

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Chi-square, One Way ANOVA และ Linear Regression

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 21 – 22 ปี คณะการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ ชั้นปีที่ 4 เกรดเฉลี่ย 3.01 – 3.50 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน น้อยกว่า 10,000 บาท เล่นโดยใช้โทรศัพท์ ที่บ้าน ประเภทเกมผจญภัย เล่นกับเพื่อน เคยเล่นมาแล้ว 4 ปี เล่นสัปดาห์ละ 10 ครั้งขึ้นไป วันละ 2 – 3 ชั่วโมง ช่วงเวลา 20.01 – 00.00 น. นักศึกษาส่วนมากไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่หากส่วนที่นักศึกษาที่เสียค่าใช้จ่ายจะชำระเงินช่องทางทรูมันนี่วอลเล็ต เล่นเกมเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลต่อปัจจัยการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ และปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

คำสำคัญ เกมออนไลน์ นักศึกษา ปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

บทนำ

ปัจจุบันเกมถือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่อยู่ใกล้เด็ก และวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่หาง่าย ให้ความสนุกสนาน และดูเหมือนจะเป็นสื่อที่ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือเด็กในปัจจุบัน เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ไปกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เกมยังทำให้ผู้ปกครองมีเวลาส่วนตัวเพิ่มขึ้น ไม่ต้องมาคอยดูแลบุตรหลานอยู่ตลอดเวลา จึงอาจทำให้ไม่เห็นอันตรายแอบแฝงมากับเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งจากผลสำรวจการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกมนั้นเกิดจากหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นจากปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมการติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นยังเป็นระยะเวลาที่ยังส่งผลกระทบบทที่เป็นปัญหากับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะชัดเจน

การพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อเด็กเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแลแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมถือเป็นหน้าที่หลักที่เราทุกคนต้องให้ความสำคัญเพราะไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกสถาบันต้องร่วมมือกันทั้งครอบครัว โรงเรียนชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหา และให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาวุฒิกิจกรรมการติดเกมของเด็กและวัยรุ่นมีประสิทธิภาพสูงสุด (สุภาวดี, 2557) อีกทั้งความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพในเด็ก และเยาวชน จากการติดเกมผ่านเครือข่ายออนไลน์ มือถือ และคอมพิวเตอร์ มีรายงานว่าเด็กวัยรุ่นที่นิยมเล่นเกมที่มีลักษณะต่อสู้อั ก้าวร้าว รุนแรง มักจะซึมซับความคิดและพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงไปโดยไม่รู้ตัว จึงทำให้เกิดอารมณ์ดื้อรั้น ต่อต้านครูผู้ปกครอง ก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาทได้ง่ายเมื่อมีความขัดแย้งกัน (ศิริธร, 2556)

ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ในสังคมไทย เป็นประเด็นที่มีการพูดคุยกันมากกว่า 10 ปี โดยมีนักวิชาการทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศที่ให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กติดเกมออนไลน์ ปัจจุบันปัญหานี้ก็ยังแก้ไขไม่ได้ ซึ่งสร้างความกังวลใจให้แก่ผู้ปกครอง และครูอาจารย์ โดยเฉพาะเด็กบางคนที่ติดเกมออนไลน์อย่างหนักจนส่งผลกระทบต่อ การเรียน และความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนขึ้นอยู่กับการรู้สึกสนุกสนานในการเล่น เกมออนไลน์ เจตคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ และมีปัจจัยที่ส่งเสริมทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ได้แก่ ความเชื่อถือใน เว็บไซต์เกมออนไลน์ (ดอกไม้, กรเพชรปาณี, และ จิตรสถาพร, 2556)

นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 18- 22 ปีได้ใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียนและวันหยุดกับการเล่นเกมเพื่อ ผ่อนคลายความเครียดจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สนุกสนาน เพลิดเพลิน พัฒนาความคิด ไหวพริบ มนุษย์สัมพันธ์ จินตนาการ และสามารถปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมได้ดี โดยพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนผ่านสื่อเกมออนไลน์ แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าไม่เล่นแต่พอดีก็เป็นผลเสีย ทำให้เสียการเรียน สุขภาพ เวลา และช่องทางการหารายได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เพื่อทำให้ทราบถึงพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา และเป็นข้อมูลเพื่อนำไปปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
- 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

สมมติฐานการวิจัย

1) ทราบถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ เพชรบุรี

2) ทราบถึงปัจจัยการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ขอบเขตของโครงการวิจัย

1) ขอบเขตด้านประชากร การศึกษาครั้งนี้กำหนดขอบเขตกลุ่มประชากรภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี 3 คณะ จำนวน 6243 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2563) ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ ชั้นปี คณะวิชา ตัวแปรตาม ได้แก่ ด้านความสัมพันธ์ครอบครัว และกลุ่มเพื่อน ด้านความสัมพันธ์ ด้านอารมณ์

2) ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้ทราบถึงการเล่นเกมของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

3) ขอบเขตด้านเวลา ระหว่างวันที่ 22 สิงหาคม 2563 – ธันวาคม 2563

4) ขอบเขตด้านพื้นที่การศึกษา โดยการเก็บข้อมูลข้อมูลครั้งนี้ทางคณะผู้วิจัย ได้กำหนดพื้นที่ในการเก็บข้อมูล โดยการเก็บข้อมูลทั้ง 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) สามารถนำผลของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีไปใช้ประโยชน์เพื่อลดความเสี่ยงพฤติกรรมด้านลบ และส่งเสริมพฤติกรรมด้านที่ดี

2) สามารถนำผลของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีไปใช้ประโยชน์เพื่อลดผลกระทบเชิงลบออก

3) ผู้อ่านทราบถึงปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ การนำเอารูปแบบของเกมมาพัฒนาขึ้นบนคอมพิวเตอร์โดยใช้สื่อประสมต่าง ๆ ทำให้สามารถตอบสนองได้ในทันที และเพิ่มความสนุกสนานให้กับผู้เล่นเกม

เกมออนไลน์ หมายถึง เกม หรือ วิดีโอเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน และสถานศึกษา เกมออนไลน์สามารถเลือกตัวละครและผู้เล่น สามารถปรับแต่งตัวละคร พูดคุย สื่อสารกับเพื่อนที่อยู่ในเกมได้ด้วย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ข้อมูลส่วนบุคคล

- เพศ
- อายุ
- ชั้นปี
- คณะ
- เกรดเฉลี่ยสะสม
- รายได้ต่อเดือน

ตัวแปรตาม

ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์

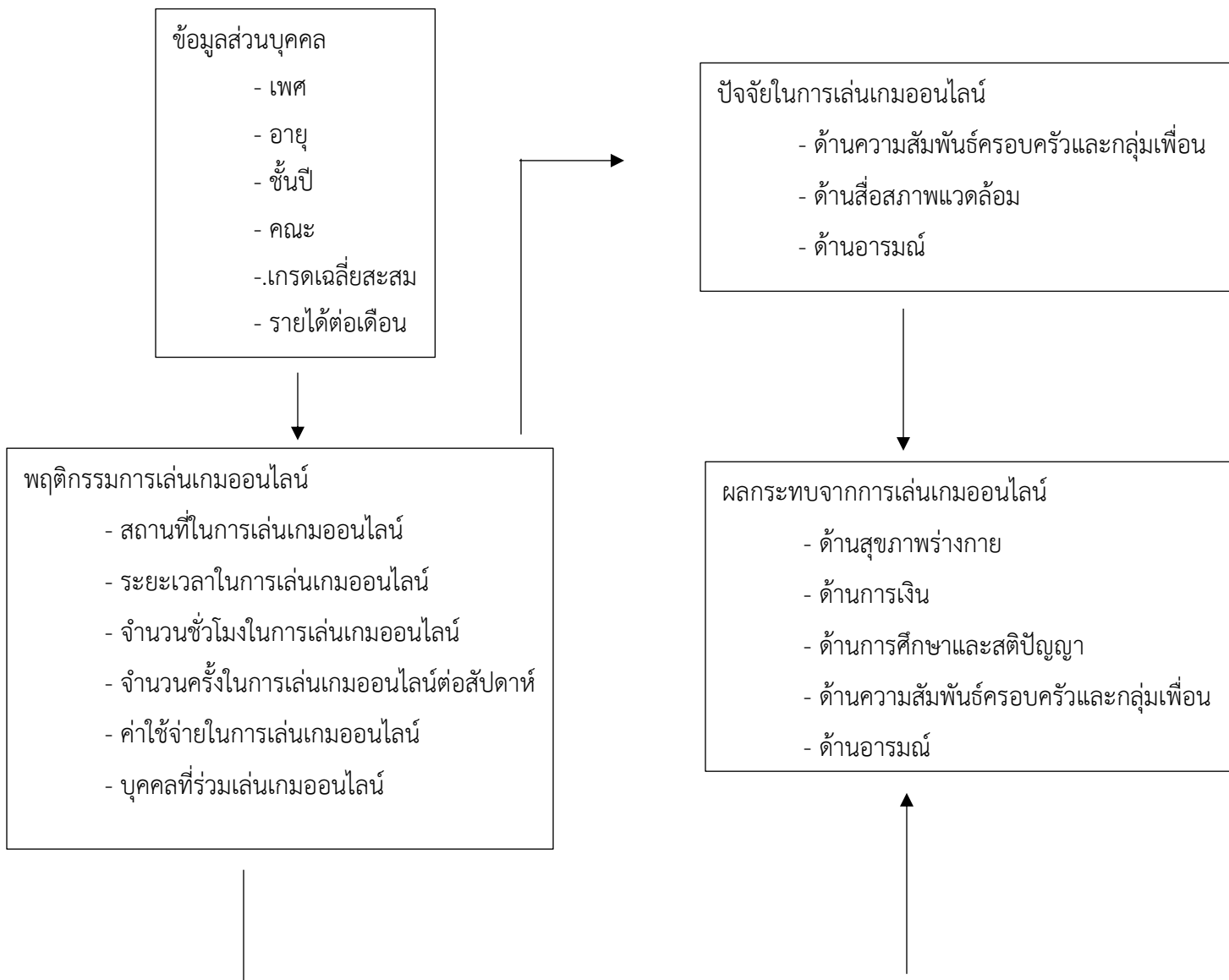
- ด้านความสัมพันธ์ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน
- ด้านสื่อสภาพแวดล้อม
- ด้านอารมณ์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

- สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์
- ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์
- จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์
- จำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์
- ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์
- บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

- ด้านสุขภาพร่างกาย
- ด้านการเงิน
- ด้านการศึกษาและสติปัญญา
- ด้านความสัมพันธ์ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน
- ด้านอารมณ์



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤตณัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 2 – 6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเล่นเกมออนไลน์ประมาณวันละ 2 – 3 ชั่วโมง และเล่นในช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. มากที่สุด และมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ออนไลน์ต่อเนื่องมาก่อนหน้านี้ประมาณ 1 – 2 ปีส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ที่ บ้าน/หอพัก เนื่องจากไม่เสียค่าใช้จ่าย มักจะเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร 2558 การศึกษานี้ มีวัตถุประสงค์พบว่าเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 21 – 25 ปี มีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และความถี่ที่เล่นเกมออนไลน์ 2-5 ครั้ง/เดือน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวันที่เล่นเกมออนไลน์ 1-3 ชั่วโมง/วัน

ชญาณิกา ศรีวิชัย (2557) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมสุขภาพเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่น ตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติบรรทัดฐานทางสังคม และการควบคุมพฤติกรรมของตนเองกับพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ และศึกษาปัจจัยทำนายเกี่ยวกับทัศนคติบรรทัดฐานทางสังคม และการควบคุมพฤติกรรมของตนเองกับพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างคือ เด็กวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า ทัศนคติบรรทัดฐานทางสังคม การควบคุม พฤติกรรมของตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมสุขภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($r = .250, .141$ และ $.234$ ตามลำดับ) การศึกษาสหสัมพันธ์พหุคูณ พบว่าการควบคุมพฤติกรรมของตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และสามารถทำนายได้ร้อยละ 14.9

หทัยรัตน์ ขจรบุญ (2556) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท และ 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมออนไลน์โดยเล่นที่บ้านตนเองมากที่สุด

วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ วันเสาร์-อาทิตย์ เวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งมากที่สุด คือ 1 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่คือ 13.00 - 16.00 น. และนักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวมากที่สุด 2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เมื่อจำแนกตาม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์และบุคคลที่นักเรียนร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน

ธนกฤต ดีพลภักดิ์ (2557) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนรู้จักเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจากสื่อบุคคล มีการเปิดรับข้อมูลเกมออนไลน์อยู่ในระดับกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOORPG มากกว่า 4 ปี มีการเล่นเกมทุกวัน วันละ 2 – 3 ชั่วโมง ในช่วง 20.00 – 24.00 น. และมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อยู่ในระดับกลาง ทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักศึกษาที่เรียนระดับและรายได้ต่อเดือนต่างกันมีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ต่างกัน

วิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้ออกแบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพิสูจน์สมมติฐานงานวิจัย ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ทั้ง 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6243 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ เพชรบุรี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6243 คน โดยการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ตามวิธีการของยามาเน่ (Yamane, 1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตามความ สดวก โดยมีคณะวิชาที่ศึกษาเป็นระดับชั้น (Strata) อย่งไรก็ตาม เพื่อความเหมาะสม ผู้วิจัยได้เพิ่มจำนวนกลุ่ม ตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน

การหากลุ่มตัวอย่าง

สูตรที่ใช้คำนวณหาประชากรกลุ่มตัวอย่าง ใช้สูตรของ ทาโร ยามาเน่ Yamane (1973) สูตรทาโร ยามาเน่ (ธีรภูมิเอกะกุล, 2554)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร (6243 คน)

e = ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง (0.05)

การคำนวณ

$$n = \frac{6243}{1 + 6243(0.05^2)}$$

$$n = \frac{6243}{16.6075}$$

$$n = 375.91 \text{ คน}$$

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้คือ แบบสอบถาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ซึ่งแบ่งแบบสอบถามเป็น 4 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยข้อความเกี่ยวกับ เพศระดับชั้นปี คณะวิชาที่ศึกษา

ตอนที่ 2 เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ประกอบด้วยข้อความเกี่ยวกับ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภทของเกมออนไลน์

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ผลกระทบ/ปัจจัยมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ผลกระทบ/ปัจจัยมาก

คะแนน 3 หมายถึง ผลกระทบ/ปัจจัยปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ผลกระทบ/ปัจจัยน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ผลกระทบ/ปัจจัยน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ยของค่าตอบแบบสอบถามโดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีผลกระทบ/ปัจจัยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีผลกระทบ/ปัจจัยมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีผลกระทบ/ปัจจัยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีผลกระทบ/ปัจจัยน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีผลกระทบ/ปัจจัยน้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูล 2 ประเภทคือ

1) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้จากการเก็บรวบรวมเอกสาร จากบทความและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

2) แหล่งปฐมภูมิ (Primary Data) ทำการแจกแบบสอบถามกับนักศึกษาภาคปกติมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีทั้ง 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ โดยวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (percentage) ของข้อมูลทั่วไป และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

2) วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย \bar{X} และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์

5. ขั้นตอนวิธีการสร้างข้อมูล

1) ศึกษาแนวคิดทฤษฎีข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2) นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสอบถาม โดยการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อทำการปรับ IOC เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

4) นำแบบสอบถามที่แก้ไขและตรวจสอบความถูกต้องไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ชุด แล้วนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น ด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค มีค่าเท่ากับ .952

5) ปรับปรุงแบบสอบถามแล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ได้เครื่องมือที่สมบูรณ์สำหรับการเก็บข้อมูล ครั้งต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยมุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งมีลำดับเนื้อหา ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษาที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีทั้ง 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 400 คน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ข้อมูลส่วนบุคคล		จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	107	26.75
	หญิง	261	65.25
	LGBT (เพศทางเลือก)	32	8
อายุ	17 – 18 ปี	26	6.5
	19 – 20 ปี	128	32
	21 – 22 ปี	212	53

22 ปีขึ้นไป	34	8.5
-------------	----	-----

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
คณะที่กำลังศึกษา		
คณะวิทยาการจัดการ	301	75.25
คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร	28	7
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	71	17.75
ระดับชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	37	9.25
ชั้นปีที่ 2	90	22.5
ชั้นปีที่ 3	69	17.25
ชั้นปีที่ 4	204	51
เกรดเฉลี่ยสะสม		
น้อยกว่า 2.01	0	0
2.01 – 2.50	29	7.25
2.51 - 3.00	130	32.5
3.01 - 3.50	175	43.75
3.51 - 4.00	66	16.5
รายได้ที่ได้รับต่อเดือน		
น้อยกว่า 10,000 บาท	234	58.5
10,001 - 15,000 บาท	123	30.75
15,001 - 20,000 บาท	23	5.75
20,000 - 25,000 บาท	13	3.25
มากกว่า 25,000 บาท	7	1.75

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตเพชรบุรี

จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีทั้ง 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 400 คน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นออนไลน์		
โทรศัพท์	356	89
แท็บเล็ต	112	28
คอมพิวเตอร์	137	34.25
โน้ตบุ๊ก	155	38.75
เครื่องเล่นคอลโซล	25	6.25
สถานที่เล่นเกมออนไลน์		
บ้าน	183	45.75
ในอาคารเรียน	3	0.75
ร้านเกม	11	2.75
หอพักใน	43	10.75
หอพักนอก	160	40

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบ		
แอคชั่น	171	42.75
เล่นตามบทบาท	134	33.5
ผจญภัย	179	44.75
ปริศนา	124	31
การจำลอง	109	27.25
ดนตรี	72	18
วางแผนการรบ	90	22.5
กีฬา	32	8
ต่อสู้	158	39.5
ปาร์ตี้เกม	125	31.25
อาเขต	64	16
บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์		
คนเดียว	128	32
เพื่อน	213	53.25
พี่/น้อง	12	4
ผู้ปกครอง	4	1
บุคคลในเกมออนไลน์	43	10.75
ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์		
น้อยกว่า 1 ปี	72	18
1 – 2 ปี	84	21
3 – 4 ปี	64	16
4 ปีขึ้นไป	180	45

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนครั้งที่เล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์		
1 ครั้ง	55	13.75
2 - 6 ครั้ง	188	47
7 - 9 ครั้ง	54	13.5
10 ครั้งขึ้นไป	103	25.75
จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน		
ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	79	19.75
2 - 3 ชั่วโมง	188	47
4 - 5 ชั่วโมง	75	18.75
6 - 7 ชั่วโมง	23	5.75
มากกว่า 7 ชั่วโมง	35	8.75
ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์		
00.01 - 04.00 น.	91	22.75
04.01 - 08.00 น.	23	5.75
08.01 - 12.00 น.	44	11
12.01 - 16.00 น.	100	25
16.01 - 20.00 น.	175	43.75
20.01 - 00.00 น.	289	72.25
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์		
ไม่เสียค่าใช้จ่าย	249	62.25
10- 100 บาท	61	15.25
101 - 200 บาท	27	6.75
201 - 300 บาท	22	5.5
301 - 400 บาท	12	3
401 - 500 บาท	9	2.25
500 บาทขึ้นไป	20	5

พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ช่องทางการชำระเงิน		
ตัดผ่านเครือข่ายโทรศัพท์	44	29.14
บัตรเครดิต	34	22.52
บัตรเดบิต	55	36.42
ธนาคาร	38	25.17
พร้อมเพย์	44	29.14
ทรูมันนี่วอลเล็ต	69	45.70
แอร์เพย์	28	18.54
7-11	18	11.92
วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์		
เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ	112	28
ทดแทนความรู้สึกเหงา	178	44.5
เพื่อหาเพื่อน	101	25.25
พบปะกับเพื่อนใหม่ ๆ	108	27
เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	62	15.5
ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น	25	6.25
เพื่อความบันเทิง	280	70
ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	282	70.5
ผ่อนคลายความตึงเครียด	269	67.25
เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม เช่นการขายไอเทม ขายเงินในเกม	34	8.5

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีทั้ง 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 400 คน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ในภาพรวมและรายด้าน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	3.08	1.012	ปานกลาง
2. ด้านการเงิน	2.04	1.152	น้อย
3. ด้านการศึกษาและสติปัญญา	2.57	0.930	ปานกลาง
4. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	2.32	1.037	น้อย
5. ด้านอารมณ์	3.01	0.829	ปานกลาง
ภาพรวม	2.60	0.992	ปานกลาง

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพร่างกาย

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. รู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา สายตาสั้น	3.42	1.272	ปานกลาง
2. รู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น	2.48	1.230	น้อย
3. ทำให้ทานอาหารไม่เป็นเวลา	2.88	1.378	ปานกลาง
4. ทำให้ต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง	3.35	1.291	ปานกลาง
5. ทำให้รู้สึกปวดหลัง	3.28	1.352	ปานกลาง
ภาพรวม	3.08	1.305	ปานกลาง

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ด้านการเงิน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการเงิน	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. เสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	2.17	1.328	น้อย
2. มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง	2.04	1.284	น้อย
3. ต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นในชีวิตประจำวันเพื่อเติมเกมออนไลน์	1.94	1.260	น้อย
4. ต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกมออนไลน์	1.98	1.262	น้อย
5. มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทม ภายในเกมออนไลน์	2.04	1.344	น้อย
ภาพรวม	2.03	1.296	น้อย

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษา
และสติปัญญา

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการศึกษาและสติปัญญา	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ทำให้มีผลการเรียนลดลง	1.92	1.196	น้อย
2. ทำให้ขาดความรับผิดชอบภาระที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้าน หรือรายงาน	1.93	1.245	น้อย
3. ทำให้มีความสนใจด้านการเรียนลดลง	2.03	1.267	น้อย
4. ทำให้ใช้งานเทคโนโลยีได้ดีขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์	3.45	1.215	ปานกลาง
5. ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น	3.52	1.176	มาก
ภาพรวม	2.57	1.220	ปานกลาง

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ทำให้พูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง	2.23	1.269	น้อย
2. ทำให้ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้ง	1.93	1.234	น้อย
3. ทำให้มีกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง	2.23	1.329	น้อย
4. ทำให้มีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง	1.90	1.234	น้อย
5. ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น	3.30	1.283	ปานกลาง
ภาพรวม	2.32	1.270	น้อย

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ด้านอารมณ์

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านอารมณ์	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ทำให้รู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจ	2.44	1.285	น้อย
2. ทำให้ใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือผู้อื่น	1.92	1.261	น้อย
3. ทำให้รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.90	1.114	มาก
4. ทำให้รู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด	3.79	1.151	มาก
ภาพรวม	3.01	1.203	ปานกลาง

ตอนที่ 4 ปัจจัยการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีทั้ง 3 คณะ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 400 คน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ในภาพรวมและรายด้าน

ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	2.87	0.943	ปานกลาง
2. ด้านสื่อสภาพแวดล้อม	2.96	0.925	ปานกลาง
3. ด้านอารมณ์	3.62	0.863	มาก
ภาพรวม	3.01	0.910	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.9 แสดงปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรเพชรบุรีในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.01$, S.D. = 0.910) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านอารมณ์มากที่สุด อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.863) รองลงมาคือ ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสื่อสภาพแวดล้อม อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.925) และน้อยที่สุดคือ ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.87$, S.D. = 0.943)

ตารางที่ 4.10 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยส่วนมาก ชอบเล่นเกมออนไลน์	3.62	1.124	มาก
2. ครอบครัวส่งเสริมให้เล่นเกมออนไลน์เป็นการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว	2.62	1.153	ปานกลาง
3. เรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์	2.84	1.222	ปานกลาง
4. ติดต่อกับเพื่อนในเกมออนไลน์มากกว่าเพื่อนที่อยู่ในโลกของความเป็นจริง	2.39	1.337	ปานกลาง
ภาพรวม	2.87	1.209	ปานกลาง

ตารางที่ 4.11 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสื่อสภาพแวดล้อม

ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ ด้านสื่อสภาพแวดล้อม	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. มีที่พักอาศัยอยู่ใกล้กับสถานที่ให้บริการเกมนอนไลน์	2.48	1.389	น้อย
2. เข้าใจว่าการเล่นเกมนอนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์	3.23	1.149	ปานกลาง
3. ร้านเกมนอนไลน์มีสภาพแวดล้อมที่ดึงดูดใจให้เข้าใช้บริการ	2.53	1.290	ปานกลาง
4. มีข่าวการโฆษณา และการชักชวน ให้ร่วมเล่นเกมนอนไลน์	3.47	1.135	ปานกลาง
5. สนใจกิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ทำให้ตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมนอนไลน์	3.07	1.314	ปานกลาง
ภาพรวม	2.96	1.255	ปานกลาง

ตารางที่ 4.12 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านอารมณ์

ปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ ด้านอารมณ์	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. มีความรู้สึกอยากเล่นเกมนอนไลน์	3.61	1.089	มาก
2. รู้สึกเหงาจึงอยากเล่นเกมนอนไลน์	3.68	1.095	มาก
3. อยากได้ความรู้จากเกมนอนไลน์ เช่น ด้านภาษา คณิตศาสตร์	3.33	1.227	ปานกลาง
4. อยากมีความสุขจึงอยากเล่นเกมนอนไลน์	3.73	1.062	มาก
5. รู้สึกเครียดจึงอยากเล่นเกมนอนไลน์	3.74	1.096	มาก
ภาพรวม	3.62	1.114	มาก

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ เพชรบุรี แบ่งออกเป็น 4 ประเด็นดังนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ตอบแบบสอบถามของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ เพชรบุรี จำนวน 400 คน โดยแบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 107 คน (ร้อยละ 26.75) เพศหญิง จำนวน 261 (ร้อยละ 65.25) และเพศทางเลือก 32 คน (ร้อยละ 8) อายุมากที่สุดคือ 21 – 22 ปี จำนวน 212 คน (ร้อยละ 53) รองลงมาคืออายุ 19 – 20 ปี จำนวน 128 คน (ร้อยละ 32) รองลงมาคืออายุ 22 ปีขึ้นไป จำนวน 34 คน (ร้อยละ 8.5) และน้อยที่สุดอายุ 17 – 18 ปี จำนวน 26 คน (ร้อยละ 6.5) ขณะที่กำลัง

ศึกษามากที่สุดคือ คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 301 คน (ร้อยละ 75.25) รองลงมาคือคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 71 คน (ร้อยละ 17.75) และน้อยที่สุดคือคณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร จำนวน 28 คน (ร้อยละ 7) ระดับชั้นที่กำลังศึกษาอยู่มากที่สุดคือ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 204 คน (ร้อยละ 51) รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 90 คน (ร้อยละ 22.5) รองลงมาคือชั้นปีที่ 3 จำนวน 69 คน (ร้อยละ 17.25) และน้อยที่สุดคือ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 37 คน (ร้อยละ 9.25) เกรดเฉลี่ยสะสม ที่มากที่สุดคือ 3.01 – 3.50 จำนวน 175 คน (ร้อยละ 43.75) รองลงมาคือ 2.51 – 3.00 จำนวน 130 คน (ร้อยละ 32.5) รองลงมาคือ 3.51 – 4.00 จำนวน 66 คน (ร้อยละ 16.5) รองลงมาคือ 2.01 – 2.50 จำนวน 29 คน (ร้อยละ 7.25) และน้อยที่สุดคือ น้อยกว่า 2.01 จำนวน 0 คน (ร้อยละ 0) รายได้ที่ได้รับต่อเดือนมากที่สุดคือ น้อยกว่า 10,000 บาท จำนวน 234 คน (ร้อยละ 58.5) รองลงมาคือ 10,001 – 15,000 บาท จำนวน 123 คน (ร้อยละ 30.75) รองลงมาคือ 15,001 – 20,000 บาท จำนวน 23 คน (ร้อยละ 5.75) รองลงมาคือ 20,001 – 25,000 บาท จำนวน 13 คน (ร้อยละ 3.25) และน้อยที่สุดคือ มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 7 คน (ร้อยละ 1.75)

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ผู้ตอบแบบสอบถามของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี จำนวน 400 คน โดยนักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยใช้อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ โทรศัพท์ จำนวน 356 คน (ร้อยละ 89) รองลงมาคือแท็บเล็ต โน้ตบุ๊ก จำนวน 155 คน (ร้อยละ 38.75) รองลงมาคือคอมพิวเตอร์ จำนวน 137 คน (ร้อยละ 34.25) รองลงมาคือแท็บเล็ต จำนวน 112 คน (ร้อยละ 28) และน้อยที่สุดคือเครื่องเล่นคอนโซล จำนวน 25 คน (ร้อยละ 6.25) สถานที่เล่นเกมออนไลน์ มากที่สุดคือ บ้าน จำนวน 183 คน (ร้อยละ 45.75) รองลงมาคือหอพักนอก จำนวน 160 คน (ร้อยละ 40) รองลงมาคือ หอพักใน จำนวน 43 คน (ร้อยละ 10.75) รองลงมาคือร้านเกม จำนวน 11 คน (ร้อยละ 2.75) และน้อยที่สุดคือในอาคารเรียน 3 คน (ร้อยละ 0.75) ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบมากที่สุดคือ ผจญภัย จำนวน 179 คน (ร้อยละ 44.75) รองลงมาคือ แอคชั่น จำนวน 171 คน (ร้อยละ 42.75) รองลงมาคือ ต่อสู้ จำนวน 158 คน (ร้อยละ 39.5) รองลงมาคือ เล่นตามบทบาท จำนวน 134 (ร้อยละ 33.5) รองลงมาคือ ปาร์ตี้เกม จำนวน 125 คน (ร้อยละ 31.25) รองลงมาคือ ปริศนา จำนวน 124 คน (ร้อยละ 31) รองลงมาคือ การจำลอง จำนวน 109 คน (ร้อยละ 27.25) รองลงมาคือ วางแผนการรบ จำนวน 90 คน (ร้อยละ 22.5) รองลงมาคือ ดนตรี จำนวน 72 คน (ร้อยละ 18) รองลงมาคือ อาเขต จำนวน 64 (ร้อยละ 16) และน้อยที่สุดคือ กีฬา จำนวน 32 (ร้อยละ 8) บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุดคือ เพื่อน จำนวน 213 คน (ร้อยละ 53.25) รองลงมาคือ คนเดียว จำนวน 128 คน (ร้อยละ 32) รองลงมาคือ บุคคลในเกมออนไลน์ จำนวน 43 คน (ร้อยละ 10.75) รองลงมาคือ พี่/น้อง จำนวน 12 คน (ร้อยละ 4) และน้อยที่สุดคือ ผู้ปกครอง จำนวน 4 คน (ร้อยละ 1) ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุดคือ 4 ปี

ขึ้นไป จำนวน 180 คน (ร้อยละ 45) รองลงมาคือ 1 – 2 ปี จำนวน 84 คน (ร้อยละ 21) รองลงมาคือ น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 72 คน (ร้อยละ 18) และน้อยที่สุด 3 – 4 ปี จำนวน 64 คน (ร้อยละ 16) จำนวนครั้งที่เล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ มากที่สุดคือ 10 ครั้งขึ้นไป จำนวน 103 คน (ร้อยละ 25.75) รองลงมาคือ 2 – 6 ครั้ง จำนวน 188 คน (ร้อยละ 47) รองลงมาคือ 1 ครั้ง จำนวน 55 คน (ร้อยละ 13.75) และน้อยที่สุดคือ 7 – 9 ครั้ง จำนวน 54 คน (ร้อยละ 13.5) จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน มากที่สุดคือ 2 – 3 ชั่วโมง จำนวน 188 คน (ร้อยละ 47) รองลงมาคือ ไม่เกิน 1 ชั่วโมง จำนวน 79 คน (ร้อยละ 19.75) รองลงมาคือ 4 – 5 ชั่วโมง จำนวน 75 คน (ร้อยละ 18.75) รองลงมาคือ มากกว่า 7 ชั่วโมง จำนวน 35 คน (ร้อยละ 35) และน้อยที่สุด 6 – 7 ชั่วโมง จำนวน 23 คน (ร้อยละ 8.75) ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุด 20.01 – 00.00 น. จำนวน 289 คน (ร้อยละ 72.25) รองลงมาคือ 16.01 – 20.00 น. จำนวน 175 คน (ร้อยละ 43.75) รองลงมาคือ 12.01 – 16.00 น. จำนวน 100 คน (ร้อยละ 25) รองลงมาคือ 00.01 – 04.00 น. จำนวน 91 คน (ร้อยละ 22.75) รองลงมาคือ 08.01 – 12.00 น. จำนวน 44 คน (ร้อยละ 11) และน้อยที่สุดคือ 04.01 – 08.00 น. จำนวน 23 คน (ร้อยละ 5.75) ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ มากที่สุดคือ ไม่เสียค่าใช้จ่าย จำนวน 249 คน (ร้อยละ 62.25) รองลงมาคือ 10 – 100 บาท จำนวน 61 คน (ร้อยละ 15.25) รองลงมาคือ 101 – 200 บาท จำนวน 27 คน (ร้อยละ 6.75) รองลงมาคือ 201 – 300 บาท จำนวน 22 คน (ร้อยละ 5.5) รองลงมาคือ 500 บาทขึ้นไป จำนวน 20 คน (ร้อยละ 5) รองลงมาคือ 301 – 400 บาท จำนวน 12 คน (ร้อยละ 3) และน้อยที่สุด 401 – 500 บาท จำนวน 9 คน (ร้อยละ 2.25) ช่องทางการชำระเงิน มากที่สุดคือ ทรูมันนี่วอลเล็ต จำนวน 69 คน (ร้อยละ 45.70) รองลงมาคือ บัตรเดบิต จำนวน 55 คน (ร้อยละ 36.42) รองลงมาคือ ตัดผ่านเครือข่ายโทรศัพท์ และพร้อมเพย์ จำนวน 44 คน (ร้อยละ 29.14) และพร้อมเพย์ จำนวน 44 คน (ร้อยละ 29.14) รองลงมาคือ ธนาคาร จำนวน 38 คน (ร้อยละ 25.17) รองลงมาคือ บัตรเครดิต จำนวน 34 คน (ร้อยละ 22.52) รองลงมาคือ แอร์เพย์ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 18.54) และน้อยที่สุดคือ 7 – 11 จำนวน 18 คน (ร้อยละ 11.92) วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมน มากที่สุดคือ ความสนุกเพลิดเพลิน จำนวน 282 คน (ร้อยละ 70.5) รองลงมาคือ เพื่อความบันเทิง จำนวน 280 (ร้อยละ 70) รองลงมาคือ ผ่อนคลายความตึงเครียด จำนวน 269 คน (ร้อยละ 67.25) รองลงมาคือ ทดแทนความรู้สึกเหงา จำนวน 178 คน (ร้อยละ 44.5) รองลงมาคือ เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จำนวน 112 (ร้อยละ 28) รองลงมาคือ พบปะกับเพื่อนใหม่ ๆ จำนวน 108 คน (ร้อยละ 27) รองลงมาคือ เพื่อหาเพื่อน จำนวน 101 คน (ร้อยละ 25.25) รองลงมาคือ เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ จำนวน 62 คน (ร้อยละ 15.5) รองลงมาคือ เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม เช่น การขายไอเทม ขายเงินในเกม จำนวน 34 คน (ร้อยละ 8.5) และน้อยที่สุดคือ ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น จำนวน 25 คน (ร้อยละ 6.25)

3. ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรเพชรบุรี

ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นด้านพบว่ามีการผลกระทบเรียงลำดับแต่ละด้านดังนี้ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพร่างกายมากที่สุดอยู่ในระดับกลาง ด้านอารมณ์อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการศึกษาและสติปัญญาอยู่ในระดับกลาง ด้านอารมณ์อยู่ในระดับน้อย ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

รายละเอียดแต่ละด้านมีดังนี้

1) ด้านสุขภาพร่างกาย พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพร่างกายอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเรียงลำดับดังนี้พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง รู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา สายตาสั้น ทำให้ต้องนอนตึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง ทำให้รู้สึกปวดหลัง ทำให้ทานอาหารไม่เป็นเวลา อยู่ในระดับน้อย รู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น

2) ด้านการเงิน พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการเงินอยู่ในระดับน้อย เมื่อเรียงลำดับดังนี้พบว่าอยู่ในระดับน้อย เสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมในเกมออนไลน์ ต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกมออนไลน์ ต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นในชีวิตประจำวันเพื่อเติมเกมออนไลน์

3) ด้านการศึกษาและสติปัญญา พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษาและสติปัญญาอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเรียงลำดับดังนี้พบว่าอยู่ในระดับมาก ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น อยู่ในระดับปานกลาง ทำให้ใช้งานเทคโนโลยีได้ดีขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับน้อย ทำให้มีความสนใจด้านการเรียนลดลง ทำให้ขาดความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้านหรือรายงาน ทำให้มีผลการเรียนลดลง

4) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับน้อย เมื่อเรียงลำดับดังนี้พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น อยู่ในระดับน้อย ทำให้มีกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้ง ทำให้พูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง ทำให้ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้ง ทำให้มีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง

5) ด้านอารมณ์ พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านอารมณ์อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเรียงลำดับดังนี้พบว่าอยู่ในระดับมาก ทำให้รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้รู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด อยู่ในระดับน้อย ทำให้รู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจ ทำให้ใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือผู้อื่น

4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ เพชรบุรี

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ เพชรบุรีอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ เรียงลำดับแต่ละด้านดังนี้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านอารมณ์อยู่ในระดับมาก ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านสื่อสภาพแวดล้อมอยู่ในระดับปานกลาง และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับปานกลาง

รายละเอียดแต่ละด้านมีดังนี้

1) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเรียงลำดับดังนี้ พบว่าอยู่ในระดับมาก กลุ่มเพื่อนที่คบด้วยส่วนมาก ชอบเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง เรื่องที่คุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ครอบครัวส่งเสริมให้เล่นเกมออนไลน์เป็นการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว ติดต่อกับเพื่อนในเกมออนไลน์มากกว่าเพื่อนที่อยู่ในโลกของความเป็นจริง

2) ด้านสื่อสภาพแวดล้อม พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเรียงลำดับดังนี้พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง มีข่าวโฆษณา และการชักชวน ให้ร่วมเล่นเกมออนไลน์ เข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์ สนใจกิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ทำให้ตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์ เลือกใช้บริการเกมออนไลน์ ร้านเกมออนไลน์มีสภาพแวดล้อมที่ดึงดูดใจให้เข้าใช้บริการ อยู่ในระดับน้อย มีที่พักอาศัยอยู่ใกล้กับสถานที่ให้บริการเกมออนไลน์

3) ด้านอารมณ์ พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านอารมณ์ อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก รู้สึกเครียดจึงอยากเล่นเกมออนไลน์ อยากมีความสุขจึงอยากเล่นเกมออนไลน์ รู้สึกเหงาจึงอยากเล่นเกมออนไลน์ มีความรู้สึกอยากเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง อยากได้ความรู้จากเกมออนไลน์ เช่น ด้านภาษา คณิตศาสตร์

5. ข้อมูลการทดสอบสมมติฐานข้อมูลส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	เพศ	อายุ	คณะที่ ศึกษา	ชั้นปี	เกรดเฉลี่ย สะสม	รายได้
	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.
สถานที่เล่นเกมออนไลน์	.010*	.011*	.021*	.009*	.133	.407
บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์	.029*	.035*	.001*	.010*	.455	.000*
ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์	.000*	.000*	.001*	.200	.085	.470
จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์	.000*	.043*	.089	.318	.007*	.482
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน	.000*	.015*	.000*	.109	.660	.705
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	.001*	.100	.300	.597	.150	.037*

ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้าน สถานที่เล่นเกมออนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน อายุ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้าน สถานที่เล่นเกมออนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวันที่แตกต่างกัน คณะที่ศึกษา ที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ คือ สถานที่เล่นเกมออนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ และระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ชั้นปี ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้าน สถานที่เล่นเกมออนไลน์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน เกรดเฉลี่ยสะสม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้าน จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน รายได้ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้าน บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

6. -ข้อมูลการทดสอบสมมติฐานพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์

ปัจจัยในการเล่น เกมออนไลน์	สถานที่ เล่นเกม ออนไลน์	บุคคลที่ ร่วมเล่น เกม ออนไลน์	ระยะเวลาที่ เคยเล่นเกม ออนไลน์	จำนวนครั้ง ในการเล่น เกมออนไลน์ ต่อสัปดาห์	จำนวน ชั่วโมงใน การเล่นเกม ออนไลน์ต่อ วัน	ค่าใช้จ่ายใน การเล่นเกม ออนไลน์ต่อ สัปดาห์
	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.
ด้านความสัมพันธ์ ในครอบครัวและ กลุ่มเพื่อน	.026*	.001*	.011*	.000*	.000*	.044*
ด้านสื่อ สภาพแวดล้อม	.040*	.439	.004*	.000*	.000*	.001*
ด้านอารมณ์	.369	.004*	.000*	.000*	.000*	.186

พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ได้แก่ สถานที่เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านสื่อสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ที่ต่างกันส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ด้านสื่อสภาพแวดล้อม และด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ด้านสื่อสภาพแวดล้อม และด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ด้านสื่อสภาพแวดล้อม และด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่งผลต่อปัจจัยในการเล่นเกมนออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านสื่อสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

7. ข้อมูลการทดสอบสมมติฐานพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ปัจจัยในการเล่น เกมออนไลน์	สถานที่ เล่นเกม ออนไลน์	บุคคลที่ ร่วมเล่น เกม ออนไลน์	ระยะเวลาที่ เคยเล่นเกม ออนไลน์	จำนวนครั้ง ในการเล่น เกมออนไลน์ ต่อสัปดาห์	จำนวน ชั่วโมงใน การเล่นเกม ออนไลน์ต่อ วัน	ค่าใช้จ่ายใน การเล่นเกม ออนไลน์ต่อ สัปดาห์
	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.
ด้านสุขภาพ ร่างกาย	.294	.496	.001*	.006*	.000*	.464
ด้านการเงิน	.004*	.218	.922	.202	.000*	.000*
ด้านการศึกษาและ สติปัญญา	.010*	.411	.046*	.035*	.000*	.003*
ด้านความสัมพันธ์ ในครอบครัวและ กลุ่มเพื่อน	.014*	.199	.117	.586	.000*	.058
ด้านอารมณ์	.061	.430	.003*	.014*	.000*	.426

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ สถานที่เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่แตกต่างกัน บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการศึกษา และด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน จำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการศึกษา และสติปัญญา และด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน ชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ที่แตกต่างกันส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการเงิน และด้านการศึกษาและสติปัญญาที่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

8. ข้อมูลการวิเคราะห์ถดถอยพหุของปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย

ตัวแปรทำนาย 3 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามได้โดยเรียงลำดับ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ด้านสื่อสภาพแวดล้อม และด้านอารมณ์ ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานเท่ากับ .210 .191 และ .169 สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามเท่ากับ 23.8% ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการเงิน

ตัวแปรทำนาย 2 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามได้โดยเรียงลำดับ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านสื่อสภาพแวดล้อม ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานเท่ากับ .377 และ .315 สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามเท่ากับ 36.1% ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการศึกษาและสติปัญญา

ตัวแปรทำนาย 3 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามได้โดยเรียงลำดับ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ด้านสื่อสภาพแวดล้อม และด้านอารมณ์ ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานเท่ากับ .303 .236 และ .121 สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามเท่ากับ 33.7% ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุปัจจัยในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ตัวแปรทำนาย 2 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามได้โดยเรียงลำดับ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านสื่อสภาพแวดล้อม ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานเท่ากับ .349 และ .278 สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามเท่ากับ 32.2% ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านอารมณ์

ตัวแปรทำนาย 2 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามได้โดยเรียงลำดับ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานเท่ากับ .278

ปัจจัยในการเล่นเกม ออนไลน์	ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์				
	ด้านสุขภาพ ร่างกาย	ด้านการเงิน	ด้านการศึกษา และสติปัญญา	ด้านความสัมพันธ์ ในครอบครัวและ กลุ่มเพื่อน	ด้าน อารมณ์
ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	.191	.377	.303	.349	.278
ด้านสื่อสภาพแวดล้อม	.169	.315	.236	.278	
ด้านอารมณ์	.210		.121		.291

และ .291 สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามเท่ากับ 29.3% ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 8.1 ปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ได้แก่ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ ด้านสื่อสภาพแวดล้อมส่งผลทุกด้านยกเว้นด้านอารมณ์ ด้านอารมณ์ส่งผลต่อด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการศึกษาและสติปัญญา และด้านอารมณ์ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนเพื่อความสนุกเพลิดเพลินมากที่สุด และยังพบว่านักศึกษาลงเล่นเกม เพื่อความบันเทิง ผ่อนคลายความตึงเครียด ทดแทนความรู้สึกเหงา เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ พบปะกับเพื่อนใหม่ ๆ เพื่อหาเพื่อน เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม และเพื่อต้องการการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนายภูตณัย แซ่อึ้ง และ

คณะ (2560) ที่กล่าวว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมเพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด และยังมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ต่อนักศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีมาในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพมากที่สุดอยู่ในระดับปานกลาง ทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา และยังเกิดผลกระทบอื่น ๆ เช่น ผลกระทบด้านอารมณ์ ทำให้สนุกสนานเพลิดเพลิน ผลกระทบด้านการศึกษาและสติปัญญา ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์ ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น และผลกระทบด้านการเงิน ทำให้เสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับเกมออนไลน์ ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของนายกฤษณ์ชัย แซ่อึ้ง และคณะ(2560) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ทำให้พูดคุยกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง ส่วนด้านอารมณ์ ทำให้ผ่อนคลายจากความตึงเครียด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) จากผลการวิจัย พบว่าปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี มีปัจจัยจากการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง โดยปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ด้านอารมณ์นั้นมากที่สุด รองลงมาคือ ปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ด้านสื่อสภาพแวดล้อม และสุดท้ายคือ ปัจจัยในการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน แสดงให้เห็นว่าอารมณ์นั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้วิจัยเสนอให้ด้านการตลาดของเกมออนไลน์เน้นไปทางอารมณ์ให้ได้มากที่สุด ทำให้ผู้รับบริการรู้สึกอยากเล่น และสนุกเพลิดเพลินไปกับมันให้ได้มากที่สุด

2) มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ควรส่งเสริม E-sport เพื่อเพิ่มความสนใจให้กับนักศึกษาที่ชื่นชอบเล่นเกมออนไลน์ได้มีที่ยืนในสังคมมากขึ้น เพราะเกมออนไลน์ไม่ได้มีแค่ด้านที่แย่อย่างที่หลายคนคิด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรทำวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับเรื่องเล่าความสำเร็จของนักกีฬา E-sport เพื่อให้นำไปปรับใช้ในการเป็นนักกีฬามีอาชีพ

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

เจริญวานิช สุภาวดี. (2557). พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบ. *วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 871.

กฤตณัย แซ่อึ้ง, นรินทร์ รมณ์ชิต, พงศ์ศักดิ์ แก้วประทีป, วิทวัส กองจันทร์, วีรุติ นาคนวน, และ สหรัฐ บัตรพิมาย. (2559). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. นครราชสีมา: กฤตณัย แซ่อึ้ง.

ชญานิภา ศรีวิชัย. (2557). พฤติกรรมสุขภาพเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์: ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน. *พยาบาลตำราวจ*, 1.

ธนกฤต ดีพลักดี. (2557). การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG. *Vol.5 Special Issue*, 63.

ธนพัทธ์ เอเมะบุตร. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ประภาพร ดอกไม้, สุชาดา กรเพชรปาณี, และ สมสิทธิ์ จิตรสถาพร. (2556). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 81-82.

มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2563). *มหาวิทยาลัยศิลปากร*. เข้าถึงได้จาก Silpakorn University: http://reg2.su.ac.th/registrar/stat_studententry.asp?avs25893877=1

ยิ่งแรงเริง ศิริธรร. (2556). การติดเกมในเด็ก: การคัดกรองและการแก้ไข. *วารสารพยาบาลและการศึกษา*, 16.

หทัยรัตน์ ขจรบุญ. (2556). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท. *บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 89.