

ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

EFFECTS OF ONLINE GAMING BEHAVIOR OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN MUANG
SUPHANBURI

ชัชวาลย์ โลกวิทย์

สาขาวิชาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผู้รับผิดชอบบทความ

Chatchawan lokwit

E-mail : 6114993700@rumail.ru.ac.th

Faculty of Business Administration Program in Accounting

Ramkhamhaeng University

Corresponding author

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี และศึกษาถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ การจำแนกตามปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และประชากรศาสตร์ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี โดยไม่จำกัดเพศ จำนวน 400 คน ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลข้อมูลนั้น ได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการประมวลผล โดยใช้สถิติการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน One-Way ANOVA, T-test, F-test ในการวิเคราะห์

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้าน ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน สถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ และ ประเภทของเกมออนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมต่างกัน และปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่มี เพศต่างกันทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมต่างกัน อายุ ระดับการศึกษา (มัธยม 4-6) รายรับเฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน

A study to research the Effects of Online Gaming Behavior of High School Students in Muang Suphanburi. The objective is to study the Effects of Online Games Playing of High School Students in Muang Suphanburi and effects of Online Games Playing classification by factors of online gaming behavior and demography in Muang Suphanburi. The questionnaire was used as a tool to collect data from a sample group of high school students in Muang Suphanburi Without limitation gender, amount 400 people. As for data analysis and data processing Have used a computer program to assist in processing The statistical distribution of frequency, percentage, mean, standard deviation, one-way ANOVA, T-test, F-test were used.

Base on the hypothesis testing result found out that the factors of online gaming behavior during the time of online gaming and the cost of online gaming are different. It causes the impact of playing online games similarly. Also where the online games are played and types of online games are different. These cause the different impact in overall and demographic factor which have different gender, age, education(Matthayom4-6) and average monthly income causing impact of online gaming similarly in overall.

บทนำ

ในปัจจุบันโลกมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมากมายหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยี และอื่น ๆ อีกมากมาย ในด้านของเทคโนโลยี มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาในอยู่ชีวิตประจำวันของเราอย่างมากมาอย่างต่อเนื่อง สิ่งหนึ่งที่เห็นได้ชัดเลยคือเล่นเกมออนไลน์ คือ เกมที่สามารถทำให้ผู้เล่นได้เล่นผ่านคอมพิวเตอร์โดยใช้อินเทอร์เน็ตและเชื่อมต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้อย่างอิสระในเกมนั้น ๆ โดยเกมจะมีระบบที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเล่นของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเข้าถึงผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้อย่างสะดวก นี่คือการพัฒนาของระบบเทคโนโลยีในปัจจุบันที่สามารถสร้างสิ่งต่าง ๆ ที่เราคิดว่าเป็นไปไม่ได้ ให้เป็นไปได้ โดยเกมออนไลน์จะแบ่งเป็น 2 หมวดใหญ่ ๆ ได้แก่ MMO RPG ย่อมาจาก Massively Multiplayer Online Role-Playing Game เป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมออนไลน์พร้อมกันได้เป็นจำนวนมากและสามารถสร้างความปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ในโลกของเกมได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง Casual Game คือ เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นใช้ระยะเวลาในการเล่นหรือพักขณะในการเล่นไม่นานมาก ระยะเวลาในการเล่นสามารถเล่นจบได้ในระยะเวลาอันสั้น การเล่นเกมจะเป็นรอบ ๆ กติกาไม่ยากเข้าใจง่าย ไม่มีความซับซ้อนเมื่อเทียบกับเกมประเภท MMO RPG

สังคมเกมออนไลน์เป็นสังคมหนึ่งที่มีอิทธิพลทั้งด้านบวกและด้านลบที่มีผลต่อสังคมใน โลกแห่งความเป็นจริง ในปัจจุบันเกมออนไลน์ได้เป็นที่นิยมและมีผู้เล่นเป็นจำนวนมากซึ่ง ประกอบด้วยผู้เล่นทุกเพศ ทุกวัยรวมทั้งยังมีการเล่นเกมออนไลน์ในหลาย ๆ ประเทศของโลกอีกด้วย ด้วย การเล่นเกมออนไลน์เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นมีการเชื่อมโยงและสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น คนอื่น ๆ ได้ การเชื่อมโยงดังกล่าวก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่อบุคคลระหว่างบุคคลต่อกันจนนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มต่อกันกลายเป็นสังคมเกมออนไลน์ขึ้นมา การก่อตัว

ของสังคมเกมออนไลน์ได้ส่งผลต่อบุคคลและสังคมแห่งความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นในด้าน ร่างกาย จิตใจ และพฤติกรรม ของมนุษย์สังคมเกมออนไลน์หากพิจารณาผลในด้านบวกการเข้าสู่ สังคมเกมออนไลน์นั้นก็มีประโยชน์เป็นอย่างมาก แต่หากพิจารณาผลด้านลบก็สามารถทำให้เกิด ปัญหาต่าง ๆ ในสังคมแห่งความเป็นจริงได้เช่นเดียวกัน(ช่อพฤษฯ ฝิว ฎ ,2560)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันออกไป บางคนอาจใช้เวลาในการเล่น 1-2 ชั่วโมง บางคนอาจใช้เวลาในการเล่นไม่ถึง 30 นาที ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจวัตรประจำวันของแต่ละคน หากแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม การเล่นเกมออนไลน์ก็จะสามารถทำให้เกิดความสนุกสนานและผ่อนคลายได้ แต่ถ้าหากไม่สามารถจัดการ กับเวลาของตนเองได้ การเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานเกินไปจนไม่มีเวลาให้คนใกล้ตัวจะส่งผลกระทบต่อระยะยาว ซึ่ง จะส่งผลเสียมากกว่าได้ อาจส่งผลเสียต่อสุขภาพร่างกายและสภาพจิตใจ ความสัมพันธ์ทางด้านครอบครัวและเพื่อนๆ เนื่องจากไม่สามารถจัดการและจัดระเบียบตนเองให้มีความรับผิดชอบ มีอารมณ์รุนแรงมากขึ้น ก้าวร้าวมากขึ้น เรา เรียกพฤติกรรมเหล่านี้ว่า พฤติกรรมการติดเกม

พฤติกรรมการติดเกมเป็นพฤติกรรมที่เด็กมีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุม ตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ต้องใช้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมงหรือต้องใช้เวลาในการเล่น นานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้ เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิดไม่พอใจ ซึ่งบางคนอาจถึง ขึ้นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ปัญหาการติดเกมในเด็กและวัยรุ่นเป็นปัญหาที่เพิ่งจะเกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้จึงยังไม่มี เกณฑ์วินิจฉัยตามมาตรฐาน เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะมีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (pathological gambling) มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงจะรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลา เล่นนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นเกมในระดับที่สูงขึ้นไปอีก เด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการติดเกมจะรู้สึกหงุดหงิดและกระวนกระวายหรือมี อาการทางกายจากความเครียดเมื่อ ถูกขัดขวางการเล่นเกม มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่มีอาการเครียด และเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญปัญหา (สุภาวดี เจริญวานิช ,2557)

ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน ยังมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเลือกบริโภค สื่อออนไลน์ให้ถูกวิธีเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งและเกมออนไลน์นั้นว่าเป็นสื่อออนไลน์อย่างหนึ่ง หากเยาวชนสามารถเล่น เกมออนไลน์ในปริมาณที่เหมาะสม แยกแยะได้ว่าอะไรคือสิ่งที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมนั้น คือการรู้เท่าทันเกม ออนไลน์ ผลของการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์จะทำให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันในการเสพเกมออนไลน์ ทำให้ปัญหาการ ติดเกมออนไลน์ลดน้อยลงได้ในที่สุด (ธันยวันันท์ เสียนอย่าง และคณะ ,2561)

ดังนั้น เพื่อที่จะได้รู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน และรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลาย ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งผลของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยคิดว่าจะสามารถรับรู้ถึง

ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานได้ และเป็นแนวทางสำหรับการวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายจำแนกตามปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และประชากรศาสตร์ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากร

ขอบเขตของงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้ทำวิจัยตั้งใจศึกษาผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

3.2 ขอบเขตของกลุ่มตัวอย่าง

ขนาดของกลุ่มตัวอย่างคิดจากสูตรการคำนวณกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973) เพื่อกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการศึกษา โดยกำหนดค่าความคาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ หรือระดับความเชื่อมั่นของกลุ่มตัวอย่างที่ 0.05 หรือคิดเป็นความคลาดเคลื่อนที่ 5% โดยค่าความ เชื่อมั่นอยู่ที่ระดับ 95% ได้จำนวน 400 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้ขนาดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 400 คน โดยการสุ่มแบบสะดวก

3.3 ขอบเขตของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้ทำวิจัยจะใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Questionnaire) เกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

3.4 ขอบเขตด้านเนื้อหาและประเด็นในการศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี แบ่งเป็น เพศ อายุ ระดับการศึกษา (ชั้นมัธยม 4-6) รายรับเฉลี่ยต่อเดือน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ส่งผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ 1. ด้านการศึกษาและสติปัญญา 2. ด้านสภาพจิตใจ 3. ด้านสุขภาพร่างกาย 4. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม

3.5 ขอบเขตระยะเวลาการดำเนินการศึกษาวิจัย การศึกษาวิจัย เริ่มตั้งแต่ เดือนตุลาคม พ.ศ. 2563 ถึง เดือนธันวาคม พ.ศ. 2563

สมมติฐานในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำวิจัยเรื่อง ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี โดยตั้งสมมติฐานไว้ดังนี้

1. ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ที่ต่างกันและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ต่างกัน ส่งผลทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

2. เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านสภาพจิตใจ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม และด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา (ชั้นมัธยม 4-6) รายรับเฉลี่ยต่อเดือน

แนวคิดและทฤษฎี

1.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

(สุภาวดี เจริญวานิช , 2557) กล่าวไว้ว่าผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์หมายถึง การทำให้เด็กมีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ต้องใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมงหรือต้องใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวันเพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้านหรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบได้หลายด้าน ได้แก่

ด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และส่งผลโดยตรงในการแสดงออกของอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมนี้อาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงซึ่งจะถูกกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมได้ง่ายขึ้นและหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ ที่พบได้บ่อย คือ ลิ้มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขาทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไปและอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

ด้านพัฒนาการ มีผลโดยตรงในเรื่องของพัฒนาการด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตามแต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริงและอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทางจิตใจของเด็กได้แก่ ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวลและเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง

ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเอง เล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตรจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถในเกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น การที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้แปลความหมายตัดสินใจและตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น

ด้านการเรียน การทำงานและสังคม ผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงานและขาดสัมพันธ์สภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวลและความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคมแล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

2.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

(สุภัทร ชูประดิษฐ์และคณะ , 2561) กล่าวว่าไว้ว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกม การเล่นเกมเป็นสื่อบันเทิงหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีผลต่อการพัฒนาความภาคภูมิใจในตนเอง กล่าวคือ ถ้าหากบริหารจัดการเล่นเกมไม่ดีหรือใช้เวลาหมกมุ่นเกี่ยวกับเกมเป็นเวลานานก็จะส่งผลให้การพัฒนาความภาคภูมิใจในตนเองเป็นไปได้ยากและส่งผลต่อการดำเนินชีวิต แต่ถ้าหากมีการจัดการการเล่นให้อยู่ในขอบเขตและมีระเบียบวินัยต่อการเล่นนั้น ก็จะส่งผลให้มีจิตใจสดชื่น แข็งแรง ถือเป็นการพัฒนาความภาคภูมิใจในตนเอง

(ดลญา ดุลยประภา , 2558) กล่าวว่าไว้ว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับระยะเวลาในการเล่น ความบ่อยครั้งในการเล่น และการเสียเงินในการเล่นของผู้เล่นเกม

(วิธมา ธรรมเจริญและคณะ , 2563) กล่าวว่าไว้ว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์หมายถึง การมีความรู้สึกเพลิดเพลินในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจมากเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นและต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีก มักใช้เวลานานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับสูงขึ้นไปอีกจึงมีความต้องการใช้ เวลาในการเล่นเกมมากขึ้นเรื่อย ๆ รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่มีรู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อ หลบหลีกการเผชิญปัญหาที่มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก

ประเภทของเกมออนไลน์

(ข้อพฤษฯ ผิวภู, 2559) กล่าวไว้ว่าประเภทของเกมออนไลน์ แบ่งได้หลายรูปแบบ หากแบ่งโดยพิจารณาจากลักษณะการ เล่นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. MMORPG 2. Casual Game

1. MMO RPG ย่อมาจาก Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
2. Casual Game

วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบการวิจัย

การทำวิจัยเรื่อง ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นการวิจัยที่เรียกว่า การทำวิจัยแบบไม่ทดลอง (Non – Experimental Design) เป็นการวิจัยที่มีการศึกษาตามสภาพที่เป็นไปตามธรรมชาติ โดยไม่มีการจัดกระทำหรือควบคุมตัวแปรใด ๆ เป็นการวิจัยที่รวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณของภาคสนามแบบวิจัยตัดขวาง (Cross Sectional Studies) คือ เป็นการเก็บข้อมูลในช่วงระยะเวลาใดระยะเวลาหนึ่งเพียงครั้งเดียว โดยใช้เครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Questionnaire) โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

2.ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มประชากรในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ทางด้านผู้วิจัยไม่ทราบจำนวนประชากรที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีที่แน่นอน จึงได้ใช้วิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเปิดตาราง Yamane (1973) โดยกำหนดความคลาดเคลื่อนของการสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้ที่ 0.05 ทำให้มีระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % โดยผลจากการเปิดตารางขนาดกลุ่มตัวอย่างจะต้องทำการศึกษาจำนวน 400 ตัวอย่าง และสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น ด้วยวิธีการสุ่มแบบสะดวก

3.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาทำวิจัยเรื่อง ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยในครั้งนี้ การวิจัยในครั้งนี้ได้แบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ลักษณะของคำถามทางด้านประชากรศาสตร์ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา (ชั้นมัธยม 4-6) รายรับเฉลี่ยต่อเดือน ซึ่งเป็นคำถามปลายปิด (Close Endnd Question) เพื่อต้องการให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบได้เพียงอย่างเดียวอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี และประเภทของเกมออนไลน์ โดยข้อความทั้งหมด 5 ข้อ คือ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นคำถามปลายปิด (Close Endnd Question) เพื่อต้องการให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบได้เพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งเท่านั้น

ส่วนที่ 3 ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี มีข้อความทั้งหมด 4 ด้านได้แก่ ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านสภาพจิตใจ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม ซึ่งทั้ง 4 ด้านนี้ จะประกอบไปด้วยข้อความทั้งหมด 14 ข้อ

ส่วนที่ 4 เป็นข้อความเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีแก้ไขไม่ให้เกิดผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 1 ข้อ

4.การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยใช้ตัวแปรตามประเภทระดับความคิดเห็น ใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Sale) โดยขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามการวิจัยมีดังนี้

- 1.ศึกษาวิธีการค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่อง ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี
- 2.นำกรอบแนวคิดการวิจัยมาศึกษาตัวแปร ที่ทำให้เกิดผลกระทบจากเกมออนไลน์
- 3.นิยามศัพท์เฉพาะของตัวแปร ทั้งในส่วนของตัวแปรอิสระ เพื่อให้ได้ความหมายของตัวแปรแต่ละตัวที่สามารถวัดผลได้อย่างชัดเจน หาร่างแบบสอบถามและศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือ
- 4.ดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยอ้างอิงจากนิยามศัพท์ที่ครอบคลุมถึงเนื้อหาที่ศึกษามาจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5. การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม

1. ผู้ทำวิจัยได้มีการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทำวิจัยได้มีการนำแบบสอบถามมาปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ของเนื้อหาให้มีความครอบคลุม และการใช้ภาษาที่เหมาะสม ก่อนที่จะนำมาแจกแบบสอบถามจริง โดยใช้วิธีวัดความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
2. ผู้ทำวิจัยได้นำแบบสอบถามไปทำการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 คน เพื่อตรวจหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha) จากโปรแกรม SPSS โดยได้ค่า

ความเชื่อมั่น ด้านการศึกษาและสติปัญญา 0.935 ด้านสภาพจิตใจ 0.821 ด้านสุขภาพร่างกาย 0.905 และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม 0.885

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ที่ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ไปดำเนินการจัดทำแบบสอบถามแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Questionnaire) เพื่อดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 4-6 ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี โดยใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก ซึ่งหลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลจนครบแล้ว นำไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS มาคำนวณทางสถิติต่อไป

7. เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามจนครบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลแบบสอบถามไปประมวลผลโดยใช้วิธีทางสถิติและใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติพรรณนา ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.1. ใช้ค่าร้อยละและความถี่กับตัวแปรที่มีระดับการวัดเชิงกลุ่ม ได้แก่ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ โดยจำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา (ชั้นมัธยม 4-6) รายรับเฉลี่ยต่อเดือน

1.2. ใช้ค่าร้อยละและความถี่กับตัวแปรที่มีระดับการวัดเชิงกลุ่ม ได้แก่พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 5 หัวข้อ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์

1.3. ใช้ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ย ในการอธิบายคุณลักษณะตัวแปรที่มีระดับการวัดเชิงปริมาณ ได้แก่ ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

2. สถิติอนุมาน ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

2.1. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายจำแนกตามปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี โดยจำแนกตาม เพศ ใช้สถิติการทดสอบ t-test ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.2. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ โดยจำแนกตาม อายุ ระดับการศึกษา(ชั้นมัธยม 4-6) รายรับเฉลี่ยต่อเดือน ใช้สถิติการทดสอบ one way ANOVA ในการวิเคราะห์ข้อมูล และหากพบความแตกต่างจะทำการทดสอบเป็นรายคู่ด้วยสถิติ LSD

2.3. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 หัวข้อ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ ใช้สถิติการทดสอบ one way ANOVA ในการวิเคราะห์ข้อมูล และหากพบความแตกต่างจะทำการทดสอบเป็นรายคู่ด้วยสถิติ LSD

2.4 เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 1 หัวข้อ ได้แก่ ประเภทของเกมออนไลน์ ใช้สถิติการทดสอบ t-test ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลาย ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี โดยรวม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด โดยเรียงลำดับได้แก่ ด้านสภาพจิตใจ และ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม

ผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลาย ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ สามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีเพศต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมต่างกัน นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีอายุต่างกัน รายรับเฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน และระดับการศึกษา(ม.4 - 6)ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลาย ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีสถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมต่างกัน

บทสรุปและอภิปรายผล

1. ผลการศึกษา ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลาย ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี โดยภาพรวม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด
2. ผลการศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยด้านประชากรศาสตร์

2.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีเพศต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมต่างกัน ไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ (กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และคณะ , 2553) กล่าวว่าเพศที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติในการเล่นเกมนออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า ปัจจุบันมีเครือข่ายของเกมออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต ที่มีความหลากหลาย และรวมกับสีสรรหรือการตกแต่งให้ดูน่าสนใจ ซึ่งมักได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมออนไลน์ทุกเพศทุกวัย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เพศที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติในการเล่นเกมนออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน

2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีอายุต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ (ธัญวรินทร์ เลียนอย่าง , 2563) อ้างถึงใน (สำนักงานสถิติแห่งชาติกระทรวงเศรษฐกิจดิจิทัลและสังคม , 2561) กล่าวว่า วัยรุ่นกลุ่มเจนเอเรชั่น Z อายุระหว่าง 15-24 ปี เล่นเกมมากที่สุดร้อยละ 35.2 ผู้ใช้เกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นผู้ที่ยังขาดวุฒิภาวะในการตัดสินใจและแก้ไข ปัญหา ทำให้ง่ายต่อการติดเกมออนไลน์ (ธวัชชัย บุญจ้อย และคณะ , 2558) กล่าวว่า ช่วงอายุในกลุ่ม Gen Z มีการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

2.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีระดับการศึกษา (มัธยม 4-6) ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ (กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และคณะ , 2553) กล่าวสรุปไว้ ระดับการศึกษา ไม่ได้เป็นส่วนที่ทำให้นักเรียนตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ (ชนกฤต ดิพลภักดิ์ , 2556) อ้างถึงใน (ธนพจน์ วิเศษสินธุ์ , 2550) กล่าวว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุด คือ 18.00-22.00 น. รองลงมาคือ 22.00-02.00 น.

2.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีรายรับเฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน ไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ (กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และคณะ , 2553) กล่าวไว้ว่า รายรับเฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันจะมีผลกระทบในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน (ชลลดา บุญโท , 2554) กล่าวว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำแนกตามปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

3.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ไม่ว่าจะเล่นเกมออนไลน์นานเท่าใดก็สามารถส่งผลกระทบต่อเราได้ทั้งนั้น ไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ (หทัยรัตน์ ขจรบุญ , 2556) อ้างถึงใน (ชนก เกาส อาง , 2549) กล่าวว่า นักเรียนจะใช้เวลาในการเล่นเกมนครั้งละประมาณ 1-2 ชั่วโมง และจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวร้อยละ 55.10

3.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า เวลาในการเล่นของแต่ละคนแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเล่นตอนไหน ก็ส่งผลกระทบได้ด้วยกันทั้งนั้น ไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ (หทัยรัตน์ ขจรบุญ , 2556) กล่าวว่า ช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ซึ่งไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาเรียนของนักเรียน (กฤตนิย แซ่อึ้ง และคณะ , 2559) อ้างถึงใน (กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และคณะ , 2553) กล่าวว่า ส่วนใหญ่เล่นเกม 2-4 ครั้งต่อวัน ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งพบว่า เกมส่วนใหญ่เล่นเกมในระยะเวลามากกว่า 1 ชั่วโมง-2 ชั่วโมง เวลาเล่นเกมส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วง 16.00 น.-20.00 น.

3.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การเอาเงินมาใช้ในการเล่นเกมก็ส่งผลกระทบต่อตนเองอยู่แล้ว ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม สอดคล้องกับแนวคิดของ (กฤตนิย แซ่อึ้ง และคณะ , 2559) อ้างถึงใน (ชลลดา บุญโท , 2554) กล่าวว่า เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับ ด้านการเงิน เกมออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น (ธนกฤต ตีผลภักดิ์ , 2556) อ้างถึงใน (จิรดา มหาเจริญ , 2547) กล่าวว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบทางด้านการเงินสูงสุด ในเรื่องค่าบัตรเล่นเกมมีราคาแพง

3.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีสถานที่เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมในสถานที่ที่ผู้ปกครองสามารถเข้ามากำกับดูแลได้ สามารถลดผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ลงได้ สอดคล้องกับแนวคิด (หทัยรัตน์ ขจรบุญ , 2556) อ้างถึงใน (มุสลิม โต๊ะกาณี , 2555) กล่าวว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเอง มากกว่าเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ผู้ปกครองสามารถพูดคุยและตกลงถึงกติกาในการเล่นเกมนอนไลน์กับนักเรียน และสอนให้ รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสมและจากการที่นักเรียนรู้จักการแบ่งเวลาให้เหมาะสม (ชลลดา บุญโท , 2554) อ้างถึงใน (สุรพล สิทธิสุวรรณค์ , 2551) กล่าวว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในบางวัน / ต่อสัปดาห์ ในช่วงเวลาเย็นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการเล่นแต่ละครั้งใช้เวลา 1 – 2 ชั่วโมง และมักจะเล่นร่วมกับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน

3.5 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เลือกเล่นประเภทของเกมออนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การเลือกเล่นประเภทของเกมออนไลน์ต่างกัน ทำให้เกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมไม่ต่างกัน เนื่องจาก การเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นประเภทไหน รูปแบบใด สิ่งที่คุณต้องการคือความเพลิดเพลินไปกับเกมนั้น ๆ แต่ถ้าเล่นมากเกินไปก็อาจจะส่งผลเสียได้เช่นกัน ดังนั้น ไม่ว่าจะประเภทของเกมออนไลน์จะต่างกัน โดยรวมแล้วผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมก็จะไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

จากผลวิจัยครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะในการวิจัยเพื่อให้เป็นประโยชน์และเป็นแนวทางแก่ผู้ที่ต้องการศึกษา ดังนี้

นักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการศึกษาและสติปัญญา อยู่ในระดับน้อยที่สุด เนื่องจากนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาและสติปัญญาของตัวนักเรียนเอง โดย หัวข้อ ท่านเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปทำให้รู้สึกสนใจการเรียนน้อยลง มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.385 แปลว่าการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนนั้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาและสติปัญญา และไม่ได้ทำให้นักเรียนสนใจการเรียนน้อยลง

นักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านสภาพจิตใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด เนื่องจากนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของตัวนักเรียนเอง โดยหัวข้อ ท่านเริ่มมีอาการการใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นหรือสิ่งของบางครั้ง มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.648 แปลว่าการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนนั้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ ไม่มีการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาต่อผู้อื่นและสิ่งของหลังจากเล่นเกมออนไลน์

นักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย อยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายของตัวนักเรียนเอง โดยหัวข้อ ท่านเริ่มรู้สึกปวดสายตา เมื่อเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.983 แปลว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานส่งผลกระทบต่อระบบสายตาของนักเรียน ทำให้มีอาการปวดตา และส่งผลต่อสุขภาพ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการควรแบ่งเวลาในการเล่นเกมให้อยู่ในระเบียบวินัย ไม่เล่นนานจนเกินไป จนก่อให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย

นักเรียนมัธยมตอนปลายในเขตอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม อยู่ในระดับน้อยที่สุด เนื่องจากนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคมของตัวนักเรียนเอง โดยหัวข้อ ท่านเริ่มไม่ชอบทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อน เนื่องจากจะเอาเวลาไปเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.795 แปลว่าการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ได้ทำให้นักเรียนไม่ชอบทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำวิจัยและติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง อย่างต่อเนื่อง เพื่อที่จะนำผลการวิจัยไปปรับปรุงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ให้ลดลงได้

2.ควรทำวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมเชิงลึกของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยการสัมภาษณ์เจาะจงในแคบลง เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่แน่ชัดยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กฤตณัย แซ่ฮึง (2559) การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ช่อพุกษ์ ผิวู่ (2560) เรื่องสังคมเกมออนไลน์สู่สังคมแห่งความเป็นจริง. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์

ภัทรดนัย พิริยะธนภัทร (2558) การศึกษาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ด้านพฤติกรรมผู้บริโภคและปัจจัยด้านเว็บไซต์ พระเครื่องพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้า หรือประมวลพระเครื่องออนไลน์ (E-COMMERCE). การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

กิตติชัย ตั้งไวบูลย์และคณะ (2553) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยศิลปากร

หทัยรัตน์ ขจรบุญและคณะ (2556) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท. วารสารบัณฑิตศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ทวีศิลป์ วิษณุโยธินและคณะ (2556) การสำรวจสถานการณ์ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงและการติดยาในนักเรียน โรงเรียนนำร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน. วารสารวิจัยกระทรวงสาธารณสุข

ธวัชชัย บุญจ้อยและคณะ (2558) การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แบบหักโหมของเยาวชน ในเขตเทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา จังหวัดฉะเชิงเทรา. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ธนกฤต ดีพลภักดิ์ (2556) การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยสยาม

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) พฤติกรรมการติดยา ผลกระทบและการป้องกัน. บทความวิชาการ ฉบับที่ 6 (ฉบับพิเศษ), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

อำไพ อทัย (2560) การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดยาของนักศึกษาชั้น ปวช.3/5. การจัดการโลจิสติกส์, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

กฎกระทรวงว่าด้วยการแบ่งระดับและประเภทของการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2546.สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กระทรวงศึกษาธิการ

- ธนพัทธ์ เอเมะบุตร (2558) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- ชลลดา บุญโท (2554) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ขวัญจิต เพ็งแป้น (2560) การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์. วารสารวิทยาศาสตร์สุขภาพ นวัตกรรมราชธานี ฉบับที่ 1
- จิตติ ศรีสินธร (2560) การศึกษาคุณลักษณะของเกมออนไลน์ การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และพฤติกรรมผู้บริโภค ของผู้เล่นเกมออนไลน์. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- วิทมา ธรรมเจริญและคณะ (2561) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. วารสารวิจัยรำไพพรรณี ฉบับที่ 1
- เกียรติภูมิ วงศ์จิต (2562) ปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม. กรมสุขภาพจิต
- ฉันทวันนัฐ เลียนอย่าง (2563) การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเจนเนอเรชัน Z ในครอบครัว. วารสารปัญญาวิวัฒน์ ฉบับที่ 2 สำนักการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาวิวัฒน์
- ณรณฤทธิ์ รัตนพิมล (2560) ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเล่นเกมผ่านอุปกรณ์โมบาย. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ธนพัทธ์ เอเมะบุตร (2558) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- ธนวัฒน์ แสงวิรุณ (2560) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์บน platform steam ของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารสื่อสารและการจัดการ ฉบับที่ 1, บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- พีรเวท ถินขาว, (2561) ปัจจัยที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเล่นเกมออนไลน์. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- (กิตติพิศ หุปียะ, 2560) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสารสนเทศของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยบูรพา
- พิมลพรรณ บุญยะเสนาและคณะ(2554) การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมกรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน. วารสารศรีนครินทร์วิจัยและพัฒนา ฉบับที่ 5, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- สุธิดา วรรณะปกรณ์ (2555) พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์: กรณีศึกษา ผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้าน อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่