

นิพนธ์ต้นฉบับ

การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

วิริยา บุญรินทร์ ✉

สาขาวิชาสาธารณสุขชุมชน คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

✉ W.boonrin@sskru.ac.th

บทคัดย่อ

การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือในกลุ่มนักเรียน นักศึกษามีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ผลกระทบจากการเล่นเกมส่งผลทั้งทางร่างกาย อารมณ์ ครอบครัวย และสังคม การศึกษาครั้งนี้เป็นการสำรวจ (Survey Study) แบบตัดขวาง (Cross Sectional Study) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยใช้แบบสอบถาม เก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง 369 คน วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 59.89 อายุเฉลี่ย 20 ปี (S.D.=1.04) อายุต่ำสุด 18 ปี สูงสุด 24 ปี โดยมากเรียนอยู่คณะครุศาสตร์ ร้อยละ 40.37 ภาพรวมนักศึกษามีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับปานกลาง (Mean=2.78, S.D.=0.91) คิดเป็นร้อยละ 34.14 นักศึกษามีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือมากที่สุดคือ เมื่อเล่นเกมโทรศัพท์มือถือนานๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เกิดอาการปวดตา (Mean=3.59, S.D.=1.05) รองลงมาคือมีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้เล่นเกมโทรศัพท์มือถือ (Mean=3.45, S.D.=1.15) และการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือทำให้ต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง (Mean=3.44, S.D.=1.14) ตามลำดับ ส่วนการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับน้อย คือด้านการเงิน มีรายได้เพิ่มขึ้น จากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ เช่น การขายไอเทมภายในเกม (Mean=2.31, S.D.=1.18)

สรุปจากผลการศึกษาดังกล่าวทำให้ทราบว่า นักศึกษา 3 ใน 5 มีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ซึ่งจะ เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการหาแนวทางรณรงค์ส่งเสริมให้มีการรับรู้ และสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น เพื่อให้ นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือที่เหมาะสมต่อไป

คำสำคัญ: การรับรู้โอกาสเสี่ยง, การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ, นักศึกษาระดับปริญญาตรี

Article info:

Received: Sep 26, 2020

Revised: Oct 17, 2020

Accepted: Oct 20, 2020

Original article

Perceived susceptibility from playing games on mobile phones in undergraduate students of Sisaket Rajabhat University

Wiraya Boonrin 

Community Health Program, Faculty of Liberal Arts and Sciences, Sisaket Rajabhat University

 W.boonrin@sskru.ac.th

Abstract

The trend of playing games on mobile phones in students has been increasing continually. There are effects in several issues such as physical, emotion, family and social. The paper is Survey Study in Cross Sectional Study. The research aims to study the perceived susceptibility from playing games on mobile phones in undergraduate students of Sisaket Rajabhat University by using questionnaires to gather data from 369 samples. The author analyzed and presented the data with frequency, percentage, mean and standard deviation.

The results showed that. Most of samples are male (59.89%) with average age 20 years old (S.D. = 1.04), 18 years old for youngest and 24 years old for oldest - most of them are studying in Faculty of Education (40.37%). For the whole, students got the perceived susceptibility from playing games on mobile phones in medium level 34.14% (mean = 2.78, S.D. = 0.91). The issue of highest risks from playing games on mobile phone in the awareness of students was length of playing games: there are many problems about eye sights and eye ache (mean = 3.59, S.D. = 1.05); next was enjoyment while playing games on mobile phones (mean = 3.45, S.D. = 1.15); and sleeping late after playing games on mobile phone which is cause of lack of sleeping (mean = 3.44, S.D. = 1.14) respectively. There was lack of the perceived susceptibility from playing games on mobile phones in low level such as financial issue - increasing of income from playing games: sale some items in games (mean = 2.31, S.D. = 1.18).

Conclusion the results of this study 3 of 5 students realized the risks from playing games on mobile phones which can be the primary data to find the way to increase the awareness of effects to students who play games on mobile phones in appropriate way.

Keywords: Perceived susceptibility, playing games on mobile phones, undergraduate students



บทนำ

ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือถือได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ในยุคสังคมดิจิทัล (Digital Society) เทคโนโลยีได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการพัฒนาเกมโทรศัพท์มือถือจากเล่นคนเดียวพัฒนามาเล่นได้หลายคน จึงทำให้มีทางเลือกในการเล่นเกมนับได้มากขึ้น จากรายงานผลการสำรวจ พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (2562) พบว่า คนไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตเล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 47 โดยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยอยู่ที่ 10 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี 2561 ถึง 17 นาที แสดงให้เห็นว่าคนไทยใช้เวลาเกือบครึ่งหนึ่งของวันกับอินเทอร์เน็ต โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน นักศึกษา มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยมากที่สุด จำนวน 10 ชั่วโมง 50 นาที (สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2562)

การเล่นเกมนานมีทั้งผลดีและผลเสียต่อผู้เล่นขึ้นอยู่กับเกม และเวลาที่ใช้ในการเล่น ผลเสียนั้นจะมีผลกระทบทั้งในระยะสั้น และระยะยาว คือ ด้านร่างกาย ส่งผลให้เกิดการปวดท้อง ในบางรายจะเกิดโรคอ้วนเพราะไม่ได้ขยับเขยื้อนร่างกายหรือออกกำลังกาย การเข้านอนและการตื่นผิดปกติ มักจะปล่อยปละละเลยเรื่องอนามัยและการรักษาความสะอาด นอกจากนี้ยังอาจทำให้มีปัญหาด้านสายตา ลูกตาจะแห้งและล้าเพราะแสงจ้าจากที่ต้องจ้องจอ มีอาการปวดหัว ปวดหลัง ปวดเมื่อยข้อมือ (Bali RT, Neeraj N, Bali J, 2014) จากการศึกษาผลกระทบเด็กติดเกมของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2563) พบว่า จากการนั่งเล่นเกมติดต่อกันเป็นระยะเวลานานยังทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น ในร่างกายของเด็กติดเกมจะมีการกระตุ้นของสารโดปามีน ซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทอีกต่อหนึ่ง ทำให้สนุกเกินความพอดี มีแรงมากเหมือนใช้ยาบ้า ทำให้เกิดอาการโหยหาการเล่นเกมนตลอดเวลา ด้านพฤติกรรม เกิดปัญหาการโกหก ลักขโมย ทำร้ายร่างกายผู้อื่น (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2563) ด้านสังคมได้มีการศึกษาพบว่า ปัจจุบันสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ มีบทบาทต่อค่านิยมของวัยรุ่นให้มีความกล้าแสดงออกในโลกเสมือนจริง ทั้งเพิ่มความรุนแรงและความก้าวร้าวและไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้โดยปราศจากโทรศัพท์มือถือ (ฐิตินันท์ บุญภาพคอมมอน, 2556) สอดคล้องกับการศึกษาของพิชญ์ เพชรคา,

พรทิพย์ เย็นจะบก (2557) พบว่า ผู้ที่ใช้ผู้ที่ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเวลานานๆ ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ให้กับครอบครัว ทำให้ขาดสัมพันธ์ภาพกับคนในครอบครัว ไม่มีเวลาให้กัน ขาดความเข้าใจกัน ขาดความยับยั้งชั่งใจก่อให้เกิดการติดเกม ละเลยต่อสภาวะแวดล้อมและบุคคลรอบข้าง ด้านอารมณ์พบว่า การเล่นเกมที่รุนแรงมากและใช้เวลาในการเล่นติดต่อกันต่อครั้งนานเกินไปทำให้เกิดผลเสียทางด้านอารมณ์ จะก้าวร้าวรุนแรง ชอบเอาชนะ โมโหง่าย ซึ่งอาจจะมีสาเหตุมาจากพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมโดยเฉพาะพวกเกมการต่อสู้ นอกจากนั้นยังจะทำให้มีพฤติกรรมคือ ต่อต้าน และหลุดหู้ซิมเคร้าหากไม่ได้เล่นเกม (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2563)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำ Pilot study เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยการสัมภาษณ์ นักศึกษาจำนวน 30 คน ผู้ให้สัมภาษณ์ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 73 มีพฤติกรรมการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ 100 ประเภทเกมที่นิยม คือ เกมที่มีความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 36 มีการเติมเงินเพื่อซื้อของภายในเกม คิดเป็นร้อยละ 20 โดยมีเพื่อนชักชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 57 และรับรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 32 จากพฤติกรรมดังกล่าว ส่งผลต่อเวลาในการอ่านหนังสือเรียนน้อยลง มีการนอนดึกตื่นสายทำให้เข้าห้องเรียนไม่ทัน ระยะเวลาในการนอนลดลง ทำให้ไม่มีสมาธิในการเรียน ไม่เข้าใจเนื้อหาในรายวิชาที่เรียน ขณะนั่งเรียนเมื่อมีความรู้สึกเบื่อกจะหยิบโทรศัพท์มาเล่นเกม ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการรณรงค์ส่งเสริมให้มีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมในนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และเป็นข้อมูลเบื้องต้นสำหรับผู้ที่ศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการสำรวจ (Survey Study) แบบตัดขวาง (Cross Sectional Study) มีรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาที่กำลังศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จำนวน 4 คณะ 1 วิทยาลัย ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 9,612 คน คำนวณโดยสูตรการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างการประมาณค่าเฉลี่ยของประชากรกลุ่มหนึ่งที่ทราบจำนวนประชากรของ Weiers (2005) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 369 คน

กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Inclusion criteria): นักศึกษาที่กำลังศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป สามารถอ่าน ฟัง เขียนภาษาไทยได้ ยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์การคัดออกของกลุ่มตัวอย่าง (Exclusion criteria): นักศึกษาที่ไม่สะดวกในการให้ข้อมูล นักศึกษาต่างชาติ นักศึกษามาศ กศ.บป. เสาร์ - อาทิตย์

จริยธรรมการวิจัย

ก่อนเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ผ่านการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จาก คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เลขที่ 009/2561

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือแบบสอบถามที่ผ่านการหาความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ดัชนีความตรงตามเนื้อหา (Content validity Index: CVI) (Polit & Beck, 2008) ผลการประเมินความตรงตามเนื้อหาครั้งนี้ คณะผู้วิจัยหาค่าความตรงตามเนื้อหา เท่ากับ 0.75 และนำแบบสอบถามไปทำการทดสอบเก็บข้อมูล (Try Out) จำนวน 30 คน เพื่อหาความน่าเชื่อถือ (Reliability) แบบสอบถามการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ใช้เป็น Rating scale โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach, s Alpha) โดยมีค่าความ

เชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.86 โดยแบบสอบถามประกอบด้วย

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามที่สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ คณะ ชั้นปี สาขาวิชา รายได้ต่อเดือน

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ แบ่งออกเป็นด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านการเงิน และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน จำนวนด้านละ 5 ข้อ รวม 20 ข้อ โดยแต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก Rating Scale 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ใช้เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูล โดยแบ่งระดับคะแนนเป็น 5 ระดับ โดยใช้ค่าคะแนนที่มากที่สุดที่กลุ่มตัวอย่างตอบได้ ลบด้วยคะแนนที่น้อยที่สุดที่กลุ่มตัวอย่างตอบได้ หาดด้วยจำนวนระดับที่ต้องการ การแปลผลการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ โดยกำหนดเกณฑ์ (Best 1981 อ้างถึงใน อทิทยา ดวงสุวรรณ , 2552) ในการแปลผลไว้ 5 ระดับ ดังนี้

1.00-1.80	หมายถึง	การรับรู้ที่น้อยที่สุด
1.81-2.60	หมายถึง	การรับรู้ที่น้อย
2.61-3.40	หมายถึง	การรับรู้ปานกลาง
3.41-4.20	หมายถึง	การรับรู้ที่มาก
4.21-5.00	หมายถึง	การรับรู้มากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยใช้การประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม นำเสนอด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือในนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ นำเสนอด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไป กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 59.89 อายุเฉลี่ย 20 ปี (S.D.=1.04) อายุต่ำสุด 18 ปี สูงสุด 24 ปี โดยมากเรียนอยู่คณะครุศาสตร์ ร้อยละ 40.37 ส่วนใหญ่อยู่ในชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 45.52 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 74.79 รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1

ผลการศึกษาในภาพรวม การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับปานกลาง (mean =2.78, S.D.=0.91) โดยมีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในระดับมากที่สุด ร้อยละ 5.69 การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ระดับปานกลาง ร้อยละ 15.98 การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ระดับน้อย ร้อยละ 30.89 และการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในระดับน้อยที่สุด ร้อยละ 13.27 รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 2

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน (รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 3) พบว่า

1. การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านสุขภาพร่างกาย อยู่ในระดับปานกลาง (mean =3.22, S.D.= 1.11) นักศึกษามีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านสุขภาพร่างกายมากที่สุดคือ เมื่อเล่นเกมโทรศัพท์มือถือมานานๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เกิดอาการปวดตา (mean =3.56, S.D.= 1.05) รองลงมาคือ การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือทำให้ต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง (mean =3.44, S.D.= 1.14)

2. การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านอารมณ์ อยู่ในระดับปานกลาง (mean =3.04, S.D.= 1.17) นักศึกษามีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านอารมณ์มากที่สุดคือ ท่านมีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้เล่นเกมโทรศัพท์มือถือ (mean =3.45, S.D.= 1.15) รองลงมาคือ ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมโทรศัพท์มือถือ (mean =3.43, S.D.= 1.14)

3. การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านการเงิน อยู่ในระดับน้อย (mean =2.45, S.D.= 1.17) นักศึกษามีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านการเงินมากที่สุดคือ ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ (mean =2.59, S.D.= 1.17) รองลงมาคือ ท่านต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้นเพื่อนำเงินมาเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ (mean =2.51, S.D.= 1.20)

4. การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน อยู่ในระดับน้อย (mean =2.51, S.D.= 1.34) นักศึกษามีการรับรู้โอกาส

เสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มากที่สุดคือ ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ (mean =2.85, S.D.= 1.20) รองลงมาคือ ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง (mean =2.58, S.D.= 1.18)

บทสรุปและอภิปรายผล

จากสรุปผลการวิจัย มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป

เพศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อธิบายได้ว่าเพศเป็นปัจจัยที่บ่งบอกถึงความแตกต่างทางด้านร่างกาย และเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดความแตกต่างทางด้านค่านิยม นอกจากนี้เพศยังเป็นตัวกำหนดบทบาทและบุคลิกภาพของบุคคลด้วย การเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นเกมออนไลน์ หรือเกมคอมพิวเตอร์ เพศชายมีความสนใจมากกว่าเพศหญิง สุรินทร กลัมพากร (2556) ได้อธิบายว่าวัยรุ่นเพศชายเน้นเล่นเป็นกลุ่มให้ความสนทนากับเพื่อนต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ต้องการแสดงออกให้บุคคลรอบข้างเห็นคุณค่าของตนเองมักชอบเลียนแบบเพื่อนสนิท สอดคล้องสอดคล้องกับบทความวิชาการของ สุวรรณา เรื่องกาญจนเศรษฐ์ (2559) อธิบายว่าเด็กและวัยรุ่นเพศชายนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเพศชายมีความถนัดทางด้านมิติสัมพันธ์ และการประสานงานระหว่างตาและมือดีกว่าเพศหญิง และเกมส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับเพศชาย เช่น การแข่งกีฬา และการผจญภัย เป็นต้น

รายได้ จากผลการศึกษาพบว่านักศึกษามีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท มากที่สุด จะเห็นได้ว่ารายได้ของนักศึกษาส่วนใหญ่มีรายได้น้อย จึงต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้นเพื่อนำเงินมาเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ อภรณ์ ดินาน (2551) อธิบายว่า วัยรุ่นให้ความสำคัญกับวัตถุสิ่งของ มีค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับวัตถุสิ่งของ ต้องการเงินมาซื้อสิ่งของที่ต้องการ และเมื่อมีเงินที่ตอบสนองต่อการเล่นเกมนอนไลน์ได้ จึงทำให้เล่นเกมได้ตามที่ต้องการ

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษมีพฤติกรรมการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือร้อยละ 87.5 ซึ่งถือเป็นตัวเลขที่สูงมาก โดยพบว่า มีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ อยู่ในระดับปานกลาง ด้วยปัจจุบันการเข้าถึงเกมออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือถูกพัฒนาให้ง่ายต่อการ

ใช้งาน มีประเภทของเกมให้เลือกเล่นได้มากมาย จึงพบว่ากลุ่มตัวอย่างทุกรายมีการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ซึ่งอาจส่งผลให้มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีชั่วโมงเรียนค่อนข้างมากในแต่ละวันด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้มีการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ อยู่ในระดับปานกลาง

การรับรู้โอกาสเสี่ยงด้านสุขภาพร่างกาย อยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับรู้ว่าจะเมื่อเล่นเกมโทรศัพท์มือถือมานานๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เกิดอาการปวดตา การเล่นเกมที่นานจนเกินไปส่งผลเสียต่อสุขภาพของผู้เล่น การเล่นเกมบ่อยครั้ง หรือครั้งละนานๆ ทำให้ต้องใช้สายตาจ้องจอโทรศัพท์เป็นเวลานานจึงทำให้ส่งผลกระทบต่อด้านร่างกาย เช่น ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อคอ หลัง แขน ข้อมือ นิ้ว และทำให้สายตาสั้น และอ่อนล้าได้ สอดคล้องกับ จุฑามาศ กิติศรี, รัชชานา หน่อคำ และคณิงนิจ เพชรรัตน์ (2560) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน และการรับรู้ภาวะสุขภาพของนักศึกษาพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ วิทยาลัยเชียงราย พบว่าการรับรู้ภาวะสุขภาพด้านร่างกายอยู่ในระดับปานกลาง นักศึกษามีการรับรู้ภาวะสุขภาพด้านร่างกายมากที่สุดคือ ท่านมีอาการปวดตาขณะหรือภายหลังการใช้งานสมาร์ตโฟน และสอดคล้องกับการศึกษาของ วราพร วันไชยธนวงศ์, เกศราภรณ์ ชูพันธ์ (2557) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ต และผลกระทบของการใช้อินเตอร์เน็ตในนักศึกษา วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสืบเชียงใหม่ พบว่าการใช้งานอินเตอร์เน็ตส่งผลต่อด้านสุขภาพมากที่สุด คือ ปัญหาทางสายตา มีอาการตาพร่ามัว ปรึบระยะภาพไม่ชัด อาการปวดหลัง และปวดศีรษะ สอดคล้องกับการศึกษาของ Akinbinn TR, Mashalla YJ (2014) ได้อธิบายว่าในการจ้องมองหน้าจอโทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานเป็นผลให้เกิดกลุ่มอาการทางสายตาจากการใช้งาน เป็นอาการที่พบบ่อยในผู้ที่ใช้โทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเกิน 2 ชั่วโมงหรือมีการใช้ Smartphone ไอแพด แท็บเล็ต หน้าจอของอุปกรณ์เหล่านี้มีความสว่างเกินไป

การรับรู้ด้านอารมณ์ อยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับรู้ว่ามีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้เล่นเกมโทรศัพท์มือถือ อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีที่อยู่ในช่วงของการเรียนที่หนักและทำให้เกิดความเครียด จึงต้องการหากิจกรรมที่ทำความเครียดคลายลง สอดคล้องกับสุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐี (2559) อธิบายว่าการเล่นวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลให้

เกิดการเสพติดคล้ายกับผู้ติดสารเสพติด และผู้ติดการพนัน คือมีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกมนต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้น

การรับรู้ด้านการเงิน อยู่ในระดับน้อย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับรู้ว่าคุณเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม โทรศัพท์มือถือ ปัจจุบันการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือมีค่าใช้จ่ายในการเล่นสูงไม่ว่าจะเป็นค่าใช้จ่ายในการเติมค่าบัตรเติมเงินเล่นเกม การซื้อไอเทมหรือของรางวัลต่างๆ หากนักศึกษามีจำนวนการเล่นเกมที่สูงขึ้นค่าใช้จ่ายเหล่านี้ก็ย่อมจะมากขึ้นด้วย

การรับรู้ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับน้อย อธิบายได้ว่าการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือทำให้ขาดการสื่อสารพบปะหน้าตากันกลายเป็นสังคมก้มหน้า จึงส่งผลกระทบต่อสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลและครอบครัวได้ สอดคล้องกับ จุฑามาศ กิติศรี, รัชชานา หน่อคำ และคณิงนิจ เพชรรัตน์ (2560) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน และการรับรู้ภาวะสุขภาพของนักศึกษาพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ วิทยาลัยเชียงราย พบว่าการรับรู้ภาวะสุขภาพด้านสังคม อยู่ในระดับน้อย และจากการศึกษายังพบว่าในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับรู้ว่าคุณรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ อธิบายได้ว่า การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือทำให้กลุ่มตัวอย่างมีสังคมที่กว้างขวางขึ้น มีเพื่อนที่รู้จักกันจากการเล่นเกมมากขึ้น

ข้อเสนอจากการวิจัย

1. การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือในนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยพบว่าการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับปานกลาง คือเมื่อเล่นเกมโทรศัพท์มือถือมานานๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เกิดอาการปวดตา การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือทำให้ต้องนอนดึก หรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง แสดงให้เห็นว่านักศึกษาข้างขาดความรู้เกี่ยวกับปัญหาสุขภาพจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ดังนั้นหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น กองพัฒนานักศึกษาจัดกิจกรรมหรือโครงการควรมีการรณรงค์เชิงรุกเพื่อให้ความรู้แก่นักศึกษาหรือมีการส่งเสริมการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นเกมกีฬา หรือการแสดงดนตรี ให้นักศึกษารู้สึกผ่อนคลาย มีความสนุกสนาน และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อลดเวลาในการเล่นเกมนโทรศัพท์มือถือ

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กองพัฒนานักศึกษา หรือคณะ ควรส่งเสริมให้การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือกลายเป็นรายการของ e-Sports โดยจัดให้มีการแข่งขันอย่างจริงจัง ซึ่งแนวเกมที่เขาเข้าไปเป็น e-Sports บางเกมต้องใช้ความคิดในการวางแผน วางกลยุทธ์ เล่นกันเป็นทีม ไม่ต่างการเล่นกีฬาทั่วไป

3. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับบริบทโดยรอบที่จะส่งผลกระทบต่อการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เช่น สาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การวางแผนและสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น เพื่อให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่เหมาะสมในนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ นายเกียรติศักดิ์ ทำวสิงห์ นางสาวณัฐพร จันทเสน นางสาวลลิตา สมบูรณ์ และนางสาวภัทรรณ เหมทอง สำหรับรายงานฉบับสมบูรณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย ที่ได้ให้คำชี้แนะที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการทำวิจัยนี้ รวมถึงขอขอบคุณ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่เข้าร่วมวิจัยตลอดการศึกษาวิจัยในครั้งนี้



เอกสารอ้างอิง

- จุฑามาศ กิติศรี, รัชชานา หน่อคา, คณิงนิจ เพชรรัตน์. (2557). พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนและการรับรู้ภาวะสุขภาพของนักศึกษาพยาบาล. **วารสารการพยาบาลและการศึกษา**. 5(1): 21-34.
- จิตินัน นุญภาพ ค่อมมอน. (2556). **บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพฯ**. รายงานวิจัยมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พิชญ์ เพชรคา, พรทิพย์ เย็นจะบก. (2557). **พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบต่อตนเองและสังคม**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ศรินญา เพ็งสุก,วีณา ศิริสุข. (2556). **พฤติกรรมการดื่มและแนวโน้มการละเมิดกฎหมายวินัยอันเกี่ยวข้องกับ การดื่มสุราของข้าราชการตำรวจในกรุงเทพมหานคร**. มหาวิทยาลัยมหิดล:ม.ป.ท.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2563). **ผลกระทบของการติดเกมต่อเด็ก**. ค้นเมื่อ 15กันยายน 2563. จาก <https://new.smartteen.net/infographic/118>.
- สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2562). **รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2562 Thailand Internet User Behavior 2019**. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2563.จาก <https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-behavior-2019.html>
- สุรินทร์ กลัมพากร. (2556). **การสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคในวัยทำงาน**. ใน อากาศ เผ่าวัฒนา, สุรินทร์ กลัมพากร, สุนีย์ ละกะปิ่น, และขวัญใจ อำนาศัตย์ชื้อ (บรรณาธิการ). **การสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคในชุมชน: การประยุกต์แนวคิด ทฤษฎีและการปฏิบัติ** (พิมพ์ครั้งที่ 3, หน้า 190-198). กรุงเทพฯ: คลังนานาวิทยา.
- สุวรรณนา เรื่องกาญจนเศรษฐ์. (2559). **กลยุทธ์การสร้างเสริมสุขภาพวัยรุ่น**. กรุงเทพฯ: ชัยเจริญการพิมพ์.
- อติตยา ดวงสุวรรณ. (2552). **การศึกษาเปรียบเทียบคุณภาพชีวิตการทำงานและความผูกพันต่อองค์กรระหว่างข้าราชการ กับพนักงานมหาวิทยาลัย : กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.
- อาภรณ์ ดินาน. (2551). **แนวคิด วิธีการส่งเสริมสุขภาพวัยรุ่น**. ชลบุรี: ไฮเดนกรุ๊ป ปรีน แอนด์ มีเดีย.
- Akinbinn TR, Mashalla YJ. (2014). Impact of computer technology on health: Computer Vision Syndrom (CVS). **Academic Journals**. 5(3): 20-30.
- Bali RT, Neeraj N, Bali J. (2014). Computer vision syndrome: A review. **Journal of Clinical Ophthalmology and Research**. 2(1): 61-68.
- Polit, D.F. & Beck, C.T. (2008). **Nursing research: Generating and assign evidence for nursing practice**. 8thed. Philadelphia: Lippincott.
- Weiers, Ronald M. (2005). **Introduction to Business Statistics**. International Student Edition. 5th Pennsylvania, USA. Duxbury Press, Thomson - Brooks/cole.

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของของกลุ่มตัวอย่าง (n=369)

ลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	221	59.89
หญิง	148	40.10
อายุ		
Mean(S.D.): 20.10(1.04)		
Min-Max: 18-24		
คณะ		
คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์	53	14.36
คณะครุศาสตร์	149	40.37
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	60	16.26
คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี	56	15.17
วิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง	51	13.82
ชั้นปี		
ชั้นปี 1	54	14.63
ชั้นปี 2	145	39.29
ชั้นปี 3	168	45.52
ชั้นปี 4	2	0.54
รายได้ต่อเดือน		
ต่ำกว่า 5,000บาท	276	74.79
5,001-10,000 บาท	82	22.22
10,001-15,000 บาท	6	1.62
15,001 บาทขึ้นไป	5	1.35

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของคะแนนการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือในภาพรวม (n=369)

การแปลผลการรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	ช่วงคะแนนการแปลผล	ช่วงคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
ระดับน้อยที่สุด	1.00-1.80	1.00-1.79	49	13.27
ระดับน้อย	1.81-2.60	1.86-2.57	114	30.89
ระดับปานกลาง	2.61-3.40	2.64-3.36	126	34.14
ระดับมาก	3.41-4.20	3.43-4.14	59	15.98
ระดับมากที่สุด	4.21-5.00	4.21-5.00	21	5.69

(Max=5, Min=1, Mean=2.78, SD.=.91)

ตารางที่ 3 การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ (n=369)

ข้อ	การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ					\bar{X}	SD	แปลความ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ด้านสุขภาพร่างกาย									
1	เมื่อเล่นเกมโทรศัพท์มือถือนาน ๆ จะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เกิดอาการปวดตา	67 (18.15)	143 (38.75)	113 (36.04)	22 (5.96)	24 (6.50)	3.56	1.059	มาก
2	เคยปวดนิ้ว นิ้วแข็ง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมโทรศัพท์มือถือหน้าคอมพิวเตอร์นาน ๆ	25 (6.77)	143 (38.75)	123 (33.33)	51 (13.82)	26 (7.04)	3.25	1.021	ปานกลาง
3	รู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น	24 (6.50)	78 (21.13)	132 (35.77)	85 (23.03)	50 (13.55)	2.84	1.105	ปานกลาง
4	การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือทำให้หิวหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	31 (8.40)	99 (26.82)	117 (31.70)	75 (20.32)	46 (12.46)	3.01	1.237	ปานกลาง
5	การเล่นเกมโทรศัพท์มือถือทำให้ต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง	69 (18.69)	128 (34.68)	95 (25.74)	52 (14.09)	25 (6.77)	3.44	1.146	มาก
	รวม						3.22	1.113	ปานกลาง
ด้านอารมณ์									
1	มีความรู้สึกหงุดหงิดหรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้เล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	40 (10.84)	98 (26.55)	112 (30.35)	82 (22.22)	37 (10.02)	3.06	1.150	ปานกลาง
2	ท่านมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือผู้อื่น	20 (5.42)	66 (17.88)	84 (22.76)	91 (24.66)	108 (29.26)	2.46	1.233	น้อย
3	ท่านมีความรู้สึกทะเลาะทะเลาะ หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ	36 (9.75)	67 (18.15)	119 (32.24)	81 (21.95)	66 (17.88)	2.80	1.213	ปานกลาง
4	ท่านมีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	77 (20.86)	109 (29.53)	111 (30.08)	46 (12.46)	25 (6.77)	3.45	1.152	มาก
5	ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	73 (19.78)	108 (29.26)	121 (32.79)	40 (10.84)	27 (7.31)	3.43	1.140	มาก
	รวม						3.04	1.177	ปานกลาง
ด้านการเงิน									
1	ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	17 (4.60)	73 (19.78)	109 (29.53)	83 (22.49)	87 (23.57)	2.59	1.175	น้อย
2	ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	18 (4.87)	54 (14.63)	106 (28.72)	99 (26.82)	92 (24.93)	2.48	1.156	น้อย
3	ท่านต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นในประจำวันเพื่อใช้ในการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	15 (4.06)	46 (12.46)	109 (29.53)	99 (26.82)	100 (27.10)	2.40	1.130	น้อย

ตารางที่ 3 การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ ในนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ (n=369) (ต่อ)

ข้อ	การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	การรับรู้โอกาสเสี่ยงจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ					\bar{X}	SD	แปลความ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
4	ท่านต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้นเพื่อนำเงินมาเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	23 (6.23)	59 (15.98)	98 (26.55)	94 (25.47)	95 (25.74)	2.51	1.209	น้อย
5	ท่านมีรายได้เพิ่มขึ้น จากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ เช่นการขายไอเทมภายในเกม	15 (4.06)	46 (12.46)	104 (28.18)	76 (20.59)	128 (34.68)	2.31	1.185	น้อย
	รวม						2.45	1.171	น้อย
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน									
1	ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง	21 (5.69)	63 (17.07)	112 (30.35)	87 (23.57)	86 (23.30)	2.58	1.182	น้อย
2	ท่านทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนโทรศัพท์มือถือ	12 (3.25)	56 (15.17)	86 (23.30)	80 (21.68)	134 (36.31)	2.36	1.996	น้อย
3	ท่านทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง	14 (3.79)	57 (15.44)	102 (27.64)	93 (25.20)	103 (27.91)	2.42	1.158	น้อย
4	เกมโทรศัพท์มือถือทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นน้อยลง	13 (3.52)	52 (14.09)	98 (26.55)	96 (26.01)	110 (29.81)	2.36	1.150	น้อย
5	ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมโทรศัพท์มือถือ	33 (8.94)	81 (21.95)	118 (31.97)	73 (19.78)	64 (17.34)	2.85	1.205	ปานกลาง
	รวม						2.51	1.340	น้อย

คณะสาธารณสุขศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Faculty of Public Health, Ubon Ratchathani Rajabhat University

Ubon Ratchathani Rajabhat University