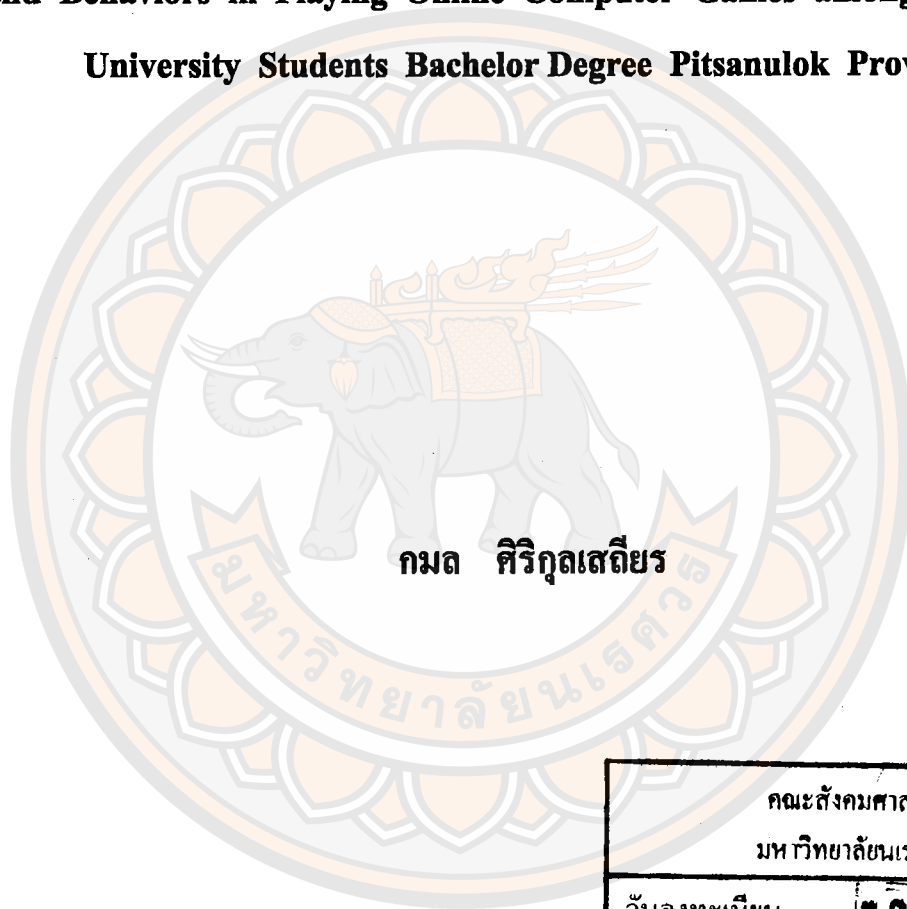




ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการ  
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร  
จังหวัดพิษณุโลก

The Relationship between Attitude towards Online Computer Games  
and Behaviors in Playing Online Computer Games among Naresuan  
University Students Bachelor Degree Pitsanulok Province



คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	
วันลงทะเบียน.....	๕ ๖ ๐๙ ๒๕๖๓
เลขทะเบียน.....	15060485
เลขเรียกหนังสือ.....	T.385

๗๓๓๔

๒๕๖๒

การศึกษาอิสระฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการวิจัยสังคม

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

จังหวัดพิษณุโลก

อาจารย์ที่ปรึกษาและคณบดีคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้พิจารณา  
การศึกษาอิสระ เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการ  
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก”  
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการ  
วิจัยสังคม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

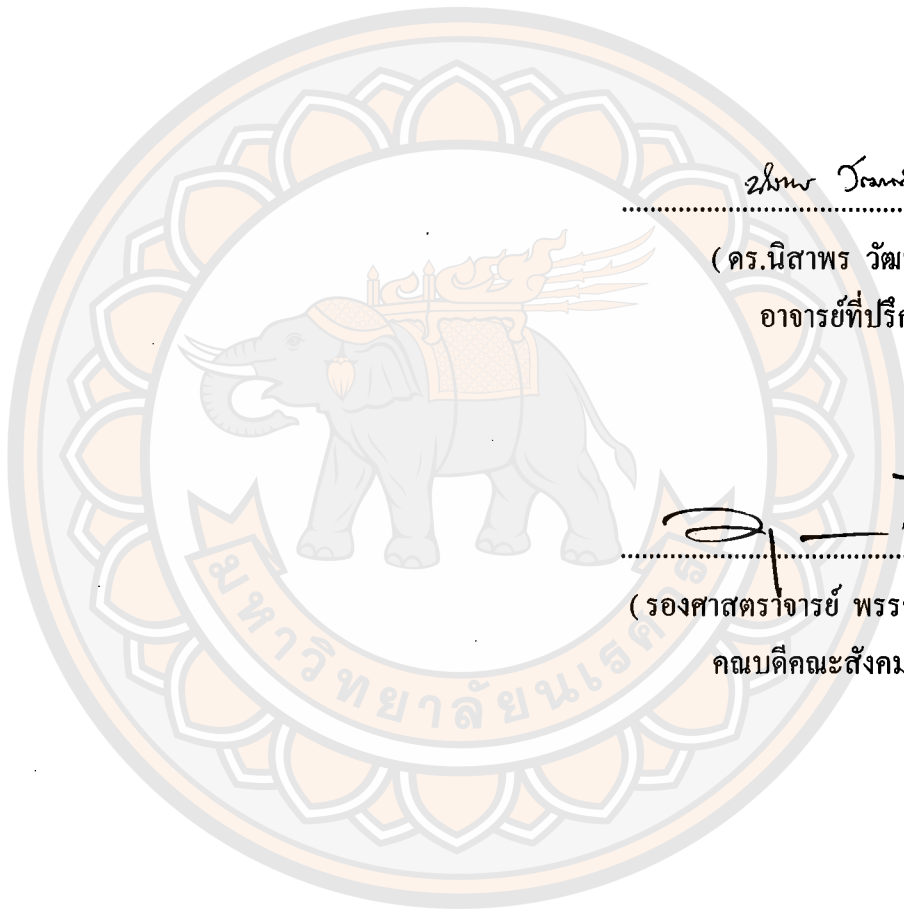
*ดร.นิสาพร วัฒนศัพท์*

(ดร.นิสาพร วัฒนศัพท์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

*รองศาสตราจารย์ พรรณยูพา นพรัตน์*

(รองศาสตราจารย์ พรรณยูพา นพรัตน์)  
คณบดีคณะสังคมศาสตร์



## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก ดร.นิสาพร วัฒนศัพท์ อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาวิชาอิสระที่คอยให้คำแนะนำด้วยความเอาใจใส่และความห่วงใยเป็นอย่างดี ตลอดจนคอยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ และคอยให้กำลังใจผู้วิจัยมาโดยตลอด พร้อมทั้งขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้มอบความรู้ที่มีค่า รวมทั้งคอยให้คำแนะนำและขอเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ให้กับผู้วิจัย จนทำให้การศึกษาอิสระครั้งนี้สมบูรณ์และมีคุณค่า

ขอขอบคุณพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ดร.กวินธร เสถียร อาจารย์วัชรพล พุทธรักษา และอาจารย์ดารุณี สมศรี ที่กรุณาให้คำแนะนำแก้ไข และตรวจสอบเครื่องมือ ทำให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีความสมบูรณ์และมีคุณค่า

ขอบคุณเพื่อนๆ สาขาการวิจัยสังคมทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจช่วยเหลือ และห่วงใยมาโดยตลอด ผู้วิจัยจะเก็บความทรงจำและมิตรภาพที่ดีเหล่านี้ไว้ตลอดไป

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดาและมารดาที่เป็นกำลังใจที่สำคัญและคอยดูแลเอาใจใส่ด้วยความรักและความห่วงใยมาโดยตลอดจนทำให้การศึกษานี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี

กมล ศิริกุลเสถียร

**ชื่อเรื่อง** : ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

**ผู้วิจัย** : กมล ศิริกุลเสถียร

**ที่ปรึกษา** : ดร.นิสาพร วัฒนศัพท์

**ประเภทสารนิพนธ์** : การศึกษาอิสระ ศศ.บ. (การวิจัยสังคม)  
มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2552

### บทคัดย่อ

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประเด็น คือ **ประเด็นแรก** เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก **ประเด็นที่สอง** เพื่อศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก **ประเด็นที่สาม** เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก จำนวนทั้งสิ้น 365 คน โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบสัดส่วน (Proportional to size) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติพรรณนาที่ใช้ คือ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าฐานนิยม (Mode) ค่ามัธยฐาน (Median) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อบรรยายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ต้องการทราบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ รวมถึงวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ที่ต้องการทราบทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในการจัดระดับของทัศนคติและระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นสามารถจัดระดับได้จากการนำค่าเฉลี่ยมาบวกและลบกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สถิติอนุมานที่ใช้ คือ สหสัมพันธ์ (Correlation) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก เนื่องจากการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มี

ระดับวัดแบบอัตราส่วน (Ratio Scale) จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้สถิติ Correlation มาเป็นสถิติในการทดสอบสมมติฐาน

ผลจากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับพฤติกรรมด้านลบอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ถึงร้อยละ 61.9 ซึ่งมีพฤติกรรมที่ส่งผลเสียต่อตนเอง เช่น ไม่นอน ไม่ทำการบ้านส่งอาจารย์ มาเรียนสาย ไม่ทานอาหาร ใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกม เป็นต้น

ผลจากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในเกณฑ์ปานกลาง คือ ร้อยละ 82.5 ซึ่งมีทัศนคติต่อเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรง ทำให้นิสิตมีความคิดเห็นว่าเกมออนไลน์ที่ให้ความรุนแรงจะส่งผลด้านลบต่อพฤติกรรม

ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรพบว่า ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ระดับสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ข้อเสนอแนะ คือ การศึกษาพบว่าทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แสดงว่า ไม่ว่าจะมีความคิดอย่างไร ก็มีพฤติกรรมการเล่นเกมเหมือนกัน ดังนั้น ถ้าจะควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะปรับที่เรื่องทัศนคติอย่างเดียวไม่ได้ ควรต้องปรับที่ปัจจัยอื่นๆ ด้วย เช่น ควรที่จะให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์หรือการใช้กฎหมายมาบังคับในการเล่นออนไลน์ เป็นต้น

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา.....	1
คำถามงานวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการศึกษาวิจัย.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
นิยามคำศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. วรรณกรรมเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	8
1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	8
1.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	9
1.3 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	11
1.4 วิธีแก้ไขปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	16
2. วรรณกรรมเกี่ยวกับทัศนคติ.....	18
2.1 ความหมายของทัศนคติ.....	18
2.2 วิธีวัดทัศนคติ.....	19
3. วรรณกรรมเกี่ยวกับพฤติกรรม.....	21
3.1 ความหมายของพฤติกรรม.....	21
3.2 ประเภทของพฤติกรรม.....	23
3.3 วิธีวัดพฤติกรรม.....	24
4. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม.....	27
5. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	28
5.1 ทฤษฎีความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม (KAP).....	28
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29

## สารบัญ (ต่อ)

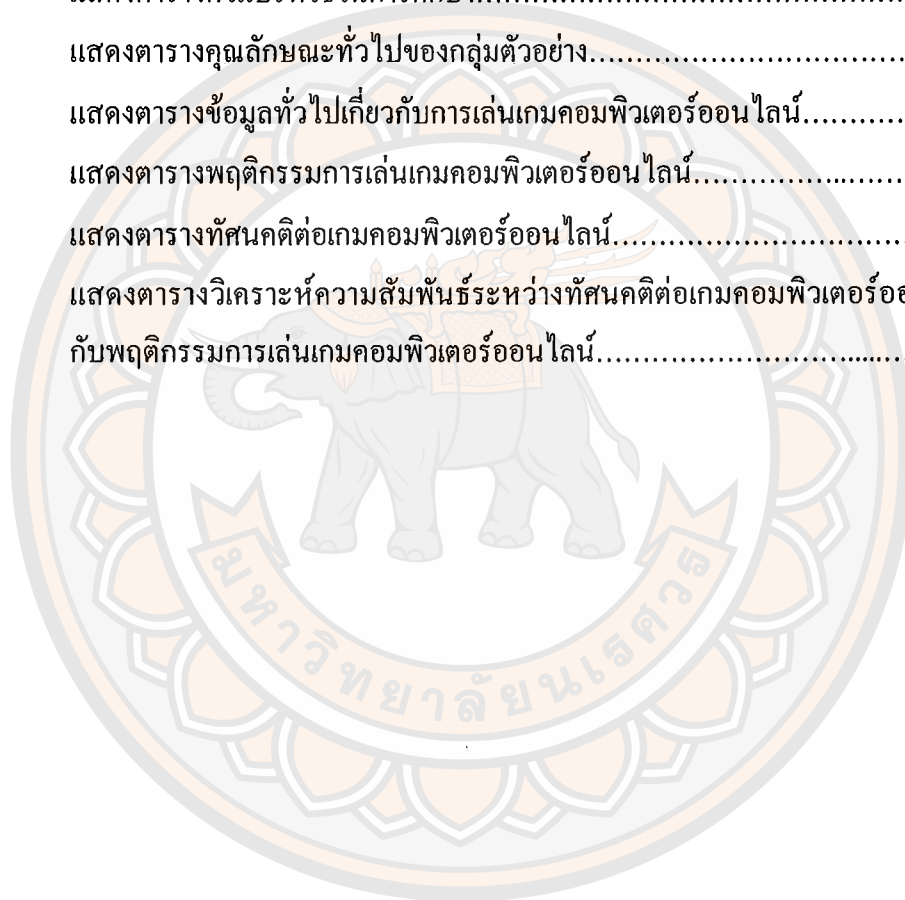
บทที่	หน้า
6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	29
6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ.....	29
6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม.....	30
6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม... กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	32 34
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	35
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	35
2. เครื่องมือและตัวแปรในการศึกษา.....	37
3. สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	38
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
ตอนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	40
ตอนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	43
ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	48
ตอนที่ 4 ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	51
ตอนที่ 5 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	52
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	54
สรุปผลการวิจัย.....	55
อภิปรายผลการวิจัย.....	55
ข้อเสนอแนะ.....	58

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	59
ภาคผนวก.....	63
ภาคผนวก ก. ....	64
ตารางแสดงรายชื่อเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการในประเทศไทย.....	65
ภาคผนวก ข. ....	70
แบบสอบถาม.....	71
ภาคผนวก ข. ....	78
การแปลผลค่า IOC.....	79
ภาคผนวก ค. ....	81
การทดสอบความเที่ยง.....	82
ภาคผนวก ค. ....	83
ตารางการกระจายตัวของข้อมูล.....	84
ภาคผนวก ฉ. ....	88
ตารางการวิเคราะห์ข้อมูล Correlations.....	89
เอกสารรับรองโครงการวิจัยในมนุษย์.....	84
ประวัติผู้วิจัย.....	85

## สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงตารางจำนวนกลุ่มตัวอย่างและขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม.....	36
2	แสดงตารางตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา.....	37
3	แสดงตารางคุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	40
4	แสดงตารางข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	43
5	แสดงตารางพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	48
6	แสดงตารางทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	51
7	แสดงตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	52



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในปัจจุบัน สังคมไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว อันเนื่องจากการพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้าทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรมของประเทศ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบการติดต่อสื่อสารล้วนแล้วแต่ทำให้โลกปัจจุบันเป็นเป็นโลกที่ไร้พรมแดน หรือที่เรียกว่า “โลกดิจิทัล” (Digital World) ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่มีระบบเครือข่ายเทคโนโลยีที่ทันสมัย อาทิ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (Online Computer Game) เป็นต้น

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นับได้ว่าเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการพัฒนาออกมาให้เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์โดยผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมที่สร้างออกมาให้เหมือนจริง ตัวละครในเกมสามารถเคลื่อนไหวได้และเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์บางเกมเน้นกราฟิกมาก เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จะเป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นสวมบทบาทในเกม เพื่อให้แก้ไขปัญหาโดยมีเกณฑ์และเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551) นอกจากนี้ เกมออนไลน์ยังสามารถเป็นเกมที่มีผู้เล่นหลายคนที่เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) คือ เกมอาร์พีจีที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมต่างๆ ได้แก่ Game Ran Online Fifa Online Luna Online Audition Online Rappelz Online Furinkazan Online Cabla Online Yulgang Online Ragnarok Online เป็นต้น (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2552)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการเล่นเกมออนไลน์อาจมีข้อดีบางประการ อาทิ ความสนุกสนานเพลิดเพลินรู้สึกผ่อนคลาย และยังได้พบปะผู้คนทำให้สามารถได้เพื่อนใหม่ๆ และยังสามารถรู้จักวิธีการเข้าสังคมในหลายๆแบบ เกมทำให้สามารถเปิดโลกความคิดได้กว้างที่เต็มไปด้วยจินตนาการซึ่งสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างเสรีภาพ (มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 2551) หากแต่ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ในเวลานานๆ จนเกิดอาการติด (Addiction) อาจส่งผลทำให้เกิดปัญหา

ต่อภาวะอารมณ์และสุขภาพจิตของบุคคล นอกจากนั้น ผลที่เกิดอาจส่งผลโยงไปถึงปัญหาด้านอื่น ๆ ตามมาด้วย เช่น ไม่สนใจในการเรียน ทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง ขาดสมาธิในการเรียน คิดถึงแต่เกม ในเวลาเรียน ขาดเรียนและหนีเรียน ไม่ทำการบ้าน ผลการเรียนตก ไม่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับ นอนดึก สลับเวลานอน การกินและการนอนทำให้กิจวัตรต่างๆ ไม่เป็นเวลาและพอมีช่วงเวลาว่างก็ไม่ทำกิจกรรมอื่น การใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือย อีกทั้ง บางครั้งคนที่ติดเกมต้องหาเงินจากที่อื่นเพื่อนำไปใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ด้วย (คลินิกจิต-ประสาท, 2550)

จากการรายงานการสำรวจของสำนักงานกองทุนสนับสนุนส่งเสริมสุขภาพ (2547) ได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการเข้าใช้อินเตอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 10 ชั่วโมงขึ้นไปต่อสัปดาห์ ทำให้เกิดผลเสียต่อด้านจิตใจ พฤติกรรม การเรียน และสุขภาพ ที่ได้จากการเล่นเกมนานๆ และยังสำรวจพบอีกว่าจากการติดเกมออนไลน์และอินเตอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่ ที่เล่นเกมออนไลน์จนลืมรับประทานอาหารหรือพักผ่อน บางรายเล่นหนักจนล้มหมอนผุ หรือเสียชีวิตระหว่างเล่นเกม นอกจากนี้การติดเกมออนไลน์ยังมีผลทำให้พฤติกรรมการบริโภคเปลี่ยนไป เช่น ดื่มเครื่องดื่มที่มีส่วนผสมของคาเฟอีน และรับประทานบะหมี่สำเร็จรูปมากขึ้น และยังมียารายงานจากเจ้าหน้าที่ในท้องถิ่นพบว่า มีเด็กเสียชีวิตจากการเล่นเกมออนไลน์ หรือน้ำน้องสาว เพราะแยกไม่ออกระหว่างโลกในเกมออนไลน์ และโลกแห่งความเป็นจริง

จากการสำรวจเอแบคโพลล์ถึงการติดเกมของเด็กและเยาวชนไทย (2548) พบว่า ร้อยละ 93.3 ที่ยอมรับว่าตนเป็นบุคคลที่ติดเกมออนไลน์ นอกจากนี้ ผลการสำรวจยังพบอีกว่า ปัญหาของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยที่มักพบเจอ คือ ร้อยละ 31.9 มีปัญหาพฤติกรรมส่วนตัวอันเนื่องมาจากการติดเกม รองลงมา ปัญหาครอบครัว ปัญหาสังคม คิดเป็นร้อยละ 31.9 31.6 และ 20.5 ตามลำดับ อีกทั้ง ผลการสำรวจพบว่า ร้อยละ 75.0 บอกว่าการเล่นเกมทำให้ได้รับความสนุกเพลิดเพลิน ร้อยละ 69.0 บอกว่ามีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงจากการเล่นตามเพื่อนหรือเล่นตามแฟชั่น ร้อยละ 48.0 บอกว่ามีความทันสมัยของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ร้อยละ 41.7 บอกว่ามีแหล่งให้บริการมากขึ้น และ ร้อยละ 33.2 บอกว่ามีเวลาว่างมากเกินไป (นพดล วรรณิกา, 2548) ด้วยเหตุนี้ การติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย ทำให้เกิดปัญหาในด้านอื่นๆ ตามมา เช่น ผลการเรียนเริ่มต่ำลง มีการเล่นการพนัน ลักขโมยและก่อให้เกิดอาชญากรรม ซึ่งปัญหาเหล่านี้เป็นผลที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์ทั้งสิ้น

จากรายงานของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดพิษณุโลก (2551 อ้างอิงใน อัครพงษ์ เพ็ชรพล และคุณากร สุปน, 2552) พบว่า ในปัจจุบันจังหวัดพิษณุโลกมีผู้ประกอบการร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์หรือร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต จำนวน 506 ร้าน โดยในเขตตำบลในเมือง มีจำนวนร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์มากที่สุดถึง 325 ร้าน ซึ่งมีจำนวนมากที่สุดในทุกอำเภอ นอกจากนี้ จากการสำรวจข้อมูลของสำนักงานวัฒนธรรมกล่าวว่ายังพบ สถานบริการผู้ประกอบการร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์ที่อยู่ในชุมชนเมือง บางแห่งตั้งอยู่บริเวณสถานศึกษา ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าใช้บริการได้ง่าย สะดวก และมีนักเรียนมัธยมหรือนิสิตนักศึกษาที่หนีเรียน เข้าไปเล่นเกมเป็นจำนวนมาก ซึ่งหาไม่มีหน่วยงานใดหรือฝ่ายใดเข้ามาดูแลอย่างถูกต้อง และใกล้ชิดในอนาคตข้างหน้าอาจจะกลายเป็นปัญหาสังคมที่ยากต่อการแก้ไขได้อีกด้วย

มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก เป็นมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในเขตภาคเหนือตอนล่าง ซึ่งมีนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นจำนวนถึง 20,978 คน (งานทะเบียนและประเมินผลนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร, 2552) ซึ่งอาศัยอยู่ตามหอพักที่อยู่นอกมหาวิทยาลัยนเรศวร โดยที่ไม่มีผู้ปกครองมาบังคับทำให้นิสิต มีอิสระในการเปิดโลกทัศน์ใหม่ๆ ที่สามารถดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และรวมไปถึงสภาพแวดล้อมสถานศึกษาของมหาวิทยาลัยนเรศวรยังรายล้อมไปด้วยสิ่งเร้าต่างๆ เช่น ร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ด้วยเหตุนี้ที่กล่าวมาเบื้องต้นจะเห็นได้ว่า การที่มีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์ตลอด 24 ชั่วโมง อาจจะส่งผลกระทบต่อตัวนิสิตระดับปริญญาตรีในด้านการเรียน คือ ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ไม่ทำการบ้าน ไม่อ่านหนังสือ ไม่มีสมาธิในการเรียน ด้านสุขภาพร่างกาย คือ ทำให้เด็กหรือวัยรุ่นที่ติดเกมสภาพร่างกายทรุดโทรมหรือชুবพอมลง ด้านสุขภาพจิต คือ ทำให้สร้างโอกาสสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นน้อยลงหรือถ้าใช้ระยะเวลาในการเล่นติดต่อกันเกินไปทำให้เกิดผลเสียทางด้านอารมณ์ ทำให้เด็กหรือวัยรุ่นมีความก้าวร้าวอย่างรุนแรงหรือโมโหร้าย ด้านพฤติกรรม คือ ทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการโกหก ลักขโมย เล่นการพนัน ทำร้ายร่างกายผู้อื่น เป็นต้น (เจริญวงศ์ศักดิ์, 2551)

ทัศนคติ เป็นค่านิยมที่บุคคลนั้น คิดและรู้สึกอย่างไร กับคนรอบข้าง วัตถุหรือสิ่งแวดลอมตลอดจนสถานการณ์ต่างๆ โดยทัศนคตินี้รากฐานมาจาก ความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรม ในอนาคตได้ ทัศนคติ จึงเป็นเพียง ความพร้อม ที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเป็นการแสดงว่า ชอบหรือไม่ชอบ ต่อประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ซึ่งถือเป็น การสื่อสารภายในบุคคล (Interpersonal Communication) ที่เป็นผลกระทบมาจากการรับสาร ส่งผลต่อพฤติกรรม การแสดงออกของมนุษย์ (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2551) ดังนั้นการที่บุคคลมีทัศนคติต่อการเล่นเกม

คอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างไรก็ตามอาจจะมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ได้

งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก โดยกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาต้องการเน้นเฉพาะกับนิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 เนื่องจากนิสิตชั้นปีที่ 1 นั้นเพิ่งเริ่มเข้ามาใหม่สู่รั้วมหาวิทยาลัยซึ่งมีอิสระในการดำเนินชีวิตและประกอบกับทางมหาวิทยาลัยกำหนดให้นิสิตชั้นปีที่ 1 ต้องอยู่หอพักของมหาวิทยาลัย ทำให้ไม่มีผู้ปกครองมาบังคับ ถ้าหากนิสิตไม่สามารถควบคุมการทำกิจกรรมยามว่างของตนเองได้ก็อาจจะส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 ต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ ซึ่งทำให้พ้นสภาพนิสิตได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการศึกษาในครั้งนี้เพราะน่าจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนในการช่วยกันป้องกันหรือบรรเทาปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ที่จะเกิดขึ้นและอาจจะมีส่วนช่วยนิสิตได้ต่อไป



### คำถามงานวิจัย

1. นิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลกมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างไร
2. นิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก มีทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างไร
3. ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลกมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก หรือไม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

### ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร มีขอบเขตของการวิจัยได้แก่

1. **ขอบเขตด้านพื้นที่** ได้แก่ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
2. **ขอบเขตประชากร** ที่ศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลกและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
3. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** ได้จาก 3 ประเด็นตามวัตถุประสงค์ ได้แก่ **ประเด็นแรก** เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก **ประเด็นที่สอง** เพื่อศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก **ประเด็นที่สาม** เพื่อศึกษา

ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

4. **ขอบเขตด้านเวลา** ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลอยู่ในช่วงระหว่างเดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2553 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 2 เดือน

### สมมติฐานของการวิจัย

ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

### นิยามคำศัพท์เฉพาะ

**นิสิตชั้นปีที่ 1** หมายถึง นิสิตที่เพิ่งเข้ามาอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัยนเรศวร โดยผ่านการสอบแอดมิชชั่นเข้ามาหรือการสอบเข้าในระบบการรับตรงของทางมหาวิทยาลัยนเรศวร ในปีการศึกษา 2552 และพักในหอพักมหาวิทยาลัยนเรศวร

**เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์** หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการพัฒนาออกมาให้เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์โดยผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมที่สร้างออกมาให้เหมือนจริง ตัวละครในเกมสามารถเคลื่อนไหวได้และเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์บางเกมเน้นกราฟิกมาก เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นสวมบทบาทในเกม เพื่อให้แก้ไขปัญหาโดยมีเกณฑ์และเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป โดยที่ไม่ระบุเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ว่ามีความรุนแรงหรือไม่มีความรุนแรงและไม่กำหนดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

**พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์** หมายถึง คะแนนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ที่มาจากการถามเกี่ยวกับจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์

**ทัศนคติเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์** หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อเกมออนไลน์ของผู้เล่น ซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ โดยมีการตอบสนองในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมตลอดจนสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบการยอมรับหรือปฏิเสธ ซึ่งมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง และจะส่งผลไปถึงพฤติกรรมที่กำหนดทิศทางของปฏิริยาทำให้เกิดการแสดงอาการออกมาของบุคคลที่มีต่อบุคคลอื่น เพื่อใช้ความรู้สึกหรือความคิดเห็นในเชิงสนับสนุนหรือโต้แย้งคัดค้านก็ได้ ซึ่งการศึกษาทัศนคติเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในการวิจัยนี้ หมายถึง ทัศนคติเชิงบวกหรือเชิงลบที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวความคิดในการศึกษา ซึ่งสามารถประมวลเนื้อหาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. วรรณกรรมเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - 1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - 1.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - 1.3 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - 1.4 วิธีแก้ไขปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
2. วรรณกรรมเกี่ยวกับทัศนคติ
  - 2.1 ความหมายของทัศนคติ
  - 2.2 วิธีวัดทัศนคติ
3. วรรณกรรมเกี่ยวกับพฤติกรรม
  - 3.1 ความหมายของพฤติกรรม
  - 3.2 ประเภทของพฤติกรรม
  - 3.3 วิธีวัดพฤติกรรม
4. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม
5. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 ทฤษฎีความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม (KAP)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - 6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ
  - 6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม
  - 6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม

## 1. วรรณกรรมเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

### 1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

“เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์” (Online Game) ตาม วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2552) หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์เป็นเกมที่มีผู้เล่นหลายคน que เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) คือ เกมอาร์พีจีที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมต่างๆ ได้แก่ Game Ran Online Fifa Online Luna Online Audition Online Rappelz Online Furinkazan Online Cabla Online Yulgang Online Ragnarok Online เป็นต้น

Games Online หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ PC ผ่านระบบการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต โดยสามารถเล่นเกมที่มีระบบ Network ร่วมกับคนอื่นที่อยู่สถานที่ต่างกันได้ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นผ่านระบบ Network ได้นั้นมีทั้งแบบ CD-ROM และเกมที่ให้บริการเล่นผ่านทางอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ต่างๆที่เปิดให้บริการ (เกมออนไลน์กับมิดของเยาวชนไทย, 2552)

Games Online หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ใน server ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้ กำหนดไว้ (เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น, 2549)

“เกมออนไลน์” (Online Game) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้พร้อมกันหลายคนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นสามารถที่จะปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ที่เล่นในเกมออนไลน์ได้ ในรูปแบบการสนทนา แข่งขัน ต่อสู้ หรือร่วมมือทำภารกิจ (ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ, 2552)

โดยสรุปแล้วเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ เกมที่เล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้สร้างใช้ภาษาต่างๆ มาเขียนลงในไมโครคอมพิวเตอร์เพื่อทำให้เกิดแนวเกมต่างๆ ที่เน้นกราฟิกหรือภาพสมจริง ที่จำลองสถานการณ์ขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหาหรือทำภารกิจให้เสร็จสมบูรณ์ โดยผู้เล่นต้องลงโปรแกรมเกม (Client) ในเครื่องคอมพิวเตอร์ จึงสามารถเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(Internet)ได้ โดยผ่านตัวเล่นเกมนออนไลน์ที่เป็น Server ที่ทำหน้าที่เก็บ

รวบรวมข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นเกมออนไลน์ไว้ ซึ่งเกมออนไลน์บางเกมผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการ หรือซื้อของพิเศษในเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้ กำหนดไว้

## 1.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

เกมออนไลน์ในประเทศไทยได้แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ MMORPG และ Casual (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2552)

**MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)** คือ เกม MMO แบบเกมเล่นตามบทละครที่ผู้เล่นต้องทำการต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ชื่อหรือขายของและรวบรวมข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ เก็บค่าประสบการณ์และเลือกอาชีพ ลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้คือโลกที่กว้างใหญ่ให้ผู้เล่นสำรวจ

**Casual** คือ เกม MMO แบบเกมผ่อนคลาย เช่น เกมแข่งรถ เกมการ์ด รวมไปถึงเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ส่วนมากมักจะใช้ระบบลือบบี้ (ผู้เล่นคนหนึ่งสร้างห้อง ผู้เล่นที่เหลือเข้ามาร่วมเล่น) บางเกมมีการเก็บเงินและค่าประสบการณ์ ทั้งนี้ทั้งนั้นรวมถึงเกมชุมชน (ไม่มีการต่อสู้ มีแต่การพูดคุย) เกมดนตรี การ์ดเกม

เกมออนไลน์ในปัจจุบันสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ MMORPG และ Casual Game (จาฮา ซ็อฟต์แวร์ วิชั่น, 2551)

**MMORPG : Massively Multiplayer Online Role - Playing Game** เป็นเกมออนไลน์ที่ให้ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาหนึ่งตัวและสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องของตัวเกม สามารถอัปเดตของตัวละครรวมถึงหาซื้อไอเทมต่างๆ มาเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของผู้เล่นได้ เกมออนไลน์ประเภทนี้สามารถเล่นได้เรื่อยๆ ไม่มีวันจบ เพราะ ผู้พัฒนาเกมออนไลน์จะทำการอัปเดต Patch ที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องใหม่ๆ แผนที่ใหม่ๆ ออกมาอยู่ตลอดเวลา

**Casual** เป็นเกมออนไลน์อีกหนึ่งประเภท ซึ่งมีรูปแบบที่แตกต่างจากประเภท MMORPG ตรงที่สามารถเล่นได้กระชับ รวดเร็ว ใช้เวลาในการเล่นไม่นาน โดยมากแล้วจะเป็นเกมประเภท ต่อสู้ กีฬา และซู้ตติ้ง เป็นต้น

กลุ่มบริษัทที่ให้บริการเกมออนไลน์ได้แบ่งประเภทของเกมออนไลน์ ไว้ 2 ประเภทมีดังต่อไปนี้ (เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น, 2549)

**MMORPG (Massively Multiplayer Online Role - Playing Game)** คือเกม MMO แบบเกมเล่นตามบทละครที่ผู้เล่นสามารถสนทนาและทำกิจกรรมร่วมกันได้ ลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้คือโลกที่กว้างใหญ่ให้ผู้เล่นสำรวจ เป็นเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวน

มาก ซึ่งสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้ไม่ต่างจากโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งเนื้อหาเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม ซึ่งเกมที่ให้บริการขณะนี้ ได้แก่ Ragnarok Online TS Online Yulgang Granado Espada MapleStory Legend of 3 Kingdom Cabal Online และ Ghost Online

**Casual Game** คือ เกม MMO แบบเกมผ่อนคลาย เป็นเกมตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมที่เล่นง่ายที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก มีผลสรุปหรือเสร็จสิ้นภายในเวลาอันสั้นเหมาะสำหรับเล่นเพื่อผ่อนคลาย เช่น เกมแข่งรถ เกมการ์ด รวมไปถึงเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ส่วนมากมักจะใช้ระบบลือบบี้ (ผู้เล่นคนหนึ่งสร้างห้อง ผู้เล่นที่เหลือเข้ามามาร่วมเล่น) บางเกมมีการเก็บเงินและค่าประสบการณ์ ทั้งนี้ทั้งนั้นรวมไปถึงเกมชุมชน (ไม่มีการต่อสู้ มีแต่การพูดคุย) เกมดนตรี การ์ดเกม โดยเกมที่ให้บริการในปัจจุบัน ได้แก่ Audition Pangya GetAmped Grand Chase FreeStyle Street Basketball และ Sudden Attack

โดยสรุปแล้วเกมออนไลน์สามารถแบ่งได้ออกเป็น 2 ประเภท คือ **ประเภทแรก MMORPG** เป็นเกมออนไลน์ที่ให้ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน ยังสามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก และเหมือนอยู่ในโลกเดียวกัน ทำให้ผู้เล่นสามารถสนทนาและทำกิจกรรมร่วมกันได้ โดยผู้เล่นจะต้องสร้างตัวละครขึ้นมาหนึ่งตัวและสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นเพื่อผจญภัยและต่อสู้กับสัตว์ประหลาดเพื่อเก็บค่าประสบการณ์ที่จะเอาไปอัพเลเวลของตัวละครและยังมีการซื้อไอเทมต่างๆ เพื่อเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของผู้เล่นได้ในตามเนื้อเรื่องของตัวเกม เกมออนไลน์ประเภทนี้สามารถเล่นได้เรื่อยๆ ไม่มีวันจบ เพราะ ผู้พัฒนาเกมออนไลน์จะทำการอัปเดต Patch ที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องใหม่ๆ แผนที่ใหม่ๆ ออกมาอยู่ตลอดเวลา ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่อัปเดต Patch มีเนื้อเรื่องเกมที่กว้างใหญ่ทำให้ผู้เล่นต้องการสำรวจและค้นหาความสนุกในเกมขึ้นอีก และ**ประเภทที่สอง Casual** เป็นเกมออนไลน์ที่ตัวละครเป็นการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภทนี้ผ่อนคลาย มักเป็นเกมที่เล่นง่ายที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก ส่วนมากมักจะใช้ระบบลือบบี้ (ผู้เล่นคนหนึ่งสร้างห้อง ผู้เล่นที่เหลือเข้ามาร่วมเล่น) โดยมากส่วนจะเป็นเกมออนไลน์ ประเภท ต่อสู้ กีฬา และซู้ตติ้ง บางเกมออนไลน์อาจจะมีการเก็บเงินและค่าประสบการณ์ (รายละเอียดดูที่ภาคผนวก ก.)

### 1.3 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นนั้น ได้มีนักวิชาการหลายท่านหรือเอกสารที่เกี่ยวข้องได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับผลกระทบต่อสังคมที่ตามมาไม่ว่าจะเป็นปัญหาเด็กติดเกม ปัญหาอาชญากรรม รวมทั้งทำให้เกิดการเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม การครอบงำทางเศรษฐกิจของต่างชาติในสังคมไทย ที่ทำให้สูญเสียรายได้ขาดดุลการค้าให้แก่ต่างประเทศเกมออนไลน์จึงส่งผลกระทบด้านเสียดังกล่าวได้ดังนี้

ในปัจจุบันตามร้านเกมอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ พบเด็กและวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเรียนอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่ง เด็กหรือวัยรุ่นในช่วงนี้ควรที่จะมีความสนใจในด้านการเรียนและเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้ แต่กับนำเวลาซึ่งเป็นประโยชน์ในด้านของเรียนรู้ มาใช้เพื่อความบันเทิง คือ เล่นเกม นำมาซึ่งการลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกม ซึ่งเนื้อหาสาระของเกมส่วนใหญ่ไม่ได้มีการส่งเสริมพฤติกรรมในทางที่ดี อีกทั้งเกมบางประเภทมีเนื้อหาที่ก้าวร้าว ซึ่งนำมาถึงพฤติกรรมที่มีความรุนแรง และพฤติกรรมติดเกมยังทำให้อยากเล่นอยู่ตลอดเวลาและประกอบกับร้านเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง เป็นการส่งเสริมให้เด็กติดเกมมากขึ้น ทำให้เกิดผลกระทบในระยะสั้น และระยะยาว ทำให้ต้องแบ่งผลกระทบเป็นหลายๆด้าน ได้แก่ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ , 2551)

**ด้านการเรียน** ทำให้เด็กหรือวัยรุ่นไม่ไปโรงเรียนหรือไปโรงเรียนสาย เพราะ เขาเวลาว่างหรือเวลาพักผ่อนไปกับการเล่นเกม ซึ่งทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ไม่ยอมทำการบ้าน ไม่อ่านหนังสือ ไม่มีสมาธิในการเรียน สมองเฉื่อย สู้ท่ายส่งผลให้เด็กเรียนไม่จบ

**ด้านสุขภาพร่างกาย** คือ เด็กหรือวัยรุ่นที่ติดเกมจนทรุดโทรมหรือซูบผอมลง เนื่องมาจากการบริโภคอาหารเปลี่ยนไป ทำให้ชอบอดมื้อกินมื้อ ส่งผลให้เกิดการปวดท้อง บางรายอาจจะเกิดโรคอ้วนเพราะ ไม่ได้ขยับเขยื้อนร่างกายหรือออกกำลังกาย นอกจากนี้ยังพบเด็กที่มีปัญหาด้านสายตา ในเรื่องลูกตาแห้งและล้า เพราะ แสงจากการจ้องจอคอมพิวเตอร์ ทำให้มีอาการปวดหัว ปวดหลัง ปวดเมื่อยข้อมือและ การนั่งเล่นเกมติดต่อกันในระยะเวลาานทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น เนื่องจากความดันโลหิตสูงขึ้น โดยมีผลการศึกษาจากต่างประเทศที่พบว่า การตอบสนองของหัวใจและหลอดเลือดต่อการเล่นเกม ทำให้ความดันโลหิตสูง จากการกระตุ้นของสารโดปามีน ซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทอีกต่อหนึ่ง ทำให้เด็กสนุกเกินความพอดี มีแรงมากเหมือนใช้ยาบ้า ทำให้เด็กเกิดอาการโหยหาการเล่นตลอดเวลา

**ด้านสุขภาพจิต** ทำให้โอกาสที่จะสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นน้อยลง กลายเป็นคนแปลกแยก ไม่มีสังคม เพราะ ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมน ทำให้เด็กอาจมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ซึ่งจะมีอาการปิดตัวไม่สูงส่งกับใครเก็บตัวอยู่ในห้องเพียงลำพัง เล่นเกมทั้งวันไม่หลับไม่นอน

ซึ่งจะมีผลกระทบโดยตรงต่อสุขภาพของเด็ก และจากการเล่นเกมของเด็กหรือวัยรุ่นที่มีรุนแรงมาก และใช้ระยะเวลาในการเล่นติดต่อกันหรือต่อครั้งนานเกินไปทำให้เกิดผลเสียทางด้านอารมณ์ ทำให้เด็กหรือวัยรุ่นก้าวร้าวอย่างรุนแรง ชอบเอาชนะ โมโหง่าย ซึ่งอาจจะมีสาเหตุมาจากพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกม โดยเฉพาะเล่นเกมที่เน้นการต่อสู้

**ด้านพฤติกรรม** ทำให้เกิดปัญหาเด็กหรือวัยรุ่นโกหก ลักขโมย ทำร้ายร่างกายผู้อื่น เกิดปัญหาภายในครอบครัว เพราะ เด็กจะติดเกมจนไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง หรือเด็กอาจขโมยหรือหลอกเอาเงินจากผู้ปกครองไปเล่นเกม ทำให้ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่มีเวลาให้กัน ขาดความเข้าใจและโกรธใส่กัน

นอกจากนี้โทษหรือผลเสียจากการเล่นเกมออนไลน์นั้น ถ้ามองอย่างผิวเผินก็เหมือนกับว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นเป็นเพียงแค่การเล่นที่สนุกสนานไม่เห็นจะมีโทษหรือผลเสียอะไร แต่ถ้าพิจารณาให้ลึกซึ้งแล้วจะพบว่าการเล่นเกมออนไลน์นี้มีโทษหรือผลเสียมากมายทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ทั้งแก่ตัวผู้เล่นเองและแก่สังคมโดยรวม ซึ่งก็จะสรุปได้ดังนี้ (ศิริลักษณ์, 2550)

**ผลเสียด้านสุขภาพ** คือ การนั่งเพ่งจอภาพนานๆ ก็จะเกิดผลเสียกับร่างกายหรือดวงตา เช่น ปวดเมื่อย สุขภาพอ่อนแอ ปวดหัว หรือทำให้ดวงตาเสื่อมสภาพเร็ว คือ ทำให้ตาฝ้าฟางและอาจจะทำให้ระบบสายตาเสียหายจนสายตาศีการได้ อีกทั้งรังสีจากจอภาพนั้นก็ยังมีโทษแก่ร่างกายด้วย เป็นต้น

**ผลเสียด้านนิสัย** คือ การเล่นเกมจะสร้างนิสัยที่ไม่ดีให้กับเด็กหรือวัยรุ่น โดยไม่รู้ตัว เช่น เด็กที่ติดเกมมักจะมีนิสัยเกียจคร้าน ขาดความรับผิดชอบ เด็กหรือวัยรุ่นบางคนเมื่อติดเกมมากๆ จะทำให้เด็กหรือวัยรุ่นมีนิสัยลักขโมยเงินของพ่อแม่ เพื่อเอาเงินที่ได้จากการลักขโมยเอาไปเล่นเกม ถึงแม้พ่อแม่ของเด็กหรือวัยรุ่นบางคนจะยากจนหรือพ่อแม่บางคนจำเป็นต้องใช้เงินนั้น เด็กหรือวัยรุ่นบางคนก็ไม่สนใจว่าพ่อแม่จะเดือดร้อนอย่างไร ซึ่งเป็นการสร้างปัญหาให้กับคนในครอบครัวอย่างมาก แต่ถ้าเด็กหรือวัยรุ่นบางคนถูกพ่อแม่ห้ามไม่ให้เล่นเกม จะทำให้เด็กหรือวัยรุ่นไม่พอใจพ่อแม่อย่างรุนแรง ซึ่งอาจจะถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ได้ หรือบางคนอาจจะเสียใจถึงขั้นประชดชีวิตด้วยการทำร้ายตัวเองก็ได้ หรือเกมประเภทที่ทำร้ายกัน หรือฆ่ากันอย่างเหี้ยมโหดก็จะทำให้ผู้ที่เล่นเกมนั้นสะสมนิสัยโหดเหี้ยมเอาไว้ในจิตใต้สำนึกโดยไม่รู้ตัว ซึ่งก็จะทำให้ผู้เล่นเกมนั้นมีนิสัยขาดความเมตตา หงุดหงิดง่าย และโมโหง่าย และผลที่ตามมาคือ เมื่อถูกกระตุ้นให้เกิดโทสะเขาก็จะขาดสติและเกิดโทสะขึ้นอย่างรุนแรง และจะทำให้สามารถทำร้ายผู้อื่นหรือฆ่าคนได้ เพราะ เด็กหรือวัยรุ่นจะรู้สึกเหมือนกับตัวเองกำลังได้เล่นเกมอยู่ ซึ่งเรื่องอย่างนี้มีให้เห็นทางสื่อต่างๆ อยู่บ่อยๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เกมจึงเปรียบเหมือนปิศาจร้ายที่มารอบังอาจใจเด็ก

หรือวัยรุ่นให้คิดหรือให้ลุ่มหลงและยังทำให้เด็กโง่เขลา ไร้ความคิด ไร้สติปัญญา เห็นแก่ตัว ก้าวร้าว ใจร้าย เอาแต่ใจตัวเอง คือร้าน เกียจคร้าน ไม่อดทน ขาดความรับผิดชอบ ฟุ่มเฟือย คือ จากเด็กที่มีนิสัยดีก็เปลี่ยนมาเป็นเด็กที่มีนิสัยเลวได้ เพราะ เกิดจากการติดเกม

**ผลเสียด้านทรัพย์สิน** คือ การเล่นเกมจะต้องใช้ทรัพย์สินในการแลกเปลี่ยน ซึ่งคนที่ ร่ำรวยก็อาจจะซื้อหามาเล่นได้โดยไม่ทำให้เดือดร้อน ส่วนคนที่มีทรัพย์สินน้อยก็ต้องไปอาศัยเช่า เครื่องเล่นตามร้านที่คนเห็นแก่ตัวเขาเปิดให้บริการ ซึ่งถ้าร้านที่เปิดให้บริการเกมเก็บค่าบริการแพง เด็กหรือวัยรุ่นก็ไปเล่นเกมกันน้อยหรือเล่นไม่นาน แต่ถ้าร้านที่เปิดให้บริการเกมเก็บค่าบริการถูก เด็กหรือวัยรุ่นก็จะยิ่งเล่นเกมกันมากหรือเล่นนาน เด็กบางคนอาจเล่นเกมติดต่อกันได้เป็นวันๆ โดย ไม่ได้พักผ่อนก็มี ซึ่งเงินที่พ่อแม่หามาได้เพื่อให้ลูกเอาไปกินขนมเล่น แต่ลูกกลับเอาไปเล่นเกมจนหมด หรือเงินที่พ่อแม่หามาด้วยความยากลำบากเพื่อให้ลูกเอาไปใช้จ่ายในการเรียน แต่ลูกกลับเอา ไปเล่นเกมจนหมดโดยไม่รู้ตัวเหมือนคนไม่มีความคิด หรือเหมือนคนปัญญาอ่อนที่คิดอะไรไม่เป็น หรือคิดเป็นอย่างเดียว คือ จะเล่นแต่เกมอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงอนาคตว่าต่อไปจะเดือดร้อน อย่างแสนสาหัสอย่างไรก็ไม่สนใจ คือ เหมือนกับว่าจิตใจของเด็กที่ติดเกมนั้นจะมีติดบอด ไม่มีแสง สว่างของสติปัญญาอยู่เลยสักนิด เด็กจะคิดได้แต่เพียงว่า “ขอให้ได้สนุกกับการเล่นเกมอย่างเดียวก็ พอใจแล้ว ถึงแม้จะต้องแลกด้วยการตกเป็นทาสตลอดชีวิต หรือถูกเอาไปฆ่า เอาไปทรมาน เอาไป ข่มเหงรังแกอย่างไรก็ยอม” ซึ่งนี่คือจุดที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง เพราะ มันทำให้เด็กสามารถทำได้ทุก อย่างแม้การกระทำนั้นจะผิดหรือจะทำให้เกิดความเสียหายแก่ชีวิตอย่างไรก็ยอม เพียงเพื่อแลกกับ การได้เล่นเกมที่ตนเองชอบเท่านั้น

**ผลเสียด้านเวลา** คือ เด็กที่ติดเกมนั้นส่วนมากจะเอาแต่นั่งเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ไม่ ยอมทำอะไร ยิ่งถ้าพ่อแม่บังคับลูกไม่ได้ ลูกก็จะได้ใจและจะไม่ยอมทำอะไรเลยนอกจากเล่นเกมทั้ง วันทั้งคืนจนกระทั่งร่างกายทนไม่ไหว และถ้าเด็กหรือวัยรุ่นพักผ่อนพอแล้วผู้เล่นเกมก็จะตื่นมาเล่น เกมต่อทันที ซึ่งทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ และทำให้เด็กหรือวัยรุ่นบางคนอาจจะเรียน ไม่จบก็จะทำให้เสียเวลาไปเปล่าๆหรือไปเป็นปีๆ โดยไม่ได้อะไรเลย เพราะ มัวแต่ไปเล่นเกมหรือ บางคนก็กลับตัวได้แล้วก็ยังคงเสียเวลามาเรียนใหม่ ซึ่งก็ต้องใช้ความอดทนและความพากเพียร หนักขึ้นกว่าเดิม และอาจจะตามเพื่อนๆไม่ทัน หรืออาจจะทอดถอนเลิกเรียนไปอีกก็ได้

**ผลเสียด้านปัญญา** คือ การที่เด็กหรือวัยรุ่นเอาเวลาว่างไปเล่นเกม จะทำให้เด็กหรือ วัยรุ่นเสียเวลาในการเรียนหรือการทำงานบ้าน และการอ่านหนังสือหรือเสียเวลาในการศึกษาสิ่งที จะทำให้เกิดความรอบรู้ในด้านต่างๆแก่ตนเอง ซึ่งก็ยอมที่จะทำให้เด็กนั้นโง่เขลา หรือความรู้มีไม่ เท่าเพื่อนคนอื่นที่ไม่ติดเกม เป็นต้น

**ผลเสียด้านอนาคต** คือ ถ้าเสียสุขภาพ ก็จะทำให้เสียโอกาสที่จะมีความก้าวหน้าในการเรียนหรือในหน้าที่การงานได้ ส่วนเด็กหรือวัยรุ่นที่ความรู้ต่ำหรือโง่เขลา เพราะ ไม่ได้เรียนก็ย่อมที่จะได้ทำแต่งงานที่ต่ำลงไปด้วย จึงทำให้ชีวิตตกต่ำหรือไม่เจริญก้าวหน้าอย่างคนอื่นที่มีการศึกษาสูง คือ จะทำให้ต้องทนทำงานที่ต่ำต้อยและได้รับเดือนเงินน้อยไปจนตลอดชีวิต ซึ่งเด็กหรือวัยรุ่นนั้นได้ “ขายอนาคตให้กับปีศาจเกมไปเสียแล้ว” ส่วนบางคนที่ติดเกมมากๆแต่ไม่มีเงินมาเล่นเกม เมื่ออยากเล่นเกมก็อาจจะกระทำสิ่งที่ไม่ดีร้ายหรือไม่ดีงามขึ้นและอาจจะสร้างปัญหาให้กับสังคมได้ เช่น ถ้าเป็นเด็กผู้ชายก็อาจจะลักขโมย หรือขายยาเสพติด เพื่อเอาเงินไปเล่นเกม แต่ถ้าโตขึ้นหน่อยก็อาจถึงขั้นจี้ปล้นหรือก่ออาชญากรรมอื่นๆ ได้ ซึ่งก็จะทำให้สังคมรังเกียจและถ้าถูกจับได้ก็จะถูกลงโทษทำให้เสียอนาคตไปอย่างน่าเสียดาย แต่ถ้าเป็นสาววัยรุ่นที่ติดเกมมากแต่เกียจคร้านไม่ทำงาน สุดท้ายก็อาศัยร่างกายหาเงินมาเล่นเกมด้วยการเกะผู้ชายเพื่อให้เขาเลี้ยงดูและให้มีโอกาสได้เล่นเกมแต่ไม่นาน เพราะ นิastyที่ติดเกมและเกียจคร้านก็จะทำให้เกิดปัญหาถูกทอดทิ้ง ซึ่งก็ต้องเที่ยวหาเกะผู้ชายใหม่เรื่อยๆ และเมื่อหาผู้ชายเกะไม่ได้แล้วก็จะถึงขั้นขายตัวเพื่อจะได้มีเงินมาใช้ดำรงชีวิตและเล่นเกม ซึ่งการเกะผู้ชายหรือการขายตัวนั้นก็เสี่ยงกับการติดกับโรคติดต่อทางเพศที่ร้ายแรง เช่น ซิฟิลิส หนองใน หรือโรคเอดส์ได้โดยง่าย ซึ่งจะทำให้เสียอนาคตไปอย่างน่าเสียดาย เพราะ เพียง “แค่อยากเล่นเกม” เท่านั้นเอง

ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ นับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ในอดีตผู้ตกเป็นเหยื่อของเกมส่วนใหญ่จะเป็นผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ฟุ่มเฟือย เหม่อลอย การเรียนตกต่ำ มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หนักที่สุดก็แสดงถึงความก้าวร้าวหรือมีพฤติกรรมเลียนแบบโดยใช้ความรุนแรง ถ้าสุด เด็กนักเรียนม.6 ฆ่าคนขับรถแท็กซี่ตาย โดยวางแผนมาอย่างดี และอ้างว่าเลียนแบบเกมออนไลน์ ผลกระทบอันเนื่องมาจากเด็กติดเกม หากมองให้ลึกซึ้งถึงรากเหง้าของปัญหาอาจไม่ใช่แค่ เพราะ เด็กติดเกม แต่เป็นเพราะทั้งเด็กและผู้ใหญ่ขาดวิจารณญาณในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ และที่สำคัญผู้ผลิตขาดจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพราะ เกมออนไลน์บางเกมผู้ผลิตคิดและสร้างสรรค์มาอย่างดี มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้ เสริมสร้างพัฒนาการทั้งทางจิตใจและสังคม เป็นเกมสีขาวที่น่าส่งเสริมให้เด็กๆ เล่น แต่เกมออนไลน์บางเกมไม่สร้างสรรค์กลับมีปริมาณมากกว่าเกมสีขาวหลายเท่าตัว แถมยังหาเล่นง่าย ราคาไม่แพง และตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้น ได้แก่ (เกมออนไลน์ต่อการพัฒนาการเด็ก, 2552)

1. ปัญหาอาชญากรรม เช่น การลักขโมยเพื่อนำเงินไปเล่นเกมออนไลน์ การบังคับขูดรีดเงินจากคนที่อ่อนแอกว่าเพื่อนำเงินไปเล่นเกมออนไลน์
2. ปัญหาการค้ำมนุษย์ คือ การที่เด็กหรือวัยรุ่นต้องเข้าสู่การขายบริการทางเพศ หรือขอทานเพื่อนำเงินมาเล่นเกมออนไลน์

3. ปัญหาความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เมื่อเด็กติดเกมออนไลน์แล้ว ถ้าเด็กยังไม่มีความวิริยะอุตสาหะที่จะแยกแยะเรื่องจริงหรือเรื่องสมมุติในเกมออนไลน์ได้ อาจจะทำให้ความรุนแรงที่ได้จากการเล่นเกมออนไลน์ออกมาใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตจริง

4. ปัญหาโดนล่วงละเมิดทางเพศ เพราะ เด็กหรือวัยรุ่นส่วนใหญ่จะออกไปเล่นเกมออนไลน์นอกบ้านและบางเกมยังมีการแชทได้ด้วย ทำให้มีการนัดเจอฝ่ายตรงข้ามกันทำให้เกิดการหลอกลวงไปล่วงละเมิดทางเพศได้

5. ปัญหาการติดสารเสพติดและยาเสพติด เนื่องจากมีการคบเพื่อนที่หลากหลายในเกมออนไลน์มากขึ้น อาจจะทำให้ไปคบกับเพื่อนที่ติดยาเสพติดหรืออาจเป็นคนค้ายาเพื่อนำเงินมาเล่นเกมออนไลน์

โดยสรุปแล้วผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในปัจจุบันตามร้านเกมอินเทอร์เน็ตค่าเฟ่เปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง โดยที่เด็กและวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเรียนเข้ามาหาความบันเทิงหรือหาความสนุกกับการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละวันเป็นเวลานานๆ ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์จะคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีโทษหรือผลเสียอะไร แต่ถ้าผู้เล่นเกมออนไลน์คิดได้จะเห็นโทษหรือผลเสียมากมายทั้งทางตรงและทางอ้อมในด้านร่างกาย จิตใจ การเรียนตกต่ำ และจะทำให้เกิดการลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ ที่มีเนื้อหาสาระที่เน้นความรุนแรงจะทำให้เด็กหรือวัยรุ่นมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว โดยจะเกิดผลกระทบต่างๆ หลายๆด้าน ได้แก่ **ด้านการเรียน** จะส่งผลให้เด็กหรือวัยรุ่นไม่ไปโรงเรียนหรือไปโรงเรียนสาย เพราะ เอาเวลาว่างหรือเวลาพักผ่อนไปกับการเล่นเกม ซึ่งทำให้ผลการเรียนตกต่ำ **ด้านสุขภาพร่างกาย** จะส่งผลให้เด็กหรือวัยรุ่นที่ติดเกมจนร่างกายทรุดโทรมหรือซูบผอมลง เนื่องจากการบริโภคอาหารเปลี่ยนไป ทำให้ชอบอดมื้อกินมื้อและการเล่นเกมออนไลน์ยังทำให้มีอาการปวดหัว ปวดหลัง ปวดเมื่อยข้อมือ **ด้านสุขภาพจิต** จะส่งผลให้การสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นน้อยลง กลายเป็นคนแปลกแยก ไม่มีสังคม เพราะ ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมออนไลน์ทั้งวันไม่หลับไม่นอน จะทำให้เกิดผลเสียทางด้านอารมณ์เกิดความก้าวร้าวอย่างรุนแรงและโมโหร้าย **ด้านพฤติกรรม** จะส่งผลให้เด็กหรือวัยรุ่นโกหกคนอื่น ลักขโมยหรือทำร้ายร่างกายผู้อื่นในสังคม ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวที่อาจจะติดมาจากคนที่ใกล้ชิด **ด้านนิสัย** จะส่งผลให้เด็กหรือวัยรุ่นมีนิสัยที่ไม่ดี เช่น มีนิสัยเกียจคร้าน ขาดความรับผิดชอบ มีนิสัยลักขโมยเงินของพ่อแม่ เพื่อเอาเงินส่วนนั้นไปเล่นเกมออนไลน์ **ด้านปัญญา** จะส่งผลให้เด็กหรือวัยรุ่นเสียเวลาในการเรียนหรือการทำงานบ้าน และการอ่านหนังสือ ซึ่งจะทำให้เด็กนั้นโง่เขลา หรือความรู้มีไม่เท่าเพื่อนคนอื่นที่ไม่ติดเกม เป็นต้น

#### 1.4 วิธีแก้ไขปัญหากลุ่มการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

การแก้ไขปัญหากลุ่มเด็กหรือวัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์ที่ดีที่สุด คือ การที่ให้เด็กหรือวัยรุ่นสร้างวินัยและความรับผิดชอบให้กับตัวเอง เพราะ การสร้างวินัยเหมือนเป็นการสร้างข้อห้ามหรือข้อปฏิบัติให้กับตนเอง โดยการให้เด็กหรือวัยรุ่นที่เล่นเกมมีขอบเขตในตนเอง เช่น เมื่อเด็กหรือวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ผู้ปกครองควรจำกัดเวลาในการเล่นวันละไม่เกิน 1 ชั่วโมง หรือห้ามเล่นเกมออนไลน์ก่อนทำการบ้านให้เสร็จ และการสร้างความรับผิดชอบให้กับสภาพร่างกายของเด็กหรือวัยรุ่นจะทำให้มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในการทำงานมากขึ้น โดยการที่ให้เด็กหรือวัยรุ่นเลิกเล่นเกมออนไลน์แล้วหันมาทำกิจกรรมอย่างอื่น เช่น ด้านงาน กวาดบ้าน รดน้ำต้นไม้ ทำการบ้าน หรือศึกษาเล่าเรียน กิจกรรมที่ได้กล่าวมานี้เพื่อฝึกให้เด็กหรือวัยรุ่นรู้จักมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่กำลังทำอยู่ แต่ก็ยังมีเด็กหรือวัยรุ่นบางคนที่ยังทิ้งหน้าที่เหล่านี้ไปเล่นเกมออนไลน์อย่างเพลิดเพลินจนไม่ทำกิจกรรมอย่างอื่น เหตุที่เป็นอย่างนี้ เพราะ ผู้ปกครองไม่เคยฝึกให้เด็กหรือวัยรุ่นรับผิดชอบต่อหน้าที่เลย (หมอชาวบ้าน, 2550)

นักวิจัยสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (มสธ.) ได้นำเสนอเรื่อง “นักวิจัย (วช.) พบวิธีป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกม” เพื่อที่จะศึกษาวิจัยยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ปัญหากลุ่มติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในปัจจุบันได้ทั้งหมด 4 ยุทธศาสตร์ ดังนี้ (ภิรวัฒน์ นนทะโชติ, 2552)

1. การสร้างสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว ซึ่งสถานศึกษาจะต้องจัดสัมมนาหรือกิจกรรมระหว่างผู้ปกครองและนักเรียนเพื่อส่งเสริมให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครอบครัว
2. ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านความรู้สึกรู้จักคุณค่าในตนเอง โดยสนับสนุนการสร้างหลักสูตรการเรียนการสอนที่ส่งเสริมศักยภาพของตนเองในแง่บวกและตระหนักในความสามารถของตนเอง
3. ส่งเสริมและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางสังคม ด้วยสร้างสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียนให้น่าอยู่ ปราศจากเกมและการพนัน รวมทั้งทุกภาคส่วนต้องช่วยกันแก้ปัญหาเด็กและเยาวชน ด้วยการสร้างเครือข่ายส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้ระดับจังหวัด
4. การส่งเสริมด้านการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยจะต้องรณรงค์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและนักเรียนรู้ถึงโทษของการเล่นเกม รวมทั้งต้องควบคุมเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและไม่มีลิขสิทธิ์ ตลอดจนผลักดันปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ

ในปัจจุบันปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์มีแนวโน้มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ จนดูเหมือนว่ากลายเป็นปัญหาระดับประเทศไปแล้วในขณะนี้ ทำให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้ร่วมมือกันจัดเวทีประชุมหาแนวทางป้องกัน และแก้ปัญหาเด็กติดเกมอย่างต่อเนื่อง โดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้สรุปประเด็นในการป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ที่น่าสนใจอยู่ 3 ด้าน ได้แก่ (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2552)

**ด้านแรกตัวเด็ก** คือ ควรมีกิจกรรมอย่างอื่นทำหรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น (ที่ไม่ใช่การเล่นเกมนออนไลน์) เพื่อคลายเครียดและการทำกิจกรรมอย่างอื่นจะช่วยไม่ให้เด็กติดเกมออนไลน์อีกด้วย

**ด้านที่สองผู้ปกครอง** คือ ควรที่จะฝึกให้บุตรของตัวเองมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่หรืองานที่กำลังทำอยู่ และสอนให้บุตรรู้จักการแบ่งเวลา โดยผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมหรือสนับสนุนให้บุตรได้ทำกิจกรรมต่างๆและมีเวลาให้กับบุตรเพียงพอ เพื่อที่จะสร้างความรักและความผูกพันหรือความเข้าใจกันในครอบครัว

**ด้านที่สามเพื่อนและสิ่งแวดล้อม** คือ ควรคบเพื่อนที่เป็นเด็กเรียนด้วยกันหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นจะทำให้มีโอกาสที่เด็กไม่ติดเกมออนไลน์สูง และเมื่ออยู่ในโรงเรียนครูหรืออาจารย์ควรที่จะดูแลเด็กไม่ให้เด็กโดดเรียนและควรมีกิจกรรมสร้างสรรค์หลังเลิกเรียน

โดยสรุปแล้ววิธีแก้ไขปัญหาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ การให้เด็กหรือวัยรุ่นสร้างวินัยและความรับผิดชอบให้กับตัวเอง ซึ่งการสร้างวินัยเหมือนเป็นการสร้างข้อห้ามหรือข้อปฏิบัติให้กับตนเอง โดยการให้เด็กหรือวัยรุ่นที่เล่นเกมนมีขอบเขตในจำกัดเวลาการเล่นเกมนวันละไม่เกิน 1 ชั่วโมง หรือห้ามเล่นเกมนออนไลน์ก่อนทำการบ้านให้เสร็จ และสร้างความรับผิดชอบให้กับเด็กหรือวัยรุ่นต่อหน้าที่ของตนเอง เช่น ล้างจาน กวาดบ้าน รดน้ำต้นไม้ ทำการบ้าน หรือศึกษาเล่าเรียน กิจกรรมเหล่านี้เพื่อฝึกให้เด็กหรือวัยรุ่นรู้จักมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่กำลังทำอยู่ และควรมีกิจกรรมอย่างอื่นทำหรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เพื่อคลายเครียดและการทำกิจกรรมอย่างอื่นจะช่วยไม่ให้เด็กติดเกมออนไลน์อีกด้วย

## 2. วรรณกรรมเกี่ยวกับทัศนคติ

### 2.1 ความหมายของทัศนคติ

ทัศนคติ หมายถึง ความคิดเห็นซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ เป็นส่วนที่พร้อมจะมี ปฏิกริยาเฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ภายนอกในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง อาจเป็นในการสนับสนุน หรือโต้แย้งคัดค้านก็ได้ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2549)

ทัศนคติ คือ ความรู้สึกและความคิดเห็น ที่บุคคลมีต่อสิ่งของ บุคคล สถานการณ์ สถาบัน และข้อเสนอใดๆ ในทางที่จะยอมรับหรือปฏิเสธ ซึ่งมีผลทำให้บุคคลพร้อมที่จะแสดง ปฏิกริยาหรือตอบสนองด้วยพฤติกรรมอย่างเดียวกันตลอด (Norman L. Munn , 1971)

ทัศนคติ หมายถึง บุคคลนั้นคิดและรู้สึกอย่างไร กับคนรอบข้าง วัตถุหรือสิ่งแวดล้อม ตลอดจนสถานการณ์ต่าง ๆ โดย ทัศนคตินี้มีรากฐานมาจาก ความเชื่อที่อาจส่งผลถึง พฤติกรรม ในอนาคตได้ ทัศนคติ จึงเป็นเพียง ความพร้อม ที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเป็นการแสดงว่า ชอบหรือไม่ชอบ ต่อประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ซึ่งถือเป็น การสื่อสารภายในบุคคล (Interpersonal Communication) ที่เป็นผลกระทบมาจาก การรับสาร ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2551)

ทัศนคติ คือ การวางแผนความคิด ความรู้สึก ให้ตอบสนองในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อ คนหรือต่อสิ่งของ ในสภาวะแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ และทัศนคตินั้นสามารถที่จะรู้หรือถูกตีความ ได้จากสิ่งที่คนพูดออกมาอย่างไม่เป็นทางการ หรือจากการสำรวจที่เป็นทางการ หรือจาก พฤติกรรมของบุคคลเหล่านั้น (Schermerhorn, 2000)

ทัศนคติ คือ การผสมผสานระหว่างความนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น ความรู้ และความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด คนใดคนหนึ่ง สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งๆ ซึ่ง ออกมาในทางประเมินค่าอันอาจเป็นไปได้ในทางยอมรับหรือปฏิเสธก็ได้ และความรู้สึกเหล่านี้มี แนวโน้มที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งขึ้น (สร้อยตระกูล อรรถมานะ, 2548)

ทัศนคติ หมายถึง สภาวะของความพร้อมทางจิตซึ่งเกิดขึ้น โดยอาศัยประสบการณ์ และสภาวะของความพร้อม ทัศนคติจะเป็นตัวกำหนดทิศทางของปฏิกริยาของบุคคลที่มีต่อบุคคล (สงวน สุทธิเลิศอรุณ, 2548)

ทัศนคติ คือ ความรู้สึกหรือความเชื่อ ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ใช้ตัดสินใจว่า พนักงานรับรู้สภาวะแวดล้อมของพวกเข่าอย่างไร และผูกพันกับการกระทำของพวกเข่า หรือมีแนวโน้มของการกระทำ อย่างไร และสุดท้ายมีพฤติกรรมอย่างไร (Newstrom & Devis, 2002)

โดยสรุปแล้วทัศนคติ หมายถึง ความคิดเห็นที่มีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ โดยมีประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมตลอดจนสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบยอมรับหรือ ปฏิเสธ ซึ่งมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง และจะส่งผลไปถึงพฤติกรรมที่กำหนดทิศทางของ ปฏิกริยาทำให้เกิดการแสดงอาการออกมาของบุคคลที่มีต่อบุคคลอื่น เพื่อใช้ความรู้สึกหรือความคิดเห็นในเชิงสนับสนุนหรือโต้แย้งคัดค้านก็ได้

## 2.2 วิธีวัดทัศนคติ

การวัดทัศนคติหรือความรู้สึกนึกคิดของคนต่อสิ่งหนึ่ง จะต้องเสนอข้อความแสดงทัศนคติต่อสิ่งนั้นๆ หลายๆ ข้อความให้กับผู้รับการทดสอบประเมินค่าแต่ละข้อความ ถือเป็น 1 มาตรา แล้วนำคะแนนจากมาตราต่างๆ มารวมเป็นคะแนนรวมและยึดคะแนนนี้เป็นหลักในการตีความ เนื่องจากถือว่าข้อความต่างๆ ก็วัดจากทัศนคติต่อสิ่งเดียวกัน มีข้อความหลายข้อความเพื่อให้ข้อความเที่ยง นำเชื่อถือมากขึ้นการให้คะแนน (กฤตนัน อาริยวัฒน์, 2551)

การกำหนดให้แสดงทัศนคติเป็นทางบวก (กฤตนัน อาริยวัฒน์, 2551) คือ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เท่ากับ 5 คะแนน
เห็นด้วย	เท่ากับ 4 คะแนน
ไม่แน่ใจ	เท่ากับ 3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	เท่ากับ 2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เท่ากับ 1 คะแนน

หากข้อความแสดงทัศนคติทางลบ การให้คะแนนจะให้ในทางกลับกัน คือ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เท่ากับ 1 คะแนน
เห็นด้วย	เท่ากับ 2 คะแนน
ไม่แน่ใจ	เท่ากับ 3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	เท่ากับ 4 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เท่ากับ 5 คะแนน

เมื่อผู้ได้รับการทดสอบ ประเมินค่าข้อความทั้งหมดทีละข้อความ แล้วนำคะแนนที่ได้มารวมเป็นคะแนนของทัศนคติที่มีต่อเรื่องที่ทดสอบ ผู้สอบ ผู้เสนอวิธีวัดแบบนี้ คือ Likert ซึ่งข้อตกลงเบื้องต้นที่สำคัญ คือ ข้อความต่างๆ ก็ใช้วัดทัศนคติของสิ่งเดียวกัน การคัดเลือกข้อความที่ใช้วัดจริงเป็นเรื่องสำคัญมาก

ทัศนคติเป็นพฤติกรรมภายในที่มีลักษณะเป็นนามธรรมซึ่งตัวเองเท่านั้นที่ทราบ และ การศึกษาทัศนคติจึงทำได้ 3 วิธีคือ การสังเกต (Observation) การให้รายงานตัวเอง (Self - Report) และเทคนิคการฉายออก (Projective Techniques) ในทั้งสามวิธีนี้ วิธีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ การให้รายงานตนเอง นักจิตวิทยาได้สร้างเครื่องมือวัดไว้หลายแบบแต่ละแบบต่างก็มีความเหมาะสมกับพฤติกรรมต่างๆกันไปหรือมีความสะดวกในการตอบสนองต่างกันไป และการที่จะเลือกใช้เครื่องมือวิธีอะไรนั้นจะต้องดูความเหมาะสมกับสิ่งที่ถูกวัด เช่น วิธีสามารถวัดได้ตรงตามความต้องการของผู้ที่ศึกษาอยู่ก็จะใช้เครื่องมือที่วัดความเที่ยงตรงหรือความเชื่อมั่นสูงได้ เป็นต้น (ศักดิ์ สุนทรเสถียร, 2551)

**การวัดทัศนคติ** คือ การวัดความมั่นคงทางอารมณ์ที่ตอบสนองกับพฤติกรรม ทำให้เกิดความสอดคล้องในการกำหนดวิธีการกระทำถึงลักษณะต่างๆ ของบุคคลนั้น ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ (วิชิต อุอิน, 2549)

**ส่วนแรกเกี่ยวกับความรู้สึก** : เป็นส่วนประกอบของทัศนคติซึ่งสะท้อนหนึ่งในความรู้สึกทั่วไป หรืออารมณ์ต่อวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย

**ส่วนที่สองกระบวนการรับรู้** : เป็นส่วนประกอบของทัศนคติซึ่งแสดงให้เห็นถึงหนึ่งในการรับรู้หรือการเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย

**ส่วนที่สามเกี่ยวกับพฤติกรรม** : เป็นส่วนประกอบของทัศนคติซึ่งรวมเอาความตั้งใจซื้อและพฤติกรรมคาดหวัง ผลสะท้อนความโน้มเอียงต่อการกระทำ

**มาตรวัดทัศนคติ (Attitude Scale)** เครื่องมือที่ใช้วัดทัศนคติ เรียกว่ามาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เครื่องมือวัดทัศนคติที่นิยมใช้และรู้จักกันแพร่หลายมี 4 ชนิด ได้แก่ มาตรวัดแบบเทอร์สโตน (Thurstone Type Scale) มาตรวัดแบบลิเคอร์ท (Likert Scale) มาตรวัดแบบกัตต์แมน (Guttman Scale) และมาตรวัดของออสกู๊ด (Osgood Scale) ซึ่งแต่ละประเภทมีข้อจำกัด ข้อดี ข้อเสียแตกต่างกัน ดังนั้น การจะเลือกใช้มาตรวัดแบบใดขึ้นอยู่กับสถานการณ์และความจำกัดของการศึกษา ซึ่งการวัดทัศนคติ มีหลักเบื้องต้น 3 ประการ ดังนี้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2546)

**ประการแรกเนื้อหา (Content)** การวัดทัศนคติต้องมีสิ่งเร้าไปกระตุ้นให้แสดงกริยาท่าทางออกมา โดยทั่วไปของการกระตุ้นที่ทำให้เกิดสิ่งเร้า ได้แก่ สิ่งที่ต้องการทำ

**ประการที่สองทิศทาง (Direction)** การวัดทัศนคติโดยทั่วไปกำหนดให้ทัศนคติมีทิศทางเป็น เส้นตรงและต่อเนื่องกันในลักษณะเป็น ซ้าย - ขวา และ บวก - ลบ

**ประการที่สามความเข้ม (Intensity)** กริยาท่าทีและความรู้สึกที่แสดงออกต่อสิ่งเร้านั้น มีปริมาณมากหรือน้อยแตกต่างกัน ถ้ามีความเข้มสูงไม่ว่าจะเป็นไปในทิศทางใดก็ตาม จะมีความรู้สึก หรือทำที่รุนแรงมากกว่าที่มีความเข้มปานกลาง

โดยสรุปแล้ววิธีวัดทัศนคติ คือ การวัดความรู้สึกนึกคิดหรือความมั่นคงทางอารมณ์ที่ตอบสนองกับพฤติกรรมของบุคคลนั้น ซึ่งจะต้องเสนอข้อความแสดงทัศนคติต่อสิ่งนั้นๆ ให้กับ ผู้รับการทดสอบประเมินค่าแต่ละข้อความ ถือเป็น 1 มาตรการ แล้วนำคะแนนจากมาตรการต่างๆ มารวม เป็นคะแนนรวม และยึดคะแนนนี้เป็นหลักในการ ตีความ เนื่องจากถือว่าข้อความต่างๆหลายๆข้อ จะมีความเที่ยงและน่าเชื่อถือมากในแต่ละข้อของการให้คะแนน โดยใช้เครื่องมือวัดทัศนคติที่นิยม กันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ มาตรการแบบเทอร์สโตน มาตรการแบบลิกเคอร์ท มาตรการแบบกัตต์แมน และมาตรการของออสกูด ซึ่งแต่ละเครื่องมือมีข้อจำกัด ข้อดี ข้อเสียแตกต่างกัน ซึ่งจะเลือกใช้มาตร มาตรการใดขึ้นอยู่กับสถานการณ์และความจำกัดของการศึกษา ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้ได้ใช้วิธีวัดแบบ การให้รายงานตัวเอง (Self - Report)

### 3. วรรณกรรมเกี่ยวกับพฤติกรรม

#### 3.1 ความหมายของพฤติกรรม

**พฤติกรรม (Behavior)** หมายถึง กริยาอาการที่แสดงออกหรือปฏิบัติการโต้ตอบเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้า (Stimulus) หรือสถานการณ์ต่างๆ อาการแสดงออกต่างๆ เหล่านั้น อาจเป็นการ เคลื่อนไหวที่สังเกตได้หรือวัดได้ เช่น การเดิน การพูด การเขียน การคิด การเต้นของหัวใจ เป็นต้น (พฤติกรรมมนุษย์, 2549)

**“พฤติกรรม”** หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออก ตอบสนอง หรือโต้ตอบสนอง ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจจะรู้ตัวและไม่รู้ตัวในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่สามารถสังเกตเห็นได้ ได้ยิน อีกทั้งวัดได้ตรงกันด้วยเครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัย ไม่ว่าการแสดงออกหรือการ ตอบสนองนั้น จะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกาย (สม โภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2550)

**พฤติกรรม** หมายถึง การกระทำต่างๆ ที่สิ่งมีชีวิตแสดงออกทางด้านการกระทำ ความคิดและรู้สึก ซึ่งรวมถึงการกระทำที่สังเกตได้และไม่ได้ (เริงชัย หมั่นชนะ, 2550)

หนังสือจิตวิทยาเบื้องต้นได้แบ่งความหมายของ **“พฤติกรรม”** ออกเป็น 2 แบบ ได้แก่ (คำรงค์ศักดิ์ ชัยสนธิ และประสาน หอมพูล, 2549)

1. การกระทำต่างๆ ซึ่งสิ่งมีชีวิตกระทำขึ้นและผู้อื่นสังเกตได้ จากการกระทำนั้น เช่น หัวเราะ ร้องไห้

2. กระบวนการต่างๆ ที่บุคคลปฏิบัติต่อสภาพแวดล้อมของบุคคลเหล่านั้น โดยมีวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง และอยู่ภายใต้ความรู้สึก นึกคิด

**พฤติกรรม** หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า และอาจหมายถึง กิริยาอาการแสดงออกทุกรูปแบบของสิ่งมีชีวิตเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า ทั้งภายนอกและใน เป็นการแสดงออกที่เห็นได้จากภายนอก โดยรูปแบบของพฤติกรรมต่างๆ นั้นเป็นผลมาจากการทำงานร่วมกันของพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม (คลังปัญญาไทย, 2550)

**พฤติกรรม** หมายถึง สิ่งที่แสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาจากตัวบุคคลนั้น คือพฤติกรรมความเป็นอยู่วิถีชีวิตของบุคคลนั้น เพื่อบอกถึงการกระทำที่จะแสดงให้บุคคลอื่นนั้นรู้ หรือสื่อที่บุคคลต้องการรับรู้ว่าคุณคนนั้นทำอะไรและจะต้องการจะบอกถึงอะไร (โอเคเนชั่น, 2552)

**พฤติกรรม** หมายถึง การกระทำหรือกิริยาที่ปรากฏออกมาทางร่างกาย ทางกล้ามเนื้อ ทางสมอง ทางอารมณ์และทางความรู้สึกซึ่ง โดยปกติมนุษย์และสัตว์ย่อมแสดงออกมาให้เห็นที่สังเกตเห็นได้ชัดและเห็นได้ไม่ชัด ซึ่งขึ้นอยู่กับ การตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นเป็นสำคัญ (สงวน สุทธิเลิศอรุณ และคณะ, 2549)

**พฤติกรรม** หมายถึง การกระทำหรือการตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอกรวมทั้งการกระทำต่างๆ ที่เป็นไปอย่างมีจุดมุ่งหมาย สามารถที่จะสังเกตเห็นได้ หรือเป็นกิจกรรมของการกระทำต่างๆ ที่ได้ผ่านการใคร่ครวญมาแล้วหรือเป็นไปอย่างไม่รู้สึกรู้ตัว (โกลเดน Golden, 2548)

**พฤติกรรม** หมายถึง ปฏิบัติกิริยาหรือกิจกรรมทุกชนิดของสิ่งมีชีวิต จะสังเกตเห็นได้หรือไม่ก็ได้ก็ตาม เป็นพฤติกรรมที่มีอยู่ภายในหรือแสดงออกมาภายนอก (สมจิตต์ สุพรรณทัศน์, 2549)

**พฤติกรรม** หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตเห็นได้หรือไม่ได้ แต่สามารถวัดได้โดยใช้เครื่องมือพิเศษและสามารถบอกได้ว่า “มี” หรือ “ไม่มี” เช่น ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก ความสนใจ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2551)

โดยสรุปแล้วพฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลแสดงการกระทำต่างๆหรือมีปฏิบัติกิริยาที่แสดงออกได้ทั้งภายในและภายนอกร่างกาย โดยการโต้ตอบกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือสถานการณ์ต่างๆ ที่สามารถวัดหรือสังเกตความเคลื่อนไหวได้ เช่น การเดิน การกิน การเขียน การร้องไห้ การกระพริบตา ความคิด ความรู้สึก

### 3.2 ประเภทของพฤติกรรม

การศึกษาพฤติกรรมในยุคปัจจุบันไม่เน้นการแบ่งประเภทของพฤติกรรมมากนัก แต่นักจิตวิทยาได้พิจารณาเห็นว่า การแบ่งประเภทของพฤติกรรมจะช่วยให้เข้าใจแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมได้ง่ายขึ้น ซึ่งได้แบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 2550)

1. พฤติกรรมภายนอก (overt behavior) เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้โดยชัดเจนแยกได้  
อีกเป็น 2 ชนิดคือ

1.1. พฤติกรรมที่สังเกตได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การพูด การหัวเราะ การร้องไห้ การเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือแม้แต่การเต้นของหัวใจ ซึ่งผู้อื่นสังเกตได้โดยอาศัยประสาทสัมผัส

1.2. พฤติกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือหรือการวิเคราะห์เชิงวิทยาศาสตร์ เช่น การเปลี่ยนแปลงของสารเคมีหรือปริมาณน้ำตาลในกระแสเลือด การทำงานของกระเพาะอาหารและลำไส้ ซึ่งไม่สามารถสังเกตได้ด้วยตาเปล่าหรือประสาทสัมผัสเปล่า

2. พฤติกรรมภายในหรือ “ความในใจ” (Covert Behavior) เป็นพฤติกรรมที่เจ้าตัวเท่านั้นจึงจะรู้ดี ถ้าไม่บอกใคร ไม่แสดงออกก็ไม่มีใครรู้ได้ดี เช่น การจำ การรับรู้ การเข้าใจ การได้กลิ่น การได้ยิน การฝัน การหิว การโกรธ ความคิด การตัดสินใจ เจตคติ จินตนาการ พฤติกรรมเหล่านี้ อาจมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกาย เช่น ขณะใช้ความคิดคลื่นสมองทำงานมาก หรือขณะโกรธปริมาณน้ำตาลในกระแสเลือดมีมาก ซึ่งวัดได้โดยเครื่องมือ แต่ก็ไม่มีใครรู้ละเอียดลงไปได้ว่าเขาคิดอะไร หรือ เขารู้สึกอย่างไร คนรู้ละเอียดคือเจ้าของพฤติกรรมนั้น

เมื่อมีการเผชิญกับสิ่งเร้าที่จะส่งผลกระทบต่อมนุษย์ทำให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ดังนั้นจึงแบ่งสิ่งเร้าที่มีต่อพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. สิ่งเร้าภายใน (Internal Stimulus) และ 2. สิ่งเร้าภายนอก (External Stimulus) (พฤติกรรมมนุษย์, 2549)

1. สิ่งเร้าภายใน (Internal Stimulus) คือ สิ่งเร้าที่เกิดจากความต้องการทางกายภาพ เช่น ความหิว ความกระหาย สิ่งเร้าภายในนี้มีอิทธิพลสูงสุดในการกระตุ้นเด็กให้แสดงพฤติกรรม และเมื่อเด็กเหล่านี้โตขึ้นในสังคม สิ่งเร้าภายในจะลดความสำคัญลง สิ่งเร้าภายนอกทางสังคมที่เด็กได้รับรู้ในสังคมจะมีอิทธิพลมากกว่าในการกำหนดว่าบุคคลควรจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรต่อผู้อื่น

2. สิ่งเร้าภายนอก (External Stimulus) คือ สิ่งกระตุ้นต่างๆ ที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมในทางสังคมที่สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาททั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ปากและร่างกาย การสัมผัส สิ่งเร้าที่มีอิทธิพลที่จะจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้าที่ทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ

ที่เรียกว่า การเสริมแรง (Reinforcement) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) คือ สิ่งเร้าที่พอใจทำให้บุคคลมีการแสดงพฤติกรรมเพิ่มขึ้น เช่น คำชมเชย การยอมรับของเพื่อน ส่วนการเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือ สิ่งเร้าที่ไม่พอใจหรือไม่พึงปรารถนานำมาใช้เพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาให้น้อยลง เช่น การลงโทษ เด็กเมื่อตักขโมย การปรับเงินเมื่อผู้ขับขี่ยานพาหนะไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร เป็นต้น

สรุปแล้วประเภทของพฤติกรรมสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ **ประเภทแรก** พฤติกรรมภายนอกหรือสิ่งเร้าภายนอก ซึ่งมีสิ่งกระตุ้นต่างๆ ที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมในทางสังคม ที่มาจากการสัมผัสได้ด้วยประสาททั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ปากและร่างกาย การสัมผัสสิ่งเร้ามีอิทธิพลที่สามารถจูงใจให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมที่เกิดจากความพึงพอใจที่เรียกว่าการเสริมแรง ซึ่งสามารถสังเกตพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน โดยพฤติกรรมที่สังเกตได้ไม่ต้องใช้เครื่องมือช่วย เพราะ สิ่งเร้าที่พอใจหรือไม่พอใจทำให้บุคคลมีการแสดงพฤติกรรมออกมา เช่น คำชมเชย การยอมรับของเพื่อน การหัวเราะ การร้องไห้ การเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือแม้แต่การเดินของหัวใจ และพฤติกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือหรือการวิเคราะห์เชิงวิทยาศาสตร์ **ประเภทที่สอง** เป็นพฤติกรรมภายในหรือสิ่งเร้าภายใน ซึ่งมีสิ่งเร้าที่เกิดจากความต้องการทางกายภาพ เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่เข้าตัวเท่านั้นที่รู้ดี ด้วยการจำ การรับรู้ การได้กลิ่น การได้ยิน ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ไม่มีใครรู้ว่าบุคคลนั้นกำลังคิดอะไร หรือ บุคคลนั้นรู้ดีอย่างไร

### 3.3 วิธีวัดพฤติกรรม

การวัดพฤติกรรมของกลุ่มประชากรมีหลายวิธี ได้แก่ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 2550)

**วิธีการสังเกต (observation)** คือ วิธีนี้จะทำให้ได้ผลความถูกต้องและความแม่นยำมากขึ้น โดยผู้สังเกตไม่ทำให้ผู้ถูกสังเกตรู้ว่ากำลังทำอะไรอยู่ และเมื่อบันทึกผลการสังเกตก็ต้องบันทึกอย่างตรงไปตรงมา (anecdotal records) ได้ยินอย่างไร มองเห็นอย่างไรก็เขียนตามนั้น โดยไม่ใส่ความคิดของผู้สังเกตลงไปบันทึกนั้น แต่ถ้าจะมีความเห็นต้องแยกออกมาอีกส่วนหนึ่งต่างหาก เพื่อไม่ให้ความคิดของผู้สังเกตไปครองงานการตีความของผู้อื่น

**วิธีการสำรวจ (survey method)** คือ การศึกษาพฤติกรรมในระยะเวลาสั้นๆ ในกรณี que ที่ผู้ศึกษาไม่มีเวลาสังเกตได้นาน วิธีนี้เป็นวิธีการหาข้อมูลโดยการ “สอบถาม” ซึ่งอาจทำได้โดยวิธีการย่อยลงไปอีก เช่น อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์ (interview) โดยการพูดคุยซักถามเป็นรายคน วิธีนี้ถ้าอยากได้ข้อมูลที่เที่ยงตรงขึ้น ผู้ศึกษาจะทำตัวเป็นกันเองกับผู้ถูกศึกษา และอาจมีการใช้แบบสอบถาม (questionnaires) โดยให้ผู้ถูกศึกษาตอบคำถามลงในแบบสอบถามที่เตรียมไว้แล้ว และการสอบถามก็ต้องเป็นการถามข้อมูลที่เป็นรูปธรรมและการนามธรรม



**วิธีการทดสอบ (testing)** คือ การศึกษาพฤติกรรมผู้ถูกศึกษาโดยใช้แบบสอบวัดพฤติกรรมได้หลายอย่างแล้วแต่ชนิดของแบบทดสอบนั้นๆ เช่น อาจวัดความสนใจ บุคลิกภาพ ความถนัด ความกังวลใจ ระดับสติปัญญา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฯลฯ เป็นต้น จากแบบทดสอบ ผู้ศึกษาก็จะสามารถลงความเห็นพฤติกรรมภายในของผู้ถูกศึกษาได้โดยวิธีการศึกษาพฤติกรรม โดยการทดสอบนี้จะให้ผลน่าเชื่อถือมากขึ้น ถ้าแบบทดสอบที่นำมาใช้นั้นมีความแม่นยำและความเชื่อถือได้ คำว่า ความแม่นยำ (validity) นั้น หมายถึงสามารถวัดสิ่งที่เราต้องการวัดได้ เช่น ถ้าศึกษาเจตคติ แบบทดสอบนั้นก็ควรถามเกี่ยวกับเจตคติจริงๆ ไม่ใช่ถามความรู้หรือถามเขาวนปัญญา ส่วน คำว่า ความเชื่อถือได้ (reliability) นั้น หมายถึง ไม่ว่าจะทดสอบบุคคลคนเดียวกันกี่ครั้ง ผลที่ได้ต้องแน่นอนหรือได้ผลใกล้เคียงกัน

**วิธีการศึกษารายบุคคล (case study method)** คือ การศึกษาโดยละเอียดเฉพาะรายกับผู้ถูกศึกษาที่มีพฤติกรรมบางด้านเบี่ยงเบนจากปกติทั้งทางบวกและลบ โดยมีเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหา เพื่อป้องกันปัญหา หรือเพื่อพัฒนาสร้างเสริมให้เหมาะสมเฉพาะรายกับเพื่อให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมบางประการ และเพื่อนำไปสู่การสร้างทฤษฎีหรือพฤติกรรมต่างๆ การศึกษารายบุคคลมีขั้นตอนตามลำดับคือขั้นตอนศึกษาและรวบรวมข้อมูลส่วนตัวของผู้ถูกศึกษาทั้งอดีตและปัจจุบันซึ่งอาจมีการสืบประวัติ ขั้นตอนวินิจฉัยพฤติกรรม ขั้นตอนเสนอแนะวิธีช่วยเหลือ วิธีป้องกันปัญหา วิธีสร้างเสริมพัฒนา ขั้นตอนดำเนินการช่วยเหลือและขั้นตอน ติดตามผล เป็นต้น

การวัดพฤติกรรม โดยการใช้เครื่องมือวัดลักษณะที่แสดงอาการออกถึงอารมณ์หรือความรู้สึกของบุคคล ซึ่งมีทิศทางความรู้สึกของบุคคลเป็นไปตามความปรารถนาหรือไม่ปรารถนาชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ และมีความเข้มของระดับความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อเป้าหมายนั้นๆ เป็นต้น (สมพงษ์ พันธรัตน์, 2551)

**วิธีการวัดพฤติกรรมด้วยการสังเกต (Observation)** เป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ โดยใช้เครื่องมือชนิดนี้สังเกตลักษณะของบุคคลนั้น ซึ่งจะปล่อยให้ เป็นไปตามสภาพการณ์ต่างๆ หรือดำเนินไปตามธรรมชาติ ทำให้ผู้สังเกตเห็นลักษณะต่างๆ ของพฤติกรรมที่แสดงออกมา

**วิธีการวัดพฤติกรรมด้วยการสัมภาษณ์ (Interview)** เป็นการสนทนอย่างมีจุดมุ่งหมายตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ล่วงหน้า ทำให้ได้ข้อมูลโดยตรงจากผู้ที่สนทนาด้วย เพราะข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเจาะลึกเฉพาะด้านที่เกี่ยวกับความจริงหรือ ข้อเท็จจริง ความรู้สึก ความสนใจ ความคิดเห็นหรือเจตคติ และเครื่องมือที่ใช้ประกอบการสัมภาษณ์ คือ แบบบันทึกการสัมภาษณ์ มีลักษณะทั้งที่กำหนดคำถาม คำตอบไว้ล่วงหน้า และที่ไม่กำหนดคำถามตายตัว แต่จะกำหนดเป็น

คำถามกว้างๆ คือ เปิดโอกาสให้ผู้สนทนาตอบได้เต็มที่และอาจนำคำตอบนั้นมาตั้งเป็นคำถามใหม่ได้

**วิธีการวัดพฤติกรรมด้วยการสอบถาม (Questionnaire)** เป็นการให้ผู้ที่ถูกศึกษาทำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้ทำข้อคำถามที่เตรียมไว้ ตามเรื่องราวต่างๆที่ผู้วิจัยศึกษาอยู่ โดยเน้นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับความจริง ข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็น โดยการตอบแบบสอบถามผู้วิจัยจะมีกรอบให้ใส่เครื่องหมายลงในกรอบข้อที่ได้เตรียมไว้ ซึ่งเรียกว่า **แบบสอบถามปลายปิด** หรือทำแบบถามให้ผู้ที่ถูกศึกษาเขียนตอบคำตอบเอง ซึ่งเรียกว่า **แบบสอบถามปลายเปิด** และเนื้อหาที่ถามอาจเป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้ที่ถูกถาม หรือเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการปฏิบัติตนของผู้ที่ถูกถามตามเนื้อเรื่อง ลักษณะนิสัยและความคิดเห็นต่อพฤติกรรม เป็นต้น

**วิธีการวัดพฤติกรรมด้วยการใช้แบบวัดเชิงสถานการณ์** เป็นการใช้สถานการณ์ต่างๆ เพื่อพิจารณาว่าในสถานการณ์เหล่านั้น ผู้ที่ถูกศึกษามีความรู้สึก หรือมีความคิดเห็นอย่างไร คำตอบของผู้ที่ถูกศึกษาจะไม่มีผิดหรือถูก แต่คำตอบจะเป็นข้อมูลบอกให้ทราบถึงคุณลักษณะต่างๆ ตามที่ผู้วิจัยต้องการวัด โดยการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ จะมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนหรือว่าในแต่ละสถานการณ์ต้องการตรวจสอบคุณลักษณะของผู้ที่ถูกศึกษา โดยตัวเลือกจะมีระดับของคะแนนไม่เท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่นำมาใช้เป็นหลักในการสร้างตัวเลือกเพื่อจะบอกว่า คุณลักษณะด้านจิตใจของบุคคลนั้น เกิดขึ้นหรือมีอยู่ในระดับใด ตามทฤษฎีนั้นๆ

โดยสรุปแล้ววิธีวัดพฤติกรรมมีอยู่ 4 วิธี คือ 1. วิธีการสังเกต เป็นวิธีที่ทำให้ได้ผลความถูกต้องและความแม่นยำ โดยผู้สังเกตไม่ทำให้ผู้ถูกสังเกตรู้ว่ากำลังทำอะไรอยู่ ซึ่งปล่อยให้ไปไปตามสภาพการณ์ต่างๆ หรือดำเนินไปตามธรรมชาติ 2. วิธีการสำรวจ เป็นการศึกษาพฤติกรรมในระยะเวลาสั้นๆไม่ค่อยมีเวลาสังเกตนานๆ วิธีนี้เป็นวิธีการหาข้อมูลโดยการสอบถามหรือสัมภาษณ์ซักถามเป็นรายคน ข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลเจาะลึกเฉพาะด้านที่เกี่ยวกับความจริงหรือ ข้อเท็จจริง ความรู้สึก ความสนใจ ความคิดเห็นหรือเจตคติ 3. วิธีการทดสอบ เป็นการศึกษากิจกรรมโดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้ทำข้อคำถามที่เตรียมไว้ เพื่อวัดพฤติกรรมได้หลายอย่างแล้วแต่ชนิดของแบบทดสอบนั้นๆ เช่น อาจวัดความสนใจ บุคลิกภาพ ความถนัด ความกังวลใจ ระดับสติปัญญา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4. วิธีการศึกษารายบุคคล เป็นการศึกษาโดยละเอียดเฉพาะรายกับผู้ถูกศึกษาที่มีพฤติกรรมบางด้านเบี่ยงเบนจากปกติทั้งทางบวกและลบ โดยมีเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหา หรือเพื่อพัฒนาสร้างเสริมให้เหมาะสมเฉพาะราย ซึ่งจะมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนหรือว่าในแต่ละสถานการณ์ต้องการตรวจสอบคุณลักษณะของผู้ที่ถูกศึกษาดังนั้นงานวิจัยครั้งนี้จึงศึกษาพฤติกรรมด้วยวิธีการสอบถามโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือวัดพฤติกรรม ทำให้ผู้ที่ตอบแบบสอบถามจะต้องกรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง ซึ่งมีเวลาความเป็น

ส่วนตัวในการคิดทบทวนก่อนที่ใจให้คำตอบปราศจากอคติของผู้สัมภาษณ์เข้ามาเกี่ยวข้องและเป็นวิธีที่เข้าถึงประชากรที่อยู่กระจายในพื้นที่กว้างได้ด้วย

#### 4. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม

ทัศนคติกับพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันแบบพึ่งกันและกัน กล่าวคือ ทัศนคติ มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ในขณะที่เดียวกัน การแสดงพฤติกรรมของบุคคลก็มีผลต่อ ทัศนคติของบุคคลด้วย อย่างไรก็ตาม ทัศนคติ เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ทั้งนี้เพราะพฤติกรรมของบุคคล เป็นผลมาจาก ทัศนคติ บรรทัดฐานของสังคม นิสัย และผลที่คาดการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ โดยการสื่อสาร (Attitude Change: Communication) (Triandis, 1971 อ้างใน ธีระพร อูวรรณ โณ, 2527)

ความสัมพันธ์ของความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรม สามารถอธิบายถึงความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติ และทัศนคดียังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม โดยที่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะขึ้นอยู่กับความรู้ ความเข้าใจ ของทัศนคติที่เกิดการเปลี่ยนแปลง จึงส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมได้ ดังนั้น ทั้งสามสิ่งนี้มีความเชื่อมโยงกัน โดยที่จะยอมรับหรือปฏิเสธสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่จะทำให้เกิดการเชื่อมโยงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติก่อน แล้วจากนั้นจึงให้ความรู้เพื่อที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่จะแสดงอาการออกมาของบุคคลนั้น โดยมีพื้นฐานมาจากความรู้ และทัศนคติที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความแตกต่างในการเปิดรับสื่อ หรือความแตกต่างของการแปลสารที่ตนได้รับ จึงทำให้เกิดประสบการณ์ของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน หรือมีผลต่อพฤติกรรมของบุคคลที่แตกต่างกัน (สุขุม เฉลยทรัพย์, 2551)

ทัศนคติ ของบุคคลนั้นสามารถถูกทำให้เปลี่ยนแปลงได้หลายวิธี โดยการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากผู้อื่น หรือจากสื่อต่างๆ ซึ่งข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านองค์ประกอบของ ทัศนคติในส่วนของการรับรู้เชิงแนวคิด (Cognitive Component) และเมื่อองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบส่วนอื่นก็จะมีแนวโน้มเกิดการเปลี่ยนแปลงด้วย คือ เมื่อองค์ประกอบของ ทัศนคติในส่วนของการรับรู้เชิงแนวคิดเปลี่ยนแปลงจะทำให้องค์ประกอบในส่วนของอารมณ์ (Affective Component) และองค์ประกอบในส่วนของพฤติกรรม (Behavioral Component) เปลี่ยนแปลงได้อีกด้วย (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2550)

ทัศนคติเป็นสาเหตุทำให้เกิดพฤติกรรม นักจิตวิทยาเชื่อว่า เมื่อบุคคลต้องการเปลี่ยนพฤติกรรม จะต้องทำให้บุคคลนั้นเปลี่ยนทัศนคติซึ่งเมื่อความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับพฤติกรรมมีลักษณะที่ซับซ้อน แล้วยังขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลอื่นๆ อีกด้วย (Cherrington, 1994)

โดยสรุปแล้วความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม คือ ทัศนคติกับพฤติกรรม มีความสัมพันธ์กันแบบพึ่งพากันและกัน โดยทัศนคติเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งส่งผลมาจากทัศนคติถูกบรรทัดฐานของสังคม นิสัย และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ด้วยจากการสื่อสาร เมื่อบุคคลนั้นต้องการเปลี่ยนพฤติกรรมจะต้องทำให้บุคคลนั้นเปลี่ยนทัศนคติ ก่อน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนั้นทำได้หลายวิธี โดยเฉพาะการรับรู้ข้อมูล ข่าวสารจากผู้อื่น หรือจากสื่อต่างๆ ซึ่งข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านองค์ประกอบของทัศนคติใน ส่วนของการรับรู้เชิงแนวคิด จะทำให้องค์ประกอบในส่วนของอารมณ์และองค์ประกอบในส่วน ของพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังนั้นงานวิจัยครั้งนี้ได้เอาทัศนคติมาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ว่าจะมีอารมณ์หรือการแสดงออกเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่

## 5. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 ทฤษฎีความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม (KAP)

ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับตัวแปร 3 ตัว คือ ความรู้ (Knowledge) ทัศนคติ (Attitude) และการยอมรับปฏิบัติ (Practice) ของผู้รับสารทำให้มีผลกระทบต่อสังคม ซึ่ง การเปลี่ยนแปลงทั้งสามประเภทนี้จะเกิดขึ้นในลักษณะต่อเนื่อง คือ เมื่อผู้รับสารได้รับสารก็จะทำ ให้เกิดความรู้ และเมื่อเกิดความรู้ขึ้นก็จะส่งผลทำให้เกิด ทัศนคติ และขั้นสุดท้าย คือ การ ก่อให้เกิดการกระทำ ทฤษฎีนี้อธิบาย การทำให้เกิดทัศนคติและเกิดพฤติกรรม ซึ่งมีลักษณะ สัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่เป็นที่ยอมรับกันว่า ความรู้ (Knowledge) เป็นส่วนที่ได้มาจากการผ่าน ประสบการณ์หรือการเรียนรู้จากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (S-R) แล้วนำความรู้ที่ได้มาผสมผสานกัน เป็นความจำ (ข้อมูล) กับสภาพจิตวิทยา ด้วยเหตุนี้ ความรู้จึงเป็นความจำ ที่เลือกสรร ซึ่งสอดคล้อง กับสภาพจิตใจของตนเองและความรู้จึงเป็นกระบวนการภายใน โดยความรู้จะส่งผลต่อพฤติกรรมที่ แสดงออกของมนุษย์ เป็นต้น (สุรพงษ์ โสภนะเสถียร, 2533 อ้างใน พิรัชย์ภณ แสงทอง, 2551)

จากการศึกษาทฤษฎีความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม สามารถสรุปได้ว่า ทัศนคติมีผล ต่อพฤติกรรม ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงสนใจศึกษาว่า ทัศนคติของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มี ความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์หรือไม่

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ญาดา ศรีชัย (2547) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จากการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมมีพฤติกรรมการแสดงออกโดยตัวแปรความหมายของการเล่นเกมเหมือนชีวิตจริงและแปรลักษณะพฤติกรรมของชีวิตจริงมาใช้ในการเล่นเกม ทำให้ผู้เล่นเกมนำตัวตนของตัวเองแฝงอยู่ในตัวละครหรือในเกมที่เล่น เพื่อเพิ่มเติมสิ่งที่ชีวิตจริงของตนเองที่ขาดหาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ กลุ่มสังคมและการยอมรับจากผู้อื่น นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้เล่นเกมที่ทัศนคติที่ดีต่อเกม และมีพฤติกรรมทางสังคมต่างๆ ที่สามารถใช้ในชีวิตจริง ซึ่งผู้เล่นนำมาใช้ในเกมได้ ทำให้เกิดสังคมในเกมที่มีความคล้ายกับสังคมแห่งความเป็นจริง

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล (2548) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับทีมงานได้สำรวจเรื่อง เด็กและวัยรุ่นในประเทศไทยบนโลกอินเทอร์เน็ต มุมมองแห่งการสร้างสรรค์และมุมมองแห่งภัยอันตราย ว่า ค่าใช้จ่ายที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมออนไลน์นั้น มีข้อสังเกตว่ากลุ่มผู้เล่นเกมที่เสียค่าใช้จ่ายต่อเดือนมากกว่า 2,500 บาทนั้นแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มอายุ ได้แก่ กลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปีลงมาและกลุ่มผู้มีอายุตั้งแต่ 15 - 19 ปี ซึ่งคน 2 กลุ่มนี้ถือว่าเป็นค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงมาก เพราะคนกลุ่มนี้ยังไม่มีรายได้เป็นของตนเอง ประกอบกับกำลังอยู่ในวัยเรียน ถือเป็นข้อที่นำไปเป็นห่วงและผู้ปกครองควรดูแลอย่างยิ่ง เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้นในภายหลัง

มณีนรัตน์ ลือนันต์ศักดิ์ศิริ (2548) ได้ทำการศึกษาภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 50.37 เล่นเกมสัปดาห์ละ 1 - 3 ครั้ง และร้อยละ 53.09 เล่นเกมครั้งละ 1-3 ชั่วโมง นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีปัญหาสุขภาพจิต ร้อยละ 34.32 หรือประมาณ 1 ใน 3 ของนักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีปัญหาสุขภาพจิต นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คือร้อยละ 15.06 และมีอาการทางกายสูงกว่าอาการอื่นๆ นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ครั้งละ 1 - 3 ชั่วโมง มีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คือร้อยละ 17.53 และมีอาการทางกายสูงกว่าอาการอื่นๆ

### 6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

ศุภยวีชัยกรุงเทพโพล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2546) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของเด็กอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป ในกรุงเทพมหานคร เรื่อง เยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ในร้านที่ใกล้สถานศึกษามากที่สุดรองลงมาคือ เล่นที่ร้านใกล้บ้านและเล่นที่บ้านตามลำดับ โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ 5

- 6 วันและเล่นทุกวัน ช่วงเวลาที่มีเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือเวลา 14.00 - 16.00 น. , 17.00 - 19.00 น. และช่วงเวลา 20.00 - 22.00 น. ตามลำดับสำหรับเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้ง นานที่สุด 1-3 ชั่วโมง รองลงมา 4-5 ชั่วโมง และ 6-7 ชั่วโมง ขณะที่ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ประมาณ 200-300 บาท โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์เป็นที่ผ่อนคลายอารมณ์และความรู้สึก และเป็นวิธีการหาเพื่อนใหม่ ตามลำดับ

วิภา อุดมฉันท (2533) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ทักษะคิดและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่นและกลับมาศึกษาเรื่องเดียวกันในกับเด็กไทยในปี พ.ศ. 2534 โดยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และแบบสำรวจ (Survey Research) ผลการวิจัยพบว่า ในเชิงพฤติกรรมวิดีโอเกมเข้าถึงเด็กตั้งแต่อายุ 4 ปีขึ้นไปจนถึงผู้ใหญ่ทุกระดับ แต่วัยที่คลั่งไคล้เป็นพิเศษอยู่ในช่วงอายุ 8-15 ปี เด็กชายมากกว่าเด็กผู้หญิง ทักษะคิดที่มีต่อวิดีโอเกมของเด็กไทยที่สูงกว่าเด็กญี่ปุ่น ในขณะที่เด็กไทยมีโอกาสเล่นวิดีโอเกมน้อยกว่า โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละวัน เด็กไทยอยู่ในราวครึ่งชั่วโมงถึงหนึ่งชั่วโมง ส่วนญี่ปุ่นประมาณ 1-2 ชั่วโมง ดังนั้นทักษะคิดและผลกระทบของวิดีโอเกมได้ระบุดึงข้อดีในการเล่นว่า ทำให้ตื่นเต้น คลายเครียด ทำให้อารมณ์ดีหาย หงุดหงิด สามารถสร้างจินตนาการต่างๆ สร้างความสามัคคีกับเพื่อนที่เล่นด้วยกัน ข้อเสียในการเล่น ทำให้เสียเวลา เสียเงิน ยิ่งเล่นยิ่งติด ผลการเรียนตกลง ไม่ค่อยอยากทำกิจกรรมอย่างอื่น

### 6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

อัจฉริสา ชูมมานนท์ (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เครื่องมือใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม การวิจัยพบว่า เพศชายมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่า 1 เท่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่าและมีระดับการศึกษาที่สูงกว่ามีพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่าและระดับการศึกษาที่ต่ำกว่า บทบาทของครอบครัวหรือญาติและบทบาทของกลุ่มเพื่อนส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเกมนออนไลน์ประเภทกีฬาได้รับความนิยมมากที่สุด และหนังสือคู่มือเกมถือเป็นการโฆษณาผ่านสื่อที่เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด เมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ

ศุภรัตน์ ชูจันทร์ (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมของผู้เสพเกมนออนไลน์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ย 6 วันต่อสัปดาห์ และใช้เวลาเฉลี่ย 8 ชั่วโมงต่อวัน และพฤติกรรมของผู้เสพเกมนออนไลน์มี

ความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของเกมออนไลน์ โดยเกมออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชนที่ต้องการการยอมรับ และต้องการเอาชนะ

จิรดา มหาเจริญ (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนครปฐม เล่นเกมออนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ นิยมเล่นเกมออนไลน์คนเดียวและเล่นในบ้านทำให้เกมออนไลน์ ซึ่งได้รับความนิยมต่อเนื่องมาจากพัฒนาการของการเล่นคอมพิวเตอร์และในปัจจุบันยังได้รับความนิยมสูงอยู่ โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านการใช้คอมพิวเตอร์ หรือเพื่อผ่อนคลายอารมณ์และความรู้สึก เป็นวิธีหาเพื่อนใหม่ตามลำดับ และเกมออนไลน์ให้ประโยชน์ในแง่ของการฝึกการดำรงชีวิต สามารถทำให้เรารู้จักใช้เงินและรู้จักหาเงินเพื่อดำรงชีวิตในเกม

สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเน้นศึกษาปัจจัยด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จากผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อต้องการความบันเทิง ช่วยคลายความเหงา และต้องการเพื่อน นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆอีก คือ ความสามารถของระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพ เนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความสนุกสนาน และการพัฒนารูปแบบเกมออนไลน์ให้มีความสมจริงมากขึ้น สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่ากลุ่มตัวอย่างชื่นชอบการเล่นเกมออนไลน์กันมาก และมีความชื่นชอบในประเภทเกมผจญภัยที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะชอบเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง

อฉิรกร อินฉิณฉาย (2549) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเล่นเกมเร็คนาร์็อกออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายอายุ 13 ปี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านแต่ออกมาเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกม และใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ 16.00 - 22.00 น. นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 12 เดือน จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่า และค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ 51 - 100 บาท และส่วนใหญ่ นักเรียนเลือกเล่นเกมออนไลน์เพราะเล่นได้พร้อมและตามเทศกาลต่างๆจะมีการเพิ่มสิ่งของพิเศษทำให้เป็นการสร้างความดึงดูดใจให้นักเรียนมาเล่นกันมากและใช้เวลาในการเล่นหลายๆชั่วโมงจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าว

#### 6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม

สุทธิพร นิราพาธ (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายการค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการปรึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการที่ผู้เรียนจะมีผลการเรียนสูงหรือต่ำไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่อาจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ และผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นไม่ทางตรงก็ทางอ้อมและเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกทางวาจา และพฤติกรรมที่แสดงออกทางการกระทำ

พรรณน้อย ทิประกษ์พันธุ์ (2541) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาระดับมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในประเทศไทย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศ และระดับทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องเพศ อยู่ในลักษณะใกล้เคียงกันส่วนระดับพฤติกรรมทางเพศ พบว่ามีพฤติกรรมที่เหมาะสมมากกว่าไม่เหมาะสมเพียงเล็กน้อย จากการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านกายภาพ สังคม และเศรษฐกิจกับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมทางเพศ พบว่า เพศ การได้รับข้อมูลข่าวสาร รายได้ของตนเอง มีความสัมพันธ์กับระดับความรู้ ส่วนเพศ คณะที่เรียน และแหล่งที่อยู่อาศัย มีความสัมพันธ์กับระดับทัศนคติ ในขณะที่เพศ อายุและแหล่งที่อยู่อาศัย มีความสัมพันธ์กับระดับพฤติกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติเรื่องเพศ และทัศนคติเรื่องเพศมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมทางเพศ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

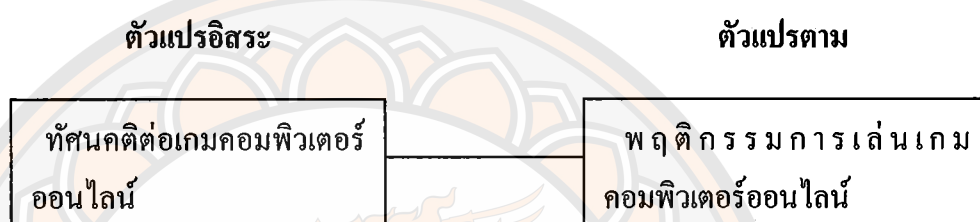
สุชาดา สัจสันถวไมตรี (2542) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน เป็นวิจัยที่ศึกษาการพัฒนาการ และพฤติกรรมของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน พบว่าในทางจิตวิทยาเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลต่อการพัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นในด้านบวก เช่น เล่นวิดีโอเกมประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ ทำให้ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ความพยายามสูงรอบคอบ ส่วนด้านลบ เช่น เล่นวิดีโอเกมที่เน้นความรุนแรงจะทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปเป็นความก้าวร้าว ดังนั้นผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบจะขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น

กุลธิดา ชรรณภิวณิช (2538) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของบิดา มารดาต่อ พฤติกรรมจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดา มารดาของนักเรียนชายระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร) เป็นวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมประเภทแอ็คชั่น ใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมต่อเนื่องมาเป็นเวลา 4 - 6 ปี โดย เล่นประมาณ 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ และใช้เวลาครั้งละ 1 - 2 ชั่วโมงต่อวันส่วนใหญ่จะออกไปเล่นเกมที่ร้าน หรือบ้านเพื่อน แม้จะมีเครื่องเล่นอยู่ที่บ้านแล้วก็ตาม โดยที่ผู้ปกครองไม่มีส่วนในการ เลือกรูปแบบของเกมให้กับบุตร รวมทั้งผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่มีส่วนร่วมในการเล่นวิดีโอเกมกับ บุตร แต่รับรู้การแสดงออกจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตรอยู่ในระดับปกติ และการเปิดรับสื่อ วิดีโอเกมไม่มีผล หรือมีน้อยมากต่อพฤติกรรมการเรียนของบุตร นอกจากนี้ยังเห็นว่า การเล่น วิดีโอเกมไม่มีส่วนปิดกั้นการรับสื่อมวลชนของบุตรและการสื่อสารกับกลุ่มตัวอย่าง

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น จะเห็นได้ว่า ทักษะคติมีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรม ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงตั้งสมมติฐานว่า ทักษะคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

### กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

จากการทบทวรรณกรรมข้างต้น พบว่า ทักษะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำผลที่เคยมีการศึกษานี้มาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา ครั้งนี้ที่ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ดังปรากฏในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือและตัวแปรในการศึกษา
3. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตชั้นปีที่ 1 ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก (ภาคปกติ แบบ 2 ภาคเรียน) ปีการศึกษา 2552 จำนวน 4,196 คน (งานทะเบียนและประเมินผลนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร, 2552) โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มสาขา (Cluster) ตามการแบ่งของมหาวิทยาลัยนเรศวรที่กำลังศึกษาอยู่ พบว่า ในกลุ่มสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีจำนวนนิสิตทั้งหมด 1,587 คน รองลงมาคือกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี มีจำนวนนิสิตทั้งหมด 1,583 คน และกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีจำนวนนิสิตทั้งหมด 1,026 คน

#### กลุ่มตัวอย่าง

หน่วยในการวิเคราะห์ครั้งนี้ คือ นิสิตชั้นปีที่ 1 ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก (ภาคปกติ แบบ 2 ภาคเรียน) ปีการศึกษา 2552 โดยจำนวนประชากรที่ใช้ทั้งหมด 4,196 คนจึงสามารถกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้โดยใช้สูตรของ Taro Yamane (1973 อ้างใน ประคอง วรรณสูตร, 2538) ดังนี้

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

เมื่อ  $n$  = จำนวนตัวอย่างที่ต้องการ  
 $N$  = จำนวนประชากรทั้งหมด  
 $e$  = ค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง = 0.05

แทนค่าในสูตร

$$n = \frac{4,196}{1 + (4,196 \times 0.05^2)}$$

$$n = 365$$

ดังนั้น ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม คือ 365 คน หลังจากที่ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมแล้ว ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบสัดส่วน (Proportional to size) โดยใช้เกณฑ์ของกลุ่มClusterในการแบ่งสัดส่วน มีสูตรดังนี้ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2548)

ขนาดตัวอย่างของแต่ละCluster =  $\frac{\text{จำนวนนิสิตในแต่ละCluster} \times \text{ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม}}{\text{จำนวนนิสิตทั้งหมด}}$

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างและขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม

กลุ่มสาขา	จำนวนนิสิตในกลุ่มสาขา(คน)	ขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมในแต่ละกลุ่มสาขา(คน)
1.สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	1,587	139
2.วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี	1,583	137
3.วิทยาศาสตร์สุขภาพ	1,026	89
รวม	4,196	365

นอกจากนี้ ผู้ที่จะตอบแบบสอบถามนี้ จะถูกสอบถามก่อนว่าเป็นผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์หรือไม่ ถ้าตอบว่าใช่ก็จะทำการสอบถาม แต่ถ้าไม่ใช่ก็จะไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างการศึกษาครั้งนี้

## 2. เครื่องมือและตัวแปรในการศึกษา

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือของการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามที่สร้างขึ้นโดยอาศัยการทบทวนวรรณกรรมและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (รายละเอียดดูที่ภาคผนวก ข.)

### ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

#### ตารางที่ 2 ตัวแปร

ตัวแปร	ระดับการวัด	คำอธิบาย
ตัวแปรอิสระ ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	Ratio	คะแนนทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
ตัวแปรตาม พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	Ratio	คะแนนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

### ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

1. ทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตโครงสร้างและเนื้อหา
2. สร้างข้อคำถามของแบบสอบถาม และกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนสำหรับคำตอบในแต่ละข้อ
3. การตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ
4. ปรับปรุงแบบสอบถามให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และตรวจสอบความถูกต้อง ความสมบูรณ์ของเครื่องมือก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการสร้างเครื่องมือการวิจัย ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยวิธีการต่างๆ อย่างละเอียด เพื่อให้เกิดความถูกต้องอย่างละเอียด เพื่อให้เกิดความถูกต้องและน่าเชื่อถือ ดังนี้

1. การตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity)

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้พิจารณาเพื่อหาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและประเด็นที่ทำการศึกษา (Index of Item – Objective Congruence : IOC) โดยใช้สูตรคำนวณดังนี้ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2526)

$$\text{IOC} = \frac{\text{ผลรวมของผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ}}{\text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญ}}$$

จากนั้นนำผลที่ได้จากการคำนวณมาคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไป (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2526) แต่ถ้าต่ำกว่า 0.05 ก็ตัดออกหรือทำการแก้ไขข้อคำถามให้มีความสมบูรณ์ขึ้น (รายละเอียดดูที่ภาคผนวก ข.)

## 2. การตรวจสอบความเชื่อมั่นหรือความเที่ยง (Reliability)

หลักจากการหาค่าความตรงของเนื้อหาและปรับปรุงแก้ไขคำถามแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปลองทดสอบห้วงหน้า (Pretest) จำนวน 30 ชุด แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาความหาค่าเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ด้วยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ซึ่งค่าความเชื่อมั่นต้องมีระดับ Alpha ไม่ต่ำกว่า 0.07 (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2526) (รายละเอียดดูที่ภาคผนวก ค.)

## 3. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ประมวลผลด้วยการใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้ในการวิเคราะห์ดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าฐานนิยม (Mode) ค่ามัธยฐาน (Median) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อบรรยายคุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ต้องการทราบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ รวมถึงวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ที่ต้องการทราบทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยจัดระดับของทัศนคติและระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยสามารถวัดระดับได้จากการนำค่าเฉลี่ยมาบวกและลบกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จัดออกมาได้เป็น 3 กลุ่ม คือ
  1. ค่าสูงสุด ถึง ค่าเฉลี่ย + S.D. = มาก
  2. ค่าเฉลี่ย + S.D. ถึง ค่าเฉลี่ย - S.D. = ปานกลาง
  3. ค่าเฉลี่ย - S.D. ถึง ค่าน้อยสุด = น้อย

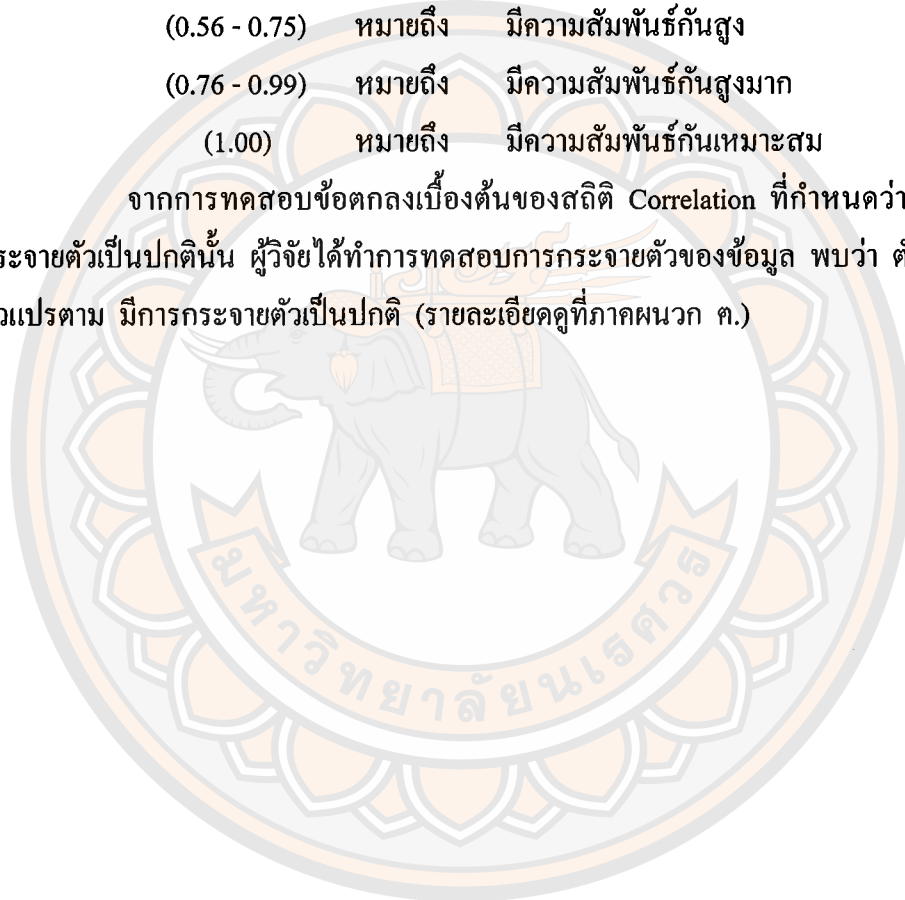
2. สถิติเชิงอนุมาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้คือ Correlation ในการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร เนื่องจากการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีระดับวัดแบบอัตราส่วน (Ratio Scale) จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้สถิติ Correlation มาเป็นสถิติในการทดสอบสมมติฐาน โดย

ทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่ มากน้อยเพียงใดและสัมพันธ์กันในเชิงบวกหรือลบ ( $-1 < r < +1$ )

การวัดระดับความสัมพันธ์ มีดังนี้ (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2546)

(0.00)	หมายถึง	ไม่มีความสัมพันธ์กัน
(0.01 - 0.25)	หมายถึง	มีความสัมพันธ์กันน้อย
(0.26 - 0.55)	หมายถึง	มีความสัมพันธ์กันปานกลาง
(0.56 - 0.75)	หมายถึง	มีความสัมพันธ์กันสูง
(0.76 - 0.99)	หมายถึง	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
(1.00)	หมายถึง	มีความสัมพันธ์กันเหมาะสม

จากการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสถิติ Correlation ที่กำหนดว่าข้อมูลต้องมีการกระจายตัวเป็นปกตินั้น ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการกระจายตัวของข้อมูล พบว่า ตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม มีการกระจายตัวเป็นปกติ (รายละเอียดดูที่ภาคผนวก ค.)



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาทำการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตอนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ตอนที่ 4 ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ตอนที่ 5 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

**ตอนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติพรรณนา**

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งหมดทั้งสิ้น 365 คน แล้วนำมาทำการวิเคราะห์คุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติพรรณนา เพื่อบรรยายความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ของข้อมูล เพศ อายุ กลุ่มคณะ รายได้ต่อเดือน แหล่งที่มาของรายได้ เกรดเฉลี่ยรวม(GPA) และประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งข้อมูลคุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างปรากฏผลในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

คุณลักษณะ	จำนวน (n = 365)	ร้อยละ (100.0)
เพศ		
- ชาย	248	67.9
- หญิง	117	32.1

ตารางที่ 3 (ต่อ)

คุณลักษณะ	จำนวน (n = 365)	ร้อยละ (100.0)
อายุ		
- 18 ปี	188	51.5
- 19 ปี	118	32.3
- 20 ปี	59	16.2
อายุเฉลี่ย (Mean) = 18.64 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.74		
กลุ่มสาขา		
- สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	139	38.1
- วิทยาศาสตร์สุขภาพ	89	24.4
- วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี	137	37.5
รายได้ต่อเดือน		
- 2,000 - 3,000 บาท	53	14.5
- 3,001 - 4,000 บาท	87	23.8
- 4,001 - 5,000 บาท	66	18.1
- 5,001 - 6,000 บาท	67	18.4
- 6,001 บาท ขึ้นไป	92	25.2
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 5,008 บาท ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1,738 บาท ค่า Min = 2,000 บาท , ค่า Max = 10,000 บาท		
แหล่งที่มาของรายได้		
- ผู้ปกครอง	217	59.0
- เสียของตัวเอง	97	27.0
- ทุนการศึกษาต่างๆ	51	14.0

ตารางที่ 3 (ต่อ)

คุณลักษณะ	จำนวน (n = 365)	ร้อยละ (100.0)
เกรดเฉลี่ยรวม(GPA)		
- 1.00 - 2.00	46	12.6
- 2.01 - 3.00	239	65.5
- 3.01 ขึ้นไป	80	21.9
ค่าเฉลี่ย GPA (Mean) = 2.63 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.49		
ประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์		
- 1 - 2 ปี	159	43.6
- 3 - 4 ปี	131	35.9
- 5 ปี ขึ้นไป	75	20.5
ประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ (Mean) = 3.19 ปี ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.68 ปี ค่า Min = 1 ปี, ค่า Max = 7 ปี		

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 67.9 และเพศหญิงร้อยละ 32.1 มีอายุ 18 ปี ร้อยละ 51.5 รองลงมา มีอายุ 19 ปี ร้อยละ 32.3 และร้อยละ 16.2 มีอายุ 20 ปี โดยอายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 18.64 ปี

ตัวอย่างที่เป็นกลุ่มสาขา พบว่า 1 ใน 3 (ร้อยละ 38.1) ศึกษาอยู่ในกลุ่มสาขา สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ รองลงมา เป็นนิติปีที่ 1 ในกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 37.5 และที่เป็นนิติปีที่ 1 ในกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ ร้อยละ 24.4

ในส่วนของการรายได้ต่อเดือนนั้น พบว่า ร้อยละ 25.2 เป็นนิติปีที่ 1 ที่มีรายได้ต่อเดือน 6,001 บาท ขึ้นไป ส่วนกลุ่มที่มีรายได้ 3,001 - 4,000 บาท ร้อยละ 23.8 กลุ่มรายได้ 5,001 - 6,000 บาท กลุ่มรายได้ คิดเป็นร้อยละ 18.4 กลุ่มรายได้ 4,001 - 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 18.1 และร้อยละ 14.5 ซึ่งมีรายได้ต่อเดือน 2,000 - 3,000 บาท โดยมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 5,008 บาท นอกจากนี้เมื่อถามถึงแหล่งที่มาของรายได้ พบว่า กว่าครึ่งมีแหล่งรายได้มาจากผู้ปกครอง (ร้อยละ 59.5) รองลงมั่งเสียตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 26.6 และร้อยละ 14.0 มีรายได้จากแหล่งทุนการศึกษาต่างๆ

เมื่อพิจารณาที่เกรดเฉลี่ยรวม พบว่า ร้อยละ 65.5 มีเกรดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.01 - 3.00 ส่วนร้อยละ 21.9 มีเกรดเฉลี่ย 3.01 ขึ้นไป และเกรดเฉลี่ย 1.00 - 2.00 มีเพียงร้อยละ 12.6 โดยมีเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ที่ 2.63

สำหรับประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า นิสิตปีที่ 1 มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์อยู่ที่ 1 - 2 ปี ร้อยละ 43.6 รองลงมาร้อยละ 35.9 มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์อยู่ที่ 3 - 4 ปี และร้อยละ 20.5 มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์อยู่ที่ 5 ปี ขึ้นไป โดยมีประสบการณ์เล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยอยู่ที่ 1.76 ปี

## ตอนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ของงานวิจัยครั้งนี้ คือ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยผลการศึกษาจะทำให้ได้รู้ว่านิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้เห็นถึงพฤติกรรมที่อาจเป็นปัญหา เช่น การใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นเวลานานหรือค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และยังสามารถนำไปสู่การหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ต่อไป ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แสดงค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์

คุณลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ
เคยเสียเงินเพื่อซื้อ ITEM พิเศษ		
- เคยเสียเงิน	203	55.6
- ไม่เคยเสียเงิน	162	44.4
รวม	365	100.0

ตารางที่ 4 (ต่อ)

คุณลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ
จ่ายเงินเพื่อซื้อ ITEM พิเศษ/เดือน		
- ต่ำกว่า 100 บาท	17	8.37
- 101 - 200 บาท	54	26.60
- 201 - 300 บาท	38	18.71
- 301 - 400 บาท	31	15.27
- 401 - 500 บาท	16	7.88
- 501 บาท ขึ้นไป	47	23.15
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 457 บาท ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 448		
รวม	203	100.0
วิธีการจ่ายเงินเพื่อซื้อ ITEM พิเศษ		
- ซื้อบัตรที่ 7 - ELEVEN หรือ ร้านบริการเกมออนไลน์	166	79.8
- ATM	37	18.2
รวม	203	100.0

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ประมาณครึ่งหนึ่งเคยเสียเงินซื้อ ITEM พิเศษ มีจำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 53.7 และอีก 162 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 46.3 ไม่เคยเสียซื้อ ITEM พิเศษ

จากจำนวนที่เคยซื้อ ITEM พิเศษ 203 คน มีการจ่ายเงินเพื่อซื้อ ITEM พิเศษ 101 - 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 26.6 จ่ายเงินซื้อ ITEM พิเศษ 501 บาท ขึ้นไป ร้อยละ 23.15 จ่ายเงินซื้อ ITEM พิเศษ 201 - 300 บาท ร้อยละ 18.71 จ่ายเงินซื้อ ITEM พิเศษ 301 - 400 บาท ร้อยละ 15.27 จ่ายเงินซื้อ ITEM พิเศษ ต่ำกว่า 100 บาท ร้อยละ 8.37 และร้อยละ 7.88 จ่ายเงินซื้อ ITEM พิเศษ 401 - 500 บาท โดยมีการจ่ายเงินเฉลี่ยอยู่ที่ 457

สำหรับวิธีการจ่ายเงินเพื่อซื้อ ITEM พิเศษ พบว่า มีการซื้อบัตรที่ 7 - ELEVEN หรือ ร้านบริการเกมออนไลน์มีจำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 79.8 และอีก 37 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 ใช้ ATM ในการจ่ายเงิน

ตารางที่ 5 วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์	เหตุผล n = 365	
	ใช่ (ร้อยละ)	ไม่ใช่ (ร้อยละ)
1. พักผ่อนหรือความบันเทิง	291 (79.7)	74 (20.3)
2. เก็บประสบการณ์ (Level) ภายในเกม	175 (47.9)	190 (52.1)
3. ทำกิจกรรมภายในเกม	100 (27.4)	265 (72.6)
4. เพื่อนชวนเล่น	322 (88.2)	43 (11.8)
5. หาเพื่อนหรือหาแฟน	65 (17.8)	300 (82.2)
6. ว่างไม่มีอะไรทำ	290 (79.5)	75 (20.5)

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อมูลวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ ร้อยละ 88.2 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพราะ เพื่อนชวนเล่น รองลงมาพักผ่อนหรือความบันเทิง ร้อยละ 79.7 ว่างไม่มีอะไรทำ ร้อยละ 79.5 เก็บประสบการณ์ (Level) ภายในเกม ร้อยละ 47.9 ทำกิจกรรมภายในเกม ร้อยละ 27.4 และหาเพื่อนหรือหาแฟน ร้อยละ 17.8

ตารางที่ 6 สถานที่เล่นเกมนออนไลน์

คุณลักษณะ	จำนวน (n = 365)	ร้อยละ (100.0)
สถานที่เล่นเกมนออนไลน์		
- บ้านหรือหอพัก	78	21.4
- โคมหาวิทยาลัย	53	14.5
- ร้านบริการเกมนออนไลน์	234	64.1

จากตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์พบว่า นิสิตปีที่ 1 ชอบเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านบริการ เกมออนไลน์มากกว่าครั้งหนึ่ง ร้อยละ 64.1 รองลงมาบ้านหรือหอพัก ร้อยละ 21.4 และใน มหาวิทยาลัย ร้อยละ 14.5

ตารางที่ 7 ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

คุณลักษณะ	จำนวน (n = 365)	ร้อยละ (100.0)
ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์/วัน		
- น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง/วัน	3	0.8
- 2 - 3 ชั่วโมง/วัน	180	49.3
- 4 ชั่วโมง ขึ้นไป/วัน	182	49.9
ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์/ครั้ง		
- น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง/ครั้ง	41	11.2
- 2 - 3 ชั่วโมง/ครั้ง	237	64.9
- 4 ชั่วโมง ขึ้นไป/ครั้ง	87	23.8
ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์		
- 08.00น. - 12.00น.	9	2.5
- 12.00น. - 16.00น.	33	9.0
- 16.00น. - 20.00น.	87	23.8
- 20.00น. - 24.00น.	212	58.1
- 24.00น. - 04.00น.	16	4.4
- 04.00น. - 08.00น.	8	2.2

จากตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์พบว่า นิสิตปีที่ 1 ใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 ชั่วโมง ขึ้นไป/วัน ร้อยละ 49.9 รองลงมา 2 - 3 ชั่วโมง/วัน ร้อยละ 49.3 และน้อยกว่า 1 ชั่วโมง/วัน ร้อยละ 0.8 ซึ่ง 1 ใน 3 ของระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง/ครั้ง ร้อยละ 64.9 รองลงมา 4 ชั่วโมง ขึ้นไป/ครั้ง ร้อยละ 23.8 และน้อยกว่า 1 ชั่วโมง/ครั้ง ร้อยละ 11.2

ในส่วนของช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ นั้นพบว่า ตั้งแต่ 20.00น. - 24.00น. คิดเป็นร้อยละ 58.1 ช่วงเวลา 16.00น. - 20.00น. คิดเป็นร้อยละ 23.8 ช่วงเวลา 12.00น. - 16.00น. คิดเป็นร้อยละ 9.0 ช่วงเวลา 24.00น. - 04.00น. คิดเป็นร้อยละ 4.4 ช่วงเวลา 08.00น. - 12.00น. คิดเป็นร้อยละ 2.5 และร้อยละ 2.2 เป็นช่วงเวลา 04.00น. - 08.00น.

ตารางที่ 8 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

คุณลักษณะ	จำนวน (n = 365)	ร้อยละ (100.0)
ประเภทเกมออนไลน์		
- MMORPG	190	52.1
- CASUAL	175	47.9

การรู้ถึงประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จะช่วยทำให้เห็นพฤติกรรมของผู้เล่นว่าชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในลักษณะใด เพราะถ้าเป็นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นเกมที่มีเนื้อหาไม่รุนแรงมากนักส่วนใหญ่จะเป็นแนวภาพกราฟิกที่เน้นบรรยากาศภายในเกมออนไลน์ซึ่งมีภาพแบบสมจริงหรือเป็นแนวแฟนตาซีที่เน้นเรื่องราวมหัศจรรย์ไว้ภายในเกมออนไลน์และเกมออนไลน์ประเภท CASUAL เป็นเกมที่มีเนื้อหาส่วนใหญ่รุนแรงมากแนวเกมจะเป็นเกี่ยวกับการยิงกันหรือใช้มีดฆ่ากันเองภายในเกมออนไลน์แต่ก็มีบางเกมออนไลน์ในประเภทนี้ที่ไม่มีความรุนแรงเข้ามาเกี่ยวข้องก็คือเกมออนไลน์ที่เกี่ยวกับกีฬาที่เน้นกราฟิกน่ารักๆแทน ซึ่งผลการศึกษาจากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่า นิสิตปีที่ 1 มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่รุนแรงและไม่รุนแรง ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ ส่วนใหญ่จะเป็นประเภท MMORPG ร้อยละ 52.1 และร้อยละ 47.9 เป็นประเภท CASUAL

ตารางที่ 9 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และผลการเรียน

คุณลักษณะ	จำนวน (n = 365)	ร้อยละ (100.0)
ความรู้สึกหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์		
- เคย	84	23.0
- ไม่เคย	281	77.0
เล่นเกมออนไลน์แล้วผลการเรียนตก		
- ใช่	77	21.1
- ไม่ใช่	280	78.9

จากตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อมูลพฤติกรรมและผลการเรียนของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่รู้สึกว่าตัวเองหมกมุ่นในการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 77.0 และเคยหมกมุ่น ร้อยละ 23.0 โดยผู้เล่นเกมออนไลน์รู้สึกว่าการเล่นเกมไม่ส่งผลต่อผลการเรียนตกมีร้อยละ 78.9 และผู้ที่เล่นเกมออนไลน์แล้วคิดว่าส่งผลให้ผลการเรียนตกมีร้อยละ 21.1

### ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

การศึกษาครั้งนี้ต้องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งในส่วนของพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นผู้วิจัยต้องการทราบว่ามีสถิติปีที่ 1 มหาวิทยาลัยนเรศวรมีระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอย่างไร

การวิเคราะห์เพื่อจัดระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นผู้วิจัยได้ใช้สถิติพรรณนามาทำการวิเคราะห์ ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

วิธีการวิเคราะห์จะนำผลรวมของคะแนนในส่วนของข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และนำค่าเฉลี่ย (Mean) มาบวกและลบกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) แล้วจะได้เกณฑ์การจัดระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ตามเกณฑ์ดังนี้

ค่าสูงสุด ถึง ค่าเฉลี่ย + S.D. = พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มาก

ค่าเฉลี่ย + S.D. ถึง ค่าเฉลี่ย - S.D. = พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย - S.D. ถึง ค่าน้อยสุด = พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์น้อย

เกณฑ์การจัดระดับการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของข้อมูล พบว่าคะแนนพฤติกรรมที่น้อยที่สุด คือ 28 มากที่สุด คือ 46 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 37.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.36 ผลจากการจัดระดับคะแนนพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีดังนี้

- 28 - 32 คะแนน มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับน้อย
  - 33 - 42 คะแนน มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง
  - 43 - 62 คะแนน มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับมาก
- ดังข้อมูลที่ปรากฏในตารางที่ 10

ตารางที่ 10 คะแนนพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ระดับความรู้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พฤติกรรมด้านลบในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในระดับน้อย (28 - 32 คะแนน)	51	14.0
พฤติกรรมด้านลบในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในระดับปานกลาง (33 - 42 คะแนน)	248	67.9
พฤติกรรมด้านลบในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในระดับมาก (43 - 46 คะแนน)	66	18.1
รวม	365	100.0
Min = 28 , Max = 46 , Mean = 37.43 , S.D. = 4.36		

จากตารางที่ 10 พบว่า นิสิตปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในระดับปานกลาง มีคะแนนอยู่ระหว่าง 33 - 42 คิดเป็นร้อยละ 67.9 รองลงมาเป็นนิสิตปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับน้อย มีคะแนนอยู่ระหว่าง 28 - 32 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 14.0 และนิสิตปีที่ 1 ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับมาก ซึ่งมีคะแนนมาก 43 - 46 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 18.1

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นิสิตปีที่ 1 ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาที่จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นรายข้อ มีผลดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละ จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

n = 365

พฤติกรรมการเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์	บ่อยมาก ที่สุด (5)	บ่อยมาก (4)	ปานกลาง (3)	บ่อยน้อย (2)	บ่อยน้อย ที่สุด (1)
1. แต่ครั้งที่ท่านเล่นเกม ออนไลน์ท่านจะเล่นเกินกว่า 2 ชม.	63 (17.3)	236 (64.7)	44 (12.1)	22 (6.0)	0 (0.0)
2. ท่านมักจะเลือกเล่นเกม ออนไลน์ประเภท MMORPG	113 (31.0)	94 (25.8)	109 (29.9)	31 (8.5)	18 (4.9)
3. ท่านมักจะเลือกเล่นเกม ออนไลน์ประเภท CASUAL	99 (27.1)	112 (30.7)	95 (26.0)	51 (14.0)	8 (2.2)
4. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ลึมนอน	21 (5.8)	101 (27.7)	129 (35.3)	78 (21.4)	36 (9.9)
5. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ไม่ได้ทำการบ้าน	13 (3.6)	85 (23.3)	144 (39.5)	82 (22.5)	41 (11.2)
6. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ไม่ได้เข้าเรียน	10 (2.7)	98 (26.8)	88 (24.1)	79 (21.6)	90 (24.7)
7. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ลืมนับประทานอาหาร	19 (5.2)	64 (17.5)	177 (48.5)	90 (24.7)	15 (4.1)
8. ท่านมักจะใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	43 (11.8)	94 (25.8)	147 (40.3)	71 (19.5)	10 (2.7)
9. ท่านมักจะใช้เงินส่วนใหญ่หมด ไปกับเกมออนไลน์	26 (7.1)	80 (21.9)	139 (38.1)	46 (12.6)	74 (20.3)
10. ท่านจะเล่นเกมออนไลน์คนเดียว	86 (23.6)	102 (27.9)	96 (26.3)	76 (20.8)	5 (1.4)
11. ท่านจะเล่นเกมออนไลน์กับ เพื่อน	144 (39.5)	153 (41.9)	36 (9.9)	24 (6.6)	8 (2.2)

จากตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์พบว่า นิสิตปีที่ 1 ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในแต่ละครั้งจะเลิกเล่นเกมออนไลน์เกินกว่า 2 ชม. ขึ้นไป ร้อยละ 64.7 และเลิกเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ร้อยละ 31.0 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท CASUAL ร้อยละ 30.7

นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมด้านลบ ซึ่งเกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เช่น เล่นเกมออนไลน์แล้วงอแงนอน (ร้อยละ 35.3) ไม่ได้ทำการบ้าน (ร้อยละ 39.5) ไม่ได้เข้าเรียน (ร้อยละ 26.8) ลืมรับประทานอาหารเช้า (ร้อยละ 48.5) และนิสิตปีที่ 1 ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 40.3) รองลงมาใช้เงินไปกับการเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 38.1)

จากการศึกษายังพบอีกว่านิสิตปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ซึ่งชอบเล่นเกมออนไลน์อยู่คนเดียว ร้อยละ 27.9 และชอบเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน ร้อยละ 41.9

#### ตอนที่ 4 ทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

การศึกษาครั้งนี้ต้องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งในส่วนของทักษะคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นผู้วิจัยต้องการทราบว่านิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวรมีระดับของทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอย่างไร

การวิเคราะห์เพื่อจัดระดับทักษะคิดที่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นผู้วิจัยได้ใช้สถิติพรรณนามาทำการวิเคราะห์ ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

วิธีการวิเคราะห์จะนำผลรวมของคะแนนในส่วนของข้อคำถามเกี่ยวกับทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และนำค่าเฉลี่ย (Mean) มาบวกและลบกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) แล้วจะได้เกณฑ์การจัดระดับทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ตามเกณฑ์ดังนี้

ค่าสูงสุด ถึง ค่าเฉลี่ย + S.D. = ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์มาก

ค่าเฉลี่ย + S.D. ถึง ค่าเฉลี่ย - S.D. = ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย - S.D. ถึง ค่าน้อยสุด = ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์น้อย

เกณฑ์การจัดระดับทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของข้อมูล พบว่าคะแนนทักษะคิดที่น้อยที่สุด คือ 38 มากที่สุด คือ 90 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 54.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.86 ผลจากการจัดระดับคะแนนทักษะคิดที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีดังนี้

- 38 - 46 คะแนน มีทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับน้อย  
 47 - 62 คะแนน มีทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง  
 63 - 90 คะแนน มีทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับมาก  
 ดังข้อมูลที่ปรากฏในตารางที่ 12

ตารางที่ 12 คะแนนทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ระดับความรู้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในระดับน้อย (38 - 46 คะแนน)	37	10.1
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในระดับปานกลาง (47 - 62 คะแนน)	307	84.1
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในระดับมาก (63 - 90 คะแนน)	21	5.8
รวม	365	100.0
Min = 38 , Max = 90 , Mean = 54.37 , S.D. = 7.86		

จากตารางที่ 12 พบว่า นิสิตปีที่ 1 มีทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง มีคะแนนอยู่ระหว่าง 47 - 62 คิดเป็นร้อยละ 84.1 รองลงมามีนิสิตปีที่ 1 มีทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับน้อย มีคะแนนอยู่ระหว่าง 38 - 46 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 10.1 และนิสิตปีที่ 1 มีทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับมาก ซึ่งมีคะแนนมาก 63 - 90 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 5.8

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นิสิตปีที่ 1 ส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 5 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ของการศึกษาคั้งนี้ คือ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานหลักและสมมุติฐานรองดังนี้

$H_0$  = ทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จะ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

$H_1$  = ทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

เนื่องจากการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามและตัวแปรอิสระที่มีระดับการวัดเป็นอัตราส่วน ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้ Correlation ในการวิเคราะห์ทางสถิติ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ Correlation ที่ตัวแปรต้องมีการกระจายตัวเป็นปกติ และเมื่อผ่านข้อตกลงเบื้องต้นข้อนี้แล้วผู้วิจัยได้ใช้สถิติ Correlation ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ผลการศึกษาดังที่ปรากฏในตารางที่ 13 (รายละเอียดดูที่ภาคผนวก ข.)

ตารางที่ 13 แสดงคะแนนทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับคะแนนรวมพฤติกรรมต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

		คะแนนรวมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
คะแนนรวมทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	Pearson Correlation	0.007
	Sig. (2-tailed)	0.889
	N	365

จากตารางที่ 13 พบว่า แสดงสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ได้ค่าสหสัมพันธ์ 0.007 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.889 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ระดับ 0.05 แสดงว่า ยอมรับ  $H_0$  และปฏิเสธ  $H_1$  กล่าวคือ ทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในปัจจุบัน สังคมไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว อันเนื่องจากการพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้าทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรมของประเทศ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบการติดต่อสื่อสารล้วนแล้วแต่ทำให้โลกปัจจุบันเป็นเป็นโลกที่ไร้พรมแดน หรือที่เรียกว่า “โลกดิจิทัล” (Digital World) ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่มีระบบเครือข่ายเทคโนโลยีที่ทันสมัย อาทิ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (Online Computer Game)

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ 3 ประการ คือ **ประการแรก** เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก **ประการที่สอง** เพื่อศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก และ**ประการที่สาม** เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

การศึกษาค้นคว้านี้ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ได้แก่นิสิตชั้นปีที่ 1 ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก (ภาคปกติ แบบ 2 ภาคเรียน) ปีการศึกษา 2552 โดยจำนวนประชากรที่ใช้ทั้งหมด 4,196 คน ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม คือ 365 คน

สำหรับการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าฐานนิยม (Mode) ค่ามัธยฐาน (Median) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อบรรยายคุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ต้องการทราบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ รวมถึงวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ที่ต้องการทราบทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยจัดเป็นระดับของทัศนคติและระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

### สรุปผลการวิจัย

ในด้านคุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนิสิตปีที่ 1 เพศชาย มีอายุ 18 ปี อยู่ในกลุ่มสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ซึ่งมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน อยู่ที่ 6,000 บาท และแหล่งที่มาของรายได้มาจากผู้ปกครอง โดยมีเกรดเฉลี่ยรวม (GPA) อยู่ระหว่าง 2.01 - 3.00 โดยประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ 1 - 2 ปี

ในด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 55.6) เคยเสียเงินซื้อ ITEM พิเศษ เป็นจำนวนเงิน 101 - 200 บาท และได้ใช้วิธีการจ่ายเงินแบบซื้อบัตรที่ 7-ELEVEN หรือ ร้านบริการเกมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์ในการเล่นออนไลน์ เพราะ เพื่อนชวนเล่น รองลงมาเพื่อพักผ่อนหรือหาความบันเทิง รองลงมาว่างไม่มีอะไรทำ รองลงมาเก็บประสบการณ์ (Level) ภายในเกม รองลงมาทำกิจกรรมภายในเกม และหาเพื่อนหรือหาแฟน ซึ่งจะเล่นเกมตามร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างจะเล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่ 4 ชั่วโมง/วัน ขึ้นไป และระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้ง 2 - 3 ชั่วโมง/ครั้ง ส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 20.00น. - 24.00น. และกลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์รู้ตัวเองว่าไม่เคยติดเกมออนไลน์เลยและกลุ่มตัวอย่างคิดว่าถ้าเล่นแล้วมีการแบ่งเวลาจะทำให้ผลการเรียนไม่ตก

ในส่วนของการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทัศนคติกับพฤติกรรม ซึ่งค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.007 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.889 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ระดับ 0.05 แสดงว่าทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

### อภิปรายผล

จากผลการศึกษาการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ มีระดับพฤติกรรมด้านลบอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง 33 - 42 คะแนน (ร้อยละ 61.9) แสดงว่านิสิตบางคนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในด้านลบอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ซึ่งมีพฤติกรรมที่ส่งผล

เสียต่อตนเอง เช่น ไม่นอน ไม่ทำการบ้านส่งอาจารย์ มาเรียนสาย ไม่ทานอาหาร ใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกม เป็นต้น

2. จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในเกณฑ์ปานกลาง คือ ร้อยละ 82.5 ซึ่งมีทัศนคติต่อเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรง ทำให้มีทัศนคติความคิดเห็นว่าเกมออนไลน์ที่ให้ความรุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม

จากการศึกษา พบว่า นิสิตปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ในการเล่นออนไลน์ เพราะ เพื่อนชวนเล่น รองลงมาเพื่อพักผ่อนหรือหาความบันเทิง รองลงมาว่างไม่มีอะไรทำ รองลงมาเก็บประสบการณ์ (Level) ภายในเกม รองลงมาทำกิจกรรมภายในเกม และหาเพื่อนหรือหาแฟน แสดงว่านิสิตปีที่ 1 ชอบเล่นเกมออนไลน์เพราะเพื่อนชวนเล่น ทำให้เกิดความสนุกสนานในหมู่เพื่อนแล้วมีความสามัคคีในการเล่นออนไลน์และการเล่นเกมออนไลน์ยังทำนิตได้พักผ่อนหรือหาความบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2546) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์เป็นที่ผ่อนคลายอารมณ์และความรู้สึก และเป็นวิธีการหาเพื่อนใหม่ตามลำดับ และสอดคล้องกับ งานของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่ศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนครปฐม โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการผ่อนคลายอารมณ์และเป็นวิธีหาเพื่อนใหม่

นอกจากนี้ยัง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (ร้อยละ 64.1) จะเล่นเกมออนไลน์ตามร้านที่ให้บริการเกม แสดงว่านิสิตที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเป็นเพราะมีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์อยู่ใกล้บ้านหรือใกล้กับมหาวิทยาลัย จึงทำให้มีนิสิตบางคนใช้บริการเกมออนไลน์กันมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2546) พบว่า เยาวชนจะเล่นเกมออนไลน์ในร้านที่ใกล้สถานศึกษามากที่สุดรองลงมา คือ เล่นที่ร้านใกล้บ้านและเล่นที่บ้านตามลำดับ และสอดคล้องกับ (อฉิรภร อินเฉิดฉาย, 2549) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านแต่ก็ออกมาเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกม เพราะ ร้านเกมสามารถเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนได้หลายคนจึงทำให้ร้านบริการเกมได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบันนี้

ผลจากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างจะเล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่ 2-3 ชั่วโมงถึง 4 ชั่วโมง/วัน ขึ้นไป และระยะเวลาในการเล่นออนไลน์ในแต่ละครั้ง 2-3 ชั่วโมง/ครั้ง บางส่วนจะเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 16.00น. - 20.00น. แสดงว่านิสิตที่เล่นเกมออนไลน์จะใช้เวลาในการเล่นออนไลน์ตั้งแต่ 4 ชั่วโมง/วัน ขึ้นไป และช่วงเวลาในการเล่นออนไลน์ตั้งแต่เวลา 16.00น. - 20.00น. ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์ในเวลานานๆจะทำให้ผลเสียในด้านต่างๆ เช่น ด้านการเรียน ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านสุขภาพจิต ด้านพฤติกรรม ด้านนิสัย ซึ่งสอดคล้องกับ (มณีรัตน์

ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ, 2548) พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 50.37 เล่นเกมสัปดาห์ละ 1 - 3 ครั้ง และร้อยละ 53.09 เล่นเกมครั้งละ 1 - 3 ชั่วโมง และสอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2546) พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ 5 - 6 วันและเล่นทุกวัน ช่วงเวลาที่มีักเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือเวลา 14.00 - 16.00 น. สำหรับเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานที่สุด 1 - 3 ชั่วโมง และสอดคล้องกับงานของ ครูตร์ ชูจันทร์ (2548) พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ย 6 วันต่อสัปดาห์ และใช้เวลาเฉลี่ย 8 ชั่วโมงต่อวัน ทำให้เกิดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ซึ่งมีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของเกมออนไลน์ โดยเกมนออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชนที่ต้องการการยอมรับในหมู่เพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยตนเอง และต้องการเอาชนะ

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (ร้อยละ 52.1) แสดงว่า นิสิตปีที่ 1 ไม่ค่อยชอบเล่นเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงมากนัก แต่ถ้าเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานก็อาจจะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานของ อฉิรกร อินเฒ่าฉาย (2549) พบว่า การที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 12 เดือน โดยใช้ระยะเวลาในการเล่นหลายๆชั่วโมง ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บอกว่าเล่นเกมออนไลน์แล้ว ไม่ทำให้ผลการเรียนตก (ร้อยละ 78.9) แสดงว่า นิสิตปีที่ 1 มีการแบ่งเวลาการเรียนกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้ผลการเรียนไม่ตก ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (สุทธิพร นิราพาธ, 2547) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการที่ผู้เรียนจะมีผลการเรียนสูงหรือต่ำไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่อาจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ

ผลการศึกษา พบว่า ทศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งไม่เป็นไปตามทฤษฎี KAP ที่ระบุว่า ทศนคติมีผลต่อพฤติกรรม โดยไม่ว่านิสิตจะมีทศนคติเป็นอย่างไร ก็ไม่มีผลต่อพฤติกรรม

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

การศึกษาพบว่าทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แสดงว่า ไม่ว่าจะมีความคิดอย่างไร ก็มีพฤติกรรมการเล่นเกมเหมือนกัน ดังนั้น ถ้าจะควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จะปรับที่เรื่องทัศนคติอย่างเดียวไม่ได้ ควรต้องปรับที่ปัจจัยอื่นๆด้วย เช่น ควรที่จะให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์หรือการใช้กฎหมายมาบังคับในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นต้น

### ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับปัญหาสุขภาพ เพราะจากผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนไม่นอน ไม่รับประทานอาหาร ซึ่งจะส่งผลต่อปัญหาสุขภาพได้
2. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับผลการศึกษา เพราะ จากการศึกษาครั้งนี้ พบว่า วัยรุ่น/นิสิตมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนทำให้ไม่เข้าเรียน ดังนั้น การศึกษาครั้งต่อไปนี้ ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### บรรณานุกรม

- กุลธิดา ธรรมภิวรรณ. (2538). **ความคิดเห็นของบิดา มารดาต่อพฤติกรรมจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน (สื่อสารมวลชน) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- เกมออนไลน์ภัยมืดของเยาวชนไทย. (2552). **เอกสารสัมมนาวิชาการเรื่องเกมออนไลน์ภัยมืดของเยาวชนไทย.**
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2551). <http://gotoknow.org/blog/niccha/296060> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2552
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2548). **หนังสือ สถิติสำหรับนักวิจัย**. ภาควิชาสถิติ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
- กฤตนันท์ อารีวัฒน์. (2551). <http://learners.in.th/blog/espada/221889> สืบค้นเมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน 2552
- คลินิกจิต-ประสาท. (2550). [http://www.psyclin.co.th/new\\_page\\_74.htm](http://www.psyclin.co.th/new_page_74.htm) สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2552
- คลังปัญญาไทย. (2550). <http://www.panyathai.or.th/wiki/index.php> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2552
- จาย่า ซอฟต์แวร์ วิชั่น. (2551). <http://www.jaya.co.th/> สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2552
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2552). <http://www.thaipost.net/x-cite-kidz/210309/2035> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2552
- ญาดา ศรีชัย. (2547). **ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและแนะแนว. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ดรุตร์ ชูจันทร์. (2548). **พฤติกรรมของผู้สพเกมออนไลน์** ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิตสาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ดำรงศักดิ์ ชัยสนิท และประสาน หอมพูล. (2549). **เอกสารประกอบการเรียนพฤติกรรมมนุษย์**. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน 2552
- ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล. (2548). **เด็กและวัยรุ่นไทยบนโลกอินเทอร์เน็ต มุมมองแห่งการสร้างสรรค์ และมุมมองแห่งภัยอันตราย**.
- นพดล กรรณิกา. (2548). <http://www.ryt9.com/s/abcp/39868/> สืบค้นเมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2552

- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2526). การวัดและการประเมินผลการศึกษา : ทฤษฎีและการประยุกต์.  
กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2526
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2551). <http://www.novabizz.com/NovaAce/Attitude.htm> สืบค้นเมื่อวันที่ 12  
พฤศจิกายน 2552
- พฤติกรรมมนุษย์. (2549). <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/> สืบค้นเมื่อวันที่ 12  
พฤศจิกายน 2552
- พรรณน้อย ทีปักษ์พันธุ์. (2541). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมทางเพศ  
ของวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาระดับมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในประเทศไทย.  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2551). [http://www.thaitwatch.org/autopagev4/print\\_in.php?idp=topic  
&topic\\_id=312&auto\\_id=3](http://www.thaitwatch.org/autopagev4/print_in.php?idp=topic<br/>&topic_id=312&auto_id=3) สืบค้นเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม 2552
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. (2550). <http://www.oknation.net/blog/lrukk/2007/07/14/entry-1> สืบค้น  
เมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2552
- มหาวิทยาลัยศรีปทุม. (2551). <http://www.east.spu.ac.th> สืบค้นเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2552
- ฉัตรรัตน์ ถือนันต์ศักดิ์ศิริ. (2548). ศึกษาภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะ  
วิศวกรรมศาสตร์. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- เริงชัย หมั่นชนะ. (2550). เอกสารประกอบการเรียนพฤติกรรมมนุษย์. สืบค้นเมื่อวันที่ 20  
พฤศจิกายน 2552
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2552). <http://th.wikipedia.org> สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2552
- วิภา อุดมฉันท. (2533). ทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่นและเด็กไทย.
- ศิริลักษณ์. (2550). <http://www.vcharkarn.com/vcafe/121965> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2552
- ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ. (2552). [http://www.tkc.go.th/pageconfig/viewcontent/viewcontent1.  
asp?Pageid=156&directory=2951&contents=3140](http://www.tkc.go.th/pageconfig/viewcontent/viewcontent1.<br/>asp?Pageid=156&directory=2951&contents=3140) สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2552
- ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพล. (2546). เยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน. กรุงเทพฯ
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2549). พฤติกรรมการป้องกันการติดเชื้อจากการให้บริการทางการแพทย์และ  
สาธารณสุขของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับสถานีอนามัย. นครปฐม
- สมพงษ์ พันธุ์รัตน์. (2551). เอกสารประกอบการเรียนการวัดพฤติกรรมด้านจิตพิสัย. สืบค้นเมื่อวันที่  
16 ธันวาคม 2552
- สมจิตต์ สุพรรณทัศน์. (2549). พฤติกรรมการป้องกันการติดเชื้อจากการให้บริการทางการแพทย์  
และสาธารณสุขของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับสถานีอนามัย. นครปฐม

- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2550). เอกสารประกอบการเรียนพฤติกรรมมนุษย์. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2552
- สร้อยตระกูล อรรถมานะ. (2548). <http://gotoknow.org/blog/theories/280647> สืบค้นเมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน 2552
- สุขุม เฉลยทรัพย์. (2551). <http://www.childmedia.net/node/454> สืบค้นเมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2552
- สุชาติ สัจจันถวไมตรี. (2542). ทศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดิโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุทธิพร นิราพาธ. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและแนะแนว. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. (2549). ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอน ปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาศาสตร์และสื่อสารมวลชน (สื่อสารมวลชน) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2551). <http://www.novabizz.com/NovaAce/Attitude.htm> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2552
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนส่งเสริมสุขภาพ. (2547). <http://www.thaihealth.or.th/> สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2552
- หมอชาวบ้าน. (2550). <http://www.doctor.or.th/node/4096> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2552
- อนิรุทธ อินเจตฉาย. (2549). การเล่นเกมแร็คนาร์็อกออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น. (2549). <http://pc.asiasoft.co.th> สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2552
- โอเคเนชั่น. (2552). <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=482556> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2552
- อัจฉริสา ชูมมานนท์. (2548). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- Golden. (2005). พฤติกรรมป้องกันการติดเชื้จากการให้บริการทางการแพทย์และสาธารณสุขของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับสถานีอนามัย. นครปฐม

Newstrom & Devis. (2002). <http://gotoknow.org/blog/theories/280647> สืบค้นเมื่อวันที่ 21

พฤศจิกายน 2552

Norman L. Munn. (1971). <http://www.novabizz.com/NovaAce/Attitude.htm> สืบค้นเมื่อวันที่ 15

พฤศจิกายน 2552

Schermerhorn. (2000). <http://gotoknow.org/blog/theories/280647> สืบค้นเมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน

2552



























Triandis. (1971). อังโน วีระพรอรรถ โณ. (2527). ทักษะคติต่อการศึกษาค้นคว้าทางการแพทย์  
เพื่อต่อบริบทอนุญาตประกอบวิชาชีพและการปฏิบัติของพยาบาลวิชาชีพในโรงพยาบาลชุมชน  
เขตภาคใต้.
































































































**ตารางแสดงรายชื่อเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการในประเทศไทย ประเภทของเกมออนไลน์  
และผู้พัฒนาเกมออนไลน์**

	ชื่อเกมออนไลน์	ประเภทเกมออนไลน์	ผู้พัฒนา
	Atlantica Online	MMORPG	nDoors
	Aion	MMORPG	NCsoft
	Ace Online	MMORPG	Yedang Online
	Audition	Casual	T3 Entertainment
	Arcana Battle Card	MMORPG	Digicrafts
	Asura Online	MMORPG	Gameindy
	Black Rogue	MMORPG	Joymax Co., Ltd.
	Bumpy Crash Online	Casual	Golden Soft 2006 <thailand> Co.,LTD
	Bomb and Bubble	Casual	NEXON
	Century 21 (C21)	MMORPG	CyberStep Corp.
	Crazy Mon Racing	Casual	Windysoft
	Crazy Shooter Online	Casual	Kingsoft
	Crazy Kart	Casual	Shanda Entertainment
	Catch A Wisp	Casual	Play Pal
	Cabal Online	MMORPG	ESTsoft
	Chibi Online	MMORPG	Cubinet Interactive (Thailand) Co.,LTD.
	Drift street	MMORPG	NPLUTO
	Dungeon & Fighter	MMORPG	Hangame Co.,Ltd.
	Dekaron	MMORPG	GameHi
	Darkness and Light	MMORPG	N-Log Soft
	Dream of Mirror Online	MMORPG	Soft Star
	Dark Story Online	MMORPG	EYA Interactive
	Dragonica Online	MMORPG	PlayNC
	Emil Chronicle Online	MMORPG	GungHo
	Ex3 Online	Casual	Jaya Soft Vision Co.,LTD.
	FIFA Online 2	Casual	EA

	ชื่อเกมออนไลน์	ประเภทเกมออนไลน์	ผู้พัฒนา
	Freestyle	Casual	JC Entertainment
	FightYo	Casual	Playpal
	Flyff	MMORPG	Sign-On
	Fanta 2	Casual	Ntreev Soft
	Grand Chase	MMORPG	KOG Studios
	Ghost Online	MMORPG	Mgame
	Guild Wars	MMORPG	ArenaNet
	Getamped	MMORPG	IMC Games
	Granado Espada	MMORPG	IMC Games
	Hip Street	Casual	Snail Game
	HY Online	MMORPG	Chinesegamer
	Jigsaw	Casual	Playpal
	Kingdom Under Fire Online	MMORPG	บริษัท DRAGONFLY
	Khan	MMORPG	Mirinae Entertainment
	Kartrider	Casual	Licensed to True Digital Co.,LTD.
	Lineage	MMORPG	NCsoft
	Luna Online	MMORPG	EYA INTERACTIVE CO.,LTD.
	Lineage 2	MMORPG	NCsoft
	Last Chaos	MMORPG	Nako Entertainment
	Laghaim	MMORPG	Nako Entertainment
	Memorize	Casual	Playpal
	MapleStory	MMORPG	Wizet
	Nine Hero Online	MMORPG	Chinesegamer
	Nostale	MMORPG	Entwell
	Nine Heroes Online	MMORPG	Chinese Gamer International Corp.
	N-Age	MMORPG	Webzen
	Othello	Casual	Playpal

	ชื่อเกมออนไลน์	ประเภทเกมออนไลน์	ผู้พัฒนา
	Point Blank	Casual	NCsoft
	PVP	MMORPG	Beijing GameWorldTech
	Pinpin	Casual	Playpal
	Picross	Casual	Playpal
	Pucca Racing	Casual	VOOZ / Gravity Co.,Ltd.
	Pimpim	Casual	Playpal
	Perfect World	MMORPG	Cubinet Interactive (Thailand).Co.Ltd.
	PhotoHunt	Casual	Playpal
	PlayArcade	Casual	Playpal
	Pirate King Online	MMORPG	Shanghai Moliyo
	Pangya	Casual	HanbitSoft
	Patnix Online	Casual	Onnud 20 Co., LTD
	Q-World	MMORPG	Cubinet Interactive (Thailand).Co.Ltd.
	RAPPELZ Online	MMORPG	NFLAVOR CORPORATION
	Red Stone	MMORPG	L&K Logic Korea
	RayCity Online	Casual	J2M
	Richman Online	Casual	SOFT STAR ENTERTAINMENT INC.
	Rise Fantasy	Casual	Playpal
	Risk Your Life	MMORPG	Gamesoft
	Ragnarok	MMORPG	Gravity
	RAN Online	MMORPG	GF Game
	RF Online	MMORPG	Winner Online Co., LTD
	Six Saint Online	MMORPG	Chinesegamer
	Showdown EX3	MMORPG	CJ Internet
	StarCraft	MMORPG	Blizzard Entertainment
	Summoner Online	Casual	Playpal
	Sudden Attack	Casual	CJ Internet
	SuDoKu	Casual	Playpal

	ชื่อเกมออนไลน์	ประเภทเกมออนไลน์	ผู้พัฒนา
	Secret Online	MMORPG	Ferry Network Technology Co., Ltd
	Street Soccer Online	Casual	GOLDCOM Digital Entertainment
	Special Force	Casual	Dragonfly
	ShowInw Online	Casual	Pinnacle Software
	Seal Online Plus	MMORPG	Winner Online Co., LTD
	Super Dance Online	Casual	MyAge Software
	Steps	Casual	Cubinet Interactive (Thailand).Co.Ltd.
	The Patnix Online	Casual	QWD1
	TAAN	Casual	J2MSoft Incorporated
	TS Online	MMORPG	TQ Digital Entertainment
	Trickster	MMORPG	Ntreev Soft
	ToksClub	Casual	Nako Entertainment
	Tales Runner	Casual	Nowcom
	Tai Online	MMORPG	Pinnacle Software
	Twelvesky 2	MMORPG	Gravity
	VanillaCat	Casual	CJ Internet
	VC Online	MMORPG	Tayan Corporation
	WFFM ฟุรินคาซัน	MMORPG	Mgame
	WoW : Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard Entertainment
	WoW :The Burning Crusade	MMORPG	Blizzard Entertainment
	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard Entertainment
	Wonderland Online	MMORPG	Chinesegamer International Corp
	Water Margin Online	MMORPG	Winner Online Co., LTD
	WS Online	MMORPG	Onnud 20 Co., LTD
	Wedancing Online	Casual	Nowcom
	X-Shot	Casual	Winner Online Co., LTD

	ชื่อเกมออนไลน์	ประเภทเกมออนไลน์	ผู้พัฒนา
	Yogurting	MMORPG	Neowiz
	Yulgang	MMORPG	Mgame
	Zero Online	MMORPG	TQ Digital Entertainment
	Zone4	MMORPG	Infovine, Korea
	Zhu Xian Online	MMORPG	Cubinet Interactive (Thailand).Co.Ltd.
	16 Pounds	Casual	KPK Entertainment
	3Kingdoms Online	MMORPG	Userjoy
	12Tails Online	MMORPG	Playpal

ที่มา : ชื่อเกมออนไลน์ที่เปิดบริการและประเภทของเกมออนไลน์ [www.playpark.com](http://www.playpark.com)  
(สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2552)



### แบบสอบถาม

## เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการศึกษาศาสตร์ (Independent Study) ของนายกมล สิริกุลเสถียร ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ มีดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

### คำชี้แจง

1. กรุณาตอบแบบสอบถามทุกข้อตามความคิดเห็นที่เป็นจริง และคำตอบของท่านไม่ว่าจะถูกหรือผิดจะไม่มีผลต่อตัวท่าน
2. ข้อมูลต่างๆที่ตอบลงในแบบสอบถามในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลไว้เป็นความลับเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้เท่านั้น
3. แบบสอบถามทั้งหมดมีอยู่ 5 ตอน ดังนี้
  - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
  - ตอนที่ 2 ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - ตอนที่ 4 ประสิทธิภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
  - ตอนที่ 5 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

## ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย / ลงหน้าข้อความหรือเขียนข้อความลงในช่องว่างให้ตรง  
ความเป็นจริงมากที่สุด

1. เพศ

ชาย                       หญิง

2. อายุ.....ปี

3. กลุ่มสาขา

สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

วิทยาศาสตร์สุขภาพ

วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี

4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....บาท

5. รายรับที่ได้มาจากไหนเป็นหลัก

ผู้ปกครอง เช่น บิดา มารดา หรือญาติ (โปรดระบุ).....

ส่งเสียตัวเอง (รายได้จากการทำงาน)

ทุน (โปรดระบุ).....

อื่นๆ.....

6. เกรดเฉลี่ยรวมในปัจจุบันของท่าน(GPA).....

7. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์มาเป็นระยะเวลาประมาณ.....ปี

## ตอนที่ 2 ทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ให้ตรงตามความจริง เพื่อตอบทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ทักษะคิดต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. ท่านคิดว่าถ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นระยะเวลานานทำให้ติด					
2. ท่านเห็นด้วยกับการที่ภาครัฐกำหนดช่วงเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (อายุไม่ถึง 18 ปี ให้เล่นเกมได้ไม่เกิน 4 ชม)					
3. ท่านมีความสนุกสนานกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่าทำกิจกรรมอย่างอื่น					
4. ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นการช่วยลดความเครียดจากการเรียนและการทำงาน					
5. ท่านคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีอยู่ในปัจจุบันส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรง					
6. ท่านคิดว่าถ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงจะทำให้มีพฤติกรรมก้าวร้าว					
7. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ที่ภาครัฐเพิ่มมาตรการควบคุมเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีความรุนแรง					

ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
8. ท่านเห็นด้วยกับการจัดระดับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ตามอายุของผู้เล่นเป็นสิ่งจำเป็นในสังคมไทย					
9. ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงเป็นพิษเป็นภัยต่อตนเองและสังคม					
10. ท่านคิดว่าถ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จะทำให้ได้เพื่อนใหม่ๆ					
11. ท่านชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่าอ่านหนังสือ					
12. ท่านคิดว่านิสัยที่ขาดเรียนมักจะติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์					
13. ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ทำให้ตนเองมีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นน้อยลง					
14. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าถ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แล้วจะทำให้ผลการเรียนตก					

### ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย / ลงหน้าข้อความหรือเขียนข้อความลงในช่องว่างให้ตรง  
ความเป็นจริงมากที่สุด

1. ท่านเคยเสียเงินเพื่อซื้อ ITEM พิเศษภายในเกมออนไลน์หรือไม่  
 เคยเสียเงิน       ไม่เคยเสียเงิน (ข้ามไปตอบข้อ 4)
2. โดยประมาณแล้วในแต่ละเดือน ท่านใช้เงินไปกับการซื้อ ITEM พิเศษ ภายในเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เท่าไร.....บาท
3. ใช้วิธีอะไรในการจ่ายเงินเพื่อซื้อ ITEM พิเศษ.....
4. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ใด  
(สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)  
 พักผ่อนหรือความบันเทิง       เก็บประสบการณ์ (Level) ภายในเกม  
 ทำกิจกรรมภายในเกม       เพื่อนชวนเล่น  
 หาเพื่อนหรือหาแฟน       ว่างไม่มีอะไรทำ  
 อื่นๆ.....
5. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในสถานที่ใดมากที่สุด  
 บ้านหรือหอพัก       ในมหาวิทยาลัย       ร้านบริการเกมออนไลน์
6. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กี่ชั่วโมงต่อวัน..... ชั่วโมง/วัน
7. ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อครั้งที่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ใช้เวลาประมาณกี่ชั่วโมง.....ชั่วโมง / ครั้ง
8. ท่านมักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงเวลาใดมากที่สุด  
 08.00น. - 12.00น.       12.00น. - 16.00น.  
 16.00น. - 20.00น.       20.00น. - 24.00น.  
 24.00น. - 04.00น.       04.00น. - 08.00น.
9. ประเภทของเกมออนไลน์ที่ท่านชอบเล่นมากที่สุด  
 MMORPG เป็นประเภทที่ต่อสู้กับสัตว์ประหลาดเพื่อเก็บค่าประสบการณ์  
 CASUAL เป็นประเภทที่สร้างห้องเล่น เช่น ต่อสู้ กีฬาและชุดตั้ง
10. ท่านเคยรู้สึกหมกมุ่นและจจจอยู่กับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์หรือไม่  
 เคย       ไม่เคย

11. ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลงหรือไม่

ใช่

ไม่ใช่

#### ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ให้ตรงตามความจริง เพื่อตอบ  
 ประสพการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์	บ่อยมาก ที่สุด (5)	บ่อยมาก (4)	ปานกลาง (3)	บ่อยน้อย (2)	บ่อยน้อย ที่สุด (1)
1. แต่ละครั้งที่ท่านเล่นเกม ออนไลน์ท่านจะเล่นเกินกว่า 2 ชม.					
2. ท่านมักจะเลือกเล่นเกม ออนไลน์ประเภท MMORPG					
3. ท่านมักจะเลือกเล่นเกม ออนไลน์ประเภท CASUAL					
4. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ลึมนอน					
5. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ไม่ได้ทำการบ้าน					
6. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ไม่ได้เข้าเรียน					
7. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จน ลืมรับประทานอาหาร					
8. ท่านมักจะใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ ไปกับการเล่นเกมออนไลน์					

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์	บ่อยมาก ที่สุด (5)	บ่อยมาก (4)	ปานกลาง (3)	บ่อยน้อย (2)	บ่อยน้อย ที่สุด (1)
9. ท่านมักจะใช้เงินส่วนใหญ่หมด ไปกับเกมออนไลน์					
10. ท่านจะเล่นเกมออนไลน์คนเดียว					
11. ท่านจะเล่นเกมออนไลน์กับ เพื่อน					

**ตอนที่ 5 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### การแปลผลค่า IOC จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน

ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของ แบบประเมิน เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			คะแนนรวม	IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	+1	0	+1	2	0.6	ใช้ได้
7	+1	0	0	1	0.3	ปรับปรุงแก้ไขและให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบใหม่ ก่อนนำไปเก็บข้อมูล

#### ตอนที่ 2 ทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			คะแนนรวม	IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	+1	+1	-1	1	0.3	ปรับปรุงแก้ไขและให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบใหม่ ก่อนนำไปเก็บข้อมูล
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			คะแนนรวม	IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
11	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

### ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			คะแนนรวม	IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
7	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้



การทดสอบความเที่ยง แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ข้อ	แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	ค่าCorrected item –total correlation
1.	แต่ครั้งที่ท่านเล่นเกมออนไลน์ท่านจะเล่นเกินกว่า 2 ชม.	0.7118
2.	ท่านมักจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG	0.7343
3.	ท่านมักจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภท CASUAL	0.7855
4.	ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จนลืมนอน	0.6538
5.	ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จนไม่ได้ทำการบ้าน	0.6495
6.	ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จนไม่ได้เข้าเรียน	0.6445
7.	ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จนลืมนับประทานอาหาร	0.6729
8.	ท่านมักจะใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	0.6675
9.	ท่านมักจะใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์	0.6730
10.	ท่านจะเล่นเกมออนไลน์คนเดียว	0.7003
11.	ท่านจะเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน	0.7051

Reliability Coefficients

N of Cases = 30.0

N of Items = 11

Alpha = 0.7145



ภาคผนวก ค.

มหาวิทยาลัยรัตนนคร

## ตารางการกระจายตัวของข้อมูลที่สนใจต่อการเล่นเกมออนไลน์

### Explore

#### Case Processing Summary

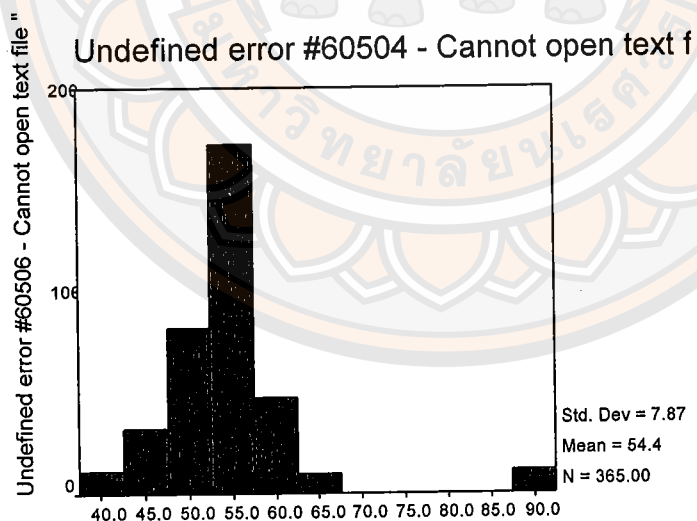
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
TOTALA	365	100.0%	0	.0%	365	100.0%

#### Tests of Normality

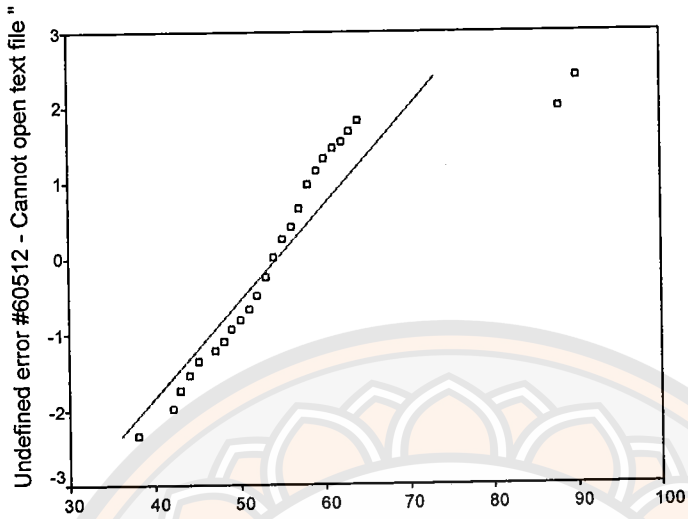
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TOTALA	.183	365	.000	.774	365	.000

a. Lilliefors Significance Correction

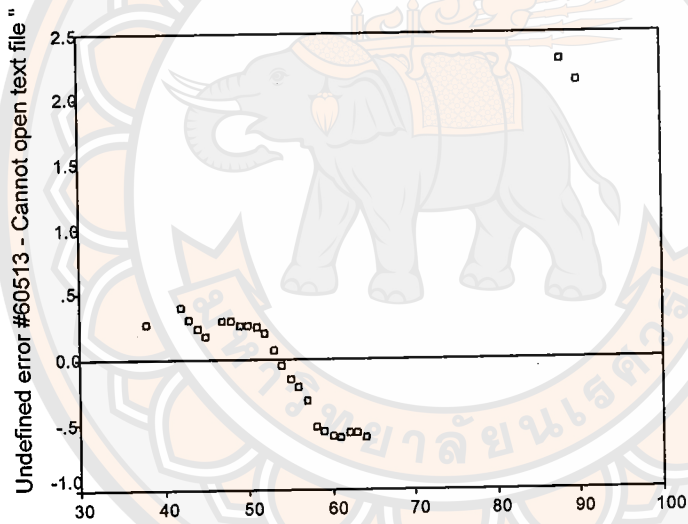
### TOTALA



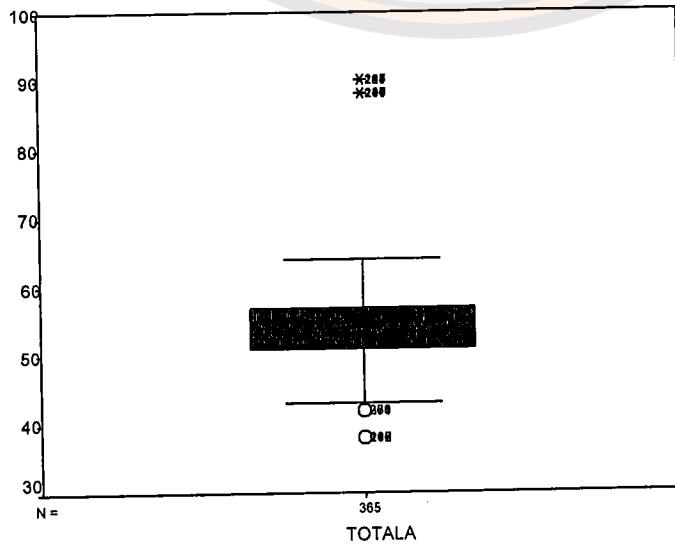
TOTALA



Undefined error #60511 - Cannot open text file "d:\software\SP



Undefined error #60511 - Cannot open text file "d:\software\SI



**Explore**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
TOTALC	365	100.0%	0	.0%	365	100.0%

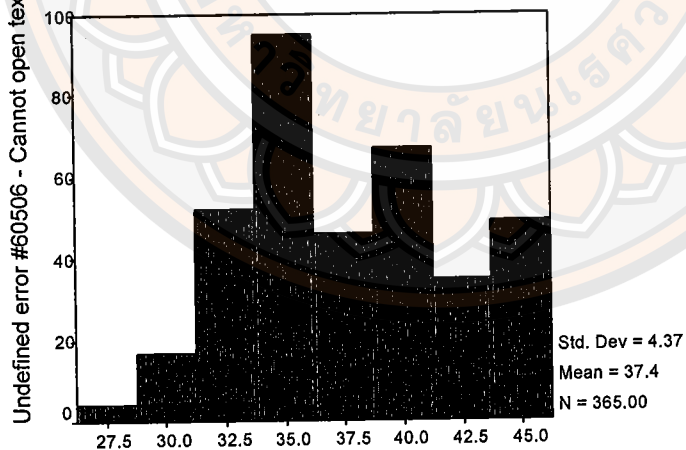
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TOTALC	.107	365	.000	.962	365	.000

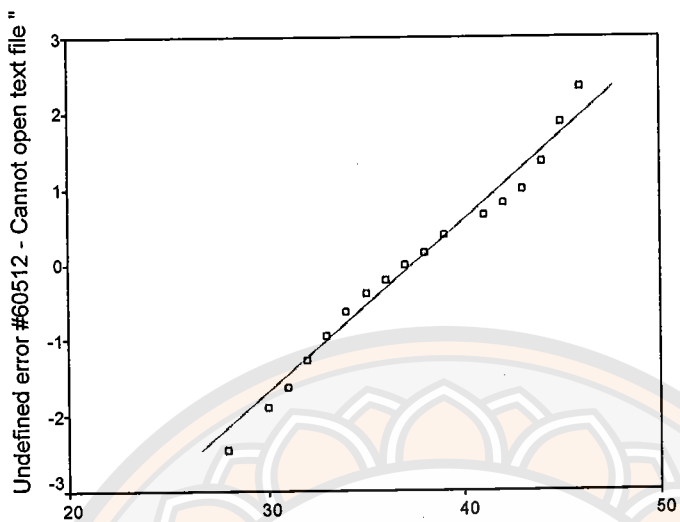
a. Lilliefors Significance Correction

**TOTALC**

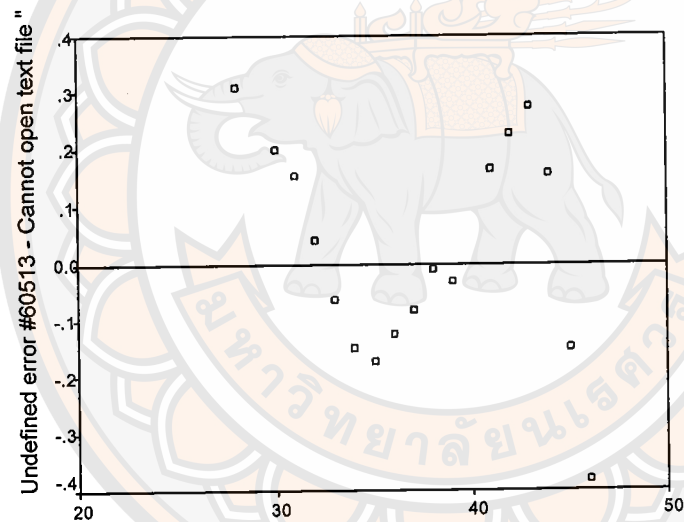
Undefined error #60504 - Cannot open text f



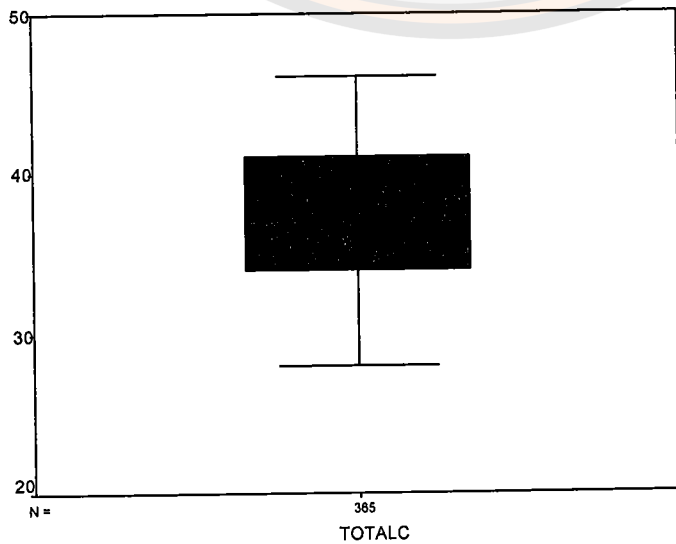
TOTALC



Undefined error #60511 - Cannot open text file "d:\software\SP



Undefined error #60511 - Cannot open text file "d:\software\SF





ตารางการวิเคราะห์ข้อมูล Correlations

**Correlations**

**Correlations**

		TOTALA	TOTALC
TOTALA	Pearson Correlation	1	.007
	Sig. (2-tailed)	.	.889
	N	365	365
TOTALC	Pearson Correlation	.007	1
	Sig. (2-tailed)	.889	.
	N	365	365



เอกสารรับรองโครงการวิจัยในมนุษย์  
คณะกรรมการจริยธรรมเกี่ยวกับการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ชื่อโครงการ ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับพฤติกรรม  
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก  
The Relationship between Attitude towards Online Computer  
Games and Behaviors in Playing Online Computer Games  
among Naresuan University Students Bachelor Degree  
Phitsanulok Province

ชื่อผู้ดำเนินการวิจัย นายกมล ศิริกุลเสถียร

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ดร.นิสาพร วัฒนศัพท์

เลขที่โครงการ/รหัส 53 01 01 0006

สังกัดหน่วยงาน/คณะ คณะสังคมศาสตร์

การรับรอง ขอรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวข้างบนนี้ได้ผ่านการพิจารณาและรับรอง  
จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยนเรศวร  
ครั้งที่ 2/2553 เมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2553

ประเภทการรับรอง รับรองแบบยกเว้น

ลงนาม

น-น

(ศาสตราจารย์ พิเศษ ดร.กาญจนา เจริญณี)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์