



รายงานวิจัย

เรื่อง

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์

ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Online Gaming Behavior and The Impact of Online Games
for Undergraduate Students

โดย

ปริยวิศว์ ชูเชิด

การวิจัยครั้งนี้ได้รับเงินทุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ชื่องานวิจัย: พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ชื่อผู้วิจัย: ปรียวิศว์ ชูเชิด

ปีที่ทำการวิจัยแล้วเสร็จ: 2560

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ และ 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 364 คน เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว และ Multiple Regressions

ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 19-20 ปี ศึกษาคณะบริหารธุรกิจ ระดับชั้นปีที่ 1 อาศัยอยู่กับบ้านของบิดา-มารดา ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนระหว่าง 5,001-6,000 บาท ระยะเวลาเล่นในการเกมออนไลน์ระหว่าง 3 - 4 ปี จำนวนเล่นในการเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ 10 - 12 ครั้ง ชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้งระหว่าง 2-3 ชั่วโมง ระยะเวลา 20.01 น.-24.00 น. เล่นเกมออนไลน์ ที่บ้าน หอพัก ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 50 บาท จะเล่นเกมร่วมกับเพื่อน เล่นเกมแอคชั่น/เกมต่อสู้ จุดประสงค์การเล่นเกมเพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในภาพรวมมีค่าอยู่ในระดับมาก พบว่า ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา และด้านอารมณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์มี 2 ปัจจัย ได้แก่ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ ตัวแปรทั้ง 2 มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 44.0

คำสำคัญ: เกมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบการเล่นเกมนออนไลน์

Research Title: Online Gaming Behavior and The Impact of Online Games For Undergraduate Students.
Researcher: Pariyawit Choochoed
Year: 2017

Abstract

The research objective are to study 1) online gaming behavior 2) to study the relationship between personal fundamentals and the impact of online games in various fields 3) to study the relationships between online gaming behaviors of undergraduate students and the effects of online games. The survey research was done with 364 people through simple random sampling. The research instrument was questionnaire and analyzed research data by using the statistics such as frequency, percentage, average, standard deviation, Chi-Square test and multiple regressions.

The research result shows that: Most of sample were male, aged between 19–20 years, study faculty of business administration, a first-year student, live in the home of the father-mother, Expenses received per month between 5,001-6,000 baht, Duration of playing in online games between 3-4 years, average number of online games played per week 10-12 times, online playing hours per game is between 2-3 hours, between 8:01 PM. to 24.00 PM., play online games at home or Dormitory room. The cost of playing online games per week is less than 50 baht, will play games with friends. favorite game type is action/fighting games. The purpose of the game is entertainment, happiness and relaxation. The overall impact of online gaming was in highest level found that family and friend relationships highest average followed by physical health, finance, education and intelligence and emotional has in lowest level. The relationship between the personal fundamentals and the cost of playing online games per week found that age have a significant at the 0.05 level. The variables that have an influence on the relationship of online gaming are 2 factors which are family relations and emotional. These 2 variables have a positive relationship to Playing online games 44.0 percent.

Keyword: Online games, Online gaming behavior and impact of online games.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำ และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขตลอดมา จนส่งผลให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยใคร่ขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงในความกรุณา และเสียสละเวลา เพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วง

ขอกราบขอบพระคุณคณะผู้บริหาร คณาจารย์ นิสิต มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ที่มีส่วนร่วมในความสำเร็จของงานฉบับนี้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ขอขอบพระคุณ บิดา มารดาผู้ให้กำเนิด ให้การเลี้ยงดู ให้การศึกษา ให้คำปรึกษาและคอยเป็นกำลังใจด้วยดีเสมอมา ขอขอบคุณครอบครัว ซึ่งให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำในทุก ๆ ด้านและเป็นกำลังใจที่ดีตลอดมา



ปรียวิศว์ ชูเชิด

เมษายน 2563

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญแผนภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.4 สมมติฐานการวิจัย	5
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	6
1.7 ประโยชน์ของงานวิจัย.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32
2.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	35
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	36
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	36
3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	37
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	37
3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	37
3.4 การเก็บและรวบรวมข้อมูล.....	39
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	39
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	39

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
ตอนที่ 1.....	40
ตอนที่ 2.....	43
ตอนที่ 3.....	47
ตอนที่ 4.....	53
ตอนที่ 5.....	59
ตอนที่ 6.....	60
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	62
5.1 สรุปผลการวิจัย	62
5.2 อภิปรายผล	64
5.3 ข้อเสนอแนะ	67
5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	67
5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป	67
บรรณานุกรม.....	69
ภาคผนวก	72
ภาคผนวก ก	73
ประวัติผู้วิจัย	78

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	40
4.2 ระยะเวลาเล่นในการเกมออนไลน์.....	43
4.3 จำนวนเล่นในการเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์.....	43
4.4 จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง.....	44
4.5 ช่วงเวลาที่ท่านใช้เล่นเกมออนไลน์.....	44
4.6 สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์.....	45
4.7 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์.....	45
4.8 บุคคลที่มักจะเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน.....	46
4.9 ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น.....	46
4.10 วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์.....	47
4.11 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวม.....	47
4.12 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านสุขภาพร่างกาย.....	48
4.13 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านการเงิน.....	49
4.14 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านการศึกษาและสติปัญญา.....	50
4.15 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน.....	51
4.16 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านอารมณ์.....	52
4.17 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ ต่อสัปดาห์.....	53
4.18 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ ต่อสัปดาห์.....	54

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.19 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างขณะที่ศึกษากับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	55
4.20 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีการศึกษากับค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์	56
4.21 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่พักปัจจุบันกับค่าใช้จ่ายในการ เล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์	57
4.22 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับและลักษณะการจ่าย ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์	58
4.23 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผลกระทบการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	59
4.24 แสดงผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อศึกษาปัจจัยความสัมพันธ์ผลกระทบจากการ เล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	60



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	35



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่โลกเน้นการสื่อสารกันด้วยอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลก อินเทอร์เน็ตมีความสำคัญกับมนุษย์ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งเรื่องชีวิตประจำวัน ตัวอย่างเช่น การจับจ่ายใช้สอยประจำวัน ระบบการเตือนความจำ หรือการเลือกร้านอาหาร การทำงานที่ตอนนี้เป็นส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่งทั้งการติดต่อสื่อสาร ส่งอีเมล ภาพเคลื่อนไหว ข้อมูลปริมาณมาก ๆ หรือการประชุมผ่านเครือข่าย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเรื่องของความบันเทิงทุกรูปแบบที่เข้ามาสู่ระบบอินเทอร์เน็ตอย่างมากมาย ทั้งรายการโทรทัศน์ วิทยุ การรับชมรับฟังเพลง จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560) จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี พ.ศ. 2550 มีจำนวนผู้ใช้เพียง 9,320,126 คน ในขณะที่จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในปี พ.ศ. 2559 มีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นเป็น 29,835,410 คน หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในรอบทศวรรษสูงขึ้นร้อยละ 220.1 โดยปัจจัยที่สนับสนุนให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ การพัฒนาเครือข่ายระบบการสื่อสารที่ผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ให้มีการกระจายคลื่นความถี่ให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ให้บริการมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปิดให้บริการเทคโนโลยี 4G อย่างเป็นทางการเมื่อปลายเดือนธันวาคม พ.ศ. 2558 ยังคงส่งผลให้ผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ค่ายต่าง ๆ แข่งขันกันอย่างดุเดือดทั้งในด้านรูปแบบการให้บริการและอัตราการค่าบริการ โดยมุ่งพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อให้บริการผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ในทุกลักษณะของการทำงาน และลดภาระของผู้บริโภคด้วยการกำหนดอัตราค่าบริการที่เหมาะสมกับผู้บริโภคในทุกระดับรายได้

เด็กและเยาวชนไทยมีแนวโน้มในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559 พบว่า เด็กอายุระหว่าง 6-14 ปี มีแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นจากร้อยละ 35.9 ในปี พ.ศ. 2553 เป็นร้อยละ 61.4 ในปี พ.ศ. 2559 โดยในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 51.6 ใช้อ้อย่าน้อยสัปดาห์และ 1 ครั้ง และร้อยละ 47.4 จะใช้อินเทอร์เน็ตในทุก ๆ วัน ส่วนระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลาประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน สถานที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เด็กและเยาวชนใช้เชื่อมต่อ

อินเทอร์เน็ตมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ใช้ในสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 82.8 สถานที่ต่าง ๆ ร้อยละ 58.2 และ บ้าน/ที่พักอาศัย คิดเป็นร้อยละ 48.4 ส่วนอุปกรณ์การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ร้อยละ 83.3 สมาร์ทโฟน ร้อยละ 59.0 และ แท็บเล็ต ร้อยละ 18.1 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560)

ประโยชน์ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตนอกจากจะมีประโยชน์ในด้านการใช้งานเพื่อการศึกษาและด้านธุรกิจแล้ว อินเทอร์เน็ตยังมีประโยชน์ในด้านการใช้งานเพื่อความบันเทิง โดยผู้ใช้งานสามารถใช้ได้อย่างไม่จำกัดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมากคือการเล่นเกมออนไลน์ ที่เข้ามาเป็นสิ่งบันเทิงที่มีสำคัญ สามารถเข้าถึงผู้ใช้งานได้ในทุกเพศทุกวัย จนเกิดการพัฒนาและกลายเป็นธุรกิจที่ทำเงินมหาศาล และสามารถทำให้เล่นเกมออนไลน์ได้ง่ายขึ้นยิ่งทำให้การเล่นเกมนออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งแตกต่างจากในอดีตที่อินเทอร์เน็ตยังไม่แพร่หลายมากนัก เกมออนไลน์มีเล่นกันในเฉพาะบางกลุ่ม มีเกมออนไลน์ให้เลือกเล่นไม่มาก แต่ในปัจจุบันสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นเกมคอนโซล เกมพีซี เกมเล่นบนเว็บ และเกมมือถือ ซึ่งเกมในแต่ละประเภทล้วนแต่มีระบบการเล่นแบบออนไลน์ทั้งสิ้น ทำให้การแข่งขันในเรื่องตลาดเกมออนไลน์สูงขึ้นกว่าเมื่อก่อนมาก

เกมออนไลน์เป็นเกมแนวบันเทิงใหม่ที่เข้ามาเพิ่มเติมจากเกมคอมพิวเตอร์ธรรมดา โดยเริ่มแรกเกมคอมพิวเตอร์ยังเป็นเกมแบบออฟไลน์ คือ ลงตัวเกมและเล่นในคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคนเดียวเท่านั้น จนมีการพัฒนามาให้เกมสามารถเล่นเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นด้วยระบบเครือข่าย ทำให้เล่นเกมกับเพื่อนที่เชื่อมต่อกันอยู่ได้ จนได้พัฒนามาถึงจุดสูงสุดโดยการเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถเล่นเกมร่วมกันได้กับคนทั่วโลกผ่านเกมออนไลน์ต่าง ๆ ที่บริษัทผู้ให้บริการเกมได้พัฒนาเกมให้เลือกเล่นในหลากหลายรูปแบบ นอกจากนั้นโซเชียลเน็ตเวิร์คที่ได้รับความนิยมซึ่งเป็นระบบที่ออนไลน์ทั่วโลกอยู่แล้ว ได้มีการพัฒนาเกมบนโซเชียลเน็ตเวิร์ค ทำให้การเล่นเกมนออนไลน์ง่ายขึ้นและสนุกมากขึ้นจากการเล่นกับคนทั่วโลก

จากรายงานการวิจัยของ The Entertainment Software Association (ESA) ในหัวข้อข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และธุรกิจวิดีโอเกมปี 2560 (2017 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry) ซึ่งผลการวิจัยที่น่าสังเกตจากรายงานปี พ.ศ. 2560 พบว่า ผู้ที่เล่นเกมส่วนใหญ่มีอายุตั้งแต่ 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 72 ซึ่งอายุเฉลี่ยของผู้เล่นเกมอายุ 35 ปี มีเครื่องเล่นวิดีโอเกมเป็นของตัวเองที่บ้านคิดเป็นร้อยละ 67 เล่นวิดีโอเกมอย่างน้อย 1 ครั้งในหนึ่งสัปดาห์ ส่วนใหญ่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 97 รองลงมา ผ่านสมาร์ตโฟน ร้อยละ 81 เกมคอนโซล คิดเป็นร้อยละ 48 ส่วนเล่นผ่านเครื่องเล่น Virtual Reality (VR) ร้อยละ 11 ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นเกมแบบมีผู้เล่นหลายคน อย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง ซึ่งใช้เวลาโดยเฉลี่ย 6 ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ และใช้เวลา 5 ชั่วโมงในการเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น เช่น เล่นกับเพื่อนคิด

เป็นร้อยละ 41 เล่นเกมกับสมาชิกในครอบครัว ร้อยละ 21 ประเภทของเกมที่เล่นเป็นเกมประเภทยิงต่อสู้ ร้อยละ 29 เกมประเภท Casual ร้อยละ 28 และเกมประเภทแนวต่อสู้ ร้อยละ 27 สาเหตุที่ผู้ปกครองเล่นวิดีโอเกมเกิดจาก เพื่อความสนุกสนานภายในครอบครัว เป็นการสร้างโอกาสในการสร้างการเข้าสังคมให้เด็ก สามารถช่วยคัดกรองการเล่นเกมในเกมที่เป็นอันตราย (The Entertainment Software Association: ESA, 2560)

การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ให้ความบันเทิงยอดนิยมกับผู้ใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต เพราะสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว และเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา ยิ่งไปกว่านั้นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเพิ่มขึ้นอย่างอย่างมาก มาจากระบบของเกมที่สามารถส่งคำเชิญหรือของขวัญให้กับกลุ่มเพื่อนหรือในสังคมออนไลน์ จึงทำให้ผู้ใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว นอกจากกลุ่มผู้บริโภคที่เล่นโมบายเกมออนไลน์ที่ใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต นับว่าเป็นโอกาสสำหรับกลุ่มบริษัทที่กำลังพัฒนาหรือให้บริการโมบายเกมที่จะคิดพัฒนาเกมใหม่ ๆ สำหรับกลุ่มตลาดเกมอาเซียน ประเทศไทยมีมูลค่ามากกว่าเวียดนาม เมื่อนับรายได้ที่มาจากเกมบนเฟซบุ๊กเข้าไปด้วย

เกมออนไลน์ได้รับความนิยมจากผู้เล่นในประเทศไทยและมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนเพิ่มมากขึ้นสูงขึ้นในทุกปี ซึ่งเป็นผลจากการกระตุ้นทางธุรกิจ และความสะดวกในการเข้าถึงเกมออนไลน์ ประกอบกับแรงดึงดูดของเกมแต่ละเกมที่มีความสวยงาม สนุกเพลิดเพลิน เนื้อหาของเกมมีท้าทาย ผู้เล่นสามารถแข่งขันพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ได้ทั้งที่นั่งเล่นอยู่กันในห้องนอนที่กัน จึงทำให้ผู้เล่นอาจมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือติดเกมออนไลน์ได้ ปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทยมีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงขึ้น ซึ่งสามารถแบ่งผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ไว้ 4 ด้าน คือ 1) ผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย ทำให้มีการออกกำลังกายที่ลดน้อยลงและส่งผลโดยตรงในการแสดงออกของอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาจจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมนอกจากนี้กระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้ โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงซึ่งจะถูกกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ที่พบได้บ่อยคือ ลิ้มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขาทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง 2) ผลกระทบต่อพัฒนาการ มีผลโดยตรงในเรื่องของพัฒนาการด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตามแต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจส่งผลถึงสภาวะสภาพทางจิตใจของเด็ก ได้แก่ ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวล และเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัวเพราะมัวแต่ครุ่นคิด

อยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะและยังหมายรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลง เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง 3) ผลกระทบต่อพฤติกรรมและสภาพจิตใจ เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตรจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุดเนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำ ความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถในเกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่นเกมที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานาน ทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคียดแค้น 4) ผลกระทบต่อด้านการเรียน การทำงาน และสังคม ผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียนไม่รับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิ เวลาทำงาน และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัวจนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคมแล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใดจึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ซึ่งจำนวนของผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น และจะส่งผลกระทบต่อในด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ ด้านการศึกษา ด้านสังคม และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อจะได้ทราบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการป้องกันและแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

- 1.2.1 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นอย่างไร
- 1.2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นอย่างไร
- 1.2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมออนไลน์เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
- 1.3.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.3.3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมนอนไลน์

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 ปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความสัมพันธ์กัน

1.4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กัน

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของวิจัยดังนี้

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์และผลกระทบจากเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบไปด้วย ตัวแปรต้น ได้แก่ 1) ปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน และเกรดเฉลี่ยสะสม 2) พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ประกอบด้วย ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ จำนวนครั้งในการเล่นเกม เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ ประเภทของเกมนอนไลน์ที่ชื่นชอบ ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลกระทบจากเกมนอนไลน์ ประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์

1.5.2 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาในระดับปริญญาตรีที่มีอายุ 17 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในพื้นที่ในจังหวัดนนทบุรีและกรุงเทพมหานคร มีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 6,854 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

1.5.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เดือนพฤษภาคม 2561 – เดือนมิถุนายน 2562

1.5.4 ขอบเขตด้านพื้นที่

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการวิจัยในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานครและจังหวัดนนทบุรี

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้มีความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้อ่านรายงานการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ให้คำนิยามศัพท์เฉพาะ ดังนี้

1.6.1 โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟน (Smart Phones) หมายถึง อุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ความสามารถสูง สามารถเชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายโดยใช้เทคโนโลยีไร้สายได้ เช่น Wifi, 3G, 4G ได้

1.6.2 เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องแม่ข่าย (Server) โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ที่เครื่องแม่ข่าย (Server) ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์ ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้ กำหนดไว้

1.6.3 ธุรกิจเกมออนไลน์ หมายถึง การดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ เช่น การให้บริการเกมออนไลน์ การให้บริการเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และการให้บริการเกมออนไลน์โดยจัดการจำหน่ายบัตรเติมเงินเกม

1.6.4 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เช่น ระยะเวลาในการเล่น เกม เวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่น สถานที่ในการเล่น ค่าใช้จ่าย ประเภทของเกมออนไลน์ที่ท่านชอบ

1.6.5 ผลกระทบจากเกมออนไลน์ หมายถึง แนวโน้มที่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้เล่นเกม หรือเกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งในผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ ประกอบไปด้วยผลกระทบด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว

1.6.6 ผลกระทบจากเกมออนไลน์ด้านสุขภาพร่างกาย หมายถึง ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกม เช่น ปัญหาด้านสายตา นิ้ว ปวดหลัง เมื่อมีการเล่นเกม การรับประทานอาหาร การพักผ่อน

1.6.7 ผลกระทบจากเกมออนไลน์ด้านการเงิน หมายถึง ผลกระทบด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ การลดค่าใช้จ่ายเพื่อใช้เงินนำไปเล่นเกม การหารายได้เพิ่ม และการมีรายได้เพิ่มจากการเล่นเกมออนไลน์

1.6.8 ผลกระทบจากเกมออนไลน์ด้านการศึกษาและสติปัญญา หมายถึง ผลกระทบที่เกิดต่อผลการเรียนของผู้เล่นเกม การไม่ส่งงานที่ได้รับมอบหมาย การบ้าน รายงาน ระดับการสนใจการเรียน ความสามารถในการใช้งานด้านคอมพิวเตอร์

1.6.9 ผลกระทบจากเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว หมายถึง ผลกระทบที่เกิดภายในครอบครัว เช่น การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว การทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว การมีเวลาให้กับเพื่อน

1.6.10 ผลกระทบจากเกมออนไลน์ด้านอารมณ์ หมายถึง ผลกระทบที่เกิดจากอารมณ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ เช่น รู้สึกหงุดหงิด การใช้ความรุนแรง ความทะเยอทะยาน ความเครียด

1.7 ประโยชน์ของงานวิจัย

1.7.1 ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.7.2 ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.7.3 ทำให้ทราบถึงปัญหาและผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.7.4 เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันหรือแนวทางแก้ไขปัญหาของผู้ปกครอง และอาจารย์ในสถาบันการศึกษาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมออนไลน์ มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 2.1 ประวัติเกมออนไลน์
- 2.2 ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theory of Play)
- 2.3 การจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning)
- 2.4 เกมเพื่อการเรียนรู้ (Games Based Learning)
- 2.5 ปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการติดเกม
- 2.6 ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการติดเกม
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 ประวัติเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ เป็นผลิตภัณฑ์หนึ่งที่เกิดขึ้นและพัฒนาโดยชาวอเมริกัน ด้วยแนวคิดที่จะให้เกิดสภาพสังคมของคนจากหลาย ๆ แห่งเข้ามาปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อในรูปแบบของเกม เพื่อให้ผู้เล่นเหล่านั้นได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ และปฏิสัมพันธ์กับคนที่เล่นเกมด้วยกัน จึงเกิดเป็นเกมที่เล่นลักษณะออนไลน์ แต่จำกัดผู้เล่นในการเล่นเกิดขึ้น เกมแรกที่ได้พัฒนาให้เล่นบนออนไลน์ Dungeon Crawls, Air Combat (Airfight), Tank Combat, Space Battles (Empire and Spasim) เล่นเกมบนระบบ Plato โดยมหาวิทยาลัยอิลลินอยด์ รัฐมิชิแกน เป็นเกมในยุคแรกที่สามารถเล่นกันภายในมหาวิทยาลัย โดยรับผู้เล่นสูงสุดได้เพียง 32 คนพร้อมกันเท่านั้น โดยเป็นผลงานการสร้างของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย

ต่อมาเมื่อระบบอินเทอร์เน็ตถูกพัฒนาให้มีความก้าวหน้ามากขึ้นและเกิดเป็นเกมออนไลน์ประเภทผู้เล่นจำนวนมาก โดยเกมแรกของเกมออนไลน์คือเกม Island of Kesmai ออกแบบและ

พัฒนาโดยเคลตัน ฟลิน (Kelton Flinn) และจอห์น เทย์เลอร์ (John Taylor) โดยเปิดให้บริการเมื่อปี ค.ศ. 1985 ซึ่งคิดค่าบริการ 12 เหรียญสหรัฐต่อชั่วโมง โดยให้บริการผ่าน CompuServe online service ซึ่งสามารถรองรับผู้เล่นได้ประมาณ 100 คนในคราวเดียว (Koster, Raph, 2004)

เกมออนไลน์ในประเทศไทย ในยุคแรกสามารถเป็น 2 รูปคือ เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan และเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan เข้ามาในช่วงปี พ.ศ.2545 ได้รับความนิยมมากจากเกม Counter Strike ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation ประเทศสหรัฐอเมริกา ในขณะที่เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต เข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 ในรูปแบบของเกมแข่งรถ อันเนื่องมาจากความเร็วของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยขณะนั้นไม่เร็วไม่มากนัก จึงทำให้เกมนี้อาจต้องปิดตัวลงในเวลาไม่ถึง 6 เดือน แต่ไม่นานเกมออนไลน์ที่สมบูรณ์มากและมีความพร้อมในการเล่นเข้ามาเปิดให้บริการ ชื่อของเกมคือ King of King (คิง ออฟ คิง) โดยถือว่าเป็นเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอย่างสมบูรณ์ รวมถึงมีการจัดเก็บรายได้อย่างเป็นทางการแรกของประเทศไทย ให้บริการโดยบริษัท จัสต์ซันเดย์ (Just Sunday) ซึ่งเป็นการซื้อลิขสิทธิ์มาจากบริษัท เลเกอร์ จำกัด ประเทศเกาหลี และตามมาด้วยการเปิดตัวเกม Ragnarök Online (แร็คนาร์็อค ออนไลน์) ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจากบริษัท Gravity (กราฟวิตตี้) ของประเทศเกาหลีใต้ และผู้เปิดให้บริการคือ บริษัท เอเชียซอฟท์ จำกัด (ปัจจุบัน คือ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด มหาชน) โดยเกมทั้ง 2 รูปแบบนั้นส่งผลให้เกิดกระแสร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ให้บริการขึ้นมาเป็นจำนวนมาก พร้อมกับเกิดกระแสเปิดบริษัทเกมออนไลน์กว่า 20 บริษัทในระยะเวลาเพียงแค่ 3 ปี คือ ช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2546 - พ.ศ.2549

2.1.1 ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นเกมที่ต้องเสียค่าบริการ และที่ไม่ต้องเสียค่าบริการ ซึ่งมีผู้ที่ให้ความหมายของเกมออนไลน์ไว้ ดังนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมส์และผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในประเทศไทย ได้ให้ความหมายของเกมออนไลน์ (Online Game) ว่าหมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองก่อนและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องแม่ข่าย (Server) โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ใน เครื่องแม่ข่าย ในการเล่นเกมออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการสำหรับการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้

จารวี ยังยีน (2549: 6) ได้ให้ความหมายของเกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน สถานศึกษา เพื่อน คนรู้จักญาติหรือร้านค้าที่ให้บริการ ซึ่งในการเล่นเกมนี้อาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่เสียค่าใช้จ่ายก็ได้ และเกม

ออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นมี ความรู้สึกร่วมไปกับการดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ ในเกมออนไลน์นั้นเสมือนเป็นตัวเอง

ธานินทร์ เสวกจันทร์ (2552: 7) ได้กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งแบบเสียค่าใช้จ่ายและไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ซึ่งเป็นเกมที่รูปแบบที่สามารถเล่นได้หลาย ๆ คนพร้อมกัน มีการแสดงภาพที่เหมือนจริง จึงทำให้เกิดความสนุกสนาน ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม รวมทั้งมีการติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยรูปแบบการเล่นนั้น มีทั้งเล่นที่บ้านและที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

2.1.2 รูปแบบเกมออนไลน์

รูปแบบของเกมออนไลน์ สามารถแบ่งได้หลายลักษณะตามรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2547: 13-14) ได้แบ่งรูปแบบเกมออนไลน์ตามลักษณะและวิธีการเล่นเกมไว้เป็น 7 ประเภท ได้แก่

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็ว มีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ใช้การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman, Pacman เป็นต้น

2. เกมประเภท Adventure เน้นการแก้ปัญหาอย่างมีขั้นตอน ไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นเกมตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระบบระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นการจำลองสถานการณ์ โดยจะมีฉากจำลองที่เสมือนจริง เช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train Simulation) เกมแนวจำลองการทำสงคราม (War Simulation) เป็นต้น

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบมีการจำลองสมรรถุมีการทหาร มีการแก้ปัญหาค้นหาวิธีการเอาชนะการเล่น เกม เช่น Front Mission (TBS) เป็นต้น

5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติ หรือเลือกสมมติให้ตนเองมีบทบาทในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องเกมและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final Fantasy, Dragon Quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ โดยมีกติกาในการเล่นเหมือนเกมกีฬาจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นการผสมผสานการเล่นแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยการใช้เทคนิคหลาย ๆ รูปแบบ ให้ผู้เล่นมีความสุขและเกิดความสมจริงมากขึ้น

สมพงษ์ จิตระดับ (2550: 186) ได้แบ่งรูปแบบของเกมออนไลน์ตามจำนวนกลุ่มของผู้เล่นเกม ออนไลน์ที่เป็นกลุ่มนักเรียน ซึ่งเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ได้แก่

1. เกม Warcraft เป็นเกมต่อสู้กึ่งสงคราม มีการเล่นเป็นทีม โดยแบ่งทีมเป็นฝ่ายละไม่เกิน 5 คน มีการซื้อของและนำมาใช้ต่อสู้ใครทำลายเมืองหรือฐานของอีกฝ่ายหนึ่งได้จะเป็นผู้ชนะ มีการปล่อยพลัง และทำไม้ตายของตัวเองแต่ละตัว
2. เกมปังกย่า (Pangya) เป็นเกมออนไลน์เกี่ยวกับกีฬาอล์ฟ เป็นเกมลักษณะการตีอล์ฟเพื่อเก็บ คะแนนเป็นปังก แล้วสามารถนำปังกที่ได้ไปซื้ออุปกรณ์มาเพิ่มความสามารถของตนเองได้
3. เกม Winning เป็นเกม Play Station เกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล
4. เกม Counter-Strike เป็นเกมการต่อสู้ระหว่างโจรกับตำรวจ โดยมีการซื้ออาวุธต่าง ๆ เช่น ปืน มีด ระเบิด มีการชิงตัวประกัน อาจมีการแบ่งกลุ่มเล่นกันออกเป็นฝ่าย ๆ แข่งกันทำลายฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
5. เกม Ragnarok เป็นเกมออนไลน์ที่มีรูปแบบการเล่น คือ การสร้างสังคมของตนเอง โดยแบ่งเป็นอาชีพต่าง ๆ เช่น พ่อค้า นักพรต นักดาบ เป็นต้น กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดเพื่อสะสม Item หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่มีคุณค่า มีคะแนนสะสม เป็นต้น
6. เกมอื่น ๆ ได้แก่เกม The Sims, The House of The Dead, Vcop, Bomber Man, Xbox, Residence Evil, Maple Story เป็นต้น

2.1.3 ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน สามารถแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ผลกระทบทางด้านร่างกาย
 - 1.1 ก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา มีอาการปวดตาจากการใช้กล้ามเนื้อตาในการเพ่งหน้าจอภาพเป็นเวลานาน ๆ ทำให้เกิดสายตาสั้น การกระพริบตาน้อยลง และการจ้องจอภาพอยู่ตลอดเวลา อันเป็นสาเหตุทำให้ดวงตาแห้งและเคืองตาได้
 - 1.2 ก่อให้เกิดโรคอ้วน เนื่องจากการขาดการออกกำลังกายหรือการเล่นกลางแจ้ง
 - 1.3 ก่อให้เกิดปัญหาโรคทางกระดูกและข้อ ซึ่งสาเหตุมาจากการนั่งเป็นเวลานาน ๆ ท่าที่นั่งไม่เหมาะสม ทำให้เกิดอาการปวดคอและปวดหลังได้
 - 1.4 กระตุ้นให้เกิดการชักในผู้ป่วยเป็นโรคลมชัก ซึ่งอาจจะมีหลายองค์ประกอบ เชื่อว่าเกี่ยวเนื่องกับ Reflex Epilepsies และกลุ่มอาการชักต่าง ๆ ที่ไม่ทราบสาเหตุ ในส่วนของผู้ป่วยที่ไม่มีภาวะไวต่อการกระตุ้นแสง
 - 1.5 ผลกระทบต่อหัวใจและหลอดเลือด พบว่า ทำให้มีการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในเกมที่มีตื่นเต้น เป็นเพราะความเครียดที่เกิดขึ้นจากเกมที่เล่น และการต้องการเอาชนะ ทำให้มีการหลั่งสาร Catecholamine ทำให้เกิดอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มมากขึ้น

2. ผลกระทบทางด้านจิตใจ

2.1 ปัญหาในด้านการเรียนและการสนใจสิ่งแวดล้อม ขาดความตั้งใจและมีใจจดใจจ่อในการที่จะเล่นเกม เอาชนะเกม ทำให้ความสนใจในการเรียนและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือลดลง ไม่ทำการบ้าน เพราะให้ความสนใจในตัวเกมที่เล่น

2.2 พฤติกรรมก้าวร้าว ถึงแม้ว่าจะไม่พบผลกระทบจากซึ่งที่เป็น Major Psychopathology แต่เชื่อว่าจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น และมีแนวโน้มในการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เพราะในเกมบางเกมจะต้องใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาในเกมเอาชนะ

2.3 การขาดสัมพันธ์ภาพกับบุคคลหรือขาดทักษะในการพูด เนื่องจากไม่ได้ใช้เวลาอยู่กับเพื่อนหรือคนรอบข้าง ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว การขาดทักษะในการเข้าสังคม และการได้รับการฝึกความเคารพความคิดเห็นต่อผู้อื่น เป็นต้น

2.4 ทำให้เกิดพฤติกรรมติดเกม เพราะเกมต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นเพื่อที่จะดึงดูดความสนใจให้มีการติดตาม การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมนั้น ๆ ได้ด้วย เช่น ความรู้สึกท้าทาย การอยากเอาชนะในเกม และเมื่อเอาชนะเกมนั้นแล้ว ก็จะทำให้เกิดการสร้างเสริมแรงจูงใจในการเล่นที่เกมทีละระดับความยากมากขึ้นต่อไป ซึ่งจะแตกต่างจากชีวิตจริงที่อาจจะหาความพอใจอย่างรวดเร็ว

2.2 ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theory of Play)

ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้อาจกล่าวได้ว่ามีอยู่ด้วยกัน 3 ทฤษฎี คือ

2.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freud) และ อีริกสัน (Erikson) เป็นผู้นำกลุ่ม ซึ่งทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ ทฤษฎีมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก

2.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของพียาเจต์ (Piaget) เป็นผู้นำทฤษฎีนี้เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เหตุนี้ทฤษฎีนี้จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญา และ

2.2.3 ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory)

2.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freud) และ อีริกสัน (Erikson) ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่มจากการสังเกตของฟรอยด์ ต่อมาโรเบิร์ต วอลเดอร์ (Robert Walder. 1933) ได้นำความคิดของฟรอยด์ที่ได้จากการสังเกตการเล่นของเด็กมารวบรวมเข้าด้วยกัน และต่อมา อีริก อีริกสัน ได้นำเอาทฤษฎีนี้มาปรับปรุงอีกครั้ง (Erik Erikson, 1950) ฟรอยด์ กล่าวว่าการเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นักขับรถแข่ง พยาบาลหรือแม่ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ฟรอยด์ยังได้มองเห็นอีกว่า

การเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้โดยค่อย ๆ ลดความวิตกกังวลลง วอลเดอร์ (Walder) ได้แสดงความคิดเห็นเช่นเดียวกับฟรอยด์ แต่เขาคิดว่าการเล่นเพื่อลดความวิตกกังวลนั้นไม่สามารถอธิบายถึงกิจกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจอย่างซ้ำ ๆ ของเด็กได้ วอลเดอร์จึงได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า “การถูกบังคับให้ทำซ้ำ ๆ ซาก ๆ” โดยเขากล่าวว่า เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เด็กไม่สามารถที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลานั้น ๆ แต่เด็กจะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่นเพื่อที่จะลดความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นลง จากการสังเกตของบราวน์ เคอร์รี่ และ ทิลนิช (Brown, Curry and Titlnich) เป็นตัวอย่างที่ดีในการที่จะสนับสนุนความคิดของ “การถูกบังคับให้ทำซ้ำ ๆ ซาก ๆ” โดยที่เขาพบว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มหนึ่งได้มีประสบการณ์จากการที่เห็นคนบาดเจ็บซึ่งเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในขณะที่เด็กกำลังเล่นอยู่ที่สนาม ในขณะที่คนงานกำลังปีนบันไดเพื่อซ่อมแซมอาคาร และปรากฏว่าคนงานนั้นตกลงมาได้รับบาดเจ็บสาหัส เด็กได้เห็นครูวิ่งเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเห็นรถพยาบาลวิ่งเข้ามารับคนเจ็บไปส่งที่โรงพยาบาลจากนั้นในอาทิตย์ต่อมาครูพบว่า เด็กได้มีการเล่นชนิดหนึ่งเพิ่มขึ้นมาคือเด็กคนหนึ่งทำท่าปีนกองอิฐและแก้มตกลงมา ในขณะที่เด็กอีกคนแสดงบทบาทเป็นครูเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเด็กอีกคนหนึ่งเป็นผู้ดูแลพยาบาล ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะเกิดขึ้นบ่อยมากในช่วงแรก และหลายวันต่อมาการเล่นชนิดนี้จะค่อย ๆ ลดจำนวนลง และอาทิตย์ต่อมาแทบจะกล่าวได้ว่าไม่มีการเล่นประเภทนี้เกิดขึ้นอีก หรือถ้าจะเกิดขึ้นก็เกิดขึ้นน้อยครั้งมาก การเล่นของเด็กเช่นนี้แสดงว่า เด็กสามารถที่จะใช้การเล่นเพื่อลดความตื่นเต้นจากประสบการณ์ที่พบเห็นที่ไม่พึงพอใจได้ นอกจากนี้ฟรอยด์ได้เปรียบเทียบให้เห็นถึงการเล่นของเด็กและการจินตนาการของผู้ใหญ่ โดยที่เขามองเห็นว่ามีกระบวนการคล้าย ๆ กัน เพียงแต่ว่าเกิดขึ้นในมุมที่กลับกันเท่านั้นเองซึ่งการเล่นของเด็กนั้นเป็นการสร้างโลกของความฝันให้เข้าอยู่ในโลกของความเป็นจริง เช่น เด็กจินตนาการโดยใช้นิ้วมือเป็นปืนและยิงแต่จินตนาการของผู้ใหญ่นั้น กลับตรงกันข้าม คือการสร้างความฝันให้แยกออกจากโลกของความเป็นจริง เช่น ผู้ใหญ่จะสร้างจินตนาการไปเที่ยวรอบโลกอิริคสันได้ขยายผลงานของฟรอยด์ และวอลเดอร์ออกไปอีกโดยเพิ่มมิติใหม่ ๆ เข้าไปอธิบายการเล่นของเด็ก เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นการพัฒนาตามขั้นตอนเด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ ๆ และสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

Erikson แบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. Autocosmic เป็นการเล่นเกี่ยวกับตนเอง โดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตนเอง
2. Microsphere เป็นการเล่นอยู่กับโลกใบเล็ก ๆ ของตนเอง จินตนาการของตนเอง
- 3) Macrosphere เป็นการเล่นโดยมีคนอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นสังคม

1. การเล่นเกี่ยวกับตนเอง ซึ่งการเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง ซึ่งในระยะแรกนั้นเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะนั้น จะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ตลอดจนส่งเสียงซ้ำ ๆ ซาก ๆ อยู่ตลอดเวลา เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงระดับต่าง ๆ กันเพื่อดูการตอบสนองของแม่หรือการสำรวจหน้าและร่างกายของแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เขาอยู่

2. เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กนี้เองจะเป็นการช่วยปรับปรุงตนเอง ซึ่งในโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ คือของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ ถ้าเด็กไม่สามารถจัดการกับโลกเล็ก ๆ ของเขาได้แล้วจะทำให้เขากลับไปสู่การเล่นในช่วงแรกคือการไปเล่นเกี่ยวกับตนเอง

3. การเล่นกับผู้อื่นในชั้นที่สาม จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย หรืออาจกล่าวว่าเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า อีกทั้งจะต้องรู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ชั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาชั้นตอนนี้เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาในสองขั้นตอนแรก ในชั้นตอนนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรเขาควรจะเล่นในสังคม เช่น เมื่อเขาเกิดความคับข้องใจในการเล่นร่วมกับผู้อื่นเขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียว การหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น

อิริคสันสรุปว่า การเล่นนั้นมีลักษณะโดยเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคนซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบเนื้อหา คำพูดและความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการเล่นด้วย

2.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive-Developmental Theory) ทฤษฎีนี้จะเน้นที่เนื้อหาของการเล่น ที่นำไปสู่พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของพียาเจต์ (Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ที่เสนอทฤษฎีการเล่นทางสติปัญญา โดยอธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ไว้ดังนี้

1. ขั้นใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ (Sensorimotor Period) อายุตั้งแต่ 0-2 ขวบเป็นขั้นพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาก่อนระยะเวลาที่เด็กจะพูดเป็นภาษาได้ การแสดงถึงความคิดและสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะอยู่ในลักษณะของการกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับเคลื่อนไหว เป็นลักษณะของปฏิกิริยาสะท้อน เช่น การดูด การมอง การไขว่คว้า มีพฤติกรรมน้อยมากที่แสดงออกถึงความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออก

จากสิ่งแวดล้อมได้ตัวตนของเด็กยังไม่ได้พัฒนาจนกว่าเด็กจะได้รับประสบการณ์ ทำให้ได้พัฒนาตัวตนขึ้นมาแล้วเด็กจึงสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้จนกระทั่งเด็กอายุประมาณ 18 เดือน จึงจะเริ่มแก้ปัญหาด้วยตนเองได้บ้างและรับรู้เท่าที่สายตามองเห็น

2. **ขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ (Pre-Operational Period)** อายุระหว่าง 2-7 ขวบ เด็กวัยนี้เป็นวัยอนุบาล ยังไม่สามารถใช้สติปัญญากระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถใช้เหตุผล อย่างลึกซึ้งได้วัยนี้เริ่มเรียนรู้การใช้ภาษา และสามารถใช้อัตลักษณ์ต่าง ๆ ได้ พัฒนาการวัยนี้แบ่งได้เป็นดังนี้คือ

2.1 **ขั้นกำหนดความคิดไว้ล่วงหน้า (Preconceptual Thought)** อายุระหว่าง 2-4 ขวบ ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการด้านการใช้ภาษา รู้จักใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งของ มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ ไม่มีเหตุผล คิดเอาแต่ใจตัวเอง อยู่ในโลกแห่งจินตนาการชอบเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของตนเอง

2.2 **ขั้นคิดเอาเอง (Intuitive Thought)** อายุระหว่าง 4-7 ขวบ ระยะเวลาเด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลขึ้นแต่การคิดยังเป็นลักษณะการรับรู้มากกว่าความเข้าใจ จะมีพัฒนาการรับรู้อย่างรวดเร็ว สามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นหมวดหมู่ ทั้งที่มีลักษณะคล้ายคลึงและแตกต่างกัน ลักษณะพิเศษของวัยนี้คือเชื่อตัวเองโดยไม่ยอมเปลี่ยนความคิด หรือเชื่อในเรื่องการทรงภาวะเดิมของวัตถุ (Conservation) ซึ่งเรียกว่า Principle of Invariance

2.3 **ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลในเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Period)** อายุระหว่าง 7-11 ขวบ ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาอย่างรวดเร็ว สามารถคิดอย่างมีเหตุผลแบ่งแยกสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ลำดับขั้น จัดเรียงขนาดสิ่งของ และเริ่มเข้าใจเรื่องการคงสภาพเดิมสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหาในเหตุการณ์ใหม่ ๆ ได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ได้

2.4 **ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (Formal Operational Period)** อายุระหว่าง 11-15 ปี ขั้นนี้เป็นขั้นสูงสุดของพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดแบบเด็ก ๆ จะสิ้นสุดลงจะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่สามารถคิดแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมด้วยวิธีการหลากหลาย รู้จักคิดอย่างเป็นวิทยาศาสตร์สามารถตั้งสมมติฐานทดลองใช้เหตุผลและทำงานที่ต้อง ใช้สติปัญญาอย่างลับซับซ้อนได้ เพียงเท่านี้ก็กล่าวได้ว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบันสนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างและมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีตัวตนหรือสิ่งที่เป็นนามธรรมนักจิตวิทยาเชื่อว่าการพัฒนาความเข้าใจจะพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น และเพียงเท่านี้ก็เชื่อว่าการพัฒนาของเขาวัยปัญญามนุษย์จะดำเนินไปเป็นลำดับขั้น เปลี่ยนแปลงหรือข้ามขั้นไม่ได้ และ Piaget (พ็ออาเจต์) มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของ

การเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มต้นจากการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการของการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาทางด้านสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Sensorimotor) การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) คือ แทนที่เด็กจะเล่นเพื่อสำรวจ เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งนับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ ส่วนการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย ๆ 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 3-4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์นี้ได้ ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์ และอ้างถึงวัตถุที่ไม่มีอยู่ในขณะนั้นได้ โดยจะใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกเพื่อแสดงถึงความคิดนั้น ๆ การเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุราว ๆ 2 ขวบ การเล่นของเด็กในระยะนี้จะมีลักษณะของการสำรวจและทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ ซาก ๆ ในระยะแรก สิ่งที่เด็กกระทำนั้นยังอยู่ในขอบเขตที่จำกัด คือ มอง ฟัง และทำมือเคลื่อนไหวไปมา ส่งเสียง ซึ่งนับว่าเป็นประสบการณ์การเล่นครั้งแรก โดยที่การเล่นนี้จะเกี่ยวข้องกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย จากนั้นเมื่อพัฒนาไปถึงขั้นหนึ่งแล้ว เด็กจะเริ่มเล่นกับวัตถุสิ่งของในช่วงแรกนี้เด็กต้องการที่จะได้เห็นและได้ยินเสียงเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ข้อมูลซ้ำ ๆ ซาก ๆ มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาของเด็ก เด็กชอบที่จะได้ยินเสียงหรือเห็นสิ่งต่าง ๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีก การทำเช่นนี้ จะทำให้เด็กสามารถแสดงทักษะใดทักษะหนึ่งได้เมื่อเด็กอายุมากขึ้น และสามารถทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างได้แล้ว การเล่นแบบสำรวจและการจับต้องของเด็กจะเริ่มเปลี่ยนไป เด็กสามารถที่จะเข้าไปมีส่วนเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัวของตัวเด็กเองเช่น เริ่มเล่นโดยเอามือตี่น้ำหรือตี่นมพ่อแม่ เป็นต้น ซึ่งการเล่นเพื่อเข้าสังคม (Social Play) จะเริ่มขึ้นในช่วงนี้ เด็กจะพอใจมากถ้าสามารถตี่นมพ่อแม่ได้ นับว่าเป็นการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม และจับต้องสิ่งของทุกอย่างที่อยู่ในสายตาของตัวเด็กเอง เด็กที่อยู่ในวัยนี้สร้างความลำบากใจให้แก่ผู้ดูแลเป็นอย่างมาก การเล่นชนิดใหม่จะเริ่มพัฒนาขึ้นเช่น เด็กจะเล่นป้อนอาหารตุ๊กตา และเปรียบเทียบเอามุมหนึ่งของผ้าปูโต๊ะเป็นผ้าห่ม เท่ากับว่าเด็กเริ่มใช้จินตนาการในการเล่น นอกจากนี้เด็กยังสามารถจำวัตถุและสิ่งของได้แม้ว่าสิ่งของนั้นจะไม่ได้อยู่ในตำแหน่งที่เดิมก็ตามการเล่นสร้าง (Constructive Play) การเล่นแบบสร้างจะเกิดขึ้นในช่วงอายุ 18 เดือน ถึง 2 ขวบ ซึ่งการเล่นสร้างเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นของตน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการเล่นนั้นจะไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพึงพอใจมากกว่าที่จะคำนึงถึงมาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรู้จักการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลจากการเล่นซ้ำ ๆ ซาก ๆ ของตน เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้น เพื่อที่จะทำให้การเล่นนั้นได้ผลตามที่ตนต้องการ ในช่วงนี้เด็กจะเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และจะเล่นเป็นเวลานาน กิจกรรมการเล่นของเด็กจะไม่ยุติแค่นี้ แต่จะพัฒนาเรื่อย ๆ ไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำ หรือสร้างใช้สิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น การสร้างว่ามีขนมเพื่อที่จะป้อนให้ตุ๊กตา สร้างทำ เป็นเอาผ้ามาพับเป็นเด็กทารก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นจนกว่าเด็กจะมีอายุ 2 ขวบขึ้นไป และเด็กจะพัฒนาได้เต็มที่จนกว่าจะอายุได้ราว ๆ 3-4 ขวบ ลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของ การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ที่ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาถึงขั้นสูงสุดแล้วเรียกว่า การแสดงละครสมมุติ การเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า “เรามาสร้างทำเป็น....ดีกว่า”

การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของตัวเด็ก โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึกต่อสังคมของตัวเด็กเองเด็กจะลอกเลียนบุคคลหรือ สิ่งที่เขาสร้างแสดงออก โดยการใช้คำพูด สิ่งของที่เป็นจริง หรือใช้วัสดุเพื่อการทดแทน สมิแลนสกี (Smilansky, 1968) ได้กล่าวว่า การที่จะพิจารณาว่าการเล่นใดเป็นการแสดงละครสมมุตินั้นให้ดูที่ องค์ประกอบสองอย่างคือ

1. องค์ประกอบที่เป็นจริง เด็กจะพยายามแสดงออกหรือทำให้เหมือนคนอื่น ๆ ให้ดูเหมือนกับโลกของผู้ใหญ่ เช่น เด็กผู้หญิงจะชอบเอารองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เดินแล้วทำท่าทาง ให้เหมือนกับแม่

2. องค์ประกอบที่ไม่เป็นจริง เป็นการแสดงให้ดูเหมือนสมจริงสมจัง เด็กพยายาม ที่จะสร้างจินตนาการ แล้วสร้างทำให้ดูเหมือนจริง เช่น เด็กเล่นเป็นซูเปอร์แมนและทำท่าว่าเหาะได้ การเล่นละครสมมุติ ได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้ต้องอาศัย จินตนาการ สัญลักษณ์และภาษา ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ สังคมและสติปัญญา ของเด็ก สมิแลนสกี ยังได้แสดงให้เห็นอีกว่า การเล่นแบบละครสมมุติสามารถที่จะเพิ่มระดับ สติปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเด็กได้ นอกจากนี้การเล่นละครสมมุติยังช่วยให้เด็กรู้จักคิด สร้างสรรค์ แก้ปัญหาตลอดจนเกิดมโนคติในความรู้ใหม่ ๆ และทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองได้ฝึกอีกด้วย

พือาเจต์ ได้อธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญากับขั้นพัฒนาการทางการเล่นที่ สัมพันธ์กัน โดยเพียงแต่อธิบายถึงขั้นการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

การเล่นกับตนเอง เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในขั้นประสาทสัมผัส การเล่นของเด็ก จะ แสดงโดยการใช้วัยวะรับสัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ โดยรอบ รวมทั้ง ทักษะกลไกต่าง ๆ ของร่างกาย

การเล่นทางสัญลักษณ์ เป็นการเล่นที่อยู่ในพัฒนาการขั้นเริ่มมีความคิดความ เข้าใจ เป็นวัยที่เริ่มมีกลุ่มเพื่อน แม้ว่าการเล่นจะเริ่มลดบทบาทในด้านการสนับสนุนพัฒนาการและ การเรียนรู้ลงตามวัย แต่การเล่นก็ยังเป็นสิ่งสำคัญของคนในทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทำให้เกิดภาวะ แห่งความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานใจ และความสุขใจ

2.3 ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory) เป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของการเล่นต่อ สังคมและวัฒนธรรม และมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก การเล่นทางสังคมเป็นการเล่นที่ต่อเนื่องจากขั้นการเล่นทางสัญลักษณ์ โดยเด็กพัฒนาเข้ามาสู่การเล่นตามจินตนาการเพียงลำพัง มาสู่การเล่นกับคนอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม และใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น เป็นการเล่นแบบมีโครงสร้าง เป็นการเล่นที่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะมีการเล่นโดยมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่าง ๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ออกแบบไว้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกาของช่วงวัย ต่อมาที่เด็กมีขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม การเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรับรู้ เข้าใจยอมรับกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ได้ เนื่องจากสติปัญญาได้พัฒนาในขั้นที่สูงขึ้น อยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม สามารถเข้าใจถึงการปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมการเล่นนั้น ๆ

2.3.1 ทฤษฎีการเล่นของพาร์เทน (Parten, 1932) ได้ทำการศึกษาการเล่นของเด็กและผลการศึกษานี้เป็นการศึกษาที่ได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวาง ทฤษฎีการเล่นทางสังคมของพาร์เทนได้แบ่งขั้นการเล่นทางสังคมออกเป็น 6 ขั้น ดังนี้

1. การไม่แสดงการเล่น (Unoccupied Behavior) เด็กไม่แสดงพฤติกรรมการเล่น
2. การเล่นแบบเป็นผู้ดู (Onlooker Behavior) เด็กแสดงพฤติกรรมโดยการมองดูผู้อื่นเล่น
3. การเล่นตามลำพัง (Solitary Play) แสดงพฤติกรรมโดยการเล่นเงียบ ๆ ตามลำพัง
4. การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) เป็นการเล่นที่เด็กนั่งเล่นเครื่องเล่นและอยู่ในบริเวณเดียวกันกับเด็กอื่น แต่เล่นคนเดียวไม่เล่นด้วยกัน ไม่ปฏิสัมพันธ์กัน
5. การเล่นแบบสัมพันธ์กัน (Associative Play) เป็นการเล่นที่เด็กเข้ากลุ่มกับเด็กอื่นประมาณ 4-6 คน แต่มีการเปลี่ยนกลุ่มบ่อย ๆ
6. การเล่นแบบร่วมมือ (Cooperative Play) เป็นการเล่นที่เด็กทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีแผนงาน และเป็นการเล่นกับเพื่อนสนิท

2.3.2. ทฤษฎีการเล่นของไวทสกี (Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย เป็นผู้กำหนดทฤษฎีวัฒนธรรมทางสังคม ที่อธิบายถึงการเรียนรู้ของเด็กที่ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้ใหญ่ ทำให้ได้รับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและสังคม โดยเฉพาะทางภาษาส่งผลต่อความฉลาดทางภาษาและสติปัญญาของเด็ก ทั้งนี้ในทฤษฎีอธิบายถึงอิทธิพลด้านการเป็นตัวแบบของผู้ใหญ่ ทั้งด้านภาษาและวัฒนธรรม การเล่นดังกล่าว ทำให้เด็กพัฒนาทางภาษาและสติปัญญา ตัวอย่างเช่น การเล่นกับทารกตั้งแต่ยังเล็ก ๆ เมื่อเริ่มมองเห็น ส่งเสียงอ้ออ้า การทำเสียงโต้ตอบ การแสดงสีหน้า

ท่าทางให้เด็กเห็น การสัมผัส ทำให้เด็กรับรู้ ซึ่งจะส่งผลให้เด็กเกิดประสบการณ์และนำมาต่อยอดในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ต่อไป ดังนั้นการเล่นทางภาษาในวัฒนธรรมของกลุ่มคนชนชาติต่าง ๆ ที่มีทั้งภาษา ท่วงทำนอง เสียงร้อง จังหวะ ล้วนแต่เป็นสิ่งสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาความฉลาดทั้งทางภาษา สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

การเล่นของเด็กวัยทารกจะเริ่มจากการเล่นส่งเสียงร้อง แสดงปฏิกิริยาโต้ตอบต่อเสียงที่ได้ยิน ท่วงทำนอง จังหวะ และการโต้ตอบจากผู้ใหญ่ ต่อมาช่วงวัยเตาะแตะ เด็กจะชอบเล่นสมมุติ โดยสมมุติของต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ตนต้องการ เป็นการสมมุติสิ่งของตามจินตนาการ เมื่อเข้าสู่วัยอนุบาล เป็นวัยที่การเล่นมีบทบาทสำคัญที่สุดต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก เรียกกันว่าการเล่นคือกิจกรรมหลักการเล่นของเด็กวัยนี้เป็นการจุดประกายแห่งการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกโดยรอบ เป็นการส่งเสริมการคิดและจินตนาการ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ และพัฒนาไปสู่การคิดรวบยอด (Concept)

ทั้งนี้การเล่นที่เป็นกระบวนการดังกล่าวจะทำให้เด็กได้พัฒนาการการสื่อสารและบูรณาการทั้งด้านการสื่อความคิดและความรู้สึกเมื่อเข้าสู่ชั้นเรียนระดับประถม การเล่นจะค่อย ๆ ลดความสำคัญลง เนื่องจากเด็กต้องเข้าสู่ระบบการเรียนอย่างมีแบบแผน ตามโครงสร้างของหลักสูตรในแต่ละระดับชั้น รวมทั้งเป็นวัยที่พัฒนาการทางสังคมกำลังดำเนินการไปอย่างรวดเร็ว เป็นวัยที่เริ่มมีกลุ่มเพื่อน แต่แม้ว่าการเล่นจะเริ่มลดบทบาทในด้านการสนับสนุนพัฒนาการและการเรียนรู้ลงตามวัย แต่การเล่นก็ยังเป็นสิ่งสำคัญของคนในทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทำให้เกิดภาวะแห่งความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานใจ และความสุขใจ

ประโยชน์ของการเล่น

การเล่น นับเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่มากสำหรับเด็ก ที่สำคัญ การเล่น จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นการฝึกให้เด็กกล้าที่จะแสดงออก ทำให้เด็กมีสุขภาพจิตดี และช่วยลดความก้าวร้าวลงได้ หากพ่อแม่ผู้ปกครองเข้าใจถึงธรรมชาติของเด็กและรับรู้ถึงวิธีการสร้าง พัฒนาการของเด็กโดยการใช้ของเล่นและการเล่นแล้ว ก็จะเป็นการช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพต่อไป

ดังนั้น ของเล่นที่พ่อแม่ผู้ปกครองซื้อหาให้ลูก หรือใช้เวลาเพื่อเล่นกับลูก ล้วนเป็นสิ่งที่จะสามารถทำให้ลูกเติบโตมีพัฒนาการที่ดีที่สุดทั้งสิ้น

ประโยชน์ของการเล่นนั้น ได้มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นไว้หลายทัศนะ บางท่านมีความเห็นว่า การเล่นก็เหมือนกับการทำงานของเด็ก เป็นการเตรียมเด็กเข้าสู่ความเป็นจริงของชีวิต ให้โอกาสเด็กได้แสวงหาความรู้ต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว รวมทั้งให้ความสนุกสนาน การห้ามไม่ให้เด็กเล่นก็เท่ากับปิดโอกาสไม่ให้เด็กทำงานไม่ได้เตรียมตัวสู่ความเป็นจริงของชีวิต ขาดความรู้ ไม่ได้ได้รับความสนุกสนานจะทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ดี ดังนั้น ผู้ที่

เกี่ยวข้องกับเด็กไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครูหรือผู้ปกครองควรจะช่วยกันส่งเสริมให้เด็กได้มีการเล่นที่เหมาะสมกับวัย เพราะจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่จะทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ได้

ประโยชน์ของการเล่นที่จะพึงเกิดแก่เด็ก ๆ อย่างเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนก็คือ

1. การเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ กล้ามเนื้อโครงสร้างของร่างกาย เช่น แขน ขา คอและลำตัว ช่วยให้เด็กเคลื่อนไหว ยืน เดิน ผลัก ดัน วิ่งและห้อยโหนได้แข็งแรง รวดเร็ว และมั่นคง ได้แก่การเล่นหรือของเล่นประเภทที่ต้องใช้กำลังเป็นส่วนใหญ่ เช่น วิ่งเปี้ยว

2. การเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็ก ได้แก่ กล้ามเนื้อนิ้วมือและตา เป็นต้น เสริมให้เด็กเคลื่อนไหว หรือเขียน หรือสอดร้อย ถักทอ กระจาย หรือคาดคะเนต่าง ๆ กับงานละเอียด ประณีตได้ดีด้วยมีพื้นฐานทักษะของความสัมพันธ์มือ-ตากลมกลืนกัน

3. การเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา คือ เสริมทั้งในด้านการรับรู้ รับฟัง และการตอบโต้ออกไปได้อย่างถูกต้องกับสถานการณ์ ทำให้การเล่นดำเนินต่อไปได้ และเสริมการติดต่อสัมพันธ์กับครอบครัวและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

4. การเสริมพัฒนาการด้านสังคม คือ เสริมด้านการรู้จักกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่มหรือของเพื่อน รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักยอมผ่อนสั้นผ่อนยาว หรือคัดค้านไม่เห็นด้วย รู้บทบาททางสังคมของผู้คนในสังคมจากการเล่นบทบาทสมมติ

5. เสริมพัฒนาการช่วยเหลือตนเอง การเล่นเพื่อเสริมความสามารถในการตัดสินใจต่าง ๆ ว่าจะเล่นตามลำพังหรือเข้ากลุ่ม สู้ลำพัง หรือระดมสู้ทั้งกลุ่ม เป็นต้น

นิตยา ประพฤติกิจ (2536: 92) ได้สรุปประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้ คือ

1. การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำ การเล่นทราย ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์ และได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา ได้อาบน้ำตักตา ใ้รดน้ำต้นไม้ ส่วนการเล่นทรายก็เช่นเดียวกัน โรงเรียนควรมีบ่อทรายอยู่นอกห้องเรียนเพราะการเล่นทรายต้องมีเครื่องใช้หลายอย่างและเด็กต้องมีอิสระในการเล่นทั้งขุด ตัก ก่อภูเขา และถ่ายเท เป็นต้น

2. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจธรรมชาติ บางครั้งครูควรวางแผนเพื่อให้เด็กเข้าใจธรรมชาติเมื่อเด็กออกไปเล่นในสนาม เช่น รู้จักพุ่มไม้ขนาดต่าง ๆ สีต่าง ๆ เด็กอาจจะช่วยกันนับ บอกลีเปรียบเทียบ โรงเรียนควรมีต้นไม้ใหญ่สำหรับให้เด็กปีนป่าย แต่ครูต้องคอยตรวจสอบว่าต้นไม้ต้นนั้นไม่เป็นพิษต่อเด็กหรือกิ่งไม้ไม่เปราะ นอกจากนี้ ครูอาจให้เด็กใช้ตาข่ายจับผีเสื้อหรือดักแตนเพื่อนำมาศึกษาด้วยกัน

3. การเล่นเป็นวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา เด็กอาจเลือกของเล่นที่เป็นตัวแทนสิ่งที่เขากลัวหรือเกลียดการเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของตัวเอง เช่น ถ้า

ต้องการความรักความเอาใจใส่เด็กจะเล่นโดยสมมุติตัวเองเป็นทารก เพราะถ้าเล่นสมมุติเป็นทารกแล้ว เด็กจะได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างทะนุถนอม

4. การเล่นของเด็กแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก ถ้าเราสังเกตเด็กขณะเล่น จะเห็นว่า เด็กมีทั้งสนุก หวาดกลัว และมีความหวัง ดังนั้นการสังเกตขณะเด็กเล่นจะช่วยให้ผู้ใหญ่ได้เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กแต่ละคน

5. การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และคิดค้นเล่นอะไรใหม่ ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างนิรภัย หรือคิดอย่างกว้างไกลในภายหน้า

6. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลายอย่าง มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักใช้เครื่องเล่น และของเล่นกับเพื่อน รู้จักผลัดเปลี่ยนกันเล่น รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักขอร้องหรือบอกความประสงค์ของตนเองรู้จักบทบาทและหน้าที่ของผู้เป็นพ่อ - แม่ - ลูกและหมอ การปีนป่ายห้อยโหน เดินหรือกระโดด ทำให้เด็กได้ออกกำลังกายและเพิ่มพูนความสมบูรณ์ของร่างกายขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อนได้พูดคุยสนทนากันเป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาอย่างกว้างขวาง

7. การเล่นช่วยสร้างเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ในตัวผู้อื่นและในสิ่งแวดล้อม เมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้สำเร็จ เด็กจะรู้สึกว่าคุณค่า รู้สึกพึงพอใจและมั่นใจในตนเอง แต่ในบางสถานการณ์เมื่อเด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือเกิดความกลัวขึ้นมา เด็กจะลดความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้นการเล่นอย่างธรรมชาติหรือการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ง่าย ๆ หรือการปฏิบัติตามคำชี้แจง จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และเกิดความมั่นใจในตนเองจากการเล่นได้ เด็กวัยนี้จะเอาแต่ใจตนเองและต้องการอำนาจ ดังนั้นถ้าหากเด็กไม่ได้เล่นแล้วจะมีผลกระทบเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

การเล่น นับเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่มากสำหรับเด็ก ที่สำคัญ การเล่น จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นการฝึกให้เด็กกล้าที่จะแสดงออก ทำให้เด็กมีความสุขจิตใจดี และช่วยลดความก้าวร้าวลงได้ หากพ่อแม่ผู้ปกครองเข้าใจถึงธรรมชาติของเด็กและรับรู้ถึงวิธีการสร้าง พัฒนาการของเด็กโดยการใช้ของเล่นและการเล่นแล้ว ก็จะเป็นการช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพต่อไป ดังนั้นของเล่นที่พ่อแม่ผู้ปกครองซื้อหาให้ลูก หรือใช้เวลาเพื่อเล่นกับลูก ล้วนเป็นสิ่งที่จะสามารถทำให้ลูกเติบโตมีพัฒนาการที่ดีทั้งสิ้น

นับว่า “การเล่น” ของเด็ก ๆ มีประโยชน์และคุณค่ามหาศาล จนผู้ใหญ่หลายคนคาดไม่ถึงทีเดียว เพราะ การเล่น มีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาการทางสมอง เสริมสร้างความฉลาด พัฒนาศติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นไม่ว่าต่างวัยหรือวัยเดียวกัน ฝึกการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

การเล่นช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็ก เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ จากการเล่น เช่น การทรงตัว การเคลื่อนไหว การใช้ประสาทสัมผัส การใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ช่วยให้เกิดการ

เรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหา ฝึกความจำ ฝึกความมีวินัย ฝึกความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นซึ่งจะพัฒนาไปสู่ความรับผิดชอบต่อสังคม เมื่อเติบโตใหญ่ขึ้น

การเล่นนอกจากจะเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้แก่เด็กแล้วยังจะช่วยให้พ่อ แม่ ผู้ปกครองหรือผู้เกี่ยวข้องได้รู้จักลูกๆ หรือเด็ก ๆ อีกด้วย

ลักษณะการเล่นของเด็ก สามารถสรุปการเล่นของเด็กออกเป็นหลายลักษณะ ได้ดังนี้

1. การเล่นเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็น และทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจเข้าใจหรือความรู้ความหมายได้ในทันที ในการเล่นเลียนแบบเด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2. การสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กระยะ 3-6 ปี รากฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือมีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กอาจจับของเล่นกลิ้งไปมา ลองดม หรือฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และ ค้นหาที่มาของเสียง ด้วยการถอดออกมาดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบและการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคย เป็นพื้นฐาน สิ่งที่ได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปสรรคที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของเครื่องเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ คิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้รับการสรุปความสามารถที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเป็นการช่วยตนเองด้วย

4. การสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ของตนเข้ามารวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำประสบความสำเร็จ มีการศึกษาพบว่าเด็กอายุ 3 ขวบ จะสนใจเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองได้กระทำ แต่พออายุ 5 ขวบ จะสนใจผลงานที่ตนเองทำออกมา การ เล่นแบบสร้าง

จินตนาการจะมีมากที่สุดของเด็กอายุระหว่าง 5-8 ขวบ ส่วนการเล่นสมมติของเด็ก 4 ขวบ จะเล่นสมมติเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของสัตว์ และสมาชิกในครอบครัว เด็ก มักจะชอบเล่นชนิดที่ซึ่ก้ามเนื้อในการเคลื่อนไหว เพราะเด็กมักชอบ ทดสอบพลังกำลังกล้ามเนื้อของตน เช่น การกระโดดขาเดียว การเคลื่อนไหวบนท่อนไม้ หรือตามขอบบ่อทราย การเล่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็ก คือการก่อสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักเก็บและสะสมสิ่งของเพื่อนำมาก่อสร้างหรือประดิษฐ์ ความสนใจในการเล่น ถ้าเป็นของเล่นที่เด็กส่วนใหญ่ชอบมาก ๆ จะมีระยะเวลาในการเล่นนานแตกต่างกันดังนี้ เด็ก 2 ขวบ นาน 7 นาที เด็ก 3 ขวบ นาน 8.9 นาที เด็ก 4 ขวบ นาน 12.3 นาที และเด็ก 5 ขวบ นาน 13.6 นาที จากนั้นการเล่นของเด็กและเวลาที่ใช้ในการเล่นจะลดลงเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีหน้าที่ใหม่ ๆ ให้เด็กทำมากขึ้น

2.3 การจัดการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning)

Parnward (2557) ได้รวบรวมความหมายของ Active Learning ที่นักวิชาการได้ให้ไว้ ดังนี้

Bonwell (1991) ได้ให้ความหมาย Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป

Meyers and Jones (1993) ได้ให้ความหมายว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

Felder and Brent (1996) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-Creators)

Suwannatthachote (2555) ได้กล่าวว่า Active Learning หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุก เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนหรือดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีความหมาย เป็นวิธีการเรียนรู้ในระดับลึก ผู้เรียนจะสร้างความเข้าใจและค้นหาความหมายของเนื้อหาสาระโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ สามารถบูรณาการความรู้ใหม่ที่ได้รับกับความรู้เก่าที่มี สามารถประเมิน ต่อเติม และสร้างเป็นแนวคิดของตนเอง ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้ในระดับผิวเผิน ซึ่งเน้นการรับข้อมูลและจดจำข้อมูลเท่านั้น ผู้เรียนลักษณะนี้จะเป็นผู้เรียนที่เรียนรู้วิธีการเรียน (Learning How to Learn) เป็นผู้เรียนที่ความกระตือรือร้นและมีทักษะที่สามารถเลือกรับข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีระบบ

สถาพร พงศพิฏกุล (2555) ได้กล่าวว่า Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการ สร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลง

มือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นต้นได้ด้วยตนเองและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ บทบาทของผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น

ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียน นักศึกษาทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008, อ้างถึงใน มนตรี ศิริจันทร์ชื่น, 2554) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคนประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้ แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-6 คน
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-Led Review Sessions) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล
5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or Reactions to Videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอประมาณ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือการร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student Debates) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student Generated Exam Questions) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-Research Proposals or Project) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปรูปร่างหรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (Project-Based Learning) หรือการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze Case Studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือแนวทางแก้ไขปัญหภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping Journals or Logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่ได้เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and Produce a Newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว ซึ่งประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศข่าวสารและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่น ๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept Mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิดโดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่น ๆ จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

2.4 เกมเพื่อการเรียนรู้ (Games Based Learning)

ในยุคข้อมูลข่าวสาร ความเจริญทางด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม ทำให้องค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ พัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลง สามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย เทคโนโลยีเกมผสมผสานความเสมือนจริง หรือจินตนาการ จากการพบเห็นจากสื่อต่าง ๆ เทคโนโลยีประเภทเกมได้พัฒนาและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย นักการศึกษาได้เล็งเห็นความสำคัญของการใช้ประโยชน์จากเกมในการพัฒนาการเรียนรู้และได้ออกและแบบพัฒนา e-Learning

ประเภทเกมหรือ Games Based Learning มาเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

ประหยัด จิระวรพงศ์ (2549) ได้กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วยเช่นเดียวกับ

ณอมพร เลหาจรัสแสง (2553) ได้กล่าวว่าไว้ Games Based Learning ถือได้ว่าเป็นรูปแบบ e-Learning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า Game-Based Learning หรือ GBL เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต (2560) ได้กล่าวว่า Games-Based Learning (GBL) คือ การเรียนรู้ผ่านเกม หรือ เกมเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งก็คือสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย และถ้าเราใช้เทคโนโลยีด้านดิจิทัลมาใช้ในการทำ GBL ก็อาจเรียกชื่อให้ชัดเจนว่าเป็น Digital Game-Based Learning ซึ่งจะถือว่าเป็น e-Learning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน และในปัจจุบัน Games-Based Learning (GBL) โดยทั่ว ๆ ไปก็จะหมายถึง Digital Games-Based Learning

Game-Based Learning เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้ กล่าว คือ สามารถสร้างให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม (Engagement) และสนุกสนาน (Fun) ได้พร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ (Knowledge) สมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (APA) ได้ออกรายงานการวิจัยชื่อว่า “ประโยชน์ของการเล่นวิดีโอเกม” ซึ่งจากการวิจัยพบว่าการเล่นวิดีโอเกมของเด็ก ๆ มีผลกระทบทางด้านบวก 4 ด้าน คือ

1. กระบวนการรับรู้ (Cognitive) เกมช่วยให้มีพัฒนาการในด้านการมีสมาธิจดจ่อ และการตอบสนองที่ดีขึ้น

2. กระบวนการสร้างแรงจูงใจ (Motivation) เกมช่วยให้เกิดการสร้างแรงจูงใจ และช่วยเสริมสร้างความฉลาดเพิ่มขึ้นทีละน้อย ๆ

3. กระบวนการทางอารมณ์ (Emotional) เกมช่วยสร้างอารมณ์ในเชิงบวก และมีหลักฐานบ่งชี้ว่าเกมอาจช่วยเสริมสร้างการควบคุมอารมณ์ให้กับเด็กได้อีกด้วย

4. การเข้าสังคม (Social) ผู้เล่นเกมแบบ Co-Playing หรือ Multi-Player จะช่วยเสริมสร้างทักษะการเข้าสังคมได้อย่างดี แม้ว่าจะอยู่นอกเกมแล้วก็ตาม

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) ในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจในวงการศึกษไทยในการที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน การเรียนรู้ผ่านเกม กรมวิชาการได้แสดงบทความเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ว่า เราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุอุปกรณ์ วิธีการ ตลอดจน คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือแนวคิดอาจอยู่ในลักษณะที่ถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด ตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เป็นเพราะการที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ และเครื่องมือสื่อสารที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้

จากความนิยมในการเล่นเกมดิจิทัลนานาชนิด ตั้งแต่เกมบนมือถือ บนเครื่องมือสร้างเครือข่ายทางสังคม (Social Networking Tools) เรื่อยไปจนถึงเกมออนไลน์สามมิติ จึงทำให้การเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ไกลตัวตัวผู้เรียนอีกต่อไป นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) ยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกมได้ และเกมออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ผสมผสานเนื้อหาบทเรียนวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน มีความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย โดยเฉพาะเกมที่มีสถานการณ์จำลองมีความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีความท้าทายทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ (ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2553)

การนำ Game-Based Learning ไปใช้ในการเรียนการสอน

การนำ Game-Based Learning ไปใช้ในการเรียนการสอน ปัจจุบันการเรียนการสอนที่นำเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) มาใช้ในการเรียนการสอนในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่แต่สำหรับในเมืองไทย การนำเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) มาใช้ในการเรียนการสอนกำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง

ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2553) ได้กล่าวในบทความ 10 ปี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มุ่งพัฒนาระบบการเรียนจาก E-Learning สู่ U-Learning ว่าควรมีการใช้นวัตกรรมด้านวิธีการสอน

(Pedagogy) เช่น การเรียนผ่านเกม (Game-Based Learning) ที่ไปด้วยกันกับอุปกรณ์และเทคโนโลยีการสอนใหม่ รวมทั้งการใช้สื่อใหม่รูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้การพัฒนาการในด้าน e-Learning เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ทันสมัย แปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เกมออนไลน์ที่ทางสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้พัฒนา ชื่อว่า Eternal Story (เรื่องเล่าขานนิรันดร์) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้อิง Game-Based Learning ต้นแบบสำหรับการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา โดยบูรณาการเทคโนโลยีประเภทเกม 3 มิติ ลักษณะ MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) กับเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษเบื้องต้นสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา มาพัฒนาเป็นงานประดิษฐ์ต้นแบบที่ได้รับการนำไปถ่ายทอดให้กับคณาจารย์ ครูผู้สอน นักวิจัย นักพัฒนาเกม และผู้สนใจในการใช้เทคโนโลยีเกมในชั้นเรียน ให้ได้รับแนวคิดในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพิ่มมากขึ้น สามารถนำองค์ความรู้เกี่ยวกับ Engine ไปใช้ต่อยอดในการสร้างเกมในลักษณะเดียวกัน ในรายวิชาเดียวกันหรือรายวิชาอื่น ๆ นอกจากนี้คณาจารย์ ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนต่อไปได้

ผลสำเร็จของการเรียนรู้ผ่านเกม

ผลสำเร็จของการเรียนรู้ผ่านเกม Game Based Learning มีงานวิจัย เอกสารทางวิชาการ และบทความทางการศึกษา ซึ่งสนับสนุนข้อได้เปรียบของการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล ทั้งในด้านผลการเรียนรู้ เจตคติ รวมทั้งพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย (ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2553)

สกุล สุขศิริ (2550) ได้ศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้อิง Game Based Learning โดยพบว่า การใช้ Game Based Learning เป็นสื่อในการเรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ และรูปแบบของ Game Based Learning สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพราะฉะนั้นสามารถใช้ Game Based Learning ไปแทนที่การฝึกอบรมรูปแบบเดิม ๆ ได้

ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2553) ได้กล่าวว่า ผลสำเร็จของการใช้การเรียนรู้อิงผ่านเกม (Game Based Learning) ที่มีลักษณะผู้เรียนเป็นศูนย์กลางระดับอุดมศึกษา พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกม หรือ GBL สามารถส่งผลต่อผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เจตคติ และพฤติกรรม ด้านบวกที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่ได้สนใจเพียงแต่การเล่นเกมแต่ยังมีความสนใจในการเรียนผ่านการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษภายในเกมด้วย

การนำเทคโนโลยีมาใช้ โดยเฉพาะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนหรือเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) กับการเรียนการสอนให้สนุกสนานและดึงดูดความ

สนใจของผู้เรียนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ มีผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเป็นการสร้างเจตคติ รวมทั้งพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่ไม่น่าเบื่ออีกต่อไปสำหรับผู้เรียน

ดังนั้น Game-Based Learning จึงเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ควรให้ความสนใจและนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันที่มีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามา มีบทบาทในทุก ๆ องค์กร โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาการศึกษาการเรียนรู้ของประเทศไทยตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงระดับมหาวิทยาลัย เพราะเป็นเทคโนโลยีการเรียนการสอนหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาให้การศึกษาไทยก้าวหน้าขึ้นไปทัดเทียมกับต่างประเทศ

2.5 ปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการติดเกม

2.5.1 ปัจจัยทางด้านชีวภาพ

อาการติดเกมเป็นอาการเสพติดอย่างหนึ่ง เช่นเดียวกับการติดสารเสพติดหรือการพนัน Koepf (1999) พบว่าการเล่นเกมนำให้มีการหลั่งสารโดพามีน (Dopamine) ที่สมองส่วนสเตรตัม (Striatum) รวมทั้งสมองนิวเคลียส แอคคัมเบนซ์ (Nucleus Accumbent) ทำให้มีความอยากหรือความต้องการสิ่งเร้านั้นเพิ่มขึ้น และนอกจากนี้ยังมีการศึกษา พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมมีการทำงานของสมอง ส่วนพรีฟรอนทัล (Prefrontal Cortex) ลดลง จากข้อมูลดังกล่าวและความรู้ทางชีววิทยาของระบบประสาทเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด จึงสามารถอธิบายได้ว่าการหลั่งของสารโดพามีนในระบบสมองส่วนกลางซึ่งก่อให้เกิดความสุขและเสพติด (Brain Reward Circuit) ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นในระยะแรก แต่การหลั่งของโดพามีนที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกม อาจทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ในระยะต่อมาเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจึงมีความหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยที่ติดสารเสพติดที่หมกมุ่นกับการเสพยาเสพติดเหล่านั้น และผู้ป่วยติดการพนันที่หมกมุ่นกับการพนันจนละเลยการทำทำหรือร่วมกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่ควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ แทปเล็ต ร้านเกม หรือสถานที่ที่เคยเล่นเกม เพื่อน เป็นต้น

2.5.2 ปัจจัยด้านจิตสังคม

ด้วยสมบัติของเกมที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับด้านความก้าวร้าว ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นผลให้ผู้เล่นเกมเกิดความรู้สึกทำหายกับการเล่นเกมที่มีระดับความยากเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ถ้าเล่นซ้ำ ๆ และเล่นให้มากขึ้นจะมีโอกาสชนะและได้รับรางวัลตอบแทนทันที ได้แก่ คะแนน หรือไอเทม (Item) พิเศษที่ได้จากการชนะในแต่ละด่าน และการเล่นในระดับที่สูงขึ้น

เป็นต้น ซึ่งถือเป็นแรงเสริมในทางบวกที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเอง สามารถเล่นจนชนะหรือประสบความสำเร็จได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่มีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองต่ำ (Low Self-Esteem) จึงมักสนุกสนานและมีความพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมเป็นอย่างมาก และยิ่งในปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบเกมออกมาใหม่ ๆ มากมาย และที่ได้รับความนิยมมาก คือ Massively-Multiplayer Role-Playing Online Game (MMRPOG) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก มีการสร้างสังคมออนไลน์ ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมา เพื่อได้พูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ในเกม เพื่อการสื่อสารได้อย่างทันทีทันใด จากคุณสมบัติของเกมนี้ สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจ ด้านสังคมให้กับเด็กและวัยรุ่นด้วย เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อนของตนเอง การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยากมาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องในการเล่นของเกม และการมีเพื่อนเข้าร่วมเล่นเป็นจำนวนมาก ทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกม มักจะมีผลการเรียนที่ต่ำ ไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาทางด้านพฤติกรรมอย่างอื่น เช่น เครียด และมีอาการซึมเศร้า และมีเด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียด หรือปัญหาในด้านต่าง ๆ

2.5.3 ปัจจัยด้านครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมพื้นฐานที่มีความใกล้ชิดและมีส่วนในการขัดเกลาทางสังคมให้กับเด็กและวัยรุ่นมากที่สุด เด็กติดเกมมักจะพบในครอบครัวที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดขึ้นเนื่องจากการที่พ่อแม่ขาดทักษะในการฝึกระเบียบวินัย ไม่มีเวลาหรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิด และผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจจะมีอาการเครียดจากความคาดหวังของพ่อและแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารภายในครอบครัว และการที่บางครอบครัวไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมของลูกตั้งแต่วัยแรก แต่กลับรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบ ๆ คนเดียวได้ โดยไม่ต้องรบกวนตน ทำให้พ่อแม่มีเวลาเป็นส่วนตัวมากขึ้น หลายครอบครัวใช้เกมเพื่อเป็นพี่เลี้ยงดูแลลูกแทนตนเอง จึงลืมนำถึง ผลดี ผลเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2552)

2.5.4 ปัจจัยด้านสังคม

กลุ่มเพื่อนและสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นมาก เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นเกมหรือคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมอยู่ที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เด็กและวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่ง เกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย กลุ่มเพื่อนนั้น นับเป็นปัจจัยเสริมอีกอย่าง

หนึ่งที่ทำให้เด็กและวัยรุ่นติดเกมมากขึ้น โดยเฉพาะเกมที่ต้องเล่นด้วยกัน โดยแบ่งเป็นตัวละครต่าง ๆ โดยตัวละครนั้นมีความสามารถในการต่อสู้ที่แตกต่างกัน และต้องคอยช่วยเหลือกันเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ ผลกระทบจากเกมเหล่านี้ทำให้เด็กที่ขาดการยอมรับจากสังคมจริงในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าตนเองมีตัวตนและได้รับการยอมรับจากกลุ่ม รวมถึงเมื่อเอาชนะจะได้รับการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน อีกทั้งในปัจจุบันสังคมไทยมีค่านิยมที่คอยสนับสนุนให้เด็กและวัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์โดยมีสื่อโฆษณาเป็นตัวกระตุ้นถึงความสามารถและความทันสมัยจากการใช้คอมพิวเตอร์ ในทางกลับกันหากกลุ่มเพื่อนของเด็กเป็นเด็กเรียนหรือทำกิจกรรมอื่นมากกว่าเล่นเกม เพื่อนกลุ่มนี้จะเป็นปัจจัยที่มีส่วนช่วยให้เด็กลดโอกาสในการติดเกมลง

2.6 ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการติดเกม

2.6.1 ด้านสุขภาพร่างกาย

ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และส่งผลโดยตรงในการแสดงออกของอาการทางกาย ที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ อาการปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมอาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้ โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสง ซึ่งจะถูกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ ที่มักพบได้บ่อยคือ ลิ้มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ซึ่งทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

2.6.2 ด้านพัฒนาการ

มีผลโดยตรงในเรื่องของพัฒนาการทางด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจจะส่งผลถึงภาวะสุขภาพทางจิตใจของเด็ก ได้แก่ มีอาการซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว วิตกกังวล และเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือ ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยได้เข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะแม้แต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้รับชัยชนะจากการเล่นเกม และยิ่งหมายถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลง เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

2.6.3 ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ

เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและรุนแรง ด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดง

ออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถในเกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น การเล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานจะทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และมีการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าว รุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคยชิน

2.6.4 ด้านการเรียน การทำงาน และสังคม

ผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกม จนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดที่สุดคือ จะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน ซึ่งจะไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมเกม การติดเกม ผลกระทบและการป้องกัน ผลการศึกษา พบว่า ปัจจุบันเกมถือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่อยู่กับเด็กและวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่หาง่าย ให้ความสนุกสนาน และดูเหมือนจะเป็นสื่อที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเลี้ยงเด็ก เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไปกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปในโลกยุคปัจจุบัน นอกจากนั้นเกมยังทำให้พ่อแม่มีเวลาส่วนตัวมากขึ้น เนื่องจากไม่ต้องมาคอยอยู่กับลูกตลอดเวลา และมองไม่เห็นอันตรายที่แฝงมากับเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งจากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกมนั้นเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วย ส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นเป็นระยะเวลาที่ยังส่งผลกระทบต่อเป็นปัญหากับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อเด็กเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแลแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมถือเป็นพันธกิจหลักที่เราทุกคนต้องให้ความสำคัญ เพราะไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาหาอย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและวัยรุ่นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

หทัยรัตน์ ขจรบุญ (2556) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมออนไลน์โดยเล่นที่บ้านตนเองมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.00 วันที่เล่นเกม คอมพิวเตอร์มากที่สุด 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 เมื่อจำแนกตามประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และบุคคลที่นักเรียนร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน

สมโภช พินทอง (2556) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนอาชีวศึกษาในจังหวัดลพบุรี ผลการวิจัยพบว่า เพศชายเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง อายุระหว่าง 21-25 ปี เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนอาชีววิทยาลัยเทคนิคลพบุรีเล่นเกมออนไลน์มากกว่าวิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้ และวิทยาลัยสารพัดช่างลพบุรี พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักเรียนอาชีวศึกษาเล่นเกมที่บ้านมากที่สุด และเล่นเกมที่โรงเรียนมากกว่าร้านอินเทอร์เน็ต เวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 3-4 ชั่วโมง มากกว่าเล่นเกมออนไลน์ 1-2 ชั่วโมง และ 7-8 ชั่วโมง และการจ่ายเงินค่าเล่นเกมด้วยตนเองมากกว่าผู้ครอบครัวจ่ายให้และเพื่อนจ่ายให้ เนื้อหาของเกมออนไลน์ พบว่า บุคลิกภาพของตัวละครเกมออนไลน์ลักษณะ สุขุม สงบ แอบนาร์กนิต ๆ มีการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าบุคลิก สุภาพ นุ่มนวล อ่อนโยน และเล่นเกมออนไลน์มากกว่าบุคลิกเคร่งขรึม ไม่ค่อยมีอาการขื่น นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมที่มีแก่นเรื่องและแนวเรื่องที่สนใจมากกว่าชื่อเกมและฉากประกอบเรื่อง และพบว่านักเรียนชอบเล่นเกมที่เป็นการ์ตูน รูปครึ่งคนครึ่งสัตว์มากกว่าการ์ตูนรูปคนและรูปสัตว์ประหลาด ส่วนเรื่องแง่คิดของเนื้อหาเกมออนไลน์ นักเรียนเลือกเล่นเกมที่มีความสามัคคี มากกว่าเกมให้ความสนุกสนาน เทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ พบว่า รูปแบบเกมออนไลน์แบบมีสีสันของเกม สวยงามและมีความสมจริง นักเรียนจะสนใจเล่นมากกว่าเนื้อหาของเรื่องและตัวละครในเกม ส่วนเทคนิคในเกมแกล้งเพื่อน พบว่า เกมสูตรโกงเพื่อนและมีอาวุธหรือพลังวิเศษมีการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเกมเล่นเป็นทีมและเกมการโจมตี ส่วนเพลงประกอบเกม พบว่านักเรียนชอบเพลงคลาสสิกมากที่สุด และเพลงแจ๊สรองลงมา

ศิรมณ์ เสถียรรัมย์ (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับโรงเรียนธัญรัตน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเชิงประจักษ์ในการทำนายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนและพฤติกรรมการเล่นเกม

ออนไลน์เป้าหมายเพื่อศึกษาว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์กันหรือไม่ ผลการทดสอบสามารถทำนายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษาได้ดีที่สุด 79.25% และเมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีหาปัจจัยอิทธิพล พบว่า ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมีความสัมพันธ์บางประการกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในขณะที่พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์น้อยกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการศึกษาวิจัยนี้สรุปได้ว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีต่อผลการเรียนของนักเรียน

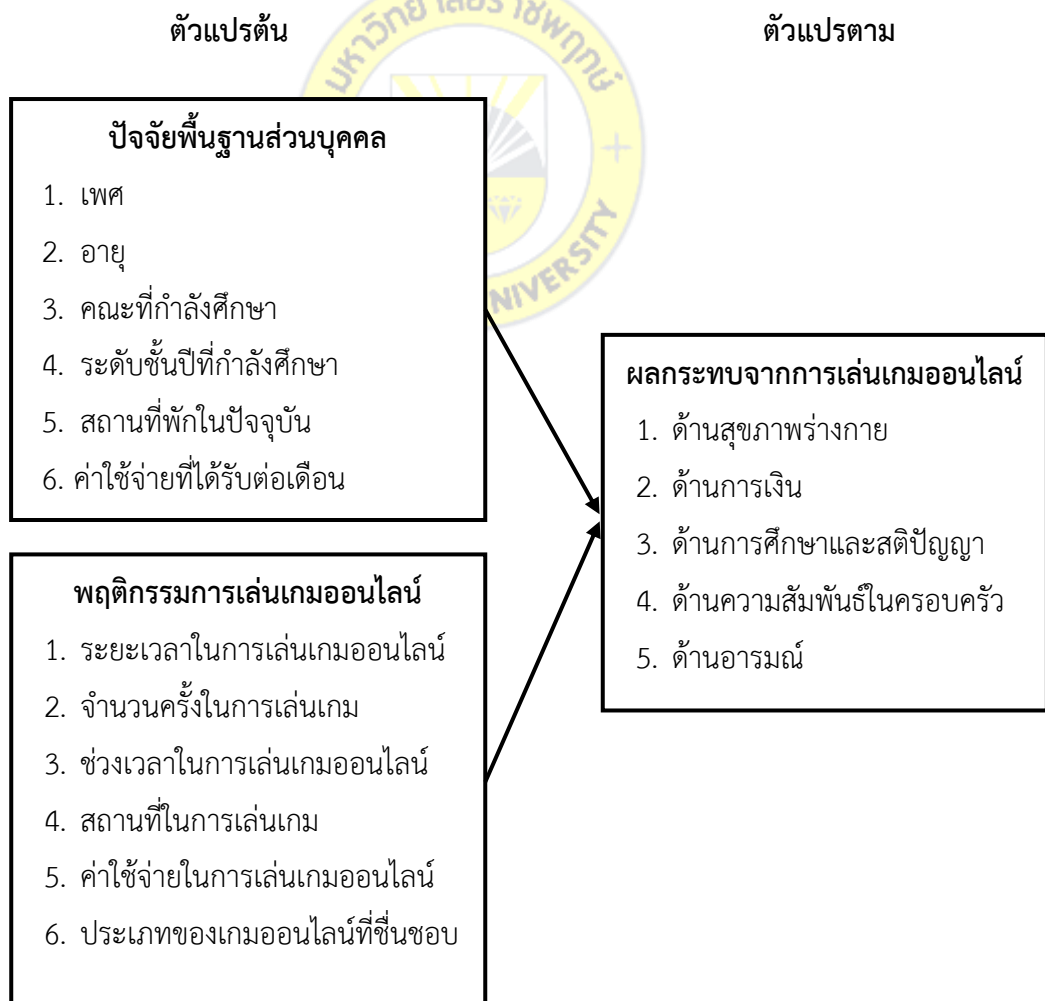
อภากร คันธรส (2556) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 18-20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 3,001-6,000 บาท พักอาศัยที่บ้านพักส่วนตัว มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่า 5 ปี ผลการศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า เหตุผลที่เล่นเกมนออนไลน์ เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นิยมเล่นเกมที่มีวิธีการเก็บค่าบริการแบบเล่นฟรี จ่ายเงินเมื่อต้องการเพิ่มแต้มหรือซื้อสิ่งของบางอย่างในเกม(Premium Item) เลือกเล่นเกมประเภทแอคชั่น (Action) นั่งเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน วันละ 1-3 ชั่วโมง โดยนิยมเล่นเกมกับเพื่อน ทุกช่วงเวลาที่ว่าง ใช้วิธีการเติมเงินหรือชำระค่าใช้จ่ายภายในเกมผ่านบัตรเครดิตเติมเงิน ราคาค่าบริการภายในเกมต่อเดือนที่จ่ายต่ำกว่า 100 บาท มีรูปแบบการเล่นแบบเล่นเกมเติม ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง นิยมเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกม บุคคลที่มี อิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์คือ เพื่อน รองลงมาคือ ตัวเอง ส่วนใหญ่รับทราบข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมนออนไลน์จากสื่ออินเทอร์เน็ต ผลการศึกษาปัจจัยส่วนประสมการตลาดของผู้ให้บริการเกมนออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่า ปัจจัยส่วนประสมการตลาดทุกด้านมีความสำคัญอยู่ในระดับมาก เรียงตามลำดับได้ดังนี้คือ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ รองลงมาคือ ปัจจัยด้านราคา ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด ตามลำดับ ผลการศึกษาปัจจัยส่วนประสมการตลาดของร้านเกมนออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่า ปัจจัยส่วนประสมการตลาดทุกด้านมีความสำคัญอยู่ในระดับมาก เรียงตามลำดับดังนี้คือ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ รองลงมาคือปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ปัจจัยด้านราคา และปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด ตามลำดับ

ชลลดา บุญโท (2556) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมนออนไลน์ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 19-20 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้นการศึกษาปีที่ 3 จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมักจะเล่นเกมนออนไลน์ในเวลา 16.01-20.00 น. สำหรับผลกระทบจากเกมนออนไลน์ พบว่า ด้านสุขภาพ

ร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา ด้านการเงิน เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ด้านการศึกษาและสติปัญญา เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกิดความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดได้ ผลการทดสอบสมมุติฐาน คือ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในด้านเวลาที่ใช้งาน ความถี่ของการใช้งาน และช่วงเวลาในการใช้งานมีความแตกต่างกัน เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน ยกเว้นด้านความถี่ของเวลาที่ไม่มีความแตกต่าง

2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถนำมากำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีซึ่งจะประกอบด้วยตัวแปรอิสระ (Independent Variables) และตัวแปรตาม (Dependent Variables) ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมออนไลน์

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีที่มีอายุ 17 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในพื้นที่ในจังหวัดนนทบุรีและกรุงเทพมหานคร มีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 6,854 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

กำหนดขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีการดำเนินการดังนี้

กำหนดขนาดตัวอย่างในภาพรวม ด้วยวิธีการกำหนดขนาดตัวอย่างของ ทอมสัน (Thompson, 1992: 34) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความคลาดเคลื่อน (e) เท่ากับ 0.05 สัมประสิทธิ์ความผันแปรของประชากร (CV) เท่ากับ .5 ได้ขนาดตัวอย่างเท่ากับ 364 คน

ซึ่งในการวิจัยนี้ผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามสำรองไว้ในกรณีผู้ตอบแบบสอบถามตอบแบบสอบถามไม่ครบถ้วน โดยเก็บสำรองไว้ 5% เป็นจำนวน 18 ชุด รวมเก็บแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 382 ชุด

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจการเก็บและรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บและรวบรวมข้อมูล แบบสอบถามในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นตามกระบวนการการสร้างเครื่องมือสำหรับงานวิจัยทางด้านสังคมศาสตร์ประเภทวัดทัศนคติหรือความเห็น กำหนดเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's Scales) จำนวน 25 ข้อ และแบบเลือกตอบจำนวน 15 ข้อ มีสาระครอบคลุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในทุก ๆ ด้าน

3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีการดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และทฤษฎี ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถาม และวิธีสร้างแบบทดสอบ

3. สร้างแบบสอบถามโดยอาศัยข้อมูลจากข้อ 1-2 จำนวน 1 ชุด ตามขั้นตอนดังนี้

ร่างแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบและพิจารณาแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พักในปัจจุบัน และค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วยระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ จำนวนครั้งในการเล่นเกมน ระยะเวลาการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน ช่วงเวลาที่ท่านใช้เล่นเกมนออนไลน์ สถานที่ในการเล่นเกมน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่นเกมนออนไลน์ และประเภทของเกมนออนไลน์ที่ชื่นชอบ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์ แบบประเมินค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ จำนวน 25 ข้อ ผู้วิจัยใช้มาตรวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale โดยใช้วิธีของลิเคิร์ต (Likert's Scale) ในแต่ละคำถามมีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

5	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
4	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นมาก
3	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นปานกลาง
2	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นน้อย
1	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาระดับคะแนนเฉลี่ยในการแปลความหมายของระดับความคิดเห็นดังนี้ (อำนาจ วังจิ้น, 2553)

4.20 – 5.00	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
3.40 – 4.19	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นมาก
2.60 – 3.39	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นปานกลาง
1.80 – 2.59	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.79	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ การปรับลดจำนวนข้อคำถามไม่ให้มากเกินไป การยุบรวมข้อคำถามที่มีความหมายใกล้เคียงกันให้เป็นข้อเดียวกัน และการแก้ไขคำผิด ตลอดจนการจัดหน้าแบบสอบถาม จนเป็นแบบสอบถามที่สมบูรณ์

4. การทดสอบหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยใช้ทดสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยการนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไขจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรวดี ศักดิ์ดุยธรรม รองคณบดีด้านวิชาการและบริการวิชาการ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วลัยนุช สกุลนุ้ย อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ วังจิ้น หัวหน้าหมวดวิชาคณิตศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่า IOC เท่ากับระหว่าง 0.67 - 1.00 ทุกข้อคำถามได้

5. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายการวิจัย จำนวน 30 ราย และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งชุดโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์ของแอลฟา (Coefficient Alpha) ของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมากกว่า 0.90 จึงสามารถใช้ในการเก็บและรวบรวมข้อมูลได้

6. ปรับปรุงแบบสอบถามหลังการทดสอบค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

7. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้ว ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนดไว้

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานครและจังหวัดนนทบุรี โดยผู้วิจัยทำการแจกแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่างและรวบรวมแบบสอบถามด้วยตนเอง และสร้างแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูลแบบออนไลน์ด้วย Google Form โดยผู้วิจัยได้ทำการแนบลิงค์ฝากไว้ที่ <https://www.facebook.com/tomorn.chan> และ <https://classroom.google.com>, Line เพื่อให้ได้แบบสอบถามจำนวน 382 ชุด เพื่อสำรวจ 5 เปอร์เซ็นต์ จำนวน 18 ชุด จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้จริงจำนวน 364 ชุด

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลมาประมวลผลและทำการวิเคราะห์ผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลผู้วิจัยวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อใช้ในการบรรยายลักษณะข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งทำการวิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage)
2. ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ทำการวิเคราะห์โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ทำการวิเคราะห์โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
4. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square Test)
5. การศึกษาความสัมพันธ์ผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์) โดยใช้สถิติวิเคราะห์คือ Correlation
6. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้สถิติวิเคราะห์คือ Multiple Regression

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างครั้งนี้จำนวน 364 ราย นำเสนองานวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ สามารถแบ่งเป็นดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 3 ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์

ตอนที่ 5 ความสัมพันธ์ผลกระทบการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 6 ปัจจัยความสัมพันธ์ความสัมพันธ์ระหว่างผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาในระดับปริญญาตรีในการจากเกมออนไลน์ ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	238	65.38
หญิง	126	34.62
รวม	364	100.00

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
อายุ		
17 – 18 ปี	19	5.22
19 – 20 ปี	206	56.59
21 - 22 ปี	60	16.48
23 – 24 ปี	45	12.36
ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป	34	9.34
คณะที่กำลังศึกษาอยู่		
ศิลปศาสตร์	37	10.16
ครุศาสตร์	16	4.40
เทคโนโลยีการเกษตร	5	1.37
วิศวกรรมศาสตร์	11	3.02
บริหารธุรกิจ	156	42.86
เทคโนโลยีสารสนเทศ	44	12.09
เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน	1	0.27
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	46	12.64
สถาปัตยกรรมศาสตร์	1	0.27
บัญชี	14	3.85
นิเทศศาสตร์	25	6.87
มนุษยศาสตร์	2	0.55
สังคมศาสตร์	2	0.55
นิติศาสตร์	4	1.10
ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่		
ชั้นปีที่ 1	204	56.04
ชั้นปีที่ 2	51	14.01
ชั้นปีที่ 3	34	9.34
ชั้นปีที่ 4	68	18.68
ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	7	1.92
รวม	364	100.00

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
สถานที่พักในปัจจุบัน		
หอพักในมหาวิทยาลัย	11	3.02
หอพักนอกมหาวิทยาลัย	70	19.23
อยู่บ้าน (บิดา - มารดา)	231	63.46
อยู่บ้านญาติ	49	13.46
อื่น ๆ	3	0.82
ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน		
ต่ำกว่า 4,000 บาท	75	20.60
4,001-5,000 บาท	94	25.82
5,001-6,000 บาท	98	26.92
6,001-7,000 บาท	36	9.89
มากกว่า 7,000 บาท	61	16.76
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 364 ราย เป็นเพศชาย จำนวน 238 ราย คิดเป็นร้อยละ 65.38 เพศหญิง จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 34.62 มีอายุระหว่าง 19-20 ปี มากที่สุด จำนวน 206 ราย คิดเป็นร้อยละ 56.59 กลุ่มตัวอย่างมีศึกษาอยู่ในคณะบริหารธุรกิจ มากที่สุด จำนวน 156 ราย คิดเป็นร้อยละ 42.86 รองลงมาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 46 ราย คิดเป็นร้อยละ 12.64 ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 มากที่สุด จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 56.04 ชั้นปีที่ 4 จำนวน 68 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.68 กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่กับบ้านของบิดา-มารดา จำนวน 231 ราย คิดเป็นร้อยละ 63.46 รองลงมาพักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย จำนวน 70 ราย คิดเป็นร้อยละ 19.23 ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนระหว่าง 5,001-6,000 บาท จำนวน 98 ราย คิดเป็นร้อยละ 26.92 รองลงมามีค่าใช้จ่ายระหว่าง 4,001-5,000 บาท จำนวน 94 ราย คิดเป็นร้อยละ 25.82

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ระยะเวลาเล่นในการเกมออนไลน์

ระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ปี	40	10.99
1 - 2 ปี	30	8.24
2 - 3 ปี	42	11.54
3 - 4 ปี	185	50.82
มากกว่า 4 ปีขึ้นไป	67	18.41
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ระยะเวลาเล่นในการเกมออนไลน์ระหว่าง 3 - 4 ปี พบมากที่สุด จำนวน 185 ราย คิดเป็นร้อยละ 50.82 รองลงมา เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 4 ปีขึ้นไป จำนวน 67 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.41 ระยะเวลาเล่นในการเกมออนไลน์ระหว่าง 2 - 3 ปี จำนวน 42 ราย คิดเป็นร้อยละ 11.54 ส่วนเล่นเกมออนไลน์ระหว่าง 1 - 2 ปี พบน้อยที่สุดจำนวน 30 ราย คิดเป็นร้อยละ 8.24

ตารางที่ 4.3 จำนวนเล่นในการเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์

เล่นเกมเฉลี่ยต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
1 - 3 ครั้ง	97	26.65
4 - 6 ครั้ง	68	18.68
7 - 9 ครั้ง	53	14.56
10 - 12 ครั้ง	107	29.40
มากกว่า 12 ครั้ง	39	10.71
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า จำนวนเล่นในการเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ระหว่าง 10 - 12 ครั้ง พบมากที่สุด จำนวน 107 ราย คิดเป็นร้อยละ 29.40 รองลงมาจำนวนเล่นในการเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ระหว่าง 1 - 3 ครั้ง จำนวน 97 ราย คิดเป็นร้อยละ 26.65 จำนวนเล่นในการเกมออนไลน์

เฉลี่ยต่อสัปดาห์ระหว่าง 4 - 6 ครั้ง จำนวน 68 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.68 ส่วนเล่นในการเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์มากกว่า 12 ครั้ง พบน้อยที่สุดจำนวน 39 ราย คิดเป็นร้อยละ 10.71

ตารางที่ 4.4 จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง

ชั่วโมงการเล่นเกมต่อครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	95	26.10
2 - 3 ชั่วโมง	144	39.56
4 - 5 ชั่วโมง	71	19.51
6 - 7 ชั่วโมง	40	10.99
8 ชั่วโมงขึ้นไป	14	3.85
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่า จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้งระหว่าง 2 - 3 ชั่วโมง พบมากที่สุด จำนวน 144 ราย คิดเป็นร้อยละ 39.56 รองลงมาจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้งน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง จำนวน 95 ราย คิดเป็นร้อยละ 26.10 จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้งระหว่าง 4 - 5 ชั่วโมงจำนวน 71 ราย คิดเป็นร้อยละ 19.51 ส่วนจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง 8 ชั่วโมงขึ้นไป พบน้อยที่สุดจำนวน 14 ราย คิดเป็นร้อยละ 3.85

ตารางที่ 4.5 ช่วงเวลาที่ท่านใช้เล่นเกมออนไลน์

ช่วงเวลาเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
00.01 น. – 04.00 น.	25	6.87
04.01 น. – 08.00 น.	7	1.92
08.01 น. – 12.00 น.	23	6.32
12.01 น. – 16.00 น.	84	23.08
16.01 น. – 20.00 น.	101	27.75
20.01 น. – 24.00 น.	124	34.07
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ช่วงเวลาที่ท่านใช้เล่นเกมออนไลน์ระหว่างเวลา 20.01 น. – 24.00 น. พบมากที่สุด จำนวน 124 ราย คิดเป็นร้อยละ 34.07 รองลงมาช่วงเวลา 16.01 น. – 20.00 น. จำนวน 101 ราย คิดเป็นร้อยละ 27.75 ระหว่างเวลา 12.01 น. – 16.00 น. จำนวน 84 ราย คิดเป็น

ร้อยละ 23.08 ส่วนช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ระหว่างเวลา 04.01 น. – 08.00 น.พบน้อยที่สุด จำนวน 7 ราย คิดเป็นร้อยละ 1.92

ตารางที่ 4.6 สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์

สถานที่เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน, หอพัก	314	86.26
ในสถานศึกษา	18	4.95
ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม	31	8.52
สถานที่อื่น ๆ	1	0.27
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.6 พบว่า สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์คือที่บ้าน, หอพักพบมากที่สุด จำนวน 314 ราย คิดเป็นร้อยละ 86.26 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม จำนวน 31 ราย คิดเป็นร้อยละ 8.52 เล่นเกมในสถานศึกษา จำนวน 18 ราย คิดเป็นร้อยละ 4.95 ส่วนเล่นเกมในสถานที่อื่น ๆ (ที่วัด) พบน้อยที่สุดจำนวน 1 ราย คิดเป็นร้อยละ 0.27

ตารางที่ 4.7 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์

ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 50 บาท	192	52.75
51 – 100 บาท	47	12.91
101 – 200 บาท	29	7.97
201 – 300 บาท	41	11.26
301 – 400 บาท	25	6.87
401 – 500 บาท	23	6.32
501 บาทขึ้นไป	7	1.92
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 50 บาท พบมากที่สุด จำนวน 192 ราย คิดเป็นร้อยละ 52.75 รองลงมาค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ระหว่าง 51-100 บาทจำนวน 47 ราย คิดเป็นร้อยละ 12.91 ค่าใช้จ่ายระหว่าง 201-300 บาท จำนวน 41 ราย คิดเป็นร้อยละ 11.26 ค่าใช้จ่ายระหว่าง 101-200 บาทจำนวน 29 ราย คิดเป็นร้อยละ 7.97 ส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ มากกว่า 501 บาทขึ้นไปพบน้อยที่สุดจำนวน 7 ราย คิดเป็นร้อยละ 1.92

ตารางที่ 4.8 บุคคลที่มักจะเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน

เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
คนเดียว	155	42.58
เพื่อน	167	45.88
พี่/น้อง	37	10.16
ผู้ปกครอง	5	1.37
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.8 พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นเกมร่วมกับเพื่อนพบมากที่สุด จำนวน 167 ราย คิดเป็นร้อยละ 45.88 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์เพียงคนเดียว จำนวน 155 ราย คิดเป็นร้อยละ 42.58 เล่นเกมออนไลน์ร่วมกับพี่/น้อง จำนวน 37 ราย คิดเป็นร้อยละ 10.16 ส่วนเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้ปกครอง พบน้อยที่สุดจำนวน 5 ราย คิดเป็นร้อยละ 1.37

ตารางที่ 4.9 ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น

ประเภทเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เกมแอคชั่น/เกมต่อสู้	114	31.32
เกมผจญภัย/เกมวางแผน	92	25.27
เกมเดิน	53	14.56
เกมการแข่งขัน /เกมกีฬา	58	15.93
เกมเลียนแบบหรือการจำลอง	26	7.14
เกมปริศนา	17	4.67
เกมการศึกษา	4	1.10
รวม	364	100.0

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นเป็นเกมแอคชั่น/เกมต่อสู้ พบมากที่สุด จำนวน 114 ราย คิดเป็นร้อยละ 31.32 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท เกมผจญภัย/เกมวางแผน จำนวน 92 ราย คิดเป็นร้อยละ 25.27 ประเภทเกมการแข่งขัน/เกมกีฬา จำนวน 58 ราย คิดเป็นร้อยละ 15.93 ประเภทเกมเดิน จำนวน 53 ราย คิดเป็นร้อยละ 14.56 ส่วนประเภทเกมออนไลน์เกมเพื่อการศึกษา พบน้อยที่สุดจำนวน 4 ราย คิดเป็นร้อยละ 1.10

ตารางที่ 4.10 วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ/ทดแทนความรู้สึกเหงา	77	21.15
เพื่อหาเพื่อน/พบปะกับเพื่อนใหม่ๆ	33	9.07
เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ/ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น	32	8.79
เพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด	198	54.40
เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม เช่น การขายไอเทมขายเงินในเกม	24	6.59
รวม	364	100.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่า วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด พบมากที่สุด จำนวน 198 ราย คิดเป็นร้อยละ 54.40 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ/ทดแทนความรู้สึกเหงา จำนวน 77 ราย คิดเป็นร้อยละ 21.15 เพื่อหาเพื่อน/พบปะกับเพื่อนใหม่ๆและเพื่ออยากเป็นผู้ชนะ/ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น มีจำนวนใกล้เคียงกัน 33 รายและ 32 ราย คิดเป็นร้อยละ 9.07 และร้อยละ 8.79 ตามลำดับ ส่วนวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม เช่น การขายไอเทมขายเงินในเกม พบน้อยที่สุดจำนวน 24 ราย คิดเป็นร้อยละ 6.59

ตอนที่ 3 ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวม

ผลกระทบจากเกมออนไลน์	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	3.41	.41	มาก
2. ด้านการเงิน	3.29	.44	ปานกลาง
3. ด้านการศึกษาและสติปัญญา	3.28	.67	ปานกลาง
4. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	4.02	.41	มาก
5. ด้านอารมณ์	3.16	.61	ปานกลาง
รวม	3.43	.32	มาก

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจำแนกรายด้านพบว่า ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.02 อยู่ในระดับมาก รองลงมาด้านสุขภาพร่างกาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 อยู่ในระดับมาก ด้านการเงิน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.29 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการศึกษาและสติปัญญา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.28 อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 3.16 อยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน

ตารางที่ 4.12 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านสุขภาพร่างกาย

ผลกระทบด้านสุขภาพร่างกาย	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. เมื่อเล่นเกมออนไลน์นาน ๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา แสบตา สายตาสั้น	3.47	.87	มาก
2. ท่านรู้สึกปวดหลัง ปวดนิ้ว นิ้วแข็ง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ๆ	3.45	.68	มาก
3. ท่านรู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง อ่อนเพลีย เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น	3.38	.75	ปานกลาง
4. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	3.33	.66	ปานกลาง
5. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง	3.42	.69	มาก
รวม	3.41	.41	มาก

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านสุขภาพร่างกาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจำแนกรายข้อพบว่า เมื่อเล่นเกมออนไลน์นาน ๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา แสบตา สายตาสั้น มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 3.47 อยู่ในระดับมาก รองลงมา รู้สึกปวดหลัง ปวดนิ้ว นิ้วแข็ง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 อยู่ในระดับมาก การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 อยู่ในระดับมาก ส่วนการเล่นเกม

ออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 3.33 อยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 4.13 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านการเงิน

ผลกระทบด้านการเงิน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	3.38	.74	ปานกลาง
2. ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์	3.25	.70	ปานกลาง
3. ท่านต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์	3.35	.85	ปานกลาง
4. ต้องการช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกม	3.29	.73	ปานกลาง
5. ท่านมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมภายในเกม	3.16	.78	ปานกลาง
รวม	3.29	.44	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านการเงิน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.29 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกรายข้อพบว่า เสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 3.38 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับปานกลาง ต้องการช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.29 อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมภายในเกม มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 3.16 อยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน

ตารางที่ 4.14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านการศึกษาและสติปัญญา

ผลกระทบด้านการศึกษาและสติปัญญา	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มักจะมีผลการเรียนต่ำ	3.19	.88	ปานกลาง
2. ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักขาดความรับผิดชอบในภาระที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้าน หรือรายงาน	3.14	.84	ปานกลาง
3. ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มักจะมีสมาธิด้านการเรียนลดลง	3.20	.86	ปานกลาง
4. เกมออนไลน์ทำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น	3.41	1.01	มาก
5. เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น	3.48	.99	มาก
รวม	3.28	.67	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.14 พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านการศึกษาและสติปัญญา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.28 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกรายข้อพบว่า เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 3.48 อยู่ในระดับมาก รองลงมาเกมออนไลน์ทำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 อยู่ในระดับปานกลาง ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มักจะมีสมาธิด้านการเรียน ลดลง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักขาดความรับผิดชอบในภาระที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้าน หรือรายงาน มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 3.14 อยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 4.15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง	4.02	.89	มาก
2. ท่านทะเลาะกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์	3.78	.79	มาก
3. ท่านทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนลดน้อยลง	4.13	.95	มาก
4. เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง	4.07	1.01	มาก
5. ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์	4.09	.77	มาก
รวม	4.02	.41	มาก

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจำแนกรายข้อพบว่า ทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนลดน้อยลง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.13 อยู่ในระดับมาก รองลงมา รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 อยู่ในระดับมาก เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 อยู่ในระดับมาก ส่วนทะเลาะกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 3.78 อยู่ในระดับมากเช่นกัน

ตารางที่ 4.16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรี ด้านอารมณ์

ผลกระทบด้านอารมณ์	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ท่านมีความรู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์	3.13	.95	ปานกลาง
2. ท่านมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของหรือผู้อื่น	2.91	1.02	ปานกลาง
3. ท่านมีความรู้สึกทะเลาะทะยาน หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ	3.15	.96	ปานกลาง
4. ท่านมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	3.27	.95	ปานกลาง
5. ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	3.34	.93	ปานกลาง
รวม	3.16	.61	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.16 พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.16 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกรายข้อพบว่า ทำมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 3.34 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.27 อยู่ในระดับปานกลาง มีความรู้สึกทะเลาะทะยาน หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.15 อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของหรือผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 2.91 อยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

การศึกษาความสัมพันธ์ในส่วนนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง เพศ อายุ คณะการเรียน ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พัก และค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี โดยใช้สถิติทดสอบไค-สแควร์ ได้ผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 4.17 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

เพศ	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ (จำนวน : ร้อยละ)				สถิติ ทดสอบ χ^2	P-value
	น้อยกว่า 200 บาท	201-500 บาท	มากกว่า 500 บาท	รวม		
ชาย	177 (74.4)	58 (24.4)	3 (1.3)	238 (100.0)	1.623	.444
หญิง	91 (72.2)	31 (24.6)	4 (3.2)	126 (100.0)		
รวม	268 (73.6)	89 (24.5)	7 (1.9)	364 (100.0)		

จากตารางที่ 4.17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชาย ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 74.4 ค่าใช้จ่ายระหว่าง 201-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 24.4 มากกว่า 500 บาทต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 1.3 ส่วนกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 72.2 ค่าใช้จ่ายระหว่าง 201-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 24.6 มากกว่า 500 บาทต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 3.2 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างเพศของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ โดยใช้สถิติทดสอบไค-สแควร์ ได้ค่าเท่ากับ 1.623 ค่า P-Value เท่ากับ .444 ซึ่งมีค่ามากกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า เพศไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.18 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

อายุ	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ (จำนวน : ร้อยละ)				สถิติ ทดสอบ χ^2	P-value
	น้อยกว่า 200 บาท	201-500 บาท	มากกว่า 500 บาท	รวม		
17 - 18 ปี	13 (68.4)	4 (21.1)	2 (10.5)	19 (100.0)	15.519	.049*
19 - 20 ปี	154 (74.8)	49 (23.8)	3 (1.5)	206 (100.0)		
21 - 22 ปี	49 (81.7)	10 (16.7)	1 (1.7)	60 (100.0)		
23 - 24 ปี	32 (71.1)	12 (26.7)	1 (2.2)	45 (100.0)		
มากกว่า 24 ปี	20 (58.8)	14 (41.2)	0 (0.0)	34 (100.0)		
รวม	268 (73.6)	89 (24.5)	7 (1.9)	364 (100.0)		

จากตารางที่ 4.18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17 - 18 ปี ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 68.4 อายุระหว่าง 19 - 20 ปี ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 74.8 อายุระหว่าง 21 - 22 ปี ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 81.7 อายุระหว่าง 23 - 24 ปี ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 71.1 และอายุมากกว่า 24 ปี ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 58.8 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างอายุของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ โดยใช้สถิติทดสอบไค-สแควร์ ได้ค่าเท่ากับ 15.519 ค่า P-Value เท่ากับ .049 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่าอายุมีความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.19 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างคณะที่ศึกษากับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์

คณะที่กำลังศึกษาอยู่	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์				สถิติทดสอบ χ^2	P-value		
	น้อยกว่า 200 บาท	201-500 บาท	มากกว่า 500 บาท	รวม				
ศิลปศาสตร์	26 (70.3)	11 (29.7)	0 (0.0)	37 (100.0)	17.543	.892		
ครุศาสตร์	10 (62.5)	6 (37.5)	0 (0.0)	16 (100.0)				
เทคโนโลยีการเกษตร	3 (60.0)	2 (40.0)	0 (0.0)	5 (100.0)				
วิศวกรรมศาสตร์	8 (72.7)	2 (18.2)	1 (9.1)	11 (100.0)				
บริหารธุรกิจ	122 (78.2)	31 (19.9)	3 (1.9)	156 (100.0)				
เทคโนโลยีสารสนเทศ	29 (65.9)	14 (31.8)	1 (2.3)	44 (100.0)				
เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน	0 (0.0)	1 (100.0)	0 (0.0)	1 (100.0)				
วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี	35 (76.1)	10 (21.7)	1 (2.2)	46 (100.0)				
สถาปัตยกรรมศาสตร์	1 (100.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (100.0)				
บัญชี	10 (71.4)	4 (28.6)	0 (0.0)	14 (100.0)				
นิเทศศาสตร์	19 (76.0)	5 (20.0)	1 (4.0)	25 (100.0)				
มนุษยศาสตร์	1 (50.0)	1 (50.0)	0 (0.0)	2 (100.0)				
สังคมศาสตร์	2 (100.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (100.0)				
นิติศาสตร์	2 (50.0)	2 (50.0)	0 (0.0)	4 (100.0)				
รวม	268 (73.6)	89 (24.5)	7 (1.9)	364 (100.0)				

จากตารางที่ 4.19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาทุกคณะส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท ยกเว้นคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มนุษยศาสตร์ และนิติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 70.3 ครุศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 62.5 เทคโนโลยีการเกษตร คิดเป็นร้อยละ 60.0 วิศวกรรมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 72.7 บริหารธุรกิจ คิดเป็นร้อยละ 78.2 เทคโนโลยีสารสนเทศ คิดเป็นร้อยละ 65.9 วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 76.1 สถาปัตยกรรมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 100.0 บัญชี คิดเป็นร้อยละ 71.4 นิเทศศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 76.0 สังคมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 100.0 ส่วนคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน ค่าใช้จ่ายระหว่าง 201-500 บาทคิดเป็นร้อยละ 100.0 มนุษยศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 50.0 และ นิติศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 50.0 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างคณะที่ศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ โดยใช้สถิติทดสอบไค-สแควร์ ได้ค่าเท่ากับ 17.543 ค่า P-Value เท่ากับ .892 ซึ่งมีความมากกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า คณะที่ศึกษาไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.20 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีการศึกษากับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

ชั้นปีการศึกษา	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ (จำนวน : ร้อยละ)				สถิติ ทดสอบ χ^2	P-value
	น้อยกว่า 200 บาท	201-500 บาท	มากกว่า 500 บาท	รวม		
ชั้นปีที่ 1	153 (75.0)	47 (23.0)	4 (2.0)	204 (100.0)	3.691	.884
ชั้นปีที่ 2	39 (76.5)	11 (21.6)	1 (2.0)	51 (100.0)		
ชั้นปีที่ 3	22 (64.7)	12 (35.3)	0 (0.0)	34 (100.0)		
ชั้นปีที่ 4	49 (72.1)	17 (25.0)	2 (2.9)	68 (100.0)		
ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	5 (71.4)	2 (28.6)	0 (0.0)	7 (100.0)		
รวม	268 (73.6)	89 (24.5)	7 (1.9)	364 (100.0)		

จากตารางที่ 4.20 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ชั้นปีการศึกษา ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 ชั้นปีที่ 4 และชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 75.0 ร้อยละ 76.5 ร้อยละ 64.7 ร้อยละ 72.1 และร้อยละ 71.4 ตามลำดับ เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างชั้นปีการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ โดยใช้สถิติทดสอบไค-สแควร์ ได้ค่าเท่ากับ 3.691 ค่า P-Value เท่ากับ .884 ซึ่งมีค่ามากกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า ชั้นปีการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.21 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่พักปัจจุบันกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

สถานที่พัก ปัจจุบัน	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ (จำนวน : ร้อยละ)				สถิติ ทดสอบ χ^2	P-value
	น้อยกว่า 200 บาท	201-500 บาท	มากกว่า 500 บาท	รวม		
หอพักใน มหาวิทยาลัย	7 (63.6)	4 (36.4)	0 (0.0)	11 (100.0)	11.067	.198
หอพักนอก มหาวิทยาลัย	60 (85.7)	8 (11.4)	2 (2.9)	70 (100.0)		
อยู่บ้าน (บิดา -มารดา)	163 (70.6)	63 (27.3)	5 (2.2)	231 (100.0)		
อยู่บ้านญาติ	35 (71.4)	14 (28.6)	0 (0.0)	49 (100.0)		
อื่น ๆ	3 (100.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (100.0)		
รวม	268 (73.6)	89 (24.5)	7 (1.9)	364 (100.0)		

จากตารางที่ 4.21 พบว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ตามสถานที่พักปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่าง หอพักในมหาวิทยาลัย หอพักนอกมหาวิทยาลัย อยู่บ้าน (บิดา -มารดา) อยู่บ้านญาติ และมีที่อยู่พักอื่น ๆ ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาทต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 63.6 ร้อยละ 85.7 ร้อยละ 70.6 ร้อยละ 71.4 และร้อยละ 100.0

ตามลำดับ เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างสถานที่พักปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ โดยใช้สถิติทดสอบไค-สแควร์ ได้ค่าเท่ากับ 11.067 ค่า P-Value เท่ากับ .198 ซึ่งมีค่ามากกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า สถานที่พักปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่างไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.22 แสดงผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ต่อเดือน	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ (จำนวน : ร้อยละ)				สถิติ ทดสอบ χ^2	P-value
	น้อยกว่า 200 บาท	201-500 บาท	มากกว่า 500 บาท	รวม		
ต่ำกว่า 4,000 บาท	60 (80.0)	13 (17.3)	2 (2.7)	75 (100.0)	11.481	.176
4,001-5,000 บาท	68 (72.3)	23 (24.5)	3 (3.2)	94 (100.0)		
5,001-6,000 บาท	70 (71.4)	27 (27.6)	1 (1.0)	98 (100.0)		
6,001-7,000 บาท	21 (58.3)	15 (41.7)	0 (0.0)	36 (100.0)		
> 7,000 บาท	49 (80.3)	11 (18.0)	1 (1.6)	61 (100.0)		
รวม	268 (73.6)	89 (24.5)	7 (1.9)	364 (100.0)		

จากตารางที่ 4.22 พบว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 200 บาทต่อสัปดาห์ โดยพบว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนต่ำกว่า 4,000 บาท ระหว่าง 4,001-5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 72.3 ระหว่าง 5,001-6,000 บาท ร้อยละ 71.4 ระหว่าง 6,001-7,000 บาท ร้อยละ 58.3 และค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนมากกว่า 7,000 บาท ร้อยละ 80.3 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างสถานที่พักปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ โดยใช้สถิติทดสอบไค-สแควร์ ได้ค่าเท่ากับ 11.481 ค่า P-

Value เท่ากับ .176 ซึ่งมีค่ามากกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่างไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตอนที่ 5 ความสัมพันธ์ผลกระทบการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ในส่วนนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ผลกระทบการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้ง 5 ด้านประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยศึกษาความสัมพันธ์ด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ได้ผลการวิเคราะห์ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.23 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผลกระทบการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาในระดับปริญญาตรีกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์

ผลกระทบ การเล่นเกมนอนไลน์	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (R : P-value)				
	ด้าน สุขภาพ ร่างกาย	ด้าน การเงิน	ด้าน การศึกษา และ สติปัญญา	ด้าน ความสัมพันธ์ ในครอบครัว	ด้าน อารมณ์
ด้านการเงิน	(0.135)				
	(0.010)				
ด้านการศึกษาและ สติปัญญา	(0.342)	(0.358)			
	(0.000)	(0.000)			
ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัว	(0.219)	(0.184)	(0.029)		
	(0.000)	(0.000)	(0.583)		
ด้านอารมณ์	(0.194)	(0.317)	(0.439)	(0.061)	
	(0.000)	(0.000)	(0.000)	(0.245)	
ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมนอนไลน์	(0.044)	(0.086)	(0.156)	(-0.070)	(0.167)
	(0.398)	(0.101)	(0.003)	(0.186)	(0.001)

จากตารางที่ 4.23 พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านสุขภาพร่างกาย มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 4.4 2) ปัจจัยด้านการเงิน มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 51.3 3) ปัจจัยการเข้าถึงเว็บไซต์ มีความสัมพันธ์กัน

ร้อยละ 8.6 4) ปัจจัยด้านการศึกษาและสติปัญญา มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 15.6 5) ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 7.0 และ 6) ปัจจัยด้านอารมณ์ มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 16.7

ตอนที่ 6 ปัจจัยความสัมพันธ์ความสัมพันธ์ระหว่างผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การศึกษาในส่วนนี้เป็นการศึกษาปัจจัยความสัมพันธ์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตัวแปรอิสระ คือ ได้แก่ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนตัวแปรตามคือ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้ง 5 ด้านประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ศึกษาอิทธิพลใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ โดยวิธี Enter ได้ผลการวิเคราะห์ดังตาราง

ตารางที่ 4.24 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อศึกษาปัจจัยความสัมพันธ์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์

	สัมประสิทธิ์ของสมการถดถอย			สถิติ	
	Unstandardized		Standardized	ทดสอบ F	P - value
	B	Std. Error	Beta		
ค่าคงที่	1.038	.330		3.144	.002
ด้านสุขภาพร่างกาย	.005	.068	.004	.066	.947
ด้านการเงิน	.033	.064	.029	.513	.608
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	.069	.046	.094	1.502	.134
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	-.103	.065	-.086	-1.590	.013
ด้านอารมณ์	.098	.047	.121	2.069	.039

F-test = 3.267 P-value = .0070

R = .209 R² = .440

ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการประมาณค่า = .8442

จากตารางที่ 4.24 พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัวแปรได้แก่ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ตัวแปรทั้ง 2 ตัวแปร สามารถอธิบายความผันแปรของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มีค่า F-test = 3.267 มีค่า P-value

= .007 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 ตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัวแปร มีความสัมพันธ์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 20.9 และตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัวแปร สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงตัวแปรผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ร้อยละ 44.0 สามารถเขียนเป็นรูปแบบได้ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์} &= 1.038 + 0.103 \times (\text{ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว}) \\ &+ 0.098 \times (\text{ด้านอารมณ์}) \end{aligned}$$



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีกับผลกระทบของเกมออนไลน์ ประชากร คือนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีที่มีอายุ 17 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในพื้นที่ในจังหวัดนนทบุรี และกรุงเทพมหานคร ขึ้นไปสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ จำนวน 364 คน ด้วยวิธีกำหนดขนาดตัวอย่างด้วยวิธีของทอมสัน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความคลาดเคลื่อน (e) เท่ากับ 0.05 สัมประสิทธิ์ความผันแปรของประชากร (CV) เท่ากับ .5 มีค่าเท่ากับ 0.90 เครื่องมือที่ใช้ในเก็บและรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่า 0.67-1.00 ทุกข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.90 ใช้สูตรสถิติที่ใช้ประกอบด้วย จำนวน ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติวิเคราะห์ทดสอบ t-test การวิเคราะห์ที่ใช้สถิติทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square Test) สถิติทดสอบเอฟ และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

5.1 สรุปผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 364 รายส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุระหว่าง 19-20 ปี กลุ่มตัวอย่างมีศึกษาอยู่ในคณะบริหารธุรกิจมากที่สุด รองลงมาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 รองลงมากำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่กับบ้านของบิดา-มารดา รองลงมาพักอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนระหว่าง 5,001-6,000 บาท ระยะเวลาเล่นในการเกมออนไลน์ส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 3 - 4 ปี จำนวนเล่นในการเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ระหว่าง 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้งระหว่าง 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ระหว่างเวลา 20.01 น. - 24.00 น.มากที่สุด สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง คือที่บ้าน หอพัก รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์น้อยกว่า 50 บาท รองลงมาค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ระหว่าง 51-100 บาท การเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นเกมร่วมกับเพื่อน ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นเป็น

เกมแอคชั่น/เกมต่อสู้ รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท เกมผจญภัย/เกมวางแผน และประเภทเกม การแข่งขัน/เกมกีฬา กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเพื่อความ บันเทิง/ความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นเกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สิ่ง ใหม่ๆ/ทดแทนความรู้สึกเหงา และเพื่อหาเพื่อน/พบปะกับเพื่อนใหม่ๆและเพื่ออยากเป็นผู้ชนะ/ ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น

5.1.1 ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการศึกษาพบว่าผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจำแนกรายด้านพบว่า ด้าน ความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาด้านสุขภาพ ร่างกาย ด้านการเงิน อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการศึกษาและสติปัญญา อยู่ในระดับปานกลาง ส่วน ด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า ด้าน สุขภาพร่างกาย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นผลมาจากเมื่อเล่นเกมออนไลน์นาน ๆ จะรู้สึกมี ปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา แสบตา สายตาสั้น จะมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ด้านการเงิน มี ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งเป็นผลมาจาก ต้องเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ และต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการศึกษาและสติปัญญา มีค่าเฉลี่ยอยู่ ในระดับปานกลาง ซึ่งเป็นผลมาจากการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น มี ค่าเฉลี่ยสูงที่สุดอยู่ในระดับมาก ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก ซึ่งผลมาจากการทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนลดน้อยลง มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ด้าน อารมณ์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งการเล่นเกมนอนไลน์ทำให้มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึง เครียดและความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์

5.1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ ต่อสัปดาห์

ผลจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง เพศ อายุ คณะการเรียน ระดับชั้นปีที่กำลัง ศึกษา สถานที่พัก และค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ของ นักศึกษาในระดับปริญญาตรี พบว่า

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ พบว่า อายุของกลุ่มตัวอย่างมี ความสัมพันธ์ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ส่วนเพศ คณะการเรียน ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พัก และค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์ ทางสถิติกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ที่ระดับนัยสำคัญ .05

5.1.3 ปัจจัยความสัมพันธ์ผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยความสัมพันธ์ผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้ง 5 ด้านประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ และเมื่อศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 5 ด้านพบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านสุขภาพร่างกาย มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 4.4 2) ปัจจัยด้านการเงิน มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 51.3 3) ปัจจัยการเข้าถึงเว็บไซต์ มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 8.6 4) ปัจจัยด้านการศึกษาและสติปัญญา มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 15.6 5) ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 7.0 และ 6) ปัจจัยด้านอารมณ์ มีความสัมพันธ์กันร้อยละ 16.7

5.1.4 ปัจจัยความสัมพันธ์ระหว่างผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยความสัมพันธ์ผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้ง 5 ด้านประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ และเมื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรทั้ง 5 ด้านพบว่า มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ตัวแปรทั้ง 2 ตัวแปรคือ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ สามารถอธิบายความผันแปรของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มีค่า F-test = 3.267 มีค่า P-value = .007 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 ตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัวแปร มีความสัมพันธ์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 20.9 และตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัวแปร สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงตัวแปรผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ร้อยละ 44.0

5.2 อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประเด็นที่จะนำมาอภิปรายดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจำแนกรายด้านพบว่า ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ส่วนด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด เมื่อพิจารณาด้านสุขภาพร่างกาย พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง อยู่ในระดับมาก และการเล่นเกม

ออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ สุภาวดี เจริญวานิช (2557) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการติดเกม ผลกระทบและการป้องกัน ผลการศึกษา พบว่า เกมถือเป็นผู้ถือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่อยู่กับเด็กและวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่หาง่ายให้ความสนุกสนาน และดูเหมือนจะเป็นสื่อที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเลี้ยงเด็ก เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไปกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปในโลกยุคปัจจุบัน นอกจากนั้นเกมยังทำให้พ่อแม่มีเวลาส่วนตัวมากขึ้น เนื่องจากไม่ต้องมาคอยอยู่กับลูกตลอดเวลา และมองไม่เห็นอันตรายที่แฝงมากับเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งจากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกมนั้นเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วย ส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนานยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อเด็กเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ผลกระทบทางการเงิน พบว่า ต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกม และมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมภายในเกม ซึ่งมีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อากาศ คันธรส (2556) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 18-20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 3,001-6,000 บาท พักอาศัยที่บ้านพักส่วนตัว มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่า 5 ปี ผลการศึกษาดูพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมนอนไลน์ พบว่า เหตุผลที่เล่นเกมนอนไลน์ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน นิยมเล่นเกมที่มีวิธีการเก็บค่าบริการแบบเล่นฟรี จ่ายเงินเมื่อต้องการเพิ่มแต้มหรือซื้อสิ่งของบางอย่างในเกม (Premium Item) ผลกระทบทางการศึกษาและสติปัญญา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมนอนไลน์มักจะมีคามสนใจด้านการเรียน ลดลง ส่วนผู้ที่เล่นเกมนอนไลน์ส่วนใหญ่มักขาดความรับผิดชอบในภาระที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้าน หรือรายงาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของ หทัยรัตน์ ขจรบุญ (2556) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมออนไลน์โดยเล่นที่บ้านตนเองมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.00 วันที่เล่นเกม คอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ วันเสาร์-อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 64.70 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งมากที่สุด คือ 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 45.50 ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่คือ 13.00 - 16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.00 และนักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวมากที่สุด คิด

เป็นร้อยละ 52.80 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เมื่อจำแนกตามประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เวลาที่ใช้ในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และบุคคลที่นักเรียนร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน พบว่า เกมออนไลน์ทำให้น้องมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง อยู่ในระดับมาก และการทะเลาะกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ มี อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ อาภากร คันธรส (2556) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศชาย อายุระหว่าง 18-20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 3,001-6,000 บาท พักอาศัยที่บ้านพักส่วนตัว มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่า 5 ปี ผลการศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า เหตุผลที่เล่นเกมนออนไลน์ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และบุคคลที่มี อิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมนออนไลน์คือ เพื่อน รองลงมาคือ ตัวเอง ส่วนใหญ่รับทราบข้อมูล ข่าวสารเกี่ยวกับเกมนออนไลน์จากสื่ออินเทอร์เน็ต ผลกระทบทางด้านอารมณ์ พบว่า ความรู้สึกทะเยอทะยาน หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง มักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของหรือผู้อื่น มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของ สุภาวดี เจริญวานิช (2557) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการติดเกม ผลกระทบ และการป้องกัน ผลการศึกษา พบว่า เกมถือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่อยู่กับเด็กและวัยรุ่น มากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่หาง่าย ให้ความสนุกสนาน และดูเหมือนจะเป็นสื่อที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือเด็ก ผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกมนั้นเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะจากปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมการติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนเป็นระยะเวลานานยังส่งผลกระทบที่เป็นปัญหาให้กับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบให้เด็กเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแลแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมถือเป็นพันธกิจหลักที่เราทุกคนต้องให้ความสำคัญ เพราะไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันทั้ง ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรตระหนักถึงปัญหา และให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหานี้อย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาวินัยการติดเกมของเด็กและวัยรุ่นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

5.3 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีได้ข้อค้นพบที่ควรนำมาเสนอแนะดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำเป็นต้องให้ความสำคัญต่อปัจจัยผลกระทบจากเกมออนไลน์ทั้ง 6 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ ซึ่งจะขาดปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งไม่ได้ เพราะทั้ง 5 ปัจจัยมีความสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

5.3.1.2 ปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นเป็นระยะเวลานานยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพที่เป็ปัญหาให้กับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนั้นครอบครัวเป็นสถาบันหลักที่ใกล้ชิดมากที่สุด จึงต้องมีการให้คำแนะนำและชี้ถึงปัญหาและความสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์

5.3.1.3 ปัจจัยด้านสุขภาพร่างกาย และปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นในการวางแผนการบริหารการจัดการเรื่องเวลาและเรื่องของความใกล้ชิดของคนในครอบครัวจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ปัจจัยทั้ง 2 ด้านนี้ต้องให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก ๆ เพราะจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย รวมถึงกระทบต่อจิตใจ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างในรูปแบบปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพราะจากการศึกษาครั้งนี้พบว่าตัวแปรทั้ง 5 ปัจจัยน่าจะมีอิทธิพลทั้งหมด แต่ด้วยข้อจำกัดด้านขนาดตัวอย่างและกลุ่มประชากรจึงทำให้ตัวแปรที่มีอิทธิพลมีเพียงแค่ 2 ปัจจัยเท่านั้นซึ่งได้แก่ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์

5.3.2.2 ควรนำปัจจัยอื่น ๆ ที่มีความสำคัญเช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ความสัมพันธ์ในสถานศึกษา ซึ่งนอกเหนือจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ทั้ง 5 ปัจจัย เข้ามาศึกษาผลกระทบต่อสุขภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

5.3.2.2 ควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพในรูปของการสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการทำโฟกัส
กรุ๊ปในเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี



บรรณานุกรม

- จารวี ยั้งยืน. (2549). สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนาสังคมศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชาญวิทย์ พรนภดล_และคณะ (2552). การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น.: รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์_กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- ชลลดา บุญโท. (2555). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (ระบบ สารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2553). **Game-based Learning**. สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ. สืบค้น เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก:
<http://www.itsc.cmu.ac.th/itsc2011/successstories.html>
- ธานินทร์ เสวกจันทร์. (2552). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- นิตยา ประพฤติกิจ. (2536). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, กรุงเทพมหานคร.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2549). การเรียนรู้ตามการพัฒนาของสมอง **Brain-Based Learning**. เทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พัฒนา ชัชพงศ์. (2555). การเล่นเพื่อพัฒนา. บรรยายให้นิสิตปริญญาเอกคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร.
- ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต. (2560). **Game-Based Learning**. สืบค้นเมื่อ 22 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก: <http://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game-based-learning/>
- มนตรี ศิริจันทร์ชื่น. (2554). การสอนนักศึกษากลุ่มใหญ่ในรายวิชา Gsoc2101 ชุมชนกับการพัฒนา โดยใช้การสอนแบบ Active learning และการใช้บทเรียนแบบ e-learning. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

- ศิริมณัฏ เสถียรรัมย์. (2556). **การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา**. วิทยานิพนธ์การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2547). **ประเภทของเกม**. หนังสือรอบรู้เรื่องไอที เล่ม 3. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สกุล สุขศิริ. (2550). **ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning**. สารนิพนธ์ (การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ) กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สถาพร พงษ์พิบูล. (2555). **คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้**. วารสารการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา, 6 (2), 1-13.
- สมโภช พินทอง. (2556). **ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนอาชีวศึกษาในจังหวัดลพบุรี**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน), มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมพงษ์ จิตระดับ. (2550). **คุณลักษณะและวิธีการเรียนรู้ของเยาวชนรุ่นใหม่**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). **พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน**. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, วารสารวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ภาษาไทย) Vol. 22 No. 6. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2560). **รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตปี 2560**. เข้าถึงเมื่อ 9 ธันวาคม 2560 เข้าถึงได้จาก www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2017.html
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). **การสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารครัวเรือน พ.ศ. 2560**. ค้นเมื่อ 17 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก: http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2560/FullReportICT_60.pdf
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). **จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (จำแนกตามกลุ่มอายุ) ทัวราชอาณาจักร พ.ศ.2550-2559**. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2561 เข้าถึง ได้จาก <http://service.nso.go.th/nso/web/statseries/statseries22.html>
- หทัยรัตน์ ขจรบุญและคณะ. (2556). **การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท**. วิทยานิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

- อากาศร คันธรส. (2556). **พฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมนออนไลน์.**
วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อำนาจ วัจจัน (2553). **ความน่าจะเป็นและสถิติ.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom.** ASHE-ERIC Higher Education Report, Washington DC: School of Education and Human Development, George Washington University.
- Erikson, E. H. (1950). **Childhood and society.** New York: Norton, 445.
- Felder, R. and Brent, R. (1996). “**Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction,**” *Journal of College Teaching.* Vol. 44.
- Koster, Raph. (2004). **A theory of Fun in Game Design.** Arizona: Paraglyph Press.,
- Koepf Young. (1999). **Online gaming, symptoms, risk factors, and treatment.** In Browne-Miller, A. (Ed.), *The Praeger International Collection on Addictions,* Vol. 4.
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). **Promoting active learning: Strategies for the collage classroom.** San Francisco: Jossey-Bass.
- Parnward. (2557). **Active Learning หมายถึงอะไร?.** ค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2561 จากเข้าถึงได้จาก <https://parnward8info.wordpress.com>
- Parten, Mildred B. (1932). **Social Participation among Preschool Children.** *Journal of Abnormal and Social Psychology* 27, July/September 1932: 243-269
- Piaget, J. (1945). **Play, dreams and imitation in childhood.** London: Heinemann.
- Smilansky, S. (1968). **The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children.** New York, NY: John Wiley & Sons.
- Suwannatthachote, P. (2555). Active Learning. ค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2561 เข้าถึงได้จาก <http://www.academic.chula.ac.th/elearning/content/active20learning>
- The Entertainment Software Association. (2560). **2016 ANNUAL REPORT.** ค้นเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/ESA-AnnualReport-Digital-91917.pdf>.

Thompson, S.K. (1992). **Sampling**. New

York: Wiley and Sons.

Walder, R. (1933). **The Psychoanaly**

ty of Play. *Psychoanalytic Quarterly*,

2:208-224.



แบบสอบถาม
“พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากเกมออนไลน์
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี”

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำข้อมูลประกอบการวิจัยเท่านั้นไม่มีผลใด ๆ ต่อผู้ตอบทั้งสิ้น ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดตอบแบบสอบถามตรงตามความเป็นจริงและให้สมบูรณ์ทุกข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กรุณาทำเครื่องหมาย ลงใน ที่ตรงกับข้อมูลของท่านหรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความคิดเห็น

1. เพศ

1. ชาย 2. หญิง

2. อายุ

1. 17 - 18 ปี 2. 19 - 20 ปี
 3. 21 - 22 ปี 4. 23 - 24 ปี
 5. มากกว่า 24 ปีขึ้นไป

3. คณะที่กำลังศึกษาอยู่

1. คณะศิลปศาสตร์ 2. คณะครุศาสตร์
 3. คณะเทคโนโลยีการเกษตร 4. คณะวิศวกรรมศาสตร์
 5. คณะบริหารธุรกิจ 6. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
 7. คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน 8. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 9. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 10. คณะบัญชี
 11. คณะนิเทศศาสตร์ 12. คณะมนุษยศาสตร์
 13. คณะสังคมศาสตร์ 14. คณะนิติศาสตร์
 15. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

4. ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่

1. ชั้นปีที่ 1 2. ชั้นปีที่ 2
 3. ชั้นปีที่ 3 4. ชั้นปีที่ 4
 5. ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป

5. สถานที่พักในปัจจุบัน

1. หอพักในมหาวิทยาลัย 2. หอพักนอกมหาวิทยาลัย
3. อยู่บ้าน (บิดา - มารดา) 4. อยู่บ้านญาติ
5. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

6. ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน

1. ต่ำกว่า 4,000 บาท 2. 4,001-5,000 บาท
3. 5,001-6,000 บาท 4. 6,001-7,000 บาท
5. มากกว่า 7,000 บาท

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

7. ท่านเล่นเกมออนไลน์มาเป็นระยะเวลาประมาณกี่ปี

1. น้อยกว่า 1 ปี 2. 1 - 2 ปี
3. 2 - 3 ปี 4. 3 - 4 ปี
5. มากกว่า 4 ปีขึ้นไป

8. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยสัปดาห์ละกี่ครั้ง

1. 1 - 3 ครั้ง 2. 4 - 6 ครั้ง
3. 7 - 9 ครั้ง 4. 10 - 12 ครั้ง
5. มากกว่า 12 ครั้ง

9. ท่านเล่นเกมออนไลน์วันละกี่ชั่วโมง

1. น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง 2. 2 - 3 ชั่วโมง
3. 4 - 5 ชั่วโมง 4. 6 - 7 ชั่วโมง
5. 8 ชั่วโมงขึ้นไป

10. ช่วงเวลาที่ท่านใช้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

1. 00.01 น. - 04.00 น. 2. 04.01 น. - 08.00 น.
3. 08.01 น. - 12.00 น. 4. 12.01 น. - 16.00 น.
5. 16.01 น. - 20.00 น. 6. 20.01 น. - 24.00 น.

11. สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์

1. บ้าน, หอพัก 2. ในสถานศึกษา
3. ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม 4. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

12. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเกม)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่า 50 บาท | <input type="checkbox"/> 2. 51 – 100 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3. 101 – 200 บาท | <input type="checkbox"/> 4. 201 – 300 บาท |
| <input type="checkbox"/> 5. 301 – 400 บาท | <input type="checkbox"/> 6. 401 – 500 บาท |
| <input type="checkbox"/> 7. 501 บาทขึ้นไป | |

13. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์กับใครบ้าง

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. คนเดียว | <input type="checkbox"/> 2. เพื่อน |
| <input type="checkbox"/> 3. พี่/น้อง | <input type="checkbox"/> 4. ผู้ปกครอง |

14. ประเภทของเกมออนไลน์ที่ท่านชอบเล่น

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. เกมแอคชั่น/เกมต่อสู้ | <input type="checkbox"/> 2. เกมผจญภัย/เกมวางแผน |
| <input type="checkbox"/> 3. เกมเดิน | <input type="checkbox"/> 4. เกมการแข่งขัน / เกมกีฬา |
| <input type="checkbox"/> 5. เกมเลียนแบบหรือการจำลอง | <input type="checkbox"/> 6. เกมปริศนา |
| <input type="checkbox"/> 7. เกมการศึกษา | |

15. วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> 1. เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ/ทดแทนความรู้สึกเหงา |
| <input type="checkbox"/> 2. เพื่อหาเพื่อน/พบปะกับเพื่อนใหม่ๆ |
| <input type="checkbox"/> 3. เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ/ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น |
| <input type="checkbox"/> 4. เพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด |
| <input type="checkbox"/> 5. เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม เช่น การขายไอเทม ขายเงินในเกม |

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็น/ความเป็นจริง โดย

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ผลกระทบจากเกมนอนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านสุขภาพร่างกาย					
1. เมื่อเล่นเกมออนไลน์นาน ๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา แสบตา สายตาสั้น	5	4	3	2	1
2. ท่านรู้สึกปวดหลัง ปวดนิ้ว นิ้วแข็ง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็น เวลานาน ๆ	5	4	3	2	1
3. ท่านรู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง อ่อนเพลีย เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น	5	4	3	2	1

ผลกระทบจากเกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
4. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	5	4	3	2	1
5. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง	5	4	3	2	1
ด้านการเงิน					
6. ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
7. ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
8. ท่านต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
9. ต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกม	5	4	3	2	1
10. ท่านมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมภายในเกม	5	4	3	2	1
ด้านการศึกษาและสติปัญญา					
11. นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มักมีผลการเรียนต่ำ	5	4	3	2	1
12. ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักขาดความรับผิดชอบในภาระที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้าน หรือรายงาน	5	4	3	2	1
13. ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มักจะมีความสนใจด้านการเรียนลดลง	5	4	3	2	1
14. เกมออนไลน์ทำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น	5	4	3	2	1
15. เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น	5	4	3	2	1
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน					
16. ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง	5	4	3	2	1
17. ท่านทะเลาะกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
18. ท่านทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนลดน้อยลง	5	4	3	2	1
19. เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง	5	4	3	2	1
20. ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
ด้านอารมณ์					
21. ท่านมีความรู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
22. ท่านมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของหรือผู้อื่น	5	4	3	2	1
23. ท่านมีความรู้สึกทะเลาะถ้อยคำ หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ	5	4	3	2	1

ผลกระทบจากเกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
24. ท่านมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
25. ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	5	4	3	2	1

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายปริญวิศว์ ชูเชิด
วัน เดือน ปีเกิด	16 พฤษภาคม พ.ศ. 2517 จ.ตรัง
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีปทุม ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต คอมพิวเตอร์ธุรกิจ, 2543 มหาวิทยาลัยศรีปทุม ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต เทคโนโลยีสารสนเทศ, 2552
ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน	อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
ประสบการณ์ทำงาน	อาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยศรีปทุม อาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
ชื่อผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่	ปัจจัยความสัมพันธ์ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ ทีมพังก์งานการประชุมระดับชาติและระดับนานาชาติ การประชุมเบญจมิตรวิชาการ ครั้งที่ 7 พ.ศ. 2560 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง 3G หรือ 4G ในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ทีมพั้วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ปีที่ 3 ฉบับที่ 3 (ตุลาคม 2560-มกราคม 2561)

