

สัดส่วนผู้เล่นเกมออนไลน์และปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน
โรงเรียนสารคามพิทยาคม

Proportion of Online Game Players and Factors Associated with Behavior Among
Students at Sarakham Pittayakhom School

ศรุดา ศรีสารคาม¹ ธนิน ฐิติพรรณกุล^{2*}
Saruda Srisarakham¹ Tanin Titipungu^{2*}

¹นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสารคามพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม 44000

^{2*}นายแพทย์เชี่ยวชาญ กลุ่มงานพยาธิวิทยาภายใน โรงพยาบาลมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม 44000

^{1a} High school student in grade 5 of Sarakham Pittayakom School Maha Sarakham Province

^{2*}Pathologist, Department of anatomical pathology Maha Sarakham Hospital,

Maha Sarakham Province 44000

Corresponding Author: *E-mail: tanin.patho@gmail.com

Received: 27 March 2025 Revised: 24 April 2025 Accepted: 28 April 2025

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ : เพื่อศึกษาสัดส่วนของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมที่เล่นเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

รูปแบบและวิธีวิจัย : เป็นการศึกษาเชิงพรรณนาแบบภาคตัดขวาง เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 205 คน ตั้งแต่เดือนพฤษภาคมถึงเดือนมิถุนายน 2567

ผลการศึกษา : นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มีความชุกคิดเป็นร้อยละ 80 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่าระดับชั้นการศึกษา รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน และสถานภาพสมรสของบิดามารดาสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนปัจจัยที่สัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์พบว่า เพศ ระดับชั้นการศึกษา และสถานภาพของบิดามารดามีความสัมพันธ์กับผลกระทบในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม นอกจากนี้เพศยังมีความสัมพันธ์กับผลกระทบในด้านการศึกษาและด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว อายุและระดับชั้นการศึกษามีความสัมพันธ์กับผลกระทบในด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ที่น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่น้อยกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบในด้านสุขภาพ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และด้านการศึกษา

สรุปผลการศึกษา : นักเรียนมัธยมส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีสังคมได้พบกับผู้อื่น ทำให้ผู้เล่นได้รู้จักโลกกว้างและรู้จักการวางแผน อย่างไรก็ตามควรตระหนักถึงการแบ่งเวลาในชีวิตให้กับการเรียน การทำงาน ความสัมพันธ์กับครอบครัว และจัดการค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

คำสำคัญ : เกมออนไลน์, นักเรียนมัธยม, มหาสารคาม

ABSTRACT

Objective : To study the proportion of students at Sarakham Pittayakhom School who play online games, their online gaming behaviors, and the factors associated with online gaming behaviors and the impacts of online gaming.

Methods : This was a descriptive cross-sectional study. Data were collected using questionnaires from 205 students in grades 7–12 at Sarakham Pittayakhom School between May and June 2024.

Results : The prevalence of online gaming among students was 80%. Factors associated with online gaming behavior included educational level, family monthly income, and parents' marital status. Factors associated with the impacts of online gaming included gender, educational level, and parents' marital status in relation to gaming expenses. Additionally, gender was associated with educational impacts and family relationship impacts. Age and educational level were associated with impacts on aggression and violent behavior. Playing online games for less than five hours per day was associated with impacts on gaming expenses. Playing online games less than five times per week was associated with impacts on health, gaming expenses, and education.

Conclusion : Most secondary school students play online games. Online gaming can help students build social connections, broaden their perspectives, and develop planning skills. However, attention should be given to time management for studying, working, maintaining relationships with others, and managing gaming-related expenses.

Keywords : online games, secondary school students, Maha Sarakham

ความสำคัญและที่มาของปัญหางานวิจัย

ในปัจจุบันเป็นยุคที่ความแพร่หลายของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นได้กระจายตัวอย่างกว้างขวางเนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทั่วโลกให้สามารถติดต่อกันได้ทั่วโลกตลอด 24 ชั่วโมง โดยปราศจากข้อจำกัดใด ๆ ทั้งปวง ไม่ว่าจะเป็นข้อจำกัดทางด้านระยะทาง ระยะเวลา สถานที่ และจากสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจที่เป็นไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เช่น การแข่งขันในการประกอบอาชีพ การถูกแย่งชิงความสัมพันธ์ภายในครอบครัวจากวัตถุนิยม⁽¹⁾ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตซึ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันในหลาย ๆ ด้าน อาทิ เรื่องการทำงาน การศึกษา การสื่อสารและความบันเทิง เป็นต้น⁽²⁻³⁾

เกมออนไลน์ถือว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากกลุ่มเยาวชนไทย และเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นเรื่อย ๆ เกมออนไลน์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง รูปแบบของเกมมีทั้งเกมผู้เล่นหลายคนแข่งขันกันในลานประลอง เกมแนวแอคชั่น เกมแนวสวมบทบาท เกมแนววางแผนกลยุทธ์ เกมจำลองสถานการณ์ และอื่น ๆ อีกมากมาย โดยการเล่นเกมนั้นเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งให้ความบันเทิงเป็นหลัก เสริมสร้างความสุขในช่วงเวลาว่างได้ดี แต่บางครั้งก็ทำให้เกิดโทษและกลายเป็นปัญหาตามมาได้หากใช้งานไม่เหมาะสม ซึ่งในปัจจุบันพบว่าปัญหาการติดเกมออนไลน์เป็นปัญหาที่พบได้มากทั้งในสังคมไทยและทั่วโลก ส่งผลกระทบมากมายในหลาย ๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ปัญหาด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ปัญหาด้านพฤติกรรมด้านการพนันและอาจจะส่งผลร้ายแรงไปถึงปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวและการใช้รุนแรง⁽¹⁾ ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อสุขภาพและด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวในระดับสูง⁽¹⁻⁷⁾ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาสัดส่วนเป็นร้อยละของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมที่เล่นเกมออนไลน์และสำรวจผลกระทบที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม เนื่องจากเป็นกลุ่มที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างแพร่หลาย แต่ยังไม่มีการศึกษาในกลุ่มนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมมาก่อน เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการวางแผนเชิงป้องกันในระดับสถานศึกษาและครอบครัว

วัตถุประสงค์งานวิจัย

วัตถุประสงค์หลัก (Primary objective) : เพื่อศึกษาความชุกของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมที่เล่นเกมออนไลน์

วัตถุประสงค์รอง (Secondary objective) : เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม ประกอบด้วย ด้านค่าใช้จ่าย ด้านการเรียน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ด้านสุขภาพ ด้านความก้าวร้าว และการใช้ความรุนแรง

นิยามเชิงปฏิบัติการ

1. เกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งเกมที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและไม่เสียค่าใช้จ่าย

2. ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อด้านต่าง ๆ ของชีวิต ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ด้านการใช้ภาษาไม่สุภาพ ด้านการถูกล่อลวงจนเกิดความเสียหายทางด้านทรัพย์สิน ด้านการพนัน ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง เป็นต้น

3. พฤติกรรมการเล่นเกม หมายถึง ลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะและเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาแบบภาคตัดขวางเชิงวิเคราะห์ (cross-sectional analytical study) โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสารคามพิทยาคมปีการศึกษา 2567 จำนวน 1,552 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือแบบสอบถาม ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และ 3. ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เกณฑ์การคัดเข้า คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสารคามพิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 และมีเกณฑ์การคัดออก คือ ตอบแบบสอบถามไม่ครบ

การคำนวณขนาดตัวอย่างจากสูตร

$$n \geq \frac{NZ_{1-\alpha/2}^2 p(1-p)}{d^2(N-1) + Z_{1-\alpha/2}^2 p(1-p)}$$

กำหนดให้ Margin of error (α)=0.05, estimated proportion (ค่า p)=0.174 มาจากงานวิจัยของ ยุภา หม่วยนอก (2566)7, z-score=1.96, estimation error (d)=0.05, population size (N) คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสารคามพิทยาคมปีการศึกษา 2567 จำนวน 1,552 คน จะได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำเท่ากับ 194 ราย

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้คือแบบสอบถามชนิดตอบเองแบบออนไลน์ในรูปแบบ Google Forms โดยทางคณะผู้วิจัยได้อ้างอิงแบบสอบถามที่ถูกพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมเพื่อใช้ในการวิจัยของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์ (2555) และคณะผู้วิจัยได้ทำการคัดคำถามที่ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยออก เพื่อให้มีความชัดเจนและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์มากที่สุด

แบบสอบถามประกอบด้วยทั้งหมด 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม และ

ส่วนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

การรวบรวมข้อมูล

- 1) คณะผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการศึกษาแก่กลุ่มตัวอย่าง
- 2) คณะผู้วิจัยส่งแบบสอบถามออนไลน์ ให้แก่กลุ่มตัวอย่างพร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำแบบสอบถาม
- 3) หลังจากทำแบบสอบถามเสร็จ ให้ส่งแบบสอบถาม ซึ่งจะถูเก็บไว้ในฐานข้อมูลออนไลน์
- 4) คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาตรวจสอบความถูกต้อง บันทึกเพื่อป้อนลงฐานข้อมูล

และวิเคราะห์ข้อมูล

5) การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS® Premium version 28.0 ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน และร้อยละ ส่วนการศึกษาปัจจัยสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ใช้ Chi-square test, Fisher's exact test, Mann-Whitney U กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

ด้านจริยธรรม ในงานวิจัยนี้ไม่มีการระบุชื่อสกุลของผู้เข้าร่วมงานวิจัย รวมถึงผู้เข้าร่วมงานวิจัยมีสิทธิที่จะปฏิเสธการตอบแบบสอบถามได้ งานวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โรงพยาบาลมหาสารคาม เลขที่โครงการวิจัย MSKH_REC 67-02-051

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 205 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 126 คน (ร้อยละ 61.5) อายุไม่เกิน 15 ปี จำนวน 133 คน (ร้อยละ 64.9) และศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมต้น จำนวน 108 คน (ร้อยละ 52.7) รายรับของนักเรียนจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน (บาท) พบว่า ไม่เกิน 5,000 บาท จำนวน 193 คน (ร้อยละ 94.1) และรายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนรวมทุกประเภท ไม่เกิน 50,000 บาท จำนวน 138 คน (ร้อยละ 67.3) สถานภาพสมรสของบิดาและมารดาพบว่า ส่วนใหญ่สมรส จำนวน 146 คน (ร้อยละ 71.2) รองลงมาเป็นหย่าร้าง/แยกกันอยู่ จำนวน 51 คน (ร้อยละ 24.9) ขณะศึกษาพักอาศัยอยู่ที่บ้านกับบิดาและมารดา จำนวน 169 (ร้อยละ 82.4) รองลงมาคือ อยู่ที่บ้านกับญาติ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 13.7) และเกรดเฉลี่ยรวมทุกระดับชั้น (GPAX) มากกว่า 3.50 ขึ้นไป จำนวน 182 คน (ร้อยละ 88.8)

ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ระดับชั้นการศึกษากลุ่มที่อยู่ในชั้นมัธยมต้น (OR 0.3, p-value 0.004) รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือนกลุ่มที่ไม่เกิน 50,000 บาท (OR 0.2, p-value 0.003) และสถานภาพสมรสของบิดามารดากลุ่มที่มีสถานภาพสมรส (OR 0.2, p-value 0.003) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (n=205)

ข้อมูลทั่วไป		เล่นเกมออนไลน์ (n=164)		ไม่เล่นเกมออนไลน์ (n=41)		OR (95%CI)	p-value
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
เพศ	ชาย	60	36.6	19	46.3	0.7 (0.3-1.3)	0.253
	หญิง	104	63.4	22	53.7	1.5 (0.8-3.0)	
อายุ	ไม่เกิน 15 ปี	104	63.4	29	70.7	0.7 (0.3-1.5)	0.381
	16 ปี ขึ้นไป	60	36.6	12	29.3	1.4 (0.7-2.9)	
ระดับชั้น การศึกษา	มัธยมต้น	78	47.6	30	73.2	0.3 (0.2-0.7)	0.004
	มัธยมปลาย	86	52.4	11	26.8	3.0 (1.4-6.4)	
รายรับของ นักเรียนจาก ผู้ปกครอง	ไม่เกิน 5,000 บาท	154	93.9	39	95.1	0.8 (0.2-3.8)	0.767
	มากกว่า 5,000 บาท ขึ้นไป	10	6.1	2	4.9	1.3 (0.3-6.0)	
รายได้รวมของ ครอบครัวต่อ เดือน	ไม่เกิน 50,000 บาท	102	62.2	36	87.8	0.2 (0.1-0.6)	0.003
	มากกว่า 50,000 บาท ขึ้นไป	62	37.8	5	12.2	4.4 (1.6-11.7)	
สถานภาพของ บิดามารดา	สมรส	108	65.9	38	92.7	0.2 (0.05-0.5)	0.003
	หย่าร้าง/ แยกกันอยู่	49	29.9	2	4.9	8.3 (1.9-35.8)	
	บิดามารดา เสียชีวิต	7	4.2	1	2.4	1.8 (0.2-14.9)	
ที่พักอาศัย ระหว่างศึกษา	อยู่ที่บ้านกับ บิดาและมารดา	137	83.5	32	78	1.4 (0.6-3.3)	0.411
	อยู่ที่บ้านกับ ญาติ	19	11.6	9	22	0.5 (0.2-1.1)	
	อื่น ๆ	8	4.9	0	0	4.5 (0.3-79.7)	
	น้อยกว่า 3.50	64	39.0	15	36.6	1.1 (0.5-2.3)	

ข้อมูลทั่วไป		เล่นเกมออนไลน์		ไม่เล่นเกมออนไลน์		OR (95%CI)	p-value
		(n=164)		(n=41)			
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
เกรดเฉลี่ยรวม	ตั้งแต่ 3.50 ขึ้น	100	61.0	26	63.4	0.9 (0.4-1.8)	
ทุกชั้นปี	ไป						
(GPAX)							

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

จากการจำแนกกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 164 คนพบว่าสถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นที่บ้าน จำนวน 149 คน (ร้อยละ 48.9) ระยะเวลาในการเล่นออนไลน์แต่ละครั้งพบว่าส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่ที่ไม่เกิน 5 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 152 คน (ร้อยละ 92.7) ความถี่ในการเล่นออนไลน์พบว่าส่วนใหญ่ไม่น้อยกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 89 คน (ร้อยละ 71.6) วัตถุประสงค์ในการเล่นออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเพื่อพักผ่อน หาอะไรทำยามว่าง จำนวน 153 คน (ร้อยละ 93.3) ค่าใช้จ่ายโดยประมาณที่ใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าโทรศัพท์, ค่าบัตรเครดิต) ส่วนใหญ่พบว่ามากที่สุดคือ ไม่เกิน 500 บาท จำนวน 146 คน (ร้อยละ 94.1) เกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุดอยู่ในกลุ่มเกมอื่น ๆ จำนวน 87 คน (ร้อยละ 53.0) รองลงมาคือ ROV จำนวน 52 คน (ร้อยละ 31.7) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นออนไลน์มากที่สุดคือ สมาร์ทโฟน จำนวน 110 คน (ร้อยละ 67.1) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (n=164)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
บ้าน	149	90.9
โรงเรียน	14	8.5
อื่น ๆ	8	4.9
ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยแต่ละครั้งต่อชั่วโมง		
0-5 ชั่วโมง	153	92.5
6 ชั่วโมงขึ้นไป	12	7.3
ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์		
น้อยกว่า 5 ครั้ง/สัปดาห์	152	92.7
6 ครั้ง/สัปดาห์ขึ้นไป	12	7.3
วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
พักผ่อน หายเหนื่อย	153	93.3
พบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม	40	24.4
แข่งขันทำประลองกับผู้อื่น	33	20.1
นำข้อมูลไปหารายได้หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม	22	13.4
ค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์/สัปดาห์ (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าโทรศัพท์, ค่าบัตรเกม)		
ไม่เกิน 500 บาท	146	94.1
มากกว่า 500 บาทขึ้นไป	18	5.9
เกมนออนไลน์ที่เล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ROV	52	31.7
Hay Day	15	9.1
Free Fire	34	20.7
อื่น ๆ	87	47.0
อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
PC	11	6.7
Laptop	6	3.7
Tablet	28	17.1
Smartphone	110	67.1

3. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์พบว่า เพศ ระดับชั้นการศึกษา และสถานภาพของบิดามารดา มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ มีค่า p-value เท่ากับ 0.010, 0.025 และ 0.013 ตามลำดับ

เพศ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษา มีค่า p-value เท่ากับ 0.004, เพศ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว มีค่า p-value เท่ากับ 0.003

อายุ และระดับชั้นการศึกษา มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง มีค่า p-value เท่ากับ 0.040 และ 0.045 ตามลำดับ

ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ 0 – 5 ชั่วโมง มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพ และด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ มีค่า p-value เท่ากับ 0.052 และ 0.006 ตามลำดับ

ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ น้อยกว่า 5 ครั้ง/สัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ และด้านการศึกษา มีค่า p-value เท่ากับ 0.009 และ 0.002 ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อแข่งขันทำประลองกับผู้อื่น มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพ มีค่า p-value เท่ากับ 0.039

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อพักผ่อน หาอะไรทำยามว่าง พบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม และเพื่อแข่งขันทำประลองกับผู้อื่น มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ มีค่า p-value เท่ากับ 0.002 0.029 และ 0.005 ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อพบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม แข่งขันทำประลองกับผู้อื่น มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษา มีค่า p-value 0.02 และ 0.003 ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อพบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม แข่งขันทำประลองกับผู้อื่น และนำข้อมูลไปหารายได้หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว มีค่า p-value เท่ากับ 0.001 และ 0.004 ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่เกิน 500 บาท มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ และด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง มีค่า p-value เท่ากับ p-value 0.040 และ 0.030 ตามลำดับ

เกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุดคือเกม ROV และ Free Fire มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่า p-value เท่ากับ 0.032 และ 0.024 ตามลำดับ

อภิปราย

จากการศึกษาในด้านข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษา รายรับที่นักเรียนได้จากผู้ปกครองไม่เกิน 5,000 บาทต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยไม่เกิน 50,000 บาท สอดคล้องกับสภาพสังคมในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ติดตามดาอยู่ในสถานภาพสมรส ขณะศึกษาพักอาศัยอยู่ที่บ้านกับบิดาและมารดา และเกรดเฉลี่ยรวมทุกระดับชั้น (GPAX) มากกว่า 3.50

ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ระดับชั้นการศึกษา รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน และสถานภาพสมรสของบิดามารดาโดยระดับชั้นการศึกษาของกลุ่มที่อยู่ในชั้นมัธยมปลายมีส่วนเล่นเกมนมากกว่าชั้นมัธยมศึกษา (OR 3.0, p-value 0.004) สอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่าอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 19.57 ปี และการศึกษาของจารวิ ยังยืน⁽²⁾ ที่พบว่าส่วนใหญ่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือนในกลุ่มที่มากกว่า 50,000 บาทขึ้นไปมีส่วนเล่นเกมนมากกว่ากลุ่มที่ไม่เกิน 50,000 บาท (OR 4.4, p-value 0.003) ขณะที่การศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ในปี 2555 ที่พบว่ารายได้รวมของครอบครัวเฉลี่ยอยู่ที่ 40,322.5 บาท และสถานภาพสมรสของบิดามารดาในกลุ่มที่สมรสมีส่วนเล่นเกมนน้อยกว่ากลุ่มอื่น ๆ (OR 0.2, p-value 0.003) สอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่าส่วนใหญ่บิดามารดามีสถานภาพสมรส (ร้อยละ 39)

จากการศึกษาพบว่า เพศ ระดับชั้นการศึกษา และสถานภาพของบิดามารดามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 56) รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 6,185.25 บาท ขณะที่การศึกษาของยุภา หม่วยนอก⁽⁷⁾ พบว่าความผูกพันในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ปัจจัยด้านเพศยังมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษา และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ปัจจัยด้านอายุและระดับชั้นการศึกษา มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุดคือเกมอื่น ๆ รองลงมาคือเกม ROV อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุดคือสมาร์ทโฟน ขณะที่การศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ พบว่าเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นมากที่สุดคือเกม DOTA และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุดคือคอมพิวเตอร์ ซึ่งแตกต่างจากการศึกษานี้ เนื่องจากทำในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเป็นการศึกษาในปี 2555 อุปกรณ์สมาร์ทโฟนยังมีราคาแพง ไม่สามารถเล่นเกมแนว multiplayer online battle arena (MOBA) ได้ อย่างไรก็ตามทั้งการศึกษาทั้งสองต่างมีเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นยังคงเป็นแนวเดียวกัน ขณะที่การศึกษาของธนภฤต ดีพลภักดิ์⁽¹²⁾ ที่ศึกษาเกมออนไลน์ประเภท (massive multiplayer online role-playing game; MMORPG) ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครพบว่านักเรียนรู้จักเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจากสื่อบุคคล มีการเปิดรับข้อมูล

เกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่า 4 ปี มีการเล่นเกมทุกวัน ๆ ละ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน ในช่วง 20:00-24:00 น. และมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อยู่ในระดับปานกลาง ทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักศึกษาที่เรียนระดับชั้นและรายได้ต่อเดือนต่างกันมีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากการจำแนกกลุ่มตัวอย่างพบว่าส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นที่บ้านสอดคล้องกับการเล่นเกมในยามว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละวันพบว่าส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่ที่ไม่เกิน 5 ชั่วโมงต่อวัน ความถี่น้อยกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่าสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างได้ใช้บริการเล่นเกมส่วนใหญ่คือบ้าน (ร้อยละ 59) ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้การเล่นเกมแต่ละครั้งสูงที่สุดคือ 1-2 ชั่วโมง (ร้อยละ 40) ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยต่อสัปดาห์อยู่ที่ 5.5 ครั้งต่อสัปดาห์ วันที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมมากที่สุดได้แก่วันเสาร์-วันอาทิตย์ (ร้อยละ 45) และเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่เวลา 20:01-24:00 (ร้อยละ 49.80) การศึกษาของธันยวันันธุ์ เลียนอย่าง และคณะ⁽¹³⁾ พบว่าค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.53

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมเพื่อพักผ่อน ค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ (ค่าชั่วโมง อินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ และค่าบัตรเกม) ส่วนใหญ่คือไม่เกิน 500 บาทต่อสัปดาห์ สอดคล้องกับรายรับที่ได้จากผู้ปกครอง คือไม่เกินร้อยละ 10 โดยปัจจัยด้านระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่เกิน 5 ชั่วโมงต่อวัน มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือเวลาที่ใช้ในการเล่นน้อยจะสอดคล้องกับค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ที่น้อยเช่นกัน ในด้านความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ที่น้อยกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ พบว่ามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์และด้านการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับการศึกษาของสุชาติา เมฆพัฒน์ และคณะ⁽¹¹⁾ ที่พบว่าค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่มาจากค่าอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 40.5) และค่าบัตรเกม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่าเหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่พักผ่อน หาอะไรทำเล่น ๆ ยามว่าง (ร้อยละ 85.30)

ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์เพื่อแข่งขันทำประลองกับผู้อื่น พบว่ามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งกลุ่มนี้อาจจะมีเวลาออกกำลังกายน้อย สอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านสุขภาพโดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 0.66

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อพักผ่อนหาอะไรทำยามว่าง เพื่อพบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกมและเพื่อแข่งขันทำประลองกับผู้อื่นสอดคล้องกับการศึกษาของอุษา บิ๊กกินส์⁽⁸⁾ และสุชาดา เมฆพัฒน์ และคณะ⁽¹¹⁾ นอกจากนี้ยังพบว่ามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเนื่องจากหลายปัจจัย เช่น ต้องเสียค่าอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ค่าซื้อโทรศัพท์รุ่นที่สามารถเล่นเกมที่ต้องการเล่นได้ และค่าบัตรเติมเกมของบริษัทเกมทำมาเพื่อส่งเสริมการขาย เช่น เพื่อให้เกิดความสะดวกสบายในการเล่นเกมนอสม์ตัวละคร (Gashapon) เพื่อให้มีตัวละครที่น่ารัก มีชุดสวมใส่ที่มีรูปลักษณ์สวยงามถูกใจผู้เล่น มีตัวละครหรือสัตว์เลี้ยงที่สวยงามน่ารักกว่าตัวแจกฟรี หรือเพื่อให้มีความสามารถเก่งกว่าผู้เล่นอื่นเมื่อมาแข่งกับผู้เล่นอื่นจึงชนะได้ง่ายขึ้น (pay to win) นอกจากนี้เกมนอนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุดคือเกม ROV และ Free Fire มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามที่ได้อภิปรายไปข้างต้น⁽¹⁾

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อพบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกมและเพื่อแข่งขันทำประลองกับผู้อื่น พบว่ามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ⁽¹¹⁻¹²⁾ วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อพบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม เพื่อแข่งขันทำประลองกับผู้อื่นและเพื่อนำข้อมูลไปหารายได้หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม พบว่ามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 0.96 และกลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน โดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 0.96 นอกจากนี้การศึกษาของธันยวันันธุ์ เลียนอย่าง และศรัณย์ พิมพ์ทอง⁽⁹⁾ พบว่าผลของโปรแกรมการเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมทั้งในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผล นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมมีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการศึกษาของชลธิชา ชลสวัสดิ์ และคณะ⁽¹⁰⁾ พบว่านักศึกษาพยาบาลมีพฤติกรรมพัฒนาตนเองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีความพึงพอใจต่อเกมนอนไลน์อยู่ในระดับมาก

ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ไม่เกิน 500 บาท พบว่ามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์และด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้การศึกษาของอภิวรรณ ศิรินนทนา⁽⁶⁾ ที่แนะนำให้มีนโยบายให้ผู้ให้บริการเกมกำกับดูแลการสื่อสารของผู้เล่นเกมอย่างเหมาะสม ให้อยู่ในขอบข่ายของศีลธรรม และวัฒนธรรมที่ดี จึงควรมีการกำหนดจริยธรรม หรือมาตรฐานการให้บริการของหน่วยงานธุรกิจเกมที่แสดงความรับผิดชอบต่อสังคม โดยให้หน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และกระทรวงวัฒนธรรม เข้ามามีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของดาริกา ไตรวัฒนวงษ์⁽¹⁾ ที่พบว่ากลุ่ม

ตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านทะเลาะวิวาทจนตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเสียหายโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.38) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ .95 และกลุ่มตัวอย่างมีระดับของผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทางการถูกหลอกลวงจนเกิดความเสียหายด้านทรัพย์สินโดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 0.71

สรุป

นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มีความชุกคิดเป็นร้อยละ 80 ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ระดับชั้นการศึกษา รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน และสถานภาพสมรสของบิดามารดา ส่วนปัจจัยที่สัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ได้แก่ เพศ ระดับชั้นการศึกษา และสถานภาพของบิดามารดา โดยปัจจัยด้านเพศยังมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ส่วนปัจจัยด้านอายุและระดับชั้นการศึกษามีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านความก้าวร้าวและการใช้ความรุนแรง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ที่น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวันมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่น้อยกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพ ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ และด้านการศึกษา

ข้อจำกัดของการศึกษา

ข้อจำกัดของการศึกษานี้คือขนาดตัวอย่างจำกัดในโรงเรียนเดียวและมีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามที่อาจมีความลำเอียงเกิดขึ้นมาได้ ซึ่งจำเป็นต้องมีการศึกษาเพิ่มขึ้นในสถานศึกษาต่าง ๆ ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีสังคมได้พบกับผู้อื่น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นได้รู้จักโลกกว้างขึ้น และรู้จักการวางกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย อย่างไรก็ตามในยุคปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ ครูและผู้ปกครองควรสอนให้นักเรียน/ลูกได้ตระหนักถึงการแบ่งเวลาในชีวิตให้กับการเรียน การทำงาน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบตัว การใช้เวลาว่างในกิจกรรมต่าง ๆ และจัดการค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนไม่ให้มากเกินไป สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้บางคนต้องเติมเงินเข้าไปในเกม ก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจและสามารถนำไปใช้ต่อยอดการศึกษาได้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

1. ดาริกา ไตรวัฒนวงศ์. ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต] กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์; 2555.
2. จารวี ยั่งยืน. สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต] กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์; 2549.

3. สยาม อุทัยบุญยะลาภา. สัมภาษณ์ประธานชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตและเกม จังหวัดสุราษฎร์ธานี. [30 ธันวาคม 2566].
4. สวรรค์ บุญเรือง. 2549. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น. [รายงานการศึกษาอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต] ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2549
5. จิราภรณ์ อรุณากร. (2560). Media Inspire หนังสือสะท้อนอีกมุมมองของ “เด็กติดเกม” [อินเทอร์เน็ต] 2560 [เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2566 เข้าถึงได้จาก: <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramachannel/home/article/>
6. อภิวรรณ ศิรินนทนา. การสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในยุคดิจิทัล. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร. 2559;1(1):56–65.
7. ยุภา หม่วยนอก, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, ภรภัทร เฮงอุดมทรัพย์ . ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา. วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 2566;31(2):15–27.
8. อุษา บิ๊กกันส์. การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารสุทธิปริทัศน์. 2563;23(70):7–21.
9. ฉันทวันันธุ์ เลียนอย่าง, ศรัณย์ พิมพ์ทอง. ผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารวิจัยและพัฒนาระบบสุขภาพ. 2562;12(1):121–131.
10. ชลธิชา ชลสวัสดิ์, สุลี ทองวิเชียร, พรเพ็ญ แดงรักษา. ผลของเกมออนไลน์ต่อพฤติกรรมการพัฒนาตนเองและความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาพยาบาลในสถาบันการศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง. วารสารพยาบาล. 2566;72(2):41–9.
11. สุชาดา เมฆพัฒน์ และคณะ. พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อ การเรียนของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา ในเขตภาคเหนือ. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ. 2553 ;2(1):39–53.
12. ธนกฤต ดีพลักดี. การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารปัญญาวิวัฒน์. 2557;5:63–75
13. ฉันทวันันธุ์ เลียนอย่าง, ศรัณย์ พิมพ์ทอง, นริสรา พึ่งโพธิ์สภ. การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารปัญญาวิวัฒน์. 2561;10:194–207.