

พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อ การเรียนของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา ในเขตภาคเหนือ The Behavior and Effects from On-line Game Play Affected to Studying of College Students in Northern Region

สุชาดา เมฆวัฒน์ และคณะ
สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในเขตภาคเหนือและศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในเขตภาคเหนือ แล้วนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการปรับเปลี่ยน แก้ไขและพัฒนาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาให้เหมาะสมมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษา 15 แห่ง ในเขตภาคเหนือ จำนวน 1,387 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามปลายปิด - ปลายเปิด และแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาเป็นฉบับสมบูรณ์จำนวน 1,158 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 83.49 แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์จำแนกตามพฤติกรรม ดังนี้
 - 1.1 เหตุผลในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์เพราะอยากเล่นเอง ร้อยละ 48.2 เล่นเพราะเพื่อนแนะนำ ร้อยละ 36.3 เล่นเพราะเหตุผลอื่นๆ ร้อยละ 15.5
 - 1.2 ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มานาน 6 - 10 ปี ร้อยละ 32.2 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นมานาน 1 - 5 ปี ร้อยละ 18.6 เล่นมานาน 6 - 12 เดือน ร้อยละ 17.8 เล่นมานาน 1 - 5 เดือน ร้อยละ 8.9 เริ่มเล่นครั้งแรก ร้อยละ 8.0 เล่นมานาน 10 ปีขึ้นไป ร้อยละ 7.4 และอื่นๆ ร้อยละ 7.1
 - 1.3 ช่วงเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 20.00 - 24.00 น. ร้อยละ 34.5 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นช่วงเวลา 16.00 - 20.00 น. ร้อยละ 25.9 เล่นในช่วงเวลา 24.00 - 04.00 น. ร้อยละ 18.2 เล่นในช่วงเวลา 12.00 - 16.00 น. ร้อยละ 12.6 เล่นในช่วงเวลา 08.00 - 12.00 น. ร้อยละ 7.0 และเล่นในช่วงเวลา 04.00-08.00 น. ร้อยละ 1.8
 - 1.4 การใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นนาน 3 - 4 ชั่วโมงขึ้นไปต่อครั้ง ร้อยละ 36.9 รองลงมาตามลำดับ คือ ใช้เวลาในการเล่นนาน 3 - 4 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 32.4 ใช้เวลาในการเล่นนาน 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 20.9 และใช้เวลาในการเล่นนาน 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 9.8

1.5 ในช่วงปีที่ผ่านมาเล่นเกมอย่างไร ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ทุกวันร้อยละ 35.1 รองลงมาตามลำดับคือ เล่นวันเว้นวัน ร้อยละ 32.2 เล่นเป็นบางวัน ร้อยละ 16.6 นาน ๆ ครั้งเล่นร้อยละ 9.7 และอื่นๆ ร้อยละ 6.4

1.6 ช่วงวัน - เวลาที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดาหลังเลิกเรียน ร้อยละ 39.3 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นในวันเสาร์ - อาทิตย์ ร้อยละ 27.6 เล่นในวันปิด ภาคเรียน ร้อยละ 13.4 เล่นในวันหยุดพิเศษ วันนักชดถุภษ์ ร้อยละ 10.5 และวันอื่นๆ ร้อยละ 9.2

1.7 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 15 - 20 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 38.5 รองลงมาตามลำดับ คือ ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 10 - 15 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 37.4 ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 - 10 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 9.9 ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 20 ชั่วโมงขึ้นไป/สัปดาห์ ร้อยละ 7.6 และใช้เวลาในการเล่นเกมนต่ำกว่า 5 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 6.6

1.8 สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเปิดให้บริการ ร้อยละ 44.8 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นที่บ้านของตน ร้อยละ 31.3 เล่นที่ห้างสรรพสินค้า ร้อยละ 12.9 เล่นที่อื่น ๆ ร้อยละ 8.2 และเล่นที่บ้านเพื่อน ร้อยละ 2.8

1.9 บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์ด้วย ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนร้อยละ 49.3 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นคนเดียว ร้อยละ 32.1 เล่นกับคนอื่น ๆ ร้อยละ 9.3 เล่นกับพี่น้อง ร้อยละ 6.8 และเล่นกับผู้ปกครอง ร้อยละ 2.5

1.10 ประเภทของเกมนออนไลน์ที่ชอบเล่น ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Sport ร้อยละ 23.8 รองลงมาตามลำดับ คือ ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Action ร้อยละ 18.7 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Role playing Game ร้อยละ 13.9 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Adventure ร้อยละ 13.5 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Simulation ร้อยละ 13.4 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Hybrid ร้อยละ 10.3 และชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Strategy ร้อยละ 6.4

1.11 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นค่าอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 40.5 รองลงมาตามลำดับ เสียค่าบริการของร้านให้บริการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 34.7 เสียค่าบริการอินเทอร์เน็ตกรณีเล่นที่บ้านร้อยละ17.5 ใช้อินเทอร์เน็ตฟรี (ขององค์กรโทรศัพท์) ร้อยละ 4.4 และไม่เสียค่าใช้จ่าย ร้อยละ 2.9

1.12 การเลือกเติมเงินค่าบริการจากผู้เปิดให้บริการเกมนออนไลน์ (Air - time) ส่วนใหญ่เลือกเติมเงินค่าบริการแบบ 20 ชั่วโมง (89 บาท) ร้อยละ 42.4 รองลงมาตามลำดับ คือ เลือกเติมเงินแบบ 40 ชั่วโมง (159 บาท) ร้อยละ 39 เลือกเติมเงินแบบแบบ 30 วัน (349 บาท) ร้อยละ 10.6 เลือกเติมเงินแบบแบบ 15 วัน (189 บาท) ร้อยละ 8

1.13 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบว่าการเล่นเกมออนไลน์ ให้ความสนุกสนานให้ความบันเทิง ร้อยละ 36.6 รองลงมาตามลำดับ คือ คลายเครียด ร้อยละ 30.4

ได้เพื่อน ร้อยละ 12.9 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ 6.3 ได้ประสบการณ์ ร้อยละ 5.2 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ร้อยละ 4.3 ได้ทักษะการเรียนรู้ ร้อยละ 2.9 และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร้อยละ 1.4

1.14 โทษของการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียการเรียนร้อยละ 23.9 รองลงมาตามลำดับ คือ สิ้นเปลือง ร้อยละ 16.1 เสียสุขภาพ ร้อยละ 14.5 เพื่อนน้อยลง ร้อยละ 12.00 เสียเวลา ร้อยละ 11.7 ไร้สาระ ร้อยละ 8.2 อาจถูกหลอกหลวงได้ง่าย ร้อยละ 5.4 เสียอนาคต ร้อยละ 4.8 และทำให้ติดเกม ร้อยละ 5.4

1.15 ปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบว่าเกิดปัญหาด้านการเรียนไม่สำเร็จตามหลักสูตร ร้อยละ 19.9 รองลงมาตามลำดับ คือ ขาดความรับผิดชอบ ร้อยละ 23.8 อารมณ์รุนแรงก้าวร้าว ร้อยละ 11.9 หมกมุ่นติดเกม ร้อยละ 10.2 เสียสุขภาพจิต ร้อยละ 8.6 ความประพฤติไม่ดีมีการคดโกงโจรกรรม ร้อยละ 10.5 เกิดปัญหาอาชญากรรม ร้อยละ 10.3 และค่าบริการแพงเกินไป ร้อยละ 4.8

2. การเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อการเรียนของนักศึกษา ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อการเรียนของนักศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$) ยกเว้นรายการที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์เป็นสาเหตุให้ใช้เวลาไม่เพียงพอ (80 %) รายการที่ 6 การเล่นเกมออนไลน์เป็นสาเหตุให้เรียนไม่ทันเพื่อน และรายการที่ 10 การเล่นเกมออนไลน์เป็นสาเหตุให้ไม่สามารถเรียนสำเร็จตามหลักสูตรได้ เห็นด้วยในระดับปานกลาง

Keywords : พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ต่อการเรียน

Abstract

The purpose of this research was to study the on-line game playing behavior and the effects from on - line game play affected to studying of college students in Northern Region. The research was later taken to be the guide line in adjusting and developing the students on - line game playing behavior more - properly. The subjects were 1,387 attending students in 15 colleges in Northern region. The tools were close - ended and open - ended questionnaires, and five-scales rating questionnaires. When the data was collected, the 1,158 perfect questionnaires were returned and calculated for 83.49. Then the data was analyzed to calculate for percentage, mean and standard deviation.

1. On - line game playing behavior of on - line game playing students, sort out by their behavior as following

1.1 Reasons for beginning in on - line game playing

Most 48.2% began to play on - line game because they themselves desired to play, 36.3% played by their friends' advise, and 15.5% played for another reasons

1.2 Periods in on - line game play beginning

Most 32.2% have played on - line games for 6 - 10 years, orderly, 18.6% have played for 1 - 5 years, 17.8% have played for 6 - 12 months, 8.9% have played for 1 - 5 months, 8.0% started to play, 7.4% have played for more than 10 years, and 7.1% have played for another period

1.3 Time spaces of on - line game playing

Most 34.5% played on - line game during 8.00-12.00 p.m., orderly, 25.9% played during 4.00 - 8.00 p.m. , 18.2% played during 12.00 p.m. - 4.00 a.m. , 12.6% played during 12.00 a.m. - 4.00 p.m. , 7.0% played during 8.00 - 12.00 a.m. , and 1.8% played during 4.00 - 8.00 a.m.

1.4 Times spending in playing on - line game,

Most 36.9% spent more than 4 hours for each time in playing on - line game, orderly, 32.4% spent 3 - 4 hours for each time in playing, 20.9% spent 2 - 3 hours for each time in playing, and 9.8% spent 1 - 2 hours for each time in playing

1.5 How students played games in the past skill,

Most 35.1% played on - line game everyday, orderly, 32.2% played every other day, 16.6% played for some days, 9.7% scarcely played, and 6.4% played in another ways

1.6 Days and times in on - line games playing

Most 39.3% played on - line games after the class on weekdays, orderly, 27.6% played on weekends, 13.4% played on holidays, 10.5% played on special holidays or royal holidays, and 9.2% played on another days

1.7 The number of hours spending in on-line game playing per week

Most 38.5% spent 15 - 20 hours per week in on - line game playing, orderly, 37.4% spent 10 - 15 hours per week in on-line game playing, 9.9% spent 5 - 10 hours per week in on - line game playing, 7.6% spent more than 20 hours per week in on - line game playing, and 6.6% spent less than 5 hours per week in playing game

1.8 Places in playing on - line game

Most 44.8% played on - line game at the service shop, orderly, 31.3% played at their own house, 12.9% played at department store, 8.2% played in another places, and 2.8% played at friends' houses

1.9 Persons Who played game with

Most 49.3% played on-line game with friends, orderly, 32.1% played alone, 9.3% played with another people, 6.8% played with brothers and sisters, and 2.5% played with parents

1.10 Types of favorite on - line game

Most 23.8% preferred to play sport on - line game, orderly, 18.7% preferred to play action on - line game, 13.9% preferred to play role - playing game, 13.5% preferred to play adventure game, 13.4% preferred to play simulation game, 10.3% preferred to play Hybrid game, and 6.4% preferred to play strategy game

1.11 Costs in on - line game

Most 40.5% have costs in on - line game playing for internet, orderly, 34.7% paid for service charge of the on - line game play to service charge, 17.5% paid for internet service charge in case of playing at home, 4.4% paid for free of charge internet (of TOT), and 2.9% have no expense

1.12 Choices in filling up money for service from Air - time on - line game service owner

Most 42.4% chose to fill up money for service charge of 20 hours (89 Baht), orderly, 39.0% chose to fill up money for 40 hours(159 Baht), 10.6% chose to fill up money for 30 days (349 Baht), and 8.0% chose to fill up money for 15 days(189 Baht)

1.13 Advantages for on - line game playing

Most 36.6% replied that on - line game playing provided amusing and entertaining, orderly, 30.4% relaxed tension, 12.9% got more friends, 6.3% encouraged creative idea, 5.2% got more experiences, 4.3% allowed leisure time to be useful, 2.9% gained learning skills, and 1.4% exchanged opinions

1.14 Disadvantages of on - line game playing

Most 23.9% replied that on - line game playing lost attention in studying, orderly 16.6% lost money, 14.5% used up health, 12.0 % less friends, 11.7% wasted times, 8.2% nonsense, 5.4% easily be deceived 4.8 % lost the future life, and 5.4% game addicted

1.15 Problems risked from on - line game playing

Most 19.9% replied that problem in studying risked up and led to not able to finish in curriculum period, orderly, 23.8% lacked of responsibility, 11.9% aggressive and

violent, 10.2% be occupied with games, 8.6% lost mental health, 10.5% bad behavior led to tricking and criminals, 10.3% originated criminal problems, and 4.8% too expensive service charge

2. On - line game playing affected students' Learning.

Most agreed that on-line game playing totally affected students learning in the most level ($\bar{X} = 3.91$) except item 4, on - line game playing caused not enough time (80 %) Item 6, on - line game playing caused not catching friends in class, and item 10, on - line game playing caused not able to finish the course in curriculum period, that were in the middle level.

บทนำ

ปัจจุบันเป็นยุคของโลกไร้พรมแดนโดยเฉพาะการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้ทวีความสำคัญเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ และอินเทอร์เน็ตจัดได้ว่าเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในโลก เนื่องจากเป็นเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้คนที่อยู่คนละซีกโลกไม่ว่าจะอยู่ ณ ที่ใดก็ตามเช่น ที่บ้าน โรงเรียน สำนักงาน สถาบัน ศูนย์บริการสามารถเชื่อมโยงติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้ และยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อินเทอร์เน็ตจึงเป็นผลงานของมนุษยชาติที่ทำให้ประชากรบนโลกเป็นหนึ่งเดียว ทุกคนสามารถพบกันได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (เย็น กุววรรณ, 2540:107) อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่ประกอบด้วยเครือข่ายจำนวนมากที่เชื่อมต่อกันเป็นอภิมหาเครือข่าย ระบบอินเทอร์เน็ตจึงเป็นระบบการสื่อสารข้อมูลที่เติบโตเร็วที่สุดของมนุษย์โดยมีการเติบโตทั้งในด้านจำนวนคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อจำนวนของผู้ใช้งานและจำนวนการบริการฐานข้อมูล ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งของการดำเนินชีวิตประจำวันของคนเรา ไม่ว่าจะเป็นใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร ช่องทางในการให้ความบันเทิง

ในราคาถูก ด้วยความเร็วและฉับไว คนจึงนิยมใช้อินเตอร์เน็ตมากขึ้น และยังมีอิทธิพลต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคล ในสังคมทั้งทางบวกและทางลบ โดยเฉพาะเยาวชนรุ่นใหม่ ๆ เมื่อมีการใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสมจึงมีผลทำให้มีค่านิยมที่ผิดๆ ไม่ทำตามกฎระเบียบเลียนแบบสังคมตะวันตก เกิดการแข่งขัน เห็นแก่ตัว ค่านิยมในวัฒนธรรมไทยลดลง ไม่สนใจเรียน หนังสือ และติดยาเสพติด (กรมวิชาการ, 2540 :11) จากสภาพดังกล่าว ย่อมส่งผลกระทบต่อคุณภาพของเยาวชนของประเทศอย่างมาก การบริการทางอินเทอร์เน็ตได้มีการพัฒนาหลายรูปแบบ ทั้งทางด้านเนื้อหา รูปแบบ วิธีการ การบริการ แต่มีรูปแบบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น เยาวชน นักเรียน นักศึกษาในปัจจุบันมากคือ “เกมอินเทอร์เน็ตออนไลน์” หรือเรียกสั้นๆ ว่า “เกมออนไลน์” เป็นเกมที่มีลักษณะ MMORPG : Massive Multiplay Online Role Playing Game ที่ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครบุคลิกลักษณะต่างๆ และมีการติดต่อสื่อสารพูดคุยได้เสมือนเหมือนของจริงราวกับว่าเป็นโลกอีกโลกหนึ่งแต่เป็นเพียงโลกที่สมมติขึ้นเท่านั้น (มิตขณ สุตสัปดาห์, 2546 : 22) เกมออนไลน์ก็เป็นส่วนหนึ่ง

ของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินชีวิตครั้งยิ่งใหญ่ของเด็กๆ หรือผู้ใหญ่ในบ้านเรานับตั้งแต่เกมเข้ามาในประเทศไทยประมาณปี.ศ.1980 กว่าๆ ได้ประมาณ 2 ปีโดยการเปิดตลาดของ “แร็กนาร์็อก” เกมออนไลน์ยอดฮิตของเมืองไทยในระยะเวลาเพียงไม่กี่เดือนหลังการเปิดให้บริการก็พบสภาพปัญหาต่างๆ มากมายที่ซ่อนอยู่ในความสนุกของเกม เพราะพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กๆ เปลี่ยนไปจากความบันเทิงเป็นการเล่นเกมเพื่อหาเงินสร้างรายได้ รูปแบบการเล่นเกมที่เปลี่ยนไปทำให้มีการซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของในเกมโดยใช้เงินจริงๆ แทนที่จะใช้เงินในเกมจนกระทั่งก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมเป็นเรื่องใหญ่โต ซึ่งปัญหานี้เคยเป็นปัญหาใหญ่และส่งผลกระทบต่อธุรกิจมาแล้วซึ่งในประเทศไทยมีผู้เล่นเกมออนไลน์ไม่ต่ำกว่า 1 ล้านคน โดยเฉพาะ แร็กนาร์็อก (Ragnarok) ซึ่งเป็นเกมที่มีความนิยมอย่างมากในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา มีผู้เล่นเกมนี้ถึง 600,000 คน และมีผู้เล่นเข้ามาออนไลน์เฉลี่ยวันละ 200,000 คน จรัสแสง วณเวียน (Saeng – W @ thairath.co.th) จากจำนวนตัวเลขผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของคุณเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือเนคเทค ระบุไว้เมื่อปี 2544 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 3.5 ล้านคน สิ้นปี 2545 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 4.8 ล้านคน และผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ (ปฐมาภรณ์ อังคสิทธิ์, 2546 : 8) และประเทศไทยเป็นประเทศที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากเป็นหนึ่งในสิบอันดับแรกในเอเชีย สำนักงานสถิติแห่งชาติสำรวจพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ต ปี 2547 มากถึง 7 ล้านคน และคาดว่าในปีต่อไป จะมีผู้ใช้บริการมากถึง 10 ล้านคน โดยเกมออนไลน์ มีสถิติเด็กและ

วัยรุ่นใช้บริการมากที่สุด (ผู้จัดการรายสัปดาห์; 2547) แสดงให้เห็นว่า ระบบการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้มีอินเทอร์เน็ตกลายเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ และกำลังได้รับความนิยมสูงมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กนักศึกษาและวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้เล่นเกมออนไลน์ มีรายงานจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ (ฉบับ 21 มกราคม 2548) พบว่าเด็กใหม่มีความเสี่ยงต่อสื่อลามก ถูกชักชวนให้พูดคุยเรื่องเพศและการถูกล่อลวงทางอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูงเพราะเชื่อใจเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมาก ปัจจุบันเด็กร้อยละ 46 และวัยรุ่น ร้อยละ 84 ไม่ได้รับคำแนะนำอย่างถูกต้องในการใช้อินเทอร์เน็ต เพราะพ่อแม่ผู้ปกครอง ขาดความรู้ และการเอาใจใส่ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่พิษภัยจากสื่อชนิดนี้ จะกระทบเด็กและเยาวชนโดยตรง (นิตยสารหญิงไทย, 2548) จากการสำรวจพบว่ามีเด็กและวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนานหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งในอนาคตการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้น โอกาสที่เด็กๆ จะเสียค่าใช้จ่ายไปกับเรื่องนี่ย่อมมีมากขึ้นและหากพวกเขาไม่สามารถขอเงินจากพ่อแม่ได้ อาจหาทางออกอื่น เช่น ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมต่อไปในอนาคต และเด็กสมัยนี้เป็นพวกวัตถุนิยม เห็นความรักและเกมเป็นที่พึ่ง (“จัดระเบียบ” ร้านอินเทอร์เน็ตห้ามเด็กเล่นเกมออนไลน์หลัง 4 ทุ่ม, 2546 : ออนไลน์) เด็กจะมุ่งมั่นอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เล่นเกมวันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกัน 15 สัปดาห์ (“เกมออนไลน์พิษเท่าภัยยาเสพติด”, 2547 : 7) ติดมากจนไม่พูดจากับใคร ไม่สนใจกิจกรรมอื่นหรือบุคคลรอบข้าง (ปฐมาภรณ์ อังคสิทธิ์, 2546 : 8) ซุกอยู่กับคอมพิวเตอร์จนตึกตื่น นอนดึก ตื่นสายไม่สนใจการเรียนทำท่า

ไม่พอใจ เมื่อพ่อแม่ให้หยุดพักหรือหยุดเล่น (สุปรียา ตันสกุล, 2545 : 68) แม้เลิกเล่นแล้วจิตใจก็ยังว้าวุ่นอยู่กับเกม บางครั้งถึงกับเอามาใช้ในชีวิตจริง (วีดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ มิตรหรือศัตรู, 2545 : ออนไลน์) พฤติกรรมเหล่านี้เข้าข่ายติดเกม พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่เพียงแต่เป็นปัญหาระดับประเทศเท่านั้น แต่ยังเป็นปัญหาระดับโลก ดังข่าวเด็กชายลิม วัย 12 ขวบ ชาวเกาหลีใต้หนีออกจากบ้านหลังจากขโมยเงินพ่อแม่และแม่จำนวนกว่า 6 แสนบาท เพื่อนำไปเล่นเกมออนไลน์ชื่อดังและถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจจับได้ในกรุงโซล ขณะพยายามจ่ายเช็คจำนวน 1 หมื่นบาท จากสมุดเช็คของพ่อแม่ผ่านธนาคาร เพื่อเป็นค่าแลกเปลี่ยน ไอเท็มที่ซื้อจากผู้เล่นรายอื่น หลังถูกจับ สารภาพว่าติดเกมอย่างหนักจนตัดสินใจกระโดดจากหน้าต่างลงไป (เด็กเกาหลีติดเกมรัฐเตรียมมาตรการล็อกคอก, 2547 : ออนไลน์) ในประเทศไทยได้มีนักวิชาการหลายท่านมองว่าเกมคอมพิวเตอร์มอมเมาเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะเยาวชนบางคนที่ไม่รู้จักความพอดีในการเล่นจะส่งผลกระทบต่อการศึกษา (จิตระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตห้ามเด็กเล่นเกมออนไลน์หลัง 4 ทุ่ม, 2546 : ออนไลน์) เด็กใช้เวลากับการเล่นเกมมากเท่าใดความใส่ใจในการบ้านและการเรียนก็จะลดน้อยลง (วีดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ มิตรหรือศัตรู, 2545 : ออนไลน์)

จุดประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในเขตภาคเหนือ

(2) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในเขตภาคเหนือ

(3) เพื่อทราบข้อเสนอแนะต่างๆ และนำมาเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาได้อย่างยั่งยืน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา 15 แห่ง ในเขตภาคเหนือ ได้แก่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตลำปาง สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุโขทัย สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเพชรบูรณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง มหาวิทยาลัยโยนก และมหาวิทยาลัยนอร์ทเชียงใหม่ ซึ่งมีประชากรทั้งหมดประมาณ 118,111 คน เมื่อใช้ตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของยามาเน่ (yamanee*) ที่ช่วงเชื่อมั่น 99% คลาดเคลื่อน $\pm 4\%$ เป็นขนาดกลุ่มตัวอย่างได้ 1,387 คน คำนวณสัดส่วนตามขนาดของประชากรของแต่ละสถาบัน แล้วสุ่มแบบบังเอิญ ต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คณะ สถาบันที่สังกัด เกรดเฉลี่ย รายได้จากผู้ปกครอง การเคยเล่นหรือไม่เคยเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีต่อการเรียนของนักศึกษา เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

การหาคุณภาพเครื่องมือ

ได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญและใช้ตารางกำหนดกลุ่มตัวอย่างของยามานะ (Yamané) ที่ช่วงเชื่อมั่น 99% ค่าเคลื่อน $\pm 4\%$ และคำนวณสัดส่วนตามขนาดของประชากรของแต่ละสถาบัน แล้วสุ่มแบบบังเอิญเป็นขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1,387 คน ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาเป็นฉบับสมบูรณ์ 1,158 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 83.49 ดังตาราง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือ ในการวิจัย ถึงอธิการบดี สถาบันอุดมศึกษาทั้ง 15 แห่งในภาคเหนือ
2. ผู้วิจัยและคณะเดินทางไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง จากกลุ่มตัวอย่างในแต่ละสถาบัน โดยใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม และรับแบบสอบถามคืนแล้วนำมาคัดเลือกเป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ได้จำนวน 1,158 ฉบับ
3. เชิญผู้แทนจากสถาบันอุดมศึกษา 15 แห่ง เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างเครือข่ายเพื่อนช่วยเพื่อนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ของนักศึกษา ครั้งที่ 1
4. เชิญผู้แทนจากสถาบันอุดมศึกษาทั้ง 15 แห่ง เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้าง

เครือข่ายเพื่อนช่วยเพื่อนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ ครั้งที่ 2 และสรุปผล ช่วยกันคิดค้นหาวิธีการในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ที่เป็นลบของนักศึกษา ให้ได้วิธีการที่นำไปใช้และได้ผลจริงรวมทั้งสร้างเครือข่ายและพัฒนาบัณฑิตต่อไป

5. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาจัดหมวดหมู่ และสรุปวิเคราะห์เพื่อการเผยแพร่และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่า

6. ติดตามและประเมินผลเครือข่าย ที่ได้ นำความรู้ ประสบการณ์ วิธีการที่ได้รับไปใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์หรือแนะนำให้ความรู้กับเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามทั้ง 3 ตอนมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังนี้

1. แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับคำถามผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยนำมาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
2. แบบสอบถามตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ของนักศึกษาผู้วิจัยนำมาแจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
3. แบบสอบถามตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบ จากการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีต่อการเรียนของนักศึกษา ผู้วิจัยนำมาแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยรวมและเน้นรายข้อ แล้วนำเสนอรูปแบบตารางประกอบความเรียง การแปลความหมายข้อมูล ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ให้เลือก 5 ระดับ ใช้การแปลความหมายตีค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย (X)	การแปลความ
4.51-5.00 หมายถึง	มีผลกระทบต่อการเรียนมากที่สุด
3.51-4.00 หมายถึง	มีผลกระทบต่อการเรียนมาก
2.51-3.50 หมายถึง	มีผลกระทบต่อการเรียนปานกลาง
1.51-2.50 หมายถึง	มีผลกระทบต่อการเรียนน้อย
1.00-1.50 หมายถึง	มีผลกระทบต่อการเรียนน้อยที่สุด

ส่วนข้อมูลที่มีลักษณะคำถามปลายเปิดจะ
 ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา หาค่าสัดส่วนและร้อยละ
 เพื่อใช้อธิบายและสนับสนุนการวิเคราะห์จากแบบ
 สอบถาม

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบ สอบถาม

1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามโดยส่วนใหญ่เป็น
 เพศหญิง ร้อยละ 57.41 เพศชาย ร้อยละ 42.57

1.2 ผู้ตอบแบบสอบถามโดยส่วนใหญ่มี
 อายุอยู่ในระหว่าง 21-23 ปี ร้อยละ 53.7 รองลงมา
 ตามลำดับ คือ อายุระหว่าง 18-20 ปี ร้อยละ 42.3
 อายุระหว่าง 24-26 ปี ร้อยละ 3.6 และอายุระหว่าง
 27-30 ปี ร้อยละ .4

1.3 ผู้ตอบแบบสอบถามโดยส่วนใหญ่
 กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 29.1
 รองลงมาตามลำดับ คือ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น
 ปีที่ 3 ร้อยละ 27.4 ชั้นปีที่ 4 ร้อยละ 23.4 และ
 ชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 20.1

1.4 ผู้ตอบแบบสอบถามโดยส่วนใหญ่
 กำลังศึกษาอยู่ในคณะกรรมการจัดการ ร้อยละ 19.2
 รองลงมาตามลำดับ 10 อันดับ ดังนี้ 1) คณะ
 ศึกษาศาสตร์ ร้อยละ 10.1 2) คณะครุศาสตร์
 ร้อยละ 8.9 3) คณะวิทยาศาสตร์ ร้อยละ 8.5
 4) คณะมนุษยศาสตร์ ร้อยละ 7.9 5) คณะวิศวกรรม
 ศาสตร์ ร้อยละ 7.2 6) คณะบริหารธุรกิจ ร้อยละ
 6.1 7) คณะศิลปศาสตร์ ร้อยละ 5.4 8) คณะ
 นิติศาสตร์ ร้อยละ 5.4 9) คณะพยาบาลศาสตร์
 ร้อยละ 2.7 10) คณะสหเวชศาสตร์ ร้อยละ 2.2
 นอกนั้น คณะที่เหลือมีผู้ตอบแบบสอบถาม อยู่
 ระหว่าง ร้อยละ 1.0 - 1.4

1.5 ผู้ตอบแบบสอบถามโดยส่วนใหญ่มี
 เกรดหรือผลการเรียนอยู่ระหว่าง 2.10 - 3.00
 ร้อยละ 45.8 รองลงมาตามลำดับ คือ อยู่ระหว่าง
 3.10 - 4.00 ร้อยละ 36.0 อยู่ระหว่าง 1.00 - 2.00
 ร้อยละ 8.9 ส่วนที่เหลือไม่ตอบคำถาม ร้อยละ 9.3

1.6 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้/
 เดือนที่ได้รับจากผู้ปกครองอยู่ระหว่าง 2,500 -
 3,500 บาท ร้อยละ 42.4 รองลงมาตามลำดับ คือ
 มีรายได้ต่ำกว่า 2,500 บาท ร้อยละ 25.9 มีรายได้
 ระหว่าง 3,500 - 5,000 บาท ร้อยละ 20.7 และมี
 รายได้ 5,000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 11.0

1.7 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยเล่น
 เกมออนไลน์ร้อยละ 65.1 และไม่เล่นเกมออนไลน์
 34.9

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

2.1 พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์

2.1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่
 มีเหตุผลที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์เพราะอยากเล่นเอง
 ร้อยละ 48.2 เล่นเกมออนไลน์เพราะเพื่อนแนะนำ
 ร้อยละ 36.3 เล่นเกมออนไลน์เพราะเหตุผลอื่น ๆ

ร้อยละ 15.5

2.1.2 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์มานาน 6-10 ปี ร้อยละ 32.2 รองลงมาเรียงตามลำดับ คือ เล่นมานาน 1-5 ปี ร้อยละ 18.6 เล่นมานาน 6-12 เดือน ร้อยละ 17.8 เล่นมานาน 1-5 เดือน ร้อยละ 8.9 เริ่มเล่นครั้งแรก ร้อยละ 8.0 เล่นมานาน 10 ปีขึ้นไป ร้อยละ 7.4 และอื่นๆ ร้อยละ 7.1

2.1.3 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 20.00-24.00 น. ร้อยละ 34.5 รองลงมาเรียงตามลำดับ คือ เล่นเกมในช่วงเวลา 16.00-20.00 น. ร้อยละ 25.9 เล่นเกมในช่วงเวลา 24.00-04.00 น. ร้อยละ 18.2 เล่นเกมในช่วงเวลา 12.00-16.00 น. ร้อยละ 12.6 เล่นเกมในช่วงเวลา 08.00-12.00 น. ร้อยละ 7.0 และเล่นในช่วงเวลา 04.00-08.00 น. ร้อยละ 1.8

2.1.4 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 4 ชั่วโมงขึ้นไป/ ครั้ง ร้อยละ 36.9 รองลงมาตามลำดับ คือ ใช้เวลานาน 3-4 ชั่วโมง/ครั้ง ร้อยละ 32.4 ใช้เวลานาน 2-3 ชั่วโมง/ครั้ง ร้อยละ 20.9 และใช้เวลานาน 1-2 ชั่วโมง/ครั้ง ร้อยละ 9.8

2.1.5 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงปีที่ผ่านมา เป็นลักษณะเล่นทุกวัน ร้อยละ 35.1 รองลงมาเรียงตามลำดับ คือ เล่นวันเว้นวัน ร้อยละ 32.2 เล่นเป็นบางวัน ร้อยละ 16.6 นานๆ ครั้งเล่น ร้อยละ 9.7 และอื่นๆ ร้อยละ 6.4

2.1.6 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดาหลังเลิกเรียน ร้อยละ 39.3 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นเกมในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ ร้อยละ 27.6 เล่นเกมในช่วงวัน

ปิดภาคเรียน ร้อยละ 13.4 เล่นเกมในช่วงวันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์ ร้อยละ 10.5 และอื่นๆ ร้อยละ 9.2

2.1.7 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 10-15 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 38.5 รองลงมาเรียงตามลำดับคือ ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 37.4 ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน นานต่ำกว่า 5 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 9.9 ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 20 ชั่วโมงขึ้นไป/สัปดาห์ ร้อยละ 7.6 และใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 15-20 ชั่วโมง/สัปดาห์ ร้อยละ 6.6

2.1.8 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านที่เปิดให้บริการ ร้อยละ 44.8 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นที่บ้านตนเอง ร้อยละ 31.3 เล่นที่ห้างสรรพสินค้าชั้นนำ ร้อยละ 12.9 เล่นที่อื่นๆ ร้อยละ 8.2 และเล่นที่บ้านเพื่อน ร้อยละ 2.8

2.1.9 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน ร้อยละ 49.3 รองลงมาตามลำดับ คือ เล่นคนเดียว ร้อยละ 32.1 เล่นกับคนอื่น ๆ ร้อยละ 9.3 เล่นกับพี่น้อง ร้อยละ 6.8 และเล่นกับผู้ปกครอง ร้อยละ 2.5

2.1.10 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Sport ร้อยละ 23.8 รองลงมาตามลำดับ คือ ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Action ร้อยละ 18.7 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Role playing Game ร้อยละ 13.9 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Adventure ร้อยละ 13.5 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Simulation ร้อยละ 13.4 ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Hybrid ร้อยละ 10.3 และชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภท Strategy ร้อยละ 6.4

2.1.11 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นค่าอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 40.5 รองลงมาตามลำดับ เสียค่าบริการของร้านให้บริการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 34.7 เสียค่าบริการอินเทอร์เน็ตกรณีเล่นที่บ้าน ร้อยละ 17.5 ใช้อินเทอร์เน็ตฟรี (ขององค์การโทรศัพท์) ร้อยละ 4.4 และไม่เสียค่าใช้จ่าย ร้อยละ 2.9

2.1.12 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกเติมเงินค่าบริการแบบ 20 ชั่วโมง (89 บาท) ร้อยละ 42.4 รองลงมาตามลำดับ คือ เลือกเติมเงินแบบ 40 ชั่วโมง (159 บาท) ร้อยละ 39 เลือกเติมเงินแบบ 30 วัน (349 บาท) ร้อยละ 10.6 เลือกเติมเงินแบบ 15 วัน (189 บาท) ร้อยละ 8

2.1.13 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่บอกว่าประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ อันดับแรกคือ ได้รับความสนุกสนาน ความบันเทิง ร้อยละ 36.6 รองลงมาตามลำดับ คือ คลายเครียด ร้อยละ 30.4 ได้เพื่อน ร้อยละ 12.9 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ 6.3 ได้ประสบการณ์ ร้อยละ 5.2 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ร้อยละ 4.3 ได้ทักษะการเรียนรู้ ร้อยละ 2.9 และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร้อยละ 1.4

2.1.14 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่บอกว่าโทษของการเล่นเกมออนไลน์ อันดับแรกคือ ทำให้เสียการเรียน ร้อยละ 23.9 รองลงมาตามลำดับ คือ สิ้นเปลือง ร้อยละ 16.1 เสียสุขภาพ ร้อยละ 14.5 เพื่อนน้อยลง ร้อยละ 12.00 เสียเวลา ร้อยละ 11.7 ไร้สาระ ร้อยละ 8.2 อาจถูกหลอกลวงได้ง่าย ร้อยละ 5.4 เสียอนาคต ร้อยละ 4.8 และทำให้ติดเกม ร้อยละ 5.4

2.1.15 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่บอกว่าปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

อันดับแรก คือ ด้านการเรียนไม่สำเร็จตามหลักสูตร ร้อยละ 19.9 รองลงมาตามลำดับ คือ ขาดความรับผิดชอบ ร้อยละ 23.8 อารมณ์รุนแรงก้าวร้าว ร้อยละ 11.9 ความประพฤติไม่ดีมีการคบคิดโกงโจรกรรม ร้อยละ 10.5 เกิดปัญหาอาชญากรรม ร้อยละ 10.3 หมกมุ่นติดเกม ร้อยละ 10.2 เสียสุขภาพจิต ร้อยละ 8.6 และค่าบริการแพงเกินไป ร้อยละ 4.8

2.2 พฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์

2.2.1 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีเหตุผลในการไม่เล่นเกมออนไลน์เพราะไม่มีประโยชน์ ร้อยละ 25.1 รองลงมาเรียงตามลำดับ คือ ไม่เล่นเกมออนไลน์เพราะไม่สนใจ ร้อยละ 23.1 ไม่เล่นเกมออนไลน์เพราะไม่มีเวลาว่าง ร้อยละ 19.1 ไม่เล่นเกมออนไลน์เพราะเสียค่าบริการที่แพงเกินไป ร้อยละ 14.3 ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์เพราะความยุ่งยากในการที่จะเข้าไปเล่นเกม ร้อยละ 11.4 ไม่เล่นเกมออนไลน์เพราะไม่ทราบถึงสถานที่ที่มีการให้บริการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 4.3 และไม่เล่นเกมออนไลน์เพราะเหตุผลอื่นๆ ร้อยละ 2.7

2.2.2 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ในอนาคตไม่คิดที่จะเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 82.7 และคิดจะเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 17.3 จากผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เคยเล่นเกมจำนวน 404 คน

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนของนักศึกษา

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อการเรียนของนักศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$) ยกเว้นรายการที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์เป็นสาเหตุ

ให้มีเวลาเรียนไม่เพียงพอ (80%) รายการที่ 6 การเล่นเกมออนไลน์เป็นสาเหตุให้เรียนไม่ทันเพื่อน และรายการที่ 10 การเล่นเกมออนไลน์เป็นสาเหตุให้ไม่สามารถเรียนสำเร็จตามหลักสูตรได้ เห็นด้วยในระดับปานกลาง

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. การเล่นเกมออนไลน์มีผลทั้งทางบวกและทางลบทุกคนเล่นได้ แต่ควรรู้จักแบ่งเวลาเรียนในยามว่างไม่รบกวนเวลาเรียนและไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น
2. เกมออนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษ แต่มีโทษมากกว่าถ้าเล่นแล้วติดเกมไม่สามารถเลิกได้ การเรียนก็จะเสีย รวมทั้งเสียเงิน เสียเวลา เสียสุขภาพ นักศึกษาหลายคนถูกรีไทร์เพราะติดเกม ถ้าใครยังไม่เคยเล่นก็อย่าคิดที่จะเล่น
3. ควรเล่นในเวลาว่างจริงๆ เท่านั้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นบางครั้งบางคราวหรือหากิจกรรมอื่นมาทดแทน เช่น เกม กีฬา ดนตรี ดูหนัง ฟังเพลง ก็ช่วยให้เพลิดเพลิน สนุกสนานได้เช่นกัน
4. อาจารย์ควรมีการให้คำแนะนำ ดักเตือนอบรมแสดงผลการเรียนให้ทราบเป็นระยะๆ แต่จะห้ามไม่ให้เล่นเลยนั้นคงเป็นไปได้
5. ควรมีการจัดมาตรการกับร้านเกมออนไลน์ให้ปิดเร็วขึ้นหรือไม่ให้มีเกมออนไลน์ เพราะทำให้นักศึกษาสนใจเล่นแต่เกมจนไม่สนใจเรียนเลย เนื่องจากไม่สามารถแยกแยะเวลาให้ถูกต้องได้ ทำให้ขาดเรียน เพราะติดเกม พักผ่อนก็ไม่เพียงพอ บางแห่งมีการพนันรวมอยู่ด้วย
6. ไม่ควรส่งเสริมให้มีการสร้างโปรแกรมการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปเพราะทำให้นักศึกษา

ขาดความสนใจในการศึกษาหาความรู้ มีผลกระทบต่อการเรียนรู้มาก ถ้าแก้ไขไม่ได้ควรพัฒนาโปรแกรมให้สร้างสรรค์และชักนำผู้เล่นไปในทางที่ดี

7. ควรมีบทลงโทษที่ชัดเจน ควรจำกัดเวลาผู้เล่นเข้มงวดกับร้านเกมหรือจัดระเบียบร้านเกมให้มากขึ้น หรือมีวิธีการจัดการควบคุมที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

8. ควรมีการแก้ไขที่ต้นเหตุไม่ควรแก้ไขที่ปลายเหตุ พ่อแม่ ครูอาจารย์ ควรเอาใจใส่ให้การดูแลอย่างใกล้ชิดแต่จริง ๆ

9. ควรให้บุตรหลานห่างไกลจากเกมออนไลน์ เพราะเกมส่วนใหญ่ค่อนข้าง มีความรุนแรง อาจทำให้เสียการเรียนและเรียน ไม่จบได้

10. ควรมีชั่วโมงเล่นเกมในสถานศึกษาบ้าง เพื่อคลายเครียดและผู้ใหญ่ควรส่งเสริมพฤติกรรมทางสร้างสรรค์และควบคุมเฉพาะพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้ง ผู้เล่นเองควรควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของตนเองให้อยู่ในขอบเขตให้ได้

11. ควรมีมาตรการอย่างเข้มงวดกับผู้เล่นผู้ประกอบการและบริษัทผู้ให้บริการ

ข้อเสนอแนะครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเจาะจงเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมจริงๆ ทุกสถาบันทุกระดับ ไม่เฉพาะแต่อุดมศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาพฤติกรรมได้โดยตรงและจะช่วยลดปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ให้เบาบางลงได้

2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับปัญหาเกมออนไลน์ทุกภาคโดยใช้กลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศ ไม่จำกัดเฉพาะภาคเหนืออย่างเดียว

3. ควรมีการวิจัยและจัดอบรมเชิงปฏิบัติ

การให้มากขึ้นซึ่งกันและกันและจัดต่อเนื่องต่อไปจะช่วยให้ได้เครือข่ายหรือขยายเครือข่ายมากขึ้นและจะสามารถช่วยเพื่อนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้มากขึ้น(ทั้งนี้มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและความล่าช้าของงบประมาณ)

4. สถาบัน สภาวิจัยควรให้งบประมาณสนับสนุนให้มีวิจัยและพัฒนาเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างต่อเนื่องต่อไปเพื่อแก้ปัญหาเด็กติดเกมให้เบาบางลง

5. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับภัยจากเกมออนไลน์เพื่อหาวิธีการร่วมกันในการแก้ปัญหาโดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ในสถาบันการศึกษาต่างๆ ทั่วประเทศ

6. ควรมีการติดตามและประเมินผลการพัฒนาพฤติกรรมของนักศึกษาเป็นระยะๆ เพื่อดูความก้าวหน้า

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้จากท่านผู้ทรงคุณวุฒิและที่ปรึกษาทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือแนะนำ ตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่และได้ให้กำลังใจอย่างดียิ่งตลอดมาจนทำให้งานวิจัยสำเร็จลงด้วยดี

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านผู้บริหารและนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในเขตภาคเหนือทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูล ให้ความร่วมมือและได้มีส่วนร่วมในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้และขอขอบพระคุณ อาจารย์สมพงษ์ ชาดะวิทย์ อธิการบดีสถาบันการพลศึกษา อาจารย์เขาว์ เหลืองอร่าม รองอธิการบดีสถาบันการพลศึกษา ประจำวิทยาเขตเชียงใหม่ อาจารย์ธเนตร ต่วนชะเอม อดีตนายกสมาคมนักวิจัย สภาวิจัยแห่งชาติ อาจารย์มณีนีวรรณ ชลัย รองอธิการบดีฝ่ายกิจการ นักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทเทียงใหม่ อาจารย์พณิ จิตต์ภักดี อาจารย์ 3 ระดับ 9 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ อาจารย์มณูญ มณีปันต์ อดีตอาจารย์ 3 ระดับ 9 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ และพล.ต.ส.สิทธิพงศ์ ปุณโณชก รองผู้อำนวยการตำรวจภูธรภาค5 ที่กรุณาช่วยชี้แนะ ให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี รวมทั้งอาจารย์และเจ้าหน้าที่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้ความช่วยเหลือสนับสนุนให้กำลังใจตลอดมา นอกจากนี้ใคร่ขอขอบคุณ สถาบันการพลศึกษา สภาวิจัยแห่งชาติที่มีส่วนผลักดัน สนับสนุนงบประมาณในการทำวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

บรรณานุกรม

- เกมออนไลน์พิษเท่ากับยาเสพติด ตัดมาจากนิตยสารแม่บ้านฉบับนี้เอง. (2547). ไทยรัฐ 24 พฤศจิกายน.
- คมกริช ทักฟ้า (2540). พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ
เครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย.วิทยานิพนธ์ คุรุศาสตร์บัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- “จัดระเบียบ”ร้านอินเทอร์เน็ต ห้ามเด็กเล่นเกมออนไลน์หลังสี่ทุ่ม. (2546). (ออนไลน์). แหล่งที่มา จัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต
ห้ามเด็กเล่นเกมออนไลน์หลัง 4 ทุ่ม. Htm 7, uok8, 2547.
- จรัสแสง วณเวียน (Saeng-w@thairath.co.th).
- จิรวีธ ผาคำ (2546).พฤติกรรมการเล่นเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
เชียงใหม่ : คณะเศรษฐศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.
- ญาดา ศรีชัย (2547). **ตัวตนเสมือนจริงบนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง**. วิทยานิพนธ์. ศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นิตยสารรักลูก (2536). **ลูกเล่นวิดีโอเกมจะทำอย่างไรดี**. สรุปรจากเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก. โดย
โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก.มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนักศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัทมาภรณ์ อิงคสิทธิ์ (2546). **ทำอย่างไรเมื่อลูกติดเกม**. ข่าวสารสุขภาพจิต : 10(1).
- ประณม จันทิม (2534). **ปัญหาพฤติกรรมเด็กกับของเล่นยุคไอเทค**. วารสารแนะแนว 15 ธันวาคม 2534.
- สง ภู่วรรณ (2543). **ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย**. วารสารจุฬาลัมพันธ์ 43(2).

