆ โดยเมื่อทำตามทุกอย่างที่ต้องการหมดแล้วก็ต้องกดจบ Turn แล้วก็ จะเข้า Turn ผู้เล่นคนอื่น หรือคอม ซึ่งก็จะทำการวางแผน และจัดการด้านต่าง ๆ เช่นเดียวกับ เมื่อ จัดการทุกอย่างพอกกดจบ Turn ก็จะเข้า Turn ของ สลับผลัดเปลี่ยนไปแบบนี้เรื่อย ๆ จนกว่าจะถึง เงื่อนไขที่กำหนดในการสิ้นสุดเกม (เช่น จัดการศัตรูทั้งหมด) ตัวอย่าง ของเกมแนวนี้ ได้แก่ Civilization4, Hero of Might and Magic 4, Silint Strom4, Worm 4

4. Role Playing Game หรือที่คุ้นหูกันดีกับตัวย่อว่า RPG นั้นเอง เกม RPG ถือเป็นหนึ่ง ในแนวเกมที่ค่อนข้างจำแนกในลำบากในขณะที่อันเนื่องมาจากรูปแบบเกมสมัยใหม่ที่มักจะใส่แนว การเล่นไปมากกว่า 1 เสมอ แต่ถ้าจะเอาตามรากฐานของศัพท์และความหมายแต่ดั้งเดิมแล้ว RPG คือเกมที่จะได้สวมบทบาทของตัวละครนั้น ๆ นั้นเอง แต่เดิมที่เกมประเภท Action หรือ

Adventure ถึงจะได้บังคับตัวละครก็จริง แต่จะเป็นไปในลักษณะสั่งหุ่นยนต์ให้ทำตามคำสั่งมากกว่า แต่ RPG จะลงลึกไปในรายละเอียดตัวละครมากกว่านั้นที่เด่นชัดที่สุดคือรูปแบบของการพัฒนาตัวละครที่ RPG ทุกเกมจะต้องมีไม่ว่าจะมีในรูปแบบใดก็ตามเมื่อเล่นไปเรื่อย ๆ ตัวละครก็จะพัฒนาความสามารถไปเรื่อย ๆ หลาย ๆ เกมก็เปิดกว้างให้ปรับแต่งรายละเอียดทุกอย่างของตัวละครได้แบบลงลึกไปถึงค่า Status ของตัวละครเช่น ความแข็งแกร่ง ความเร็ว พลังป้องกัน ความสามารถเฉพาะตัวด้านต่าง ๆ อย่างที่ 2 คือ เรื่องราวภายในเกมคงจะกล่าวไม่ผิดนักถ้าจะบอกว่าเกมที่จะทำให้เข้าใจโลกของเกมนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจนเข้าถึงโดยตรงที่สุด หนึ่งในนั้นจะต้องมีเกม RPG อยู่แน่นอนเพราะ RPG จะลงลึกไปถึงขนาดที่ว่าไปเป็นผู้ดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยตัวเอง (หลาย ๆ เกมให้อิสระที่จะเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเกมได้ด้วยตัวเองด้วย) คำพูดและบทสนทนาต่าง ๆ จะทำให้เข้าใจโลกของเกมมากขึ้น อย่างเช่นการคุยกับ NPC (ตัวละครที่ควบคุมโดยคอม) คนหนึ่งก็อาจจะได้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในโลกของเกม ๆ นั้น การดำเนินเนื้อเรื่องของบางเกม จะมีภารกิจต่าง ๆ ให้ทำด้วย ซึ่งเป็นการตอกย้ำถึงการสวมบทบาทไปที่ตัวละครนั้น ๆ อย่างชัดเจน ตัวอย่างของเกม RPG Diabo 2, Final Fantasy, Dungeon Siege 2

5. Simulation หรือเกมจำลองสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ นั้นเอง เกม SIM มีความหมายบางส่วนที่คล้ายกับ RPG คือเป็นการสวมบทบาทเหมือนกัน แต่ต่างกันตรงที่ RPG จะสวมบทบาทตัวละครหนึ่ง ๆ (อาจเป็นคนหรืออะไรก็ได้และอาจบังคับพร้อม ๆ กันหลายคนหรือเปลี่ยนกันบังคับก็ได้) แต่ SIM จะกว้างกว่านั้นเช่นเป็นผู้บริหารประเทศบริหารเมือง จัดการสวนสัตว์ สวนน้ำ หรือสั่งการตัวละครที่เป็นคนจริง ๆ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน (SIM2) หรือจำลองรูปแบบอื่น ๆ อีกเช่นเป็นนักบินคนขับรถถัง เรือดำน้ำ นักแข่งรถ ตัวอย่างของเกมแนว Simulation Sim City 4, The Sim 2, Falcon 4.0

6. Sports ความหมายชัดเจนในตัวเลย เกม Sports ก็คือเกมกีฬาแน่นอน เกมอะไรก็ตามที่เป็นเกี่ยวกับกีฬาไม่ว่าจะเป็นฟุตบอล บาสเก็ตบอล เทนนิส ก็ถือว่าเป็นเกมกีฬาทั้งนั้นเพียงแต่ว่า องค์ประกอบย่อยในส่วนของ Sport จะมีความแตกต่างกันในด้านของรูปแบบการเล่นโดย Sport ที่บังคับในสนามจริง ๆ สั่งการเหมือนกับว่าเป็นผู้เล่นเองก็อย่างเช่นพวก Winning eleven 9, FIFA 2006, NBA live 2006 หรือบางเกมก็เป็นเกมวางแผนที่ให้จัดการรายละเอียดต่าง ๆ เหมือนกับว่าเป็นผู้จัดการเอง เช่น Football manager 2006, CM5, FIFA Manager 7. Racing หรือเกมขับรถหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการแข่งด้านความเร็วเช่น แข่งสกี ขับยาน (เพียงแต่การขับรถจะมากกว่าประเภทอื่น



ๆ ความจริงเกมแนวนี้จะอยู่ในจำพวกเดียวกับ Sports ก็ได้เพราะหลายๆ คนก็ถือว่าการแข่งรถเป็นกีฬาอย่างหนึ่งแต่ Racing เองอาจจะเป็นการแข่งขันที่อิสระไม่เกี่ยวกับกีฬาใด ๆ ก็ได้ อย่างเช่น Need For Speed เกมขับรถตระเวนราตรีในใจหลาย ๆ คน รูปแบบของเกม Racing โดยรวม ๆ แล้วจะเกี่ยวกับการแข่งกันด้านความเร็วและการบังคับรถ (แต่ก็อาจมีรูปแบบอื่น ๆ ที่ไม่ใช่แข่งความเร็วก็ได้) อย่างเช่นแข่งกันทำคะแนน แข่งกันทำท่าผาดโผน

#### 2.1.4 โทษของเกม

วิโรจน์ อารีกุล (2549 กฤตนิยม แซ่อึ้ง และคณะ 2559) กล่าวว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทางานร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความคิด เจตคติ รวมถึงด้านพฤติกรรม ดังนี้

2.1.4.1 มีส่วนทำให้เด็กใช้ความรุนแรง ก้าวร้าว การสัมผัสกับเกมที่มีความรุนแรงทำให้การเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง รวมไปถึงความคิดและอารมณ์ ทำให้ความคิด ที่จะช่วยเหลือผู้อื่นลดน้อยลง

2.1.4.2 ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท ชกต่อยในกลุ่มเด็กและเยาวชน ด้วยกัน

2.1.4.3 ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการดื้อรั้น ต่อต้าน โด่เยี่ยง ครูอาจารย์ และผู้ปกครอง มากขึ้น

2.1.4.4 ทำให้การเรียนรู้และผลการเรียนลดลง

2.1.4.5 ทำให้ขาดทักษะชีวิตทางการเข้าสังคม เนื่องจากใช้เวลา ส่วน ใหญ่ไปกับการเล่นเกม โอกาสในการทำกิจกรรมกับบุคคลรอบข้างลดน้อยลง

2.1.4.6 ทำให้รู้สึกสงสารผู้อื่นลดน้อยลง

2.1.4.7 นำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ การล่วงละเมิดทางเพศ การใช้ความ รุนแรงทางเพศ

2.1.4.8 นำไปสู่การเอาชนะ การพนันโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องทางสังคม

### 2.1.5 ประโยชน์ของเกม

บันทิต ศรีไพศาล (2549 กฤตนิยม แซ่อึ้ง และคณะ 2559) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเล่นเกมมีหลายอย่าง เช่น การ ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน คลายเครียด หรือทำให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อประสบ ความสำเร็จ สามารถเอาชนะตามเงื่อนไข ตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดในเกม นั้น ๆ หรืออาจพัฒนา ความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการคำภารกิจบางอย่างให้ประสบความสำเร็จ

วิโรจน์ อารีกุล (2549 กฤตนิยม แซ่อึ้ง และคณะ 2559 ) กล่าวว่า แต่ในอีกด้านหนึ่งวิดีโอเกมก็ยังมีประโยชน์ต่อเด็กอีก หลาย ๆ ด้านเช่น ทางด้านสรีรวิทยาของร่างกาย เป็นการฝึกประสานงานระบบต่าง ๆ ของร่างกาย และระบบประสาทอัตโนมัติต่าง ๆ มีการลดลงของเวลาการตอบสนอง (Reaction Time) ช่วยเสริม การประสานงานระหว่างมือ ตา และปราคาสาทอัตโนมัติ (Reflexs)

- 1 เป็นการฝึกทักษะและความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์
- 2 เป็นการพักผ่อนและการผ่อนคลาย
- 3 เป็นการเรียนรู้อีกด้านหนึ่งของเด็ก แต่คำอย่างไรที่จะทำให้เด็กได้ รู้จักที่จะเรียนรู้สิ่งที่มีประโยชน์และมีวิจารณญาณที่จะตัดสินใจ ควบคุมสิ่งที่เขากำลังทำ หรือเรียนรู้ ไม่ใช่ตกเป็นเครื่องมือของวิดีโอเกมที่เขาเล่น

- 4 มีวิดีโอเกมที่สร้างสรรค์พัฒนาการด้านการเรียนรู้ แต่ยังไม่มากนัก ซึ่งจะต้องพัฒนาให้มีความตื่นตัวเข้าใจต่อเด็กและเยาวชนให้มากขึ้นและมีจำนวนเพิ่มขึ้นทั้งคุณภาพ และปริมาณ

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

### 2.2.1 ความหมายของพฤติกรรม

บุญทอง เจนเวชประเสริฐ (2550) อธิบายว่า พฤติกรรมคือการทำของคนที่สังเกตได้ พฤติกรรมเป็นการกระทำของบุคคลเพื่อปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม พฤติกรรมเป็นการประพฤติ ปฏิบัติของบุคคลที่สามารถสังเกตได้

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2550) ได้ให้ความหมายของคำว่า พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออกมา ตอบสนอง หรือโต้ตอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสภาพการณ์ใด สภาพการณ์หนึ่ง โดยที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้

สุรพงษ์ โสธนะเสียร (2550) กล่าวว่า พฤติกรรม คือ การกระทำใด ๆ ของคนเรา ส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกของบุคคล โดยมีพื้นฐานมาจากความรู้และทัศนคติที่บุคคลมี พฤติกรรมแตกต่างกันเพราะมีความรู้และทัศนคติที่แตกต่างกัน เกิดขึ้นจากความแตกต่างของการเปิดรับสื่อและความแตกต่างการแปลความสารที่ตนเองได้รับจึงก่อให้เกิดประสบการณ์สั่งสมที่ต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล

อรวรรณ ปิลาพันธ์ โอวาท (2549) กล่าวว่า พฤติกรรม คือการกระทำหรือพฤติกรรมใด ๆ ของคนส่วนใหญ่ตามปกติมักเกิดจากทัศนคติของบุคคลนั้น ทัศนคติจึงเป็นเสมือนเครื่องควบคุม การกระทำของบุคคล พฤติกรรมส่วนใหญ่ของคนถูกควบคุมด้วยทัศนคติของเขา

## 2.2.2 ประเภทของพฤติกรรม

เมื่อบุคคลกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นมาการแสดงออกเช่นนั้นได้ ย่อมต้องอาศัยขั้นตอน ของการเกิดอย่างเป็นกระบวนการมาก่อนทั้งสิ้น และในกระบวนการเกิดพฤติกรรมทั้งหมดนี้ เราอาจ แยกออกเป็นกระบวนการย่อยได้อีกอย่างน้อย 3 กระบวนการ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล 2553) คือ

1. กระบวนการรับรู้ (Perception Process) กระบวนการรับรู้เป็น กระบวนการเบื้องต้นที่เริ่มจากการที่บุคคลได้รับสัมผัสหรือรับข่าวสารสัมผัสจากสิ่งเร้าต่าง ๆ โดยผ่าน ระบบประสาทสัมผัส ซึ่งรวมถึงการที่รู้สึก (Sensation) กับสิ่งเร้าที่รับสัมผัสนั้น ๆ ด้วย

2. กระบวนการคิดและเข้าใจ (Cognition Process) กระบวนการนี้อาจ เรียกได้ว่า กระบวนการทางปัญญาซึ่งเป็นกระบวนการที่ประกอบ ไปด้วยการเรียนรู้การคิดและการจำ ตลอดจนการนำไปใช้หรือเกิดพัฒนาการจากการเรียนรู้ นั้น ๆ ด้วยการรับสัมผัสการรู้สึกที่นำมาสู่ การ คิดและเข้าใจนี้เป็นระบบการทำงานที่มีความละเอียดซับซ้อนมากและเป็นกระบวนการภายในทาง จิตใจ

3. กระบวนการแสดงออก (Spatial Behavior Process) หลังจากผ่าน ขั้นตอนของการรับรู้และการคิดและเข้าใจแล้วบุคคลจะมีอารมณ์ตอบสนองต่อสิ่งที่ได้รับรู้นั้น ๆ แต่ยังไม่ได้แสดงออกให้ผู้อื่นได้รับรู้อย่างเป็นพฤติกรรมที่อยู่ภายใน (Covert Behavior) แต่เมื่อได้คิดและเลือกที่จะแสดงการตอบสนองให้บุคคลอื่นสังเกตได้ เราจะเรียกว่าพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งพฤติกรรมภายนอกนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่มีอยู่ทั้งหมดภายในตัวบุคคลนั้น เมื่อมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่ง การแสดงออกมาเพียงบางส่วนของที่มีอยู่จริงเช่นนี้จึงเรียกว่า (Spatial Behavior) โดยแท้ที่จริงแล้วกระบวนการย่อยทั้ง 3 ขั้นตอนนี้ไม่สามารถแยกเป็นขั้นตอนต่างหากหรือเป็นอิสระจากกัน เพราะการเกิดพฤติกรรมในแต่ละครั้งนั้นจะมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันอย่างมาก

นิสากร สนามเขต (2550) ได้โดยสรุปว่าในทางพฤติกรรมศาสตร์นั้น ปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ สามารถแบ่งได้ออกเป็นปัจจัยคร่าวๆดังนี้

1 ความมุ่งหมาย (Goal) ซึ่งเป็นความต้องการหรือความประสงค์ที่ ก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล กิจกรรมต่าง ๆ นั้นย่อมเกิดจากความต้องการของบุคคลซึ่ง ก่อให้เกิดพฤติกรรม โดยที่บุคคลอาจมีความต้องการหลายอย่างที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ซึ่งบุคคลมัก เลือกที่จะตอบสนองความต้องการที่ตนเห็นว่าจำเป็นสำหรับตนมากที่สุดก่อน

2 ความพร้อม (Readiness) ความสามารถหรือสถานะที่จำเป็นในการ ก่อให้เกิดกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคล โดยที่คนเราอาจมีความพร้อมในด้าน ต่างๆ ไม่เท่ากัน

3 สถานการณ์ (Situation) โอกาสในการเกิดกิจกรรม โดยบุคคลมักหา โอกาสที่จะทำกิจกรรมหรือก่อพฤติกรรมที่จะสนองต่อความต้องการที่เกิดขึ้น

4 การแปลความหมาย (Interpretation) แม้โอกาสจะเกิดขึ้นแต่บุคคล มักพยายามแปลความหมายเพื่อประเมินสถานการณ์ให้เกิดความเล็งที่น้อยที่สุดและเพื่อให้ตนเอง ได้รับการตอบสนองมากที่สุด

5 การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมาย หรือประเมิน สถานการณ์แล้ว พฤติกรรมจะเกิดขึ้นหลังจากบุคคลได้แปลความหมาย

6 ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อเกิดพฤติกรรมแล้วผลจากพฤติกรรม อาจตอบสนองความต้องการหรือไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนก็ได้

7 ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction for Thwarting) เมื่อการแสดง พฤติกรรม เกิดผลที่ไม่ตอบสนองต่อความต้องการของบุคคลแล้วจะเกิดการแปลความหมายใหม่เพื่อมุ่ง เข้าสู่กระบวนการเพื่อตอบสนองความต้องการของตนในท้ายที่สุด

### 2.2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก คือ เด็กที่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมง ต่อวัน แต่เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวันบางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้านหรือมีปฏิกริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นก้าวร้าวได้ การเล่นเกมของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็กโดยตรง เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน หลับในห้องเรียน ไม่ทำการบ้าน หนีเรียน หรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อที่จะไปเล่นเกม ผลการเรียนตกลงจากเดิม มักชอบแยกตัวจากสังคม หรือไม่ค่อยทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว เพราะมัวแต่อยู่ในสังคมของเกมที่ตนเองเล่นอยู่จนไม่ได้ใช้ชีวิตในสังคมของความเป็นจริงโดยบางรายอาจมีปัญหาทางพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย (เพื่อนำเงิน ไปเล่นเกม) คือ ต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว เป็นต้น

องค์การอนามัยโลกได้ให้การจำกัดความหมายของ “อาการติดเกม” หรือ “Gaming Disorder” ไว้ดังนี้

1) รูปแบบพฤติกรรมการเล่น “เกมดิจิทัล” หรือ “วิดีโอเกม” ที่เกิดการด้อยความสามารถในการควบคุมการเล่นโดยค่อย ๆ ให้ความสำคัญต่อการเล่นเกมเหนือกว่าการทำกิจกรรมอย่างอื่น จนถึงระดับที่ว่าการเล่นเกมกลายเป็นเรื่องที่มีลำดับชั้นสำคัญกว่าเรื่องราวอื่นใด

และกิจวัตรทั้งหมด,และมีรูปแบบพฤติกรรมเช่นนี้อย่างต่อเนื่องทั้งยังยกระดับความรุนแรงของรูปแบบเพิ่มมากขึ้น แม้ว่าจะเกิดผลกระทบในทางลบตามมาจากรูปแบบพฤติกรรมดังกล่าว โดยรูปแบบพฤติกรรมที่ว่านี้ส่งผลเสียอย่างมีนัยสำคัญต่อบุคลิกลักษณะเฉพาะบุคคล ครอบครัว สังคม การศึกษา การประกอบอาชีพ หรือการทำกิจกรรม และความสามารถด้านอื่น รูปแบบพฤติกรรมการเล่นเกมนี้อาจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง หรือเกิดขึ้นเป็นช่วงระยะเวลาหนึ่งโดยเกิดซ้ำ พฤติกรรมการเล่นเกมนี้อาจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง หรือเกิดขึ้นเป็นช่วงระยะเวลาหนึ่งโดยเกิดซ้ำ พฤติกรรมการเล่นเกมนี้อาจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง หรือเกิดขึ้นเป็นช่วงระยะเวลาหนึ่งโดยเกิดซ้ำ พฤติกรรมการเล่นเกม และอาการบ่งชี้อื่นที่เกี่ยวข้องจะต้องปรากฏให้เห็นนานไม่น้อยกว่า 12 เดือน จึงจะถือว่าเป็นอาการติดเกม อย่างไรก็ตามระยะเวลาดังกล่าวอาจน้อยกว่านั้นได้หากอาการที่กล่าว มาข้างต้นทั้งหมดปรากฏให้เห็น และมีอาการที่แสดงออกมาอย่างรุนแรง กระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางบวก ได้แก่

**ประการที่หนึ่ง** ในด้านการศึกษา ทักษะอาชีพเกม เกมออนไลน์สามารถใช้เป็นสื่อด้านการ เรียนการสอน เป็นภาษาหนึ่งของการสอน เป็นช่องทางในการสร้างความคุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต การเรียนรู้จากเกม และสามารถใช้ประเมินทักษะในด้านต่าง ๆ ของเด็กได้ รวมไปถึง การคิดวิเคราะห์ วางแผน การฝึกจับคู่ การฝึกเป็นนักธุรกิจ เป็นต้น นอกจากนั้นทักษะความชำนาญ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์สามารถนำไปสู่การพัฒนาเป็นผู้สร้างเกม (Game Programmer/ Game Designer) ในอนาคต

**ประการที่สอง** ในด้านการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ ทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีในหมู่เพื่อน หรือเป็นช่องทางในการทำมาความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ ประการที่สาม ในด้านอารมณ์จิตใจ เกมออนไลน์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการผ่อนคลาย ความเครียด สร้างความสนุกสนาน ตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นในบางเรื่องที่มีชีวิตจริง ไม่สามารถทำได้ เป็นต้น

**ประการที่สาม** ในด้านร่างกาย เกมออนไลน์สามารถฝึกทักษะการใช้มือการใช้ตาการเคลื่อนไหว กระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางลบ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลงและส่งผลโดยตรงในการแสดงออกเป็นอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็ว ขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นใน ปัจจุบันด้วย

นอกจากนี้การเล่นเกมนอกระดานทำให้เกิดอาการลมชักได้โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไว ต่อแสงซึ่งจะถูกกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ง่ายขึ้น และหากมีการนั่งอยู่ กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ ที่พบได้บ่อย คือ ลิ้ม เลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจ ส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง ด้านพัฒนาการ จะมีผลโดยตรงในเรื่องของด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์ จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริงและอาจส่งผลถึง ภาวะสภาพทางจิตใจของเด็ก เช่น ซึมเศร้า รู้สึกว่าหัววิตกกังวลและเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะมัวแต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะและยัง หมายรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลง เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝน และไม่สนใจในการ เรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง ด้านพฤติกรรม และสภาพจิตใจ เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วย การเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตรจริง โดยเริ่มจากการมีความคิด และ อารมณ์ที่รุนแรง จนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของ ผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือได้ระดับความสามารถในเกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น ซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงนี้สามารถส่งผลได้ทั้ง ในระยะสั้น และระยะยาว คือ

1. ระยะสั้น คือ มาจากพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากปัจจัยในส่วนตัวบุคคลหรือจากบุคลิกภาพที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่กระตุ้นความก้าวร้าวจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด และจะเกิดขึ้นได้ง่ายมากหากได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก

2. ระยะยาว โดยการที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้บุคคลนั้น มีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจและตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรง มากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคยชิน ด้านการเรียน การงาน และสังคม ซึ่งผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่ สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น โดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตก กังวลและความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออก

จากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ใน สังคมออนไลน์แทนซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ ในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

## 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการติดเกม

### 2.3.1 ความหมายของพฤติกรรมกรรมการติดเกม

พฤติกรรมกรรมการติดเกมเป็นพฤติกรรมที่เด็กมีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ ต้องใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือ ต้องใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคน เล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออก ถึงอาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจ ถึงขั้นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้

ปัญหาการติดเกมในเด็กและวัยรุ่นเป็นปัญหาที่ เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้จึงยังไม่มีเกณฑ์วินิจฉัยตาม มาตรฐาน เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะมีพฤติกรรมคล้าย กับผู้ป่วยติดสารเสพติด (Substance Dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (Pathological Gambling) คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความ พึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงจะรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้ เวลาเล่นนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อ บรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นเกมใน ระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการ เล่นมากขึ้น ไปเรื่อย ๆ เด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรม การ ติดเกมจะรู้สึกหงุดหงิดและกระวนกระวายหรือมี อาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่น เกม มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่มีสติ เครียด และเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มี ความคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับเกมอย่างมาก คือ หมกมุ่นคิด เกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมา และคิดวางแผนเพื่อ เอาชนะการเล่นเกมในครั้งต่อไป และมีความอยากเล่น เกมตลอดเวลา (Craving) เด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรม การติดเกม มีความพยายามที่จะลดหรือเลิกเล่นเกมแต่ ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ ทั้ง ๆ ที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก เด็กและวัยรุ่นที่ติด เกมจะหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ ความรับผิดชอบทั้งด้านการเรียน การทำงานบ้าน ผล การเรียนลดลง ขอมอดอาหาร เพื่อที่จะได้เล่นเกมอย่าง ต่อเนื่องจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ขอมเลิกกิจกรรม อื่น ๆ ที่เคยทำและ



รู้สึกสนุกสนาน และมีปัญหา พฤติกรรมหลายอย่างตามมา ได้แก่ โภก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน เล่นการพนัน เป็นต้น

## 2.3.2 ปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมติดเกม

### 2.3.2.1 ปัจจัยทางด้านชีวภาพ

อาการติดเกมเป็นอาการเสพติดอย่างหนึ่ง เช่นเดียวกับการติดสารเสพติดหรือการพนัน Koepf และคณะ (1999 สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) พบว่าการเล่นเกมทำให้มีการหลั่ง สารโดพามีน (Dopamine) ที่สมองส่วนสเตรียตัม (Striatum) รวมทั้งสมองส่วนนิวเคลียส แอคคัมเบนซ์ (Nucleus Accumbens) ทำให้มีความอยากหรือความต้องการสิ่งเร้านั้นเพิ่มขึ้น และนอกจากนี้ยังมีการศึกษา ที่พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมมีการทำงานของสมอง ส่วนพรีฟรอนทัล (Prefrontal Cortex) ลดลง จากข้อมูลดังกล่าวและความรู้ทางชีววิทยาของระบบ ประสาทเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด จึง อาจอธิบายได้ว่าการหลั่งของสารโดพามีนในระบบ สมองส่วนกลางซึ่งก่อให้เกิดความสุขและเสพติด (Brain Reward Circuit) ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่น ในระยะแรก แต่การหลั่งของโดพามีนที่มีปริมาณมาก และเป็นเวลานานจากการเล่นเกม อาจทำให้สมองส่วน ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ใน ระยะต่อมาเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจึงมีความหมกมุ่นกับ การเล่นเกมเป็นอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยที่ติดสารเสพติดที่หมกมุ่นกับการเสพยาเสพติด และผู้ป่วยติดการ พนันที่หมกมุ่นกับการพนัน จนละเลยการทำกิจกรรมที่ ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่น เกมที่ควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์ กับการเล่นเกม ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ เครื่องคอมพิวเตอร์ tablet ร้านเกมหรือสถาน ที่ที่เคย เล่นเกม และเพื่อน เป็นต้น (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

### 2.3.1.2 ปัจจัยด้านจิตสังคม

ด้วยสมบัติของเกมที่สามารถตอบสนอง ความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับ ด้านความก้าวร้าว ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นผลให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกทำพ่าย กับการเล่นที่มีระดับความ

ยากเพิ่มมากขึ้น แต่ถ้าเล่นซ้ำ ๆ และเล่นให้มากขึ้นจะมีโอกาสชนะและได้รับรางวัลตอบแทนทันที ได้แก่ คะแนน หรือไอเทม (Item) พิเศษที่ได้จากการชนะในแต่ละด่าน และการเล่นในระดับที่สูงขึ้น เป็นต้น ซึ่งถือเป็นแรงเสริม ทางบวกที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเอง สามารถเล่นจนชนะหรือประสบความสำเร็จได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่มีความรู้สึกภาคภูมิใจใน ตนเองต่ำ (Low Self-Esteem) จึงมักสนุกสนานและ พึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกม และยิ่งในปัจจุบันมีการ พัฒนารูปแบบเกมออกมาใหม่ ๆ มากมาย และที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน คือ Massively-Multiplayer Role-Playing Online Game (MMRPOG) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละคนจะสวม บทบาท เป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก สร้างสังคมออนไลน์ ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมาพูดคุยแลกเปลี่ยน มีการ ส่งข้อความถึงกันได้ในเกม เพื่อสื่อสารกัน จากสมบัติ ของเกมนี้สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจ ด้านสังคมให้กับเด็กและวัยรุ่นด้วย เช่น ความรู้สึกมี กลุ่มเพื่อน การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ ยาก เนื่องจาก ความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกมและการมีเพื่อนเข้าร่วมเล่นจำนวนมาก ทำให้มีตัว ละครใน เกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่ เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการเรียนไม่ดี ขาด ความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เช่น เครียดและซึมเศร้า และมีเด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่น เกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญ ความเครียดหรือปัญหาใน ด้านต่าง ๆ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

### 2.3.2.3 ปัจจัยด้านครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมพื้นฐานที่ ใกล้ชิดและมีส่วนในการขัดเกลาทาง สังคมให้กับเด็ก และวัยรุ่นมากที่สุด เด็กติดเกมมักพบในครอบครัวที่ ขาดการฝึกระเบียบวินัยให้ลูก อย่างเหมาะสมตั้งแต่วัย เด็ก อาจเกิดขึ้นเนื่องจากการที่พ่อแม่ขาดทักษะในการ ฝึกวินัย ไม่มีเวลา หรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมลูกได้ อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิด และผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัว เด็ก และวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อ แม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการ สื่อสารใน ครอบครัว และการที่บางครอบครัวไม่มีเวลาควบคุม เด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่

จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นของลูกตั้งแต่แรก แต่กลับรู้สึกพอใจที่เห็น เด็กเล่นเกมเงียบ ๆ คนเดียวได้ โดยไม่ต้องรบกวนตน ทำให้พ่อแม่มีเวลาเป็นส่วนตัวมากขึ้น หลายครอบครัว ใช้เกมเป็นที่เลียงดูแลลูกแทนตนเอง จึงลืมนำนั่งถึง ผลดี ผลเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

#### 2.3.2.4 ปัจจัยด้านสังคม

กลุ่มเพื่อนและสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ของเด็กและวัยรุ่นมาก เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากมี เครื่องเล่นเกมหรือคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมอยู่ที่ บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เด็กและวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่ง เกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย กลุ่มเพื่อนนั้น นับเป็นปัจจัยเสริมอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เด็กและวัยรุ่น ติดเกมมากขึ้น โดยเฉพาะเกมที่ต้องเล่นด้วยกัน โดย แบ่งเป็นตัวละครต่าง ๆ โดยตัวละครนั้นมีความ สามารถในการต่อสู้ที่แตกต่างกัน และต้องคอย ช่วยเหลือกัน เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมเหล่านี้ ทำให้เด็กที่ขาดการยอมรับจากสังคมจริงในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าตนเองมีตัวตนและได้รับการยอมรับ จากกลุ่ม รวมถึงเมื่อเอาชนะจะได้รับการยกย่องจาก กลุ่มเพื่อน อีกทั้งในปัจจุบันสังคมไทยมีค่านิยม สนับสนุนให้เด็กและวัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์ โดยมีสื่อ โฆษณาเป็นตัวกระตุ้นถึงความสามารถและความ ทนสมัยจากการใช้คอมพิวเตอร์ ในทางกลับกันหาก กลุ่มเพื่อนของเด็กเป็นเด็กเรียนหรือทำกิจกรรมอื่น มากกว่าเล่นเกม เพื่อนกลุ่มนี้จะ เป็นปัจจัยที่มีส่วนช่วย ให้เด็กลดโอกาสในการติดเกมลง 2.4 เท่า

#### 2.3.4 ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการติดเกม

##### 2.3.4.1 ด้านสุขภาพร่างกาย

การเล่นเกมนำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และส่งผลโดยตรงในการแสดงออกของอาการทางกาย ที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกม แล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการ เป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน ด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมนำมากระตุ้นให้เกิดอาการ ลมชักได้โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงซึ่งจะถูก กระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็น

เวลานาน ๆ อาจทำให้ เกิดลิ่มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ ที่พบ ได้บ่อย คือ ลิ่มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้ การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และ อาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

#### 2.3.4.2 ด้านพัฒนาการ

การเล่นเกมนิผลโดยตรงในเรื่องของพัฒนาการด้าน สังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่น เกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของ ความเป็นจริง และอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทางจิตใจ ของเด็ก ได้แก่ ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวล และ เครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือความ สัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อย เข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะมัวแต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ ชัยชนะ และยังหมายรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ ลดน้อยลง เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจใน การเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

#### 2.3.4.3 ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ

เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรม ก้าวร้าวรุนแรง ด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเอง เล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตรจริง โดยเริ่มจากการมี ความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็น พฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมี บทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วย ตนเองและได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถใน เกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น การที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้ บุคคลนั้นมีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และ ตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าว รุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคียดแค้น

#### 2.4.3.4 ด้านการเรียน การทำงาน และสังคม

ผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกม จนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ของ ตนเอง ผลการเรียนตกลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธภาพกับผู้อื่น โดยเฉพาะกับคนใน ครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออก จากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์ แทน ซึ่งไม่มี ปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

## 2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรง

### 2.4.1 ความหมายของพฤติกรรมความรุนแรง

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวว่า ความรุนแรง คือ การกระทำใด ๆ ที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทั้งกาย วาจา จิตใจและทางเพศ โดยการบังคับขู่เข็ญ ทำร้ายทรมาน คุกคาม จำกัด กีดกันเสรีภาพทั้งในที่สาธารณะและในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจจะเป็นผลให้เกิดความทุกข์ทรมาน ทั้งร่างกายและจิตใจแก่ผู้ถูกระทำ

จิระสุข สุขสวัสดิ์ (2554) กล่าวว่า ความรุนแรง หมายถึง การกระทำที่เป็นความจงใจ ใช้กำลังหรืออำนาจทางกายข่มขู่ คุกคาม ทำร้ายตนเอง ผู้อื่น กลุ่มคนหรือสังคม ทำให้เกิดการบาดเจ็บ เสียชีวิต การทำร้ายจิตใจ ข่มขู่และปิดกั้นการเจริญงอกงาม สูญเสีย หรือจำกัดสิทธิบางประการ

พรดี ลิ้มปรัดนากร (2547) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมความรุนแรง หมายถึง การกระทำ ที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางร่างกาย วาจาและจิตใจ ต่อตนเอง ผู้อื่น กลุ่มคน หรือ ชุมชน อย่างจงใจ โดยการบังคับ ขู่เข็ญ ทำร้าย ทรมาน คุกคาม กีดกันเสรีภาพ ทั้งในที่สาธารณะ และ ในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจเป็นผลให้เกิดการบาดเจ็บ การตาย ความทุกข์ทรมาน ทั้งทางร่างกายและจิตใจแก่ผู้ถูกระทำ

สรุปได้ว่าพฤติกรรมความรุนแรง หมายถึง การใช้กำลังทางกายก่อให้เกิดผลเสีย ทั้งต่อ ร่างกาย จิตใจและเพศ ของผู้อื่น รวมทั้งการฆ่าตัวตายและการทำร้ายตนเองในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งการใช้วาจาคุกคามหรือการข่มขู่ด้วย ประเภทของความรุนแรง

## 2.4.2 ประเภทของความรุนแรง

ประเภทของความรุนแรงแบ่งเป็น พฤติกรรมความรุนแรงทางกายและพฤติกรรมความรุนแรงทางวาจา มีความหมายดังนี้

**2.4.2.1 พฤติกรรมความรุนแรงทางกาย** พฤติกรรมความรุนแรงทางกายเป็นพฤติกรรมที่กระทำความรุนแรงทั้งต่อตนเองและ บุคคลอื่น สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวว่า พฤติกรรมความรุนแรงทางกาย เป็นการทำร้ายทาง ร่างกาย คือ มักเกิดจากการทุบ ตี ต่อย เตะ จับศีรษะ โขกกับของแข็ง ซึ่งการทำร้ายร่างกายนี้จะส่งผล ถึงสภาพจิตใจของผู้ถูกทำร้ายได้ส่วนจึระสุข สุขสวัสดิ์ (2554) กล่าวว่า พฤติกรรมความรุนแรงทางกายเป็นลักษณะความรุนแรงที่เกิดจากการที่บุคคลกระทำต่อตนเอง ได้แก่ พฤติกรรมฆ่าตัวตายและพฤติกรรมทำร้ายตัวเองและคณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชน และผู้สูงอายุ วุฒิสภา (2546) กล่าวว่า พฤติกรรมความรุนแรงต่อร่างกายหมายถึง การใช้กำลังและหรืออุปกรณ์ใด ๆ เป็นอาวุธ มีผลทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับบาดเจ็บต่อร่างกายเล็กน้อย บาดเจ็บสาหัส ทั้งที่มีร่องรอยและไม่มีหรือ ถึงแก่ชีวิต เช่น การตบ ตี เตะ ต่อย บีบคอ ผลัก ขว้างปา ทิ่มแทง การล่ามโซ่กักขัง การจี้ด้วยบุหรี่ หรือของร้อน การกรอกด้วยยาพิษ เป็นต้น บุครินทร์ คล่องพยาบาล (2543)ให้ความหมายของ การกระทำรุนแรงทางร่างกายว่า การที่ผู้กระทำรุนแรงกระทำต่อบุคคลอื่นโดยใช้กำลังทำร้าย ร่างกายบุคคลอื่น ตั้งแต่ระดับเล็กน้อยจนถึงระดับรุนแรง เช่น การผลัก ตบ ตีต่อย ทุบ เตะ กระทุบ กระชาก บีบคือ การกักขังล่ามโซ่ การขว้างปาสิ่งของใส่จนถึงการทำร้ายร่างกายชนิดบาดเจ็บสาหัส ด้วยอาวุธหรือของมีคมต่าง ๆ

**2.4.2.2 พฤติกรรมความรุนแรงทางวาจา** พฤติกรรมความรุนแรงทางวาจาเป็นพฤติกรรมที่กระทำความรุนแรงทางด้านจิตใจอาจ เกิดจากการกระทำวาจา สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวว่า การทำร้ายทางจิตใจ เป็นการกระทำด้วยกิริยา วาจา ท่าทาง สายตา สีหน้า จนทำให้ผู้ถูกกระทำเจ็บช้ำน้ำใจ อับอาย อาจถึงขั้นคิดสั้นได้

**2.4.2.3 พฤติกรรมความรุนแรงต่อจิตใจ** สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวว่า พฤติกรรมความรุนแรงต่อจิตใจ คือ การกระทำหรือ ละเว้นการกระทำใด ๆ ที่มีผลทำให้ผู้ถูกกระทำหรือผู้รับผลเสียใจ ปวดร้าว กระทบกระเทือนใจ หวาดกลัว หวาดระแวงกังวลไม่สบายใจ ขาดความเชื่อมั่นและนับถือตนเองและหรือเสียสิทธิและ เสรีภาพ เช่นการพุดจาหยาบคาย ตวาด ตะคอก คุกคามต่อเหยียดหยาม การมีนตึงไม่พุดจาด้วยการ ปล่อยปละละเลย ทอดทิ้ง ปฏิเสธสิทธิที่ควรได้ จำกัด

เสรีภาพ และความเป็นอิสระในการเลือก เป็น ต้นสอดคล้องกับคณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชนและผู้สูงอายุ (2546) กล่าวว่า การกระทำ ความรุนแรงทางจิตใจ อันได้แก่ การที่ผู้กระทำ ความรุนแรงกระทำต่อบุคคลอื่นโดยการแสดงด้วยวาจา ทำที่ และการกระทำ เช่น การพุดจาคุก การพุด ประชดประชัน คำว่าด้วยคำหยาบคาย ตะคอก ตวาด เปรียบเทียบเป็นสัตว์ ประณามว่าชั่วช้าการพุด ข่มขู่ การทำทำที่โกรธ การทำให้ขายหน้า การแสดง ทำที่เฉยเมยอีกทั้ง บุศรินทร์ คล่องพยาบาล (2543) ให้ความหมายของการกระทำ ความรุนแรงทาง จิตใจ ว่าการที่ผู้กระทำ ความรุนแรงกระทำต่อบุคคลอื่นโดยการแสดงด้วยวาจา ทำที่และการกระทำ เช่น การพุดจาคุก การพุดประชดประชัน การพุดข่มขู่ การทำทำที่โกรธ การทำให้ขายหน้า การแสดง ทำที่เฉยเมย

#### 2.4.3 สาเหตุของความรุนแรง

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวว่า สาเหตุของความรุนแรงได้แก่

1. ความรู้ เจตคติและความคิดเกี่ยวกับความรุนแรง เช่น เชื่อว่า การใช้กำลัง หรือใช้ คำพุดรุนแรงทำให้คนอื่นเชื่อฟังทำตาม การตีลูกทำให้ลูกได้ดี ผู้ชายมีศักดิ์ ศรีไครมาหยามก็ตั้ง ต่อสู้ กันให้แพ้ชนะ ฯลฯ
2. ขาดทักษะที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น ทักษะการสื่อสาร การจัดการกับ อารมณ์ และความเครียด การจัดการกับความโกรธ การแสดงออกที่เหมาะสม เป็นต้น
3. การใช้ยาเสพติด และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ทำให้คนขาดสติยับยั้ง ควบคุมตัวเอง ไม่ได้
4. เคยเห็นการกระทำรุนแรง หรือ เคยเป็นเหยื่อการกระทำรุนแรง บังคับจากการเลี้ยงดู ของครอบครัว

5. ขาดความรักความเข้าใจและการสนับสนุนจากครอบครัว เช่น เมื่อมีปัญหาขาดผู้ใหญ่ คอยดูแลให้คำแนะนำช่วยเหลือ

6. เติบโตในบ้านที่ใช้ความรุนแรง ทำให้เห็นแบบอย่างและคิดว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติในสังคมปัจจัยจากสภาพแวดล้อม

7. ความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม เศรษฐกิจ สังคมเมืองและความแออัดทำให้คนแข่งขัน สูงและเกิดความเครียด

8. อิทธิพลจากสื่อ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ที่แสดงภาพความรุนแรงต่างๆ

9. มาตรฐานทางสังคมที่สนับสนุนพฤติกรรมความรุนแรง เช่น การที่คนที่มีพฤติกรรมความรุนแรงไม่ได้รับการลงโทษ ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติในสังคม

10. ทหาอาวุธได้ง่าย

#### 2.4.4 ปัญหาความรุนแรงในเยาวชน

1. การก่ออาชญากรรมโดยใช้ความรุนแรง เช่น ปล้นจี้ ทำร้ายร่างกายแล้วชิงทรัพย์ หรือข่มขืนกระทำชำเรา

2. การใช้อาวุธ เช่น ปืน มีด เป็นต้น ทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต มีผลทั้งต่อตนเองและผู้อื่นด้วย

3. กลุ่มวัยรุ่นระหว่างสถาบันที่ใช้ความรุนแรง เช่น ยกพวกตีกัน การดักรอทำร้ายกัน การชกต่อยกันระหว่างชมการแสดงดนตรี เป็นต้น ซึ่งเป็นปัญหาที่พบบ่อย ผลกระทบจากความรุนแรง สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวว่า

#### 2.4.5 ผลกระทบจากความรุนแรง ได้แก่



1. ผลกระทบระยะสั้น ความรุนแรงในวัยรุ่นจะก่อให้เกิดผลกระทบระยะสั้น คือขาดความพร้อมในการเรียนหนังสือ การเรียนตกต่ำ เรียนไม่ทันเพื่อน มีความเสี่ยงที่จะต้องหยุดเรียนกลางคัน มีเจตคติต่อต้านสังคม มีความก้าวร้าวและวิตกกังวล ได้รับการปฏิเสธ จากการเข้ากลุ่มเพื่อน

2. ผลกระทบระยะยาว ความรุนแรงในวัยรุ่นจะก่อให้เกิดผลกระทบระยะยาว คือ การทำ ผิดกฎหมาย มีประวัติที่มีวามอง มีคดีติดตัว มีปัญหาเรื่องความประพฤติ ระเบียบวินัยกับโรงเรียน ถูกพักการเรียน หรือถูกไล่ออก เกิดความซึมเศร้ารุนแรง เสพสารเสพติด และเครื่องดืมที่มีแอลกอฮอล์ใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่น เป็นภาระแก่สังคม แนวทางการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรงระดับบุคคล

1. เรียนรู้และฝึกฝนตนเองให้เป็นคนใจเย็น มีเหตุผล ฝึกสมาธิ
2. ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อย่ายึดตนเองเป็นใหญ่
3. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ เช่น เล่นกีฬา ออกกำลังกาย
4. อยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข ให้ความช่วยเหลือคนอื่น ๆ เท่าที่จะสามารถทำได้
5. ไม่ตัดสินใจปัญหาโดยการใช้อำนาจและหลีกเลี่ยงเมื่อถูกผู้อื่นใช้กำลัง
6. ไม่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ตมากเกินไป โดยเฉพาะการสนทนาทาง อินเทอร์เน็ต หรือการแชต (Chat) ซึ่งจะนำไปสู่การถูกหลอกลวงไปทำรุนแรงทางเพศได้ง่าย

### 3. ผลกระทบระดับครอบครัว

1. สร้างเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว พ่อ แม่ ผู้ปกครองควรมีข้อตกลงเรื่อง อำนาจการตัดสินใจเรื่องในครอบครัวโดยไม่ใช้ความรุนแรง
2. มีพฤติกรรมที่แสดงความรัก ความเอื้ออาทรและช่วยเหลือซึ่งกัน และกันระหว่าง พ่อ แม่ลูกและคนอื่น ๆ ในครอบครัวอย่างสม่ำเสมอ

3. มีการกำหนดเป้าหมายและแนวทางการดำเนินชีวิต ตลอดจนกติกาต่าง ๆ ภายในครอบครัว โดยสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วม

4. สมาชิกในครอบครัวมีความยืดหยุ่น ยอมรับการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับสมาชิกในครอบครัวอย่างปกติ

5. สมาชิกทุกคนควรมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของครอบครัว ตามสถานการณ์ที่ควร จะเป็นรวมทั้งการแก้ไขเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิดด้วย

6. พ่อแม่ ผู้ปกครองให้การอบรมเลี้ยงดูลูก ๆ ไปในแนวทางที่ถูกต้องโดยให้การเอาใจใส่ ดูแลลูก ๆ อย่างใกล้ชิด

7. พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องเป็นตัวอย่างที่ดีในการแก้ไขปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรง

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หทัยรัตน์ ขจรบุญ และคณะ (2556) ทำการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาทพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมออนไลน์โดยเล่นที่บ้านตนเองมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.00 วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ วันเสาร์-อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 64.70 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งมากที่สุด คือ 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 45.50 ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่คือ 13.00 - 16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.00 และนักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.80 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เมื่อจำแนกตาม ประเภทของเกม คอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เวลาที่ใช้ในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และบุคคลที่นักเรียนร่วมเล่นเกม คอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน โดยศึกษาจากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศ พบว่า ปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกม นั้น เกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นจากปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็น ปัจจัยที่ช่วย ส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมการติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนั้น ระยะเวลาที่ยังส่งผล กระทบที่เป็นปัญหากับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และ พฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญ ที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนา ด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อเด็ก เกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการ ดูแลแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมถือเป็นพันธกิจหลักที่เราทุกคนต้องให้ความสำคัญ เพราะไม่ใช่หน้าที่ ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการ แก้ไขปัญหาอย่าง จริงจัง เพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมของเด็กและวัยรุ่นมี ประสิทธิภาพมากที่สุด

กฤตณัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่น เกมออนไลน์เฉลี่ย 2 – 6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเล่นเกมออนไลน์ประมาณ วันละ 2 – 3 ชั่วโมง และเล่น ในช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. มากที่สุด และมีพฤติกรรมการเล่นเกม ออนไลน์ส่วนใหญ่ออนไลน์ ต่อเนื่องมาก่อนหน้านี้ประมาณ 1 – 2 ปีส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ ที่ บ้าน/หอพัก เนื่องจากไม่เสีย ค่าใช้จ่าย มักจะเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนเพื่อความบันเทิง ความ สนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ความตึงเครียด ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาภาพ รวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาพบว่า ผลกระทบที่เกิดกับนักศึกษาส่วนใหญ่คือด้านสุขภาพ ร่างกาย รองลงมาคือผลกระทบด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ ตามลำดับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ประกอบด้วย 3 ปัจจัยได้แก่ ปัจจัยด้าน

ความสัมพันธ์ใน ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ และปัจจัยด้านอารมณ์ ซึ่งเป็น ปัจจัยที่ส่งผลใน ระดับปานกลาง

ภกกร กลุ่มเพชรมงคล และเพ็ญจิรา คันชวงศ์ (2560) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อ ความสนใจเล่นเกมด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคในเขตสาทรคลองเตย และบางรัก กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 22-30 ปี สถานภาพโสด การศึกษาระดับปริญญาตรี รายได้ประมาณ 20,001 – 30,000 บาท อาชีพพนักงาน บริษัทเอกชน/รับจ้าง จะเล่นเกมต่อสู้อ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อยู่เป็นประจำ โดยมีเหตุจูงใจในการ เล่นเกมเนื่องจากมีราคาถูก/ไม่เสียค่าใช้จ่าย ใช้เวลาเล่น มากกว่า 15 ครั้ง ต่อสัปดาห์ ใช้เวลา 30-60 นาที/ครั้ง และจะเห็นโฆษณาผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย (เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, ไลน์แชท) มาก ที่สุด ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยพบว่า แต่มีเพียง ปัจจัยด้านความเบิกบานใจในการเล่น เกม (enjoyment) ( $\beta = 0.401$ ) และ ปัจจัยด้านการแสวงหาสาระในการเล่น เกม (seeking content) ( $\beta = 0.210$ ) ที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกมผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ซึ่ง สามารถอธิบาย อิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ร้อยละ 68.4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

วัชรินทร์ กลับทับลังค์ (2560) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ ของนักศึกษาปริญญาโท สาขา บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบ แบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 20 - 30 ปี สถานภาพสมรส มีระดับการศึกษา ปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ย 10,001 – 20,000 บาท สำหรับระดับ ความเชื่อมั่นที่ส่งผลต่อการ ตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขา บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัย สยามมากที่สุดเรียงตามค่าเฉลี่ยจากมาก ไปน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านอัตลักษณ์ (Identity) ( $x = 4.31$ ) ลำดับที่ 2 ด้านอาชีพ (Career) ( $x = 4.28$ ) ลำดับที่ 3 ด้านการศึกษา (Education) ( $x = 4.28$ ) ลำดับที่ 4 ด้านสังคม (Social) ( $x = 4.26$ ) ลำดับที่ 5 ด้านการสร้างรายได้ จากเกมส์ออนไลน์ (Earnings from Online Games) ( $x = 4.24$ ) ลำดับที่ 6 ด้านเทคโนโลยี (Technology) ( $x = 4.21$ ) ตามลำดับ ผล การทดสอบสมมติฐานพบว่าโดยรวมแล้วปัจจัยส่วนบุคคล และการตัดสินใจที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อ

การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม  
แตกต่างกัน อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์ (2562) ศึกษาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของ  
เยาวชน ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี. ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่ศึกษาส่วน  
ใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 55.2 มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 5 / ปวช. ปี ที่ 2 ร้อยละ 55.7 และ  
มีรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครอง ต่อสัปดาห์ 401 – 600 บาท ร้อยละ 41.1 เล่นเกมออนไลน์ประเภท  
เกมแอ็คชัน (Action Game) ร้อยละ 23.4 ชื่นชอบการเล่นเกมออนไลน์เพราะทุกส่วนในเกม ร้อยละ  
76.2 เล่นเกมออนไลน์ 1 -2 วัน/สัปดาห์ร้อยละ 40.8 และเล่นเกมออนไลน์ 1 -3 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อย  
ละ 54.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง  
จังหวัดชลบุรี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพฤติกรรมความรุนแรงทางวาจามากที่สุด  
รองลงมาคือ พฤติกรรมความรุนแรงทางกาย และพฤติกรรมความรุนแรงทางใจ สรุปผลการทดสอบ  
สมมติฐาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครอง  
ประเภทสื่อเกมออนไลน์ เนื้อหาเกมออนไลน์ ความถี่ในการเล่น และ ระยะเวลาที่เล่นเกม  
ออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมความรุนแรง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

จอมณัญญา สิริชนพงศ์ และ กัลยกร วรกุลสถัญญานีย์ (2558) ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มี  
อิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่น เกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ กับข้อมูลจากผู้เล่นเกมออนไลน์เทลส์รัน  
เนอร์จำนวน 300 คน ผลการศึกษาพบว่าผู้ให้ข้อมูลร้อยละ 83.7 เป็นเพศชาย อายุ 15 ปี กำลังศึกษา  
อยู่ในระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นปีที่ 3 เล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์มาแล้วเป็นเวลานานกว่า 1 ปี  
โดยส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ที่บ้านตนเอง ใช้เวลาในการเล่นครั้งละ 2-4 ชั่วโมง  
ในช่วงเวลา 16.01- 20.00 น. และเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์เป็นประจำทุกวัน ปัจจัยที่มีอิทธิพล  
ต่อการตัดสินใจเล่น เกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ พบว่าปัจจัยด้านราคามีอิทธิพลมากที่สุด โดย  
ประเด็นที่มีผลต่อการ ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คือ ดาวนำ  
โหลดเกมได้ฟรีผ่าน ทางเว็บไซต์ และสำหรับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รัน

เนอร์ พบว่า ได้รับ ประโยชน์ด้านความบันเทิงมากที่สุด โดยประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์มากที่สุด คือ การได้รับความสนุกสนาน



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 600 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สมการของ Yamane (1976) ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

เมื่อ  $n$  = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

$N$  = ขนาดของประชากร

$e$  = ความคลาดเคลื่อนในการสุ่มตัวอย่าง (Sampling error) = 0.05

แทนค่าในสูตรข้างต้น ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการคำนวณเท่ากับ

$$\begin{aligned} n &= \frac{600}{1 + (600(.05)^2)} \\ &= 246 \text{ คน} \end{aligned}$$

จากสูตรคำนวณ ได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 246 คน

### การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 246 คน

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 1. ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือในการศึกษาครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามสำหรับกลุ่มตัวอย่าง ที่สร้างขึ้นเอง โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งกรอบแนวคิดการศึกษาวิจัย โดยมีทั้งที่เป็นแบบคำถามปลายปิด (Close-End Question) และคำถามปลายเปิด (Open-End Question) โดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 5 ส่วน คือ

**ส่วนที่ 1** เป็นคำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม เป็นข้อคำถามแบบให้เลือกตอบ

**ส่วนที่ 2** เป็นพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ อุปกรณ์ ความถี่ ช่วงเวลาในการเล่น ค่าใช้จ่าย วัตถุประสงค์ในการเล่น เป็นข้อคำถามแบบให้เลือกตอบ

**ส่วนที่ 3** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยเกณฑ์การให้คะแนนเป็นระดับความต้องการ มี 5 ระดับ ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องมาก

3 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องน้อย

1 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องน้อยที่สุด



**ส่วนที่ 4** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์ต่อครอบครัว/เพื่อน โดยมีลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยเกณฑ์การให้คะแนนเป็นระดับความคิดเห็นมี 5 ระดับ ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องมาก

3 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องน้อย

1 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องน้อยที่สุด

**ส่วนที่ 5** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) โดยเกณฑ์การให้คะแนนเป็นระดับความคิดเห็นมี 5 ระดับ ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องมาก

3 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องน้อย

1 คะแนน หมายถึง เกี่ยวข้องน้อยที่สุด

## 2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเอกสาร วารสาร รวมทั้งหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ของนักวิชาการ เพื่อนำมาใช้ในการสรุปเป็นนิยามศัพท์ของตัวแปร และสร้างแบบสอบถาม

2) เสนอแบบสอบถามฉบับร่างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

3) เสนอแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้องของรูปแบบ (Format) และความถูกต้องของภาษา (Wording) พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้ถูกต้อง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และนำแบบสอบถาม มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective: IOC) หากอยู่ในช่วง 0.60 - 1.00 ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้อง

4) ทดลองใช้ (Try Out) แบบสอบถามกับกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ทดลองใช้แบบสอบถามทั้งสิ้น 30 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยการใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach (บุญชม ศรีสะอาด , 2556) ได้ค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.80

5) ทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ทำวิจัยได้ดำเนินการโดยใช้แบบสอบถาม มี 2 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### 1. การสร้างแบบสอบถาม

1.1 รวบรวมข้อมูลที่จะสร้างแบบสอบถามจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 สร้างแบบสอบถามและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของคำถามกับวัตถุประสงค์การศึกษา

1.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะ

1.4 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

#### 2. การใช้แบบสอบถาม

2.1 นำแบบสอบถามไปใช้ในกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีตามสะดวก

2.2 เก็บรวบรวมแบบสอบถามและตรวจสอบเพื่อเตรียมวิเคราะห์ข้อมูล

## 2.3 วิเคราะห์ข้อมูลและแปลผล

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสอบถาม ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้สถิติ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)
2. วิเคราะห์ข้อมูลระดับความกล้าแสดงออก ปัจจัยภายใน ปัจจัยภายนอก ปัจจัยสนับสนุน โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายระดับของแบบสอบถาม ซึ่งดัดแปลงมาจากเกณฑ์ของ Best (1987) ดังนี้

$$\begin{aligned} \frac{\text{Maximum-Minimum}}{\text{Interval}} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{(5-1)}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

จะได้เกณฑ์การวัดระดับคะแนนที่แบ่งเป็น 5 ช่วง ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

### 3. การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis)

- 1) การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ใช้การทดสอบ Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05
- 2) ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2-3 ใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ Multiple Regression Analysis ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

#### บทที่ 4

##### ผลการศึกษา

การศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้แนวทางการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถาม ในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 246 คน ผู้วิจัยสามารถเก็บแบบสอบถามในกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ได้ 246 คน ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับดังนี้

- 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 4.2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
- 4.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกเล่นเกมออนไลน์
- 4.4 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์
- 4.5 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยและผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์
- 4.6 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์

##### 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 246 คน แบ่งเป็นเพศ ระดับชั้น เกรดเฉลี่ย และการเล่นเกมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้สถิติการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละในการวิเคราะห์ รายละเอียดปรากฏดังนี้

#### 4.1.1 เพศ

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามเพศ

| เพศ  | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ |
|------|--------------------|-----------|
| ชาย  | 127                | 51.63     |
| หญิง | 119                | 48.37     |
| รวม  | 246                | 100.00    |

จากตารางที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 51.63 เพศหญิงจำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 48.37

#### 4.1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตารางที่ 4.1.2 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามระดับชั้นมัธยมศึกษา

| ระดับชั้น         | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ |
|-------------------|--------------------|-----------|
| มัธยมศึกษาปีที่ 1 | 14                 | 5.69      |
| มัธยมศึกษาปีที่ 2 | 22                 | 8.94      |
| มัธยมศึกษาปีที่ 3 | 210                | 85.37     |
| รวม               | 246                | 100.00    |

จากตารางที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 5.69 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.94 และระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 85.37

#### 4.1.3 เกรดเฉลี่ยสะสม

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม

| เกรดเฉลี่ยสะสม ณ ปัจจุบัน | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ     |
|---------------------------|--------------------|---------------|
| ต่ำกว่า 2.00              | 21                 | 8.54          |
| 2.01-3.00                 | 109                | 44.31         |
| 3.01-4.00                 | 116                | 47.15         |
| <b>รวม</b>                | <b>246</b>         | <b>100.00</b> |

จากตารางที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม พบว่า มีเกรดเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 8.54 เกรดเฉลี่ยสะสม 2.01 – 3.00 จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 44.31 และเกรดเฉลี่ยสะสม 3.01-4.00 จำนวน 116 คิดเป็นร้อยละ 47.15

#### 4.1.4 การมีเครื่องคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์

| การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ |
|-------------------------|--------------------|-----------|
| ไม่มี                   | 40                 | 16.26     |
| มี                      | 191                | 77.64     |
| มีแต่ใช้ร่วมกับผู้อื่น  | 15                 | 6.10      |

|     |     |        |
|-----|-----|--------|
| รวม | 246 | 100.00 |
|-----|-----|--------|

จากตารางที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างไม่มีคอมพิวเตอร์ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.26 มีคอมพิวเตอร์ จำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 77.64 และมีแต่ใช้ร่วมกับผู้อื่น จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.10

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 246 คน เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 246 คน ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างที่มีการเล่นเกมออนไลน์ แบ่งเป็น อุปกรณ์การเล่น ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ ช่วงเวลาในการเล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ วันที่เล่นเกมออนไลน์ วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ โดย ผู้วิจัยใช้สถิติการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละในการวิเคราะห์ รายละเอียดปรากฏ ดังนี้

##### 4.2.1 อุปกรณ์การเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละอุปกรณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

| อุปกรณ์การเล่นเกมนออนไลน์ | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ |
|---------------------------|--------------------|-----------|
| คอมพิวเตอร์, โน้ตบุ๊ก     | 62                 | 25.20     |
| มือถือ, แทปเล็ต           | 184                | 74.80     |
| รวม                       | 246                | 100.00    |

จากตารางที่ 5 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ เล่นเกมออนไลน์ด้วยคอมพิวเตอร์/โน้ตบุค จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 25.20 เล่นเกมออนไลน์ด้วยมือถือ/แทปเล็ต จำนวน 184 คิดเป็นร้อยละ 74.80

#### 4.2.2 จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน

| จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ     |
|--|--------------------|---------------|
| ไม่เกิน 1 ชั่วโมง                      | 33                 | 13.41         |
| มากกว่า 1 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง | 30                 | 12.20         |
| มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง | 23                 | 9.35          |
| ไม่จำกัดเวลาในการเล่น                  | 160                | 65.04         |
| <b>รวม</b>                             | <b>246</b>         | <b>100.00</b> |

จากตารางที่ 6 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน จำนวน 246 คน พบว่า เล่นเกมออนไลน์ไม่เกิน 1 ชั่วโมงจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 13.41 มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 12.20 มากกว่า 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 9.35 และไม่จำกัดเวลาในการเล่น จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 65.04

#### 4.2.3 ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์



| ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ     |
|------------------------------|--------------------|---------------|
| 8.00-12.00                   | 5                  | 2.03          |
| 12.01-16.00                  | 8                  | 3.25          |
| 16.01-20.00                  | 20                 | 8.13          |
| 20.01-24.00                  | 42                 | 17.07         |
| หลัง 24.00 เป็นต้นไป         | 9                  | 3.66          |
| ทุกครั้งที่มีเวลาว่าง        | 162                | 65.85         |
| <b>รวม</b>                   | <b>246</b>         | <b>100.00</b> |

จากตารางที่ 7 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมนออนไลน์ พบว่า เล่นเกมนออนไลน์ในช่วงเวลา 08.00-12.00น. จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.03 , ช่วงเวลา 12.01 – 16.00 น. จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.25, ช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น. จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 8.13, ช่วงเวลา 20.01-24.00 น. จำนวน 42 คิดเป็นร้อยละ 17.07, หลัง 24.00 น. เป็นต้นไป จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.66 และเล่นทุกครั้งที่มีเวลาว่าง จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 65.85

#### 2.4 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อเดือน

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อเดือน

| ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อเดือน | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ     |
|--|--------------------|---------------|
| ไม่มีค่าใช้จ่าย                        | 174                | 70.73         |
| 1-500 บาท                              | 26                 | 10.57         |
| 501-1,000 บาท                          | 16                 | 6.50          |
| 1,001-2,500บาท                         | 9                  | 3.66          |
| 2,501-5,000 บาท                        | 12                 | 4.88          |
| มากกว่า 5,000 บาท                      | 9                  | 3.66          |
| <b>รวม</b>                             | <b>246</b>         | <b>100.00</b> |

จากตารางที่ 8 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เล่นเกมโดยไม่มีค่าใช้จ่าย จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 70.73, 1-500 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 10.57, 501-1,000 บาท จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 6.50, 1,001-2,500 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.66 , 2,501-5,000 บาท จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 4.88 และมากกว่า 5,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.66

#### 4.2.5 วันที่เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของวันที่เล่นเกมออนไลน์

| วันที่เล่นเกมออนไลน์ | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ     |
|----------------------|--------------------|---------------|
| วันจันทร์-วันศุกร์   | 15                 | 6.10          |
| วันเสาร์-อาทิตย์     | 26                 | 10.57         |
| ทุกวัน               | 205                | 83.33         |
| <b>รวม</b>           | <b>246</b>         | <b>100.00</b> |

จากตารางที่ 9 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ เล่นเกมออนไลน์วันจันทร์ - ศุกร์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.10 วันเสาร์ อาทิตย์ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 10.57 และเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน จำนวน 205 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33

#### 4.2.6 วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

| วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์                  | จำนวน (คน)/ความถี่ | ค่าร้อยละ |
|---|--------------------|-----------|
| 1. หาเพื่อนใหม่                                   | 24                 | 9.76      |
| 2. อยากเป็นผู้ชนะ/ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น      | 10                 | 4.07      |
| 3. เพื่อความบันเทิง                               | 191                | 77.64     |
| 4. ต้องการหารายได้จากการเล่นเกม (ขายไอเท็ม อื่นๆ) | 21                 | 8.54      |

|     |     |        |
|-----|-----|--------|
| รวม | 246 | 100.00 |
|-----|-----|--------|

จากตารางที่ 10 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์ในการเล่นออนไลน์เพื่อหาเพื่อนใหม่ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.76, อยากรับรู้สถานะ/ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.07, เพื่อความบันเทิง จำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 77.64 และต้องการหารายได้จากการเล่นเกม (ขายไอเท็ม อื่นๆ) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 8.54

#### 4.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล รายละเอียดปรากฏดังนี้

ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

| ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความคิดเห็น |
|--------------------------------|-----------|------|------------------|
| 1. ความเป็นที่นิยมของตัวเกม    | 3.41      | 0.78 | มาก              |
| 2. ความสวยงามภายในตัวเกม       | 3.49      | 0.79 | มาก              |
| 3. เพื่อนชักชวน                | 3.46      | 0.84 | มาก              |
| รวม                            | 3.45      | 0.68 | มาก              |

จากตารางที่ 11 พบว่า ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในภาพรวมเป็นปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในระดับมาก ( $\bar{X}$ =3.45) โดยพบว่า ความสวยงามภายในตัวเกม เป็นปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ( $\bar{X}$ =3.49) รองลงมาคือเพื่อนชวน ( $\bar{X}$ =3.46) ส่วนความเป็นที่นิยมของตัวเกมเป็นปัจจัยที่เลือกเล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุด ( $\bar{X}$ =3.41)

#### 4.4 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล รายละเอียดปรากฏดังนี้

ตารางที่ 12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

| ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จาก<br>การเล่นเกมออนไลน์ | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความคิดเห็น |
|--|-----------|------|------------------|
| 1. พุดคุยกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน น้อยลง                         | 2.89      | 0.68 | ปานกลาง          |
| 2. ทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน บ่อยครั้ง                      | 2.75      | 0.74 | ปานกลาง          |
| 3. ทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน น้อยลง                      | 2.89      | 0.71 | ปานกลาง          |
| 4. รู้จักเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม                         | 3.07      | 0.76 | ปานกลาง          |
| 5. กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยส่วนมากชอบเล่นเกมเหมือนกัน                  | 3.09      | 0.75 | ปานกลาง          |
| 6. ใช้เวลากับครอบครัวน้อยลงเพื่อที่จะได้มีเวลาเล่นเกม              | 2.80      | 0.70 | ปานกลาง          |
| 7. เรื่องที่คุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม                  | 2.92      | 0.69 | ปานกลาง          |
| 8. การเล่นเกมมักทำให้ลืมเวลาทานอาหาร หรือ ทานอาหารไม่เป็นเวลา      | 2.82      | 0.75 | ปานกลาง          |
| 9. พุดคุยติดต่อกับเพื่อนในเกม มากกว่า เพื่อนในชีวิตจริง            | 2.79      | 0.70 | ปานกลาง          |
| รวม  | 2.89      | 0.51 | ปานกลาง          |

จากตารางที่ 12 พบว่า ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.89$ ) โดยพบว่า กลุ่ม

เพื่อนที่คบด้วยส่วนมากชอบเล่นเกมเหมือนกันมีผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ( $\bar{X}=3.09$ ) ส่วน การทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน บ่อยครั้งมีผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุด ( $\bar{X}=2.75$ )

#### 4.5 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล รายละเอียดปรากฏดังนี้

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

| ผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์                  | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความคิดเห็น |
|--|-----------|------|------------------|
| 1. รู้สึกว่าเกมช่วยในการพัฒนาทักษะต่างๆมากขึ้น         | 3.18      | 0.72 | ปานกลาง          |
| 2. รู้สึกว่าได้เป็นตัวเองเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์        | 3.16      | 0.75 | ปานกลาง          |
| 3. รู้สึกรำคาญเมื่อถูกรบกวนขณะเล่นเกม                  | 3.05      | 0.69 | ปานกลาง          |
| 4. ไม่สามารถหักห้ามตนเองไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ได้        | 2.91      | 0.73 | ปานกลาง          |
| 5. หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม                          | 2.85      | 0.76 | ปานกลาง          |
| 6. มักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือ ผู้อื่น             | 2.79      | 0.75 | ปานกลาง          |
| 7. มีความทะเลาะทะเลาะกัน อยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ     | 3.02      | 0.74 | ปานกลาง          |
| 8. มีความสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม             | 3.24      | 0.81 | ปานกลาง          |
| 9. มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดเมื่อได้เล่นเกม | 3.26      | 0.81 | ปานกลาง          |
| รวม  | 3.05      | 0.48 | ปานกลาง          |

จากตารางที่ 13 พบว่า ผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.05$ ) โดยพบว่า หัวข้อ มีความรู้สึกผ่อนคลาย

คลายจากความตึงเครียดเมื่อได้เล่นเกม มีผลด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ( $\bar{X}=3.26$ ) ส่วน หัวข้อมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือ ผู้อื่น มีผลด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุด ( $\bar{X}=2.79$ )

#### 4.6 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์

**สมมติฐานข้อที่ 1** ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื่องจากข้อมูลส่วนบุคคล และ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นข้อมูลแบบ Ordinal scale ผู้ศึกษาจึงเลือกศึกษาหาความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองโดยสถิติที่นำมาวิเคราะห์ เพื่อทดสอบสมมติฐานหาค่าความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้สถิติ Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ซึ่งผู้ศึกษาสนใจศึกษาข้อมูลส่วนบุคคลด้าน เพศ ระดับชั้นมัธยม และเกรดเฉลี่ยสะสม ส่วนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผู้ศึกษาสนใจศึกษา จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ โดยทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

**สมมติฐานข้อที่ 1.1** ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

สถิติที่นำมาวิเคราะห์ คือ Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ในการทดสอบสมมติฐาน ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  เมื่อ ค่า p-value < 0.05 และ ยอมรับสมมติฐานรอง ( $H_1$ ) ผลการทดสอบทางสถิติดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

| ข้อมูลส่วนบุคคล     | จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ |  |  |                       |
|---------------------|----------------------------------|--|--|-----------------------|
|                     | ไม่เกิน 1 ชั่วโมง                | มากกว่า 1 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง | มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง | ไม่จำกัดเวลาในการเล่น |
| เพศ                 |                                  |  |  |                       |
| ชาย                 | 26(20.50%)                       | 19(15.00%)                             | 18(14.20%)                             | 64(50.40%)            |
| หญิง                | 7(5.90%)                         | 11(9.20%)                              | 5(4.20%)                               | 96(80.70%)            |
|                     | Chi-Square=                      | 26.589                                 | df = 3                                 | p-value=0.000*        |
| ระดับชั้นมัธยมศึกษา |                                  |  |  |                       |
| ม. 1                | 2(14.30%)                        | 3(21.40%)                              | 3(21.40%)                              | 6(42.90%)             |
| ม.2                 | 5(22.70%)                        | 9(40.90%)                              | 1(4.50%)                               | 7(31.80%)             |
| ม.3                 | 26(12.40%)                       | 18(8.60%)                              | 19(9.00%)                              | 147(70.00%)           |
|                     | Chi-Square=                      | 28.046                                 | df = 6                                 | p-value=0.000*        |
| เกรดเฉลี่ยสะสม      |                                  |  |  |                       |

|              |                    |               |               |                      |
|--------------|--------------------|---------------|---------------|----------------------|
| ต่ำกว่า 2.00 | 6(28.60%)          | 3(14.30%)     | 4(19.00%)     | 8(38.10%)            |
| 2.01-3.00    | 11(10.10%)         | 13(11.90%)    | 11(10.10%)    | 74(67.90%)           |
| 3.01-4.00    | 16(13.80%)         | 14(12.10%)    | 8(6.90%)      | 78(67.20%)           |
|              | <b>Chi-Square=</b> | <b>10.079</b> | <b>df = 6</b> | <b>p-value=0.121</b> |

จากตารางที่ 14 พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ เพศ และระดับชั้นมัธยมศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนเกรดเฉลี่ยสะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานข้อที่ 1.2** ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์

$H_0$  = ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์

สถิติที่นำมาวิเคราะห์ คือ Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ในการทดสอบสมมติฐาน ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  เมื่อ ค่า p-value < 0.05 และ ยอมรับสมมติฐานรอง ( $H_1$ ) ผลการทดสอบทางสถิติดังตารางที่ 15



ตารางที่ 15 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

| ข้อมูลส่วน<br>บุคคล        | ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ |                 |             |                |                         |                               |
|----------------------------|------------------------------|-----------------|-------------|----------------|-------------------------|-------------------------------|
|                            | 8.00-12.00                   | 12.01-<br>16.00 | 16.01-20.00 | 20.01-24.00    | หลัง 24.00<br>เป็นต้นไป | ทุกครั้ง<br>ที่มีเวลา<br>ว่าง |
| เพศ                        |                              |                 |             |                |                         |                               |
| ชาย                        | 3(2.40%)                     | 7(5.50%)        | 16(12.60%)  | 31(24.40%)     | 6(4.70%)                | 64(50.4<br>0%)                |
| หญิง                       | 2(1.70%)                     | 1(0.80%)        | 4(3.40%)    | 11(9.20%)      | 3(2.50%)                | 98(82.4<br>0%)                |
|                            | Chi-Square=                  | 29.330          | df = 5      | p-value=0.000* |                         |                               |
| <b>ระดับชั้นมัธยมศึกษา</b> |                              |                 |             |                |                         |                               |
| ม. 1                       | 1(7.10%)                     | 1(7.10%)        | 3(21.40%)   | 2(14.30%)      | 0                       | 7(50.00<br>%)                 |
| ม.2                        | 1(4.50%)                     | 4(18.20%)       | 3(13.60%)   | 6(27.30%)      | 2(9.10%)                | 6(27.30<br>%)                 |
| ม.3                        | 3(1.40%)                     | 3(1.40%)        | 14(6.70%)   | 34(16.20%)     | 7(3.30%)                | 149(71.<br>00%)               |

|                 |                    |              |                |                      |          |            |
|-----------------|--------------------|--------------|----------------|----------------------|----------|------------|
|                 | Chi-Square=        | 35.340       | df = 10        | p-value=0.000*       |          |            |
| ต่ำกว่า<br>2.00 | 1(4.50%)           | 1(4.50%)     | 3(14.30%)      | 5(23.80%)            | 2(9.50%) | 9(42.90%)  |
| 2.01-<br>3.00   | 1(0.90%)           | 4(3.70%)     | 7(6.40%)       | 19(17.40%)           | 4(3.70%) | 74(67.90%) |
| 3.01-<br>4.00   | 3(2.60%)           | 3(2.60%)     | 10(8.60%)      | 18(15.50%)           | 3(2.60%) | 79(68.10%) |
|                 | <b>Chi-Square=</b> | <b>8.294</b> | <b>df = 10</b> | <b>p-value=0.600</b> |          |            |

จากตารางที่ 15 พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้แก่ เพศ และระดับชั้นมัธยมศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนเกรดเฉลี่ยสะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานข้อที่ 1.3** ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์

สถิติที่นำมาวิเคราะห์ คือ Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ในการทดสอบสมมติฐาน ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  เมื่อ ค่า p-value < 0.05 และ ยอมรับสมมติฐานรอง ( $H_1$ ) ผลการทดสอบทางสถิติดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์

| ข้อมูลส่วนบุคคล            | ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ |            |               |                |                 |                   |
|----------------------------|-------------------------------|------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|
|                            | ไม่มีค่าใช้จ่าย               | 1-500 บาท  | 501-1,000 บาท | 1,001-2,500บาท | 2,501-5,000 บาท | มากกว่า 5,000 บาท |
| เพศ                        |                               |            |               |                |                 |                   |
| ชาย                        | 76(59.80%)                    | 16(12.60%) | 11(8.70%)     | 8(6.30%)       | 9(7.10%)        | 7(5.50%)          |
| หญิง                       | 98(82.40%)                    | 10(8.40%)  | 5(4.20%)      | 1(0.80%)       | 3(2.50%)        | 2(1.70%)          |
|                            | Chi-Square=                   | 17.397     | df = 5        | p-value=0.004* |                 |                   |
| <b>ระดับชั้นมัธยมศึกษา</b> |                               |            |               |                |                 |                   |
| ม. 1                       | 3(21.40%)                     | 0          | 3(21.40%)     | 4(28.60%)      | 2(14.30%)       | 2(14.30%)         |
| ม.2                        | 12(54.50%)                    | 3(13.60%)  | 3(13.60%)     | 1(4.50%)       | 3(13.60%)       | 0                 |
| ม.3                        | 159(75.70%)                   | 23(11.00%) | 10(4.80%)     | 4(1.90%)       | 7(3.30%)        | 7(3.30%)          |
|                            | Chi-Square=                   | 53.340     | df = 10       | p-value=0.000* |                 |                   |
| <b>เกรดเฉลี่ยสะสม</b>      |                               |            |               |                |                 |                   |

|                 |                    |               |                |                       |          |          |
|-----------------|--------------------|---------------|----------------|-----------------------|----------|----------|
| ต่ำกว่า<br>2.00 | 7(33.30%)          | 6(28.60%)     | 3(14.30%)      | 2(9.50%)              | 1(4.80%) | 2(9.50%) |
| 2.01-3.00       | 85(78.00%)         | 11(10.10%)    | 3(2.80%)       | 6(5.50%)              | 3(2.80%) | 1(0.90%) |
| 3.01-4.00       | 82(70.70%)         | 9(7.80%)      | 10(8.60%)      | 1(0.90%)              | 8(6.90%) | 6(5.20%) |
|                 | <b>Chi-Square=</b> | <b>29.794</b> | <b>df = 10</b> | <b>p-value=0.001*</b> |          |          |

จากตารางที่ 16 พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้แก่ เพศ ระดับชั้นมัธยมศึกษา และเกรดเฉลี่ยสะสม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.4 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์

สถิติที่นำมาวิเคราะห์ คือ Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ในการทดสอบสมมติฐาน ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  เมื่อ ค่า p-value < 0.05 และ ยอมรับสมมติฐานรอง ( $H_1$ ) ผลการทดสอบทางสถิติดังตารางที่ 18

ตารางที่ 17 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

| ข้อมูลส่วนบุคคล         | วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ |   |                      |  |
|-------------------------|----------------------------------|---|----------------------|--|
|                         | หาเพื่อนใหม่                     | อยากเป็นผู้ชนะ/<br>ต้องการการ<br>ยอมรับจากผู้อื่น | เพื่อความ<br>บันเทิง | ต้องการหา<br>รายได้จากการ<br>เล่นเกม (ขาย<br>ไอเท็ม อื่นๆ) |
| เพศ                     |                                  |   |                      |  |
| ชาย                     | 20(15.70%)                       | 6(4.70%)  | 87(68.50%)           | 14(11.00%)   |
| หญิง                    | 4(3.40%)                         | 4(3.40%)  | 104(87.40%)          | 7(5.90%)   |
|                         | Chi-Square=                      | 14.668  | df = 3               | p-<br>value=0.002*   |
| ระดับชั้น<br>มัธยมศึกษา |                                  |   |                      |  |
| มัธยมศึกษาปีที่<br>1    | 0                                | 2(14.30%)   | 7(50.00%)            | 5(35.70%)  |
| มัธยมศึกษาปีที่<br>2    | 3(13.60%)                        | 4(18.20%)   | 13(59.10%)           | 2(9.10%)   |

|                       |                    |               |               |                       |
|-----------------------|--------------------|---------------|---------------|-----------------------|
| มัธยมศึกษาปีที่ 3     | 21(10.00%)         | 4(1.90%)      | 171(81.40%)   | 14(6.70%)             |
|                       | <b>Chi-Square=</b> | <b>34.234</b> | <b>df = 6</b> | <b>p-value=0.000*</b> |
| <b>เกรดเฉลี่ยสะสม</b> |                    |               |               |                       |
| ต่ำกว่า 2.00          | 5(23.80%)          | 4(19.00%)     | 7(33.30%)     | 5(23.80%)             |
| 2.01-3.00             | 10(9.20%)          | 3(2.80%)      | 88(80.70%)    | 8(7.30%)              |
| 3.01-4.00             | 9(7.80%)           | 3(2.60%)      | 96(82.80%)    | 8(6.90%)              |
|                       | <b>Chi-Square=</b> | <b>29.568</b> | <b>df = 6</b> | <b>p-value=0.000*</b> |

จากตารางที่ 17 พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้แก่ เพศ ระดับชั้นมัธยมศึกษา และเกรดเฉลี่ยสะสม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานข้อที่ 2** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน

$H_0$  : ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไม่ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน

$H_1$  : ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน

ตารางที่ 18 การทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กับผลกระทบความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน

| ตัวแปรต้นทาง  | ความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน      |                                  | T      | p-value |
|---|-------------------------------------|----------------------------------|--------|---------|
|   | สัมประสิทธิ์การถดถอย<br>( $\beta$ ) | ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน<br>(S.E.) |        |         |
| ค่าคงที่ (a)  | 2.799                               | 0.170                            | 16.493 | .000    |
| ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์  | 0.027                               | 0.048                            | 0.555  | 0.580   |
| <b>R = 0.035    R<sup>2</sup> = 0.001    F = 0.308 ,    p-value = 0.580</b> |                                     |                                  |        |         |

จากตารางที่ 18 ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ Multiple Regression Analysis พบว่า ค่า  $F = 0.308$ ,  $p\text{-value} = 0.580$  ดังนั้น จึงยอมรับ  $H_0$  และปฏิเสธ  $H_a$  แสดงว่า ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไม่ส่งผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานข้อที่ 3** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

$H_0$  : ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ไม่ส่งผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

$H_1$  : ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตารางที่ 19 การทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ กับ ผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

| ตัวแปรต้นทาง   | อารมณ์ของนักเรียน                   |                                  | T      | p-value |
|--|-------------------------------------|----------------------------------|--------|---------|
|  | สัมประสิทธิ์การถดถอย<br>( $\beta$ ) | ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน<br>(S.E.) |        |         |
| ค่าคงที่ (a)   | 2.364                               | 0.151                            | 15.699 | 0.000   |
| ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์   | 0.199                               | 0.043                            | 4.654  | 0.000*  |
| <b>R = 0.246   R<sup>2</sup> = 0.082   F = 21.659,   p-value = 0.000</b> |                                     |                                  |        |         |

จากตารางที่ 19 ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ Multiple Regression Analysis พบว่า ค่า  $F = 21.659$ ,  $p\text{-value} = 0.000$  ดังนั้น จึงปฏิเสธ  $H_0$  ยอมรับ  $H_a$  แสดงว่ามีตัวแปรอิสระบางตัวมีอิทธิพลต่อตัวแปรตาม เมื่อพิจารณาค่า  $p\text{-value}$  ของค่า T ในตารางที่ 20 พบว่า ค่า  $p\text{-value}$  ของค่าคงที่เท่ากับ 0.000, ค่า  $p\text{-value}$  ของปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์มีค่าน้อยกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ยอมรับให้ที่ 0.05 แสดงว่า ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์มีผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปในทิศทางเชิงบวก โดยสามารถพยากรณ์ว่าปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ( $\beta = 0.199$ ,  $p\text{-value} = 0.000$ ) ส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 8.2 ( $R^2 = 0.082$ ) หมายความว่า เมื่อปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นจะส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพิ่มมากขึ้น โดยปัจจัยนี้ส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 8.2 ซึ่งมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำมาก โดยอาจเขียนเป็นสมการได้ว่า

ผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น =  $2.364 + 1.999$  (ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์)



ตารางที่ 20 การทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างตัวแปรต้นทางปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบต่อด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

| ตัวแปรต้นทาง   | อารมณ์ของนักเรียน                |                               | T      | p-value |
|--|----------------------------------|-------------------------------|--------|---------|
|  | สัมประสิทธิ์การถดถอย ( $\beta$ ) | ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (S.E.) |        |         |
| ค่าคงที่ (a)   | 2.361                            | 0.151                         | 15.607 | 0.000*  |
| 1. ความเป็นที่นิยมของตัวเกม  | 0.05                             | 0.06                          | 0.827  | 0.409   |
| 2. ความสวยงามภายในตัวเกม   | 0.06                             | 0.06                          | 1.006  | 0.315   |
| 3. เพื่อนชักชวน  | 0.09                             | 0.042                         | 2.167  | 0.031*  |
| <b>R = 0.288   R<sup>2</sup> = 0.083   F = 7.290   p-value = 0.000</b> |                                  |                               |        |         |

จากตารางที่ 20 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ Multiple Regression Analysis พบว่า ค่า  $F = 7.290$ ,  $p\text{-value} = 0.000$  ดังนั้น มีตัวแปรอิสระบางตัวมีผลต่อตัวแปรตาม เมื่อพิจารณาค่า  $p\text{-value}$  ของค่า T ในตารางที่ 21 พบว่า ค่า  $p\text{-value}$  ของค่าคงที่เท่ากับ 0.000 และค่า  $p\text{-value}$  ของ ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในหัวข้อ เพื่อนชักชวน เท่ากับ 0.031 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ยอมรับให้ที่ 0.05 แสดงว่า ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในหัวข้อ เพื่อนชักชวน มีผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในทิศทางเชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $\beta = 0.09$ ,  $p\text{-value} = 0.031$ ) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในหัวข้อ เพื่อนชักชวน มีผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในทิศทางเชิงบวก ซึ่งสามารถพยากรณ์ว่าปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในหัวข้อ เพื่อนชักชวน มีผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 8.3 ( $R^2 = 0.083$ ) โดยมีทิศทางเชิงบวก หมายความว่า เมื่อปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในหัวข้อ เพื่อนชักชวน มีเพิ่มขึ้น ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพิ่มมากขึ้น โดยปัจจัยนี้ส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 8.3 ซึ่งมีความสัมพันธ์อยู่ในระดับต่ำมากโดยอาจเขียนเป็นสมการได้ว่า

ผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น =  $2.361 + 0.09$  (เพื่อนชักชวน)

### สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

**สมมติฐานข้อที่ 1** ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ขอมรับสมมติฐาน

**สมมติฐานข้อที่ 2** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่งผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน ปฏิเสธสมมติฐาน

**สมมติฐานข้อที่ 3** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ขอมรับสมมติฐาน

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ และแนวทางในการลดผลกระทบ ช่วยเหลือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ รวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 246 คน สามารถสรุปและอภิปรายผล ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.2 อภิปรายผล

##### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ปัจจัยส่วนบุคคล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 51.63 เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 85.37 เกรดเฉลี่ยสะสม 3.01-4.00 ร้อยละ 47.15 มีคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 77.64

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ด้วยมือถือ/แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 74.80 ไม่จำกัดเวลาในการเล่น คิดเป็นร้อยละ 65.04 เล่นเกมทุกครั้งที่มีเวลาว่าง คิดเป็นร้อยละ 65.85 , ส่วนใหญ่ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเล่น คิดเป็นร้อยละ 70.73 และเล่นเกมทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 83.33 มีวัตถุประสงค์ในการเล่นออนไลน์เพื่อความบันเทิง

ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในภาพรวมเป็นปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในระดับมาก โดยพบว่า ความสวยงามภายในตัวเกม เป็นปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อนชวน ส่วนความเป็นที่นิยมของตัวเกม เป็นปัจจัยที่เลือกเล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุด

ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน พบว่ามีผลกระทบโดยรวมในระดับปานกลาง โดยพบว่า กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยส่วนมากชอบเล่นเกมเหมือนกันมีผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ส่วน การทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน บ่อยครั้งมีผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุด

ผลกระทบด้านอารมณ์ พบว่า เกมออนไลน์มีผลกระทบด้านอารมณ์กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในระดับปานกลาง โดย มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดเมื่อได้เล่นเกม มีผลด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ส่วน หัวข้อมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือ ผู้อื่น มีผลด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์น้อยที่สุด

#### ผลการทดสอบสมมติฐาน

**สมมติฐานข้อที่ 1** ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ยอมรับสมมติฐาน

**สมมติฐานข้อที่ 2** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่งผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน ปฏิเสธสมมติฐาน

**สมมติฐานข้อที่ 3** ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบด้านอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ยอมรับสมมติฐาน

#### 5.2 อภิปรายผล

ปัจจัยส่วนบุคคล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 51.40 เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 85.66 เกรดเฉลี่ยสะสม 3.01-4.00 คิดเป็นร้อยละ 47.90 มีคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 73.43 ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 246 คนคิดเป็นร้อยละ 86.01 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ด้วยมือถือ/แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 74.80 ไม่จำกัดเวลาในการเล่น คิดเป็นร้อยละ 65.04 เล่นเกมทุกครั้ง

ที่มีเวลาว่าง คิดเป็นร้อยละ 65.85 ส่วนใหญ่ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน คิดเป็นร้อยละ 70.73 และเล่นเกมทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 83.33 มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อความบันเทิง สอดคล้องกับการศึกษาของ สอดคล้องกับการศึกษาของกฤตณัย แซ่เอ็งและคณะ (2559) พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่น เกมออนไลน์เฉลี่ย 2 – 6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเล่นเกมออนไลน์ประมาณวันละ 2 – 3 ชั่วโมง และเล่น ในช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. มากที่สุด และมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ออนไลน์ ต่อเนื่องมาก่อนหน้านี้ ประมาณ 1 – 2 ปีส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ที่ บ้าน/หอพัก เนื่องจากไม่เสีย ค่าใช้จ่าย มักจะเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ความตึงเครียด สอดคล้องกับการศึกษาของ ภคกร กลุ่มเพชรมงคล และเพ็ญจิรา คันธวงศ์ (2560) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความจูงใจเล่นเกมด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคในเขตสาทรคลองเตย และบางรักกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง เล่นเกมต่อสู้อ่านทาง โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อยู่เป็นประจำ โดยมีเหตุจูงใจในการเล่นเกมนเนื่องจากมีราคาถูก/ไม่เสียค่าใช้จ่าย ใช้เวลาเล่น มากกว่า 15 ครั้ง ต่อสัปดาห์ ใช้เวลา 30-60 นาที/ครั้ง และจะเห็น โฆษณาผ่านช่องทาง โซเชียลมีเดีย (เฟสบุ๊ก, อินสตาแกรม, ไลน์แชท) สอดคล้องกับการศึกษาของ วรณภรณ์ พุฒิปิรุฬห์ วงศ์.(2562) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรีส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 55.2 มีระดับการศึกษา มัธยมศึกษาปีที่ 5 / ปวช. ปี ที่ 2 ร้อยละ 55.7 และ มีรายได้ที่ ได้รับจากผู้ปกครอง ต่อสัปดาห์ 401 – 600 บาท ร้อยละ 41.1 เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game) ร้อยละ 23.4 ชื่นชอบการเล่นเกมนออนไลน์เพราะทุกส่วนในเกมน ร้อยละ 76.2 เล่นเกมออนไลน์ 1 -2 วัน/สัปดาห์ร้อยละ 40.8 และเล่นเกมออนไลน์ 1 -3 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 54.1 นอกจากนี้ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับการศึกษาของ วรณภรณ์ พุฒิปิรุฬห์ วงศ์ (2562) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ ที่ ได้รับจากผู้ปกครอง ประเภทสื่อ เกมออนไลน์ เนื้อหาเกมออนไลน์ ความถี่ในการเล่นเกมน และ ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมความรุนแรง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อด้าน อารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จากการศึกษา

พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน และผลกระทบต่อ อารมณ์ มีผลกระทบในระดับปานกลาง ปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกมนั้นเกิดจากหลาย ปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นจากปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วย ส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมเป็นระยะเวลา นานยังส่งผล กระทบที่เป็นปัญหากับเด็กอีกมากมาย ได้แก่สุขภาพร่างกาย การเรียน และ พฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญ ที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้ว ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อให้เด็ก เกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ โดยผล การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ กฤตณัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559) ที่พบว่า ผลกระทบจาก การเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาภาพ รวมอยู่ในระดับปาน กลาง เมื่อพิจารณาพบว่า ผลกระทบที่เกิดกับนักศึกษาส่วนใหญ่คือด้านสุขภาพ ร่างกาย รองลงมาคือ ผลกระทบด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ตามลำดับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ประกอบด้วย 3 ปัจจัยได้แก่ ปัจจัย ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ และปัจจัยด้านอารมณ์ ซึ่ง เป็นปัจจัยที่ส่งผลใน ระดับปานกลาง

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะจากการศึกษาค้นคว้า

1. ผู้ปกครองที่มีบุตรหลาน เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ควรทำข้อตกลงกับในการ อนุญาตให้เล่นเกมออนไลน์ ควรกำหนดเวลา และควบคุมการใช้งานโทรศัพท์มือถือ ตามความ เหมาะสม เพื่อลดผลกระทบที่จะเกิดขึ้น เช่น พฤติกรรมการใช้ความรุนแรง การเก็บตัว กลัวการเข้า สังคม เป็นต้น
2. ผู้ปกครองควรชวนบุตร หลานทำกิจกรรม ประเภทอื่น เช่น การเล่นดนตรี การเล่นกีฬา เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไม่ให้หมกหมุ่นกับเกมออนไลน์มากเกินไป
3. ผู้ปกครองควรตรวจสอบเกมที่บุตรหลานเล่นและให้คำแนะนำหากเป็นเกมที่เล่นเกม ที่มีความรุนแรง

### ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์
2. ควรศึกษาคุณภาพชีวิตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ติดเกมนอนไลน์
3. ควรศึกษาสุขภาพร่างกายและจิตใจกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ติดเกมนอนไลน์เป็นประจำ



## บรรณานุกรม

- กรมกิจการเด็กและเยาวชนและมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.(2563). *การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563*. กรุงเทพฯ:บริษัท เอ็กซ์แอล อิมเมจจิง จำกัด.
- กฤตณัย แซ่เอ็งและคณะ (2559) .*การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. รายงานวิจัยโปรแกรมวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.*
- คณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชน และผู้สูงอายุ วุฒิสภา.(2546). *ความรุนแรงต่อเด็กและเยาวชนในครอบครัว*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564 จาก  
[http://library.senate.go.th/document/Ext2187/2187620\\_0002.PDF](http://library.senate.go.th/document/Ext2187/2187620_0002.PDF)
- จอมณัฐธา สิริชนพงศ์และ กัลยกร วรกุลธัญญานีย์ (2558). *การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่น เกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 มกราคม 2564  
[http://digital.library.tu.ac.th/tu\\_dc/frontend/Info/item/dc:99738](http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:99738)
- จิระสุข สุขสวัสดิ์. (2554). *ความรุนแรงระดับกลุ่มอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ความไม่สงบ การเผชิญปัญหาและความสุขของนักศึกษาในระดับปริญญาตรีที่มีภูมิลำเนาในเขตพื้นที่ห้าจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ณัฐพงษ์ สายพิณ. (2563). *พฤติกรรมการติดเกม การซื้อสินค้าเสมือนในเกม ลูทบ็อกซ์ และการคิดพนันในเกมออนไลน์ ของวัยรุ่นไทย. รายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์*
- ชั้นขวณันท์ เลียนอย่าง , ศรัณย์ พิมพ์ทองและนริศรา พึ่งโพธิ์สภ.(2561).*ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน .สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*  
*ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*, 24(2): 167-179.



นิตสาร สนามเขต. (2550). การมีภูมิคุ้มกันภายในและภายนอกที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางเลือก

คบเพื่อนอย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ:

สุวีริยาสาส์น

บุญทอง เจนเวชประเสริฐ. (2550). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. คณะพัฒนาสังคมและ

สิ่งแวดล้อม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

บุศรินทร์ คล่องพยาบาล. (2543). ความรุนแรงในครอบครัว: ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการถูกทำร้าย

ของภรรยาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตร

มหาบัณฑิต สาขานามัยครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

ประภาพร ดอกไม้ และคณะ. (2556). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา.

พรดี ลิ้มปรัดนาการ. (2547). ผลของโปรแกรมสุขศึกษาโดยประยุกต์ใช้การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วย

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมต่อทักษะชีวิตในการป้องกันพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดคัสตาราม. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาสุขศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภคกร กลุ่มเพชรมงคลและเพ็ญจิรา คันธวงศ์. (2560). ปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกม

ด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภค ในเขตสาทรคลองเตย และบางรักกรุงเทพมหานคร.

การประชุมวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 54 สาขาเศรษฐศาสตร์และ

บริหารธุรกิจ.

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์. (2562). สื่อเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน ใน

- พื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี.งานนิพนธ์หลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ  
บริหารงานยุติธรรมและสังคม คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วัชรินทร์ กลับทับลัง.(2560). ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษา  
ปริญญาโท สาขา บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม.การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจ  
มหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2550). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2550). สถานภาพองค์ความรู้ของการจัดการการสื่อสารในประเทศไทย.  
รายงานการวิจัย. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2553). จิตวิทยาการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 9 .กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557).พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน. วารสารวิทยาศาสตร์  
และเทคโนโลยี, 22
- สุภัทร ชูประดิษฐ์.(2562). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความเครียดของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่. วารสารวิชาการ  
มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ,13 (3 ประจำปีวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี):173-187.
- สุวิมล ตีรกันันท์.(2547). การประเมินโครงการ: แนวทางสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ:  
โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หทัยรัตน์ ขจรบุญ, พิชยา พรมาลีและ ดร. เนติ เฉลยวาเรศ .(2556).การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง  
พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา  
ตอนต้น จังหวัดชัยนาท. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม,  
7 (2):88-98.

อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท. (2549). *การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ*. กรุงเทพฯ : สำนักแห่ง  
จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

Best, J. W. (1977). *Research in Education*. (3<sup>rd</sup> ed). New Jersey: Prentice hall Inc.





## แบบสอบถาม

## เรื่องผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## ส่วนที่ 1 ลักษณะส่วนบุคคล

1. เพศ
  - ชาย
  - หญิง
2. ศึกษาอยู่ในระดับชั้น
  - มัธยมศึกษาปีที่ 1
  - มัธยมศึกษาปีที่ 2
  - มัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เกรดเฉลี่ยสะสม ณ ปัจจุบัน
  - ต่ำกว่า 2.00
  - 2.01-3.00
  - 3.01-4.00
4. ที่บ้านนักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่
  - มี
  - ไม่มี
  - มีแต่ใช้ร่วมกับผู้อื่น
5. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์หรือไม่
  - เล่น
  - ไม่เล่น

## ส่วนที่ 2 พฤติกรรมส่วนบุคคล

6. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บนอุปกรณ์ใดมากที่สุด

- คอมพิวเตอร์, โน้ตบุ๊ก
- มือถือ, แท็บเล็ต

7. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

- ไม่เกิน 1 ชั่วโมง
- มากกว่า 1 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
- มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง
- ไม่จำกัดเวลาในการเล่น

8. ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์

- 8.00-12.00
- 12.01-16.00
- 16.01-20.00
- 20.01-24.00
- หลัง 24.00 เป็นต้นไป

- ทุกครั้งที่มีเวลาว่าง

9. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อเดือน

- ไม่มีค่าใช้จ่าย
- 1-500 บาท
- 501-1,000 บาท
- 1,001-2,500 บาท
- 2,501-5,000 บาท
- มากกว่า 5,000 บาท

10. วันที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์

- วันจันทร์-วันศุกร์
- วันเสาร์-อาทิตย์
- ทุกวัน

11. วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

- หาเพื่อนใหม่
- อยากเป็นผู้ชนะ/ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น
- เพื่อความบันเทิง
- ต้องการหารายได้จากการเล่นเกม (ขายไอเทม อื่นๆ)
- 

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกเล่นเกมออนไลน์

ให้ท่านอ่านหัวข้อข้างล่างนี้แล้วสำรวจว่าข้อใดสอดคล้องกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยให้ทำเครื่องหมาย ✓ ตรงตามช่องที่ท่านประเมิน ดังนี้

| ปัจจัยในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
|--------------------------------|-----------|-----|---------|------|------------|
| 1. ความเป็นที่นิยมของเกม       |           |     |         |      |            |
| 2. ความสวยงามภายในตัวเกม       |           |     |         |      |            |
| 3. เพื่อนชักชวน                |           |     |         |      |            |



#### ส่วนที่ 4 ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน จากการเล่นเกมออนไลน์

ให้ท่านอ่านหัวข้อข้างล่างนี้แล้วสำรวจว่าข้อใดสอดคล้องกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยให้ทำเครื่องหมาย ✓ ตรงตามช่องที่ท่านประเมิน ดังนี้

| ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน         | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
|---|-----------|-----|---------|------|------------|
| 1. ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน น้อยลง    |           |     |         |      |            |
| 2. ท่านทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน บ่อยครั้ง |           |     |         |      |            |
| 3. ท่านทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน น้อยลง |           |     |         |      |            |



|   |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|
| 4. ท่านรู้จักเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม              |  |  |  |  |  |
| 5. กลุ่มเพื่อนที่ท่านคบด้วยส่วนมากชอบเล่นเกมเหมือนกัน       |  |  |  |  |  |
| 6. ท่านใช้เวลากับครอบครัวน้อยลงเพื่อที่จะได้มีเวลาเล่นเกม   |  |  |  |  |  |
| 7. เรื่องที่คุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม           |  |  |  |  |  |
| 8. การเล่นเกมมักทำให้ลืมเวลาทานอาหารหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา |  |  |  |  |  |
| 9. ท่านพูดคุยติดต่อกับเพื่อนในเกมมากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง   |  |  |  |  |  |

#### ส่วนที่ 5 ปัจจัยและผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์

ให้ท่านอ่านหัวข้อข้างล่างนี้แล้วสำรวจว่าคุณใดสอดคล้องกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดโดยให้ทำเครื่องหมาย ✓ ตรงตามช่องที่ท่านประเมิน ดังนี้

| ปัจจัยและผลกระทบด้านอารมณ์จากการเล่นเกมออนไลน์        | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
|---|-----------|-----|---------|------|------------|
| 1. รู้สึกว่าเกมช่วยในการพัฒนาทักษะต่างๆมากขึ้น        |           |     |         |      |            |
| 2. รู้สึกว่าได้เป็นตัวของตัวเองเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ |           |     |         |      |            |
| 3. รู้สึกรำคาญเมื่อถูกรบกวนขณะเล่นเกม                 |           |     |         |      |            |

|   |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|
| 4. ไม่สามารถหักห้ามตนเองไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ได้     |  |  |  |  |  |
| 5. หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม                       |  |  |  |  |  |
| 6. มักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือ ผู้อื่น          |  |  |  |  |  |
| 7. มีความทะเยอทะยาน อยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ       |  |  |  |  |  |
| 8. มีความสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม          |  |  |  |  |  |
| 9. มีความรู้สึกลบเลวจากความตึงเครียดเมื่อได้เล่นเกม |  |  |  |  |  |

ภาคผนวก ข.

## ภาคผนวก ข

## ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

## Case Processing Summary

|       |                       | N   | %     |
|-------|-----------------------|-----|-------|
| Cases | Valid                 | 246 | 100.0 |
|       | Excluded <sup>a</sup> | 0   | .0    |
|       | Total                 | 246 | 100.0 |

## Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .858             | 21         |

| Item-Total Statistics                                      | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|--|----------------------------------|
| ความเป็นที่นิยมของตัวเกม                                   | .857                             |
| ความสวยงามภายในตัวเกม                                      | .857                             |
| เพื่อนซี้ชกชวน   | .862                             |
| พูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน น้อยลง                    | .849                             |
| ทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน บ่อยครั้ง                 | .856                             |
| ทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว/เพื่อน น้อยลง                 | .850                             |
| รู้จักเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม                    | .852                             |
| กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยส่วนมากชอบเล่นเกมเหมือนกัน             | .851                             |
| ใช้เวลากับครอบครัวน้อยลงเพื่อที่จะได้มีเวลาเล่นเกม         | .852                             |
| เรื่องที่คุณคุยกับเพื่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม          | .847                             |
| การเล่นเกมมักทำให้ลืมเวลาทานอาหาร หรือ ทานอาหารไม่เป็นเวลา | .848                             |
| พูดคุยติดต่อกับเพื่อนในเกม มากกว่า เพื่อนในชีวิตจริง       | .849                             |
| รู้สึกว่าการช่วยในการพัฒนาทักษะต่างๆมากขึ้น                | .853                             |
| รู้สึกว่าได้เป็นตัวของตัวเองเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์         | .848                             |
| รู้สึกรำคาญเมื่อถูกรบกวนขณะเล่นเกม                         | .849                             |
| ไม่สามารถหักห้ามตนเองไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ได้               | .851                             |
| หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม                                 | .854                             |
| มักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือ ผู้อื่น                    | .858                             |
| มีความทะเยอทะยาน อยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ                 | .847                             |
| มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม                 | .850                             |

|   |      |
|---|------|
| มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดเมื่อได้เล่นเกม | .857 |
|---|------|

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นายเจตพล จิตต์วิบูลย์

วัน เดือน ปีเกิด 2 กันยายน พ.ศ. 2533

ประวัติการศึกษา ปริญญาตรี สาขา บริหาร คณะการตลาด  
มหาวิทยาลัยสยาม เมื่อปีการศึกษา 2559

ประวัติการทำงาน บริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง พ.ศ. 2560 จนถึง พฤศจิกายน พ.ศ. 2562

