การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม

A Study of Online Gaming Behavior of Lower Secondary School Students Under Mahasarakham Municipality

ARTCLEINFO

Article history:
Received 7 SEPTEMBER 2021
Revised 7 OCTOBER 2021
Accepted 12 OCTOBER 2021
Available Online 30 APRIL 2022

จรินทร์พร จอมคำสิงห์, ชนะชัย อวนวัง และ ทัชชวัฒน์ เหล่าสุวรรณ
Charinpron chomkhamsing[1], Chanachai Uanwung[2] and Tatchawat laosuwan[3]

ABSTRACT

The research aimed to (1) study online gaming behavior of students' 2) to examine the effect of online gaming of students ,and 3) to compare the effect of online gaming of lower secondary school students under Mahasarakham Municipality. The sample, collected by stratified random sampling according to school size, was 264 lower secondary school students (Grade 7 – 9) under Mahasarakham Municipality. The research instrument was a questionnaire on online gaming behavior. Data were analyzed in terms of percentage, average, standard deviation, t–test, F–test and Double test with LSD method.

The research showed that the highest of online gaming behavior of lower secondary school students was MMORPG games. The total effect of online gaming behavior of lower secondary school students were at low level ($\overline{X}$ = 2.39, S.D. = 0.58) and each aspect was at high level according to emotion ($\overline{X}$ = 2.64, S.D. = 0.73). The Comparison of impact levels from online gaming of students found that the classification of total and each aspect was different with statistically significant level of .05 on the basis of the school context, gender, educational level, and parental income per week respectively. However, the overall of living conditions were not different, but different in the classified each aspect.

KEYWORDS: ONLINE GAME / THE BEHAVIOR OF PLAYING GAMES / LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

[1] หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
M.Ed. Education in Social Studies, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand.
[2] อาจารย์ ดร. สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
PH.D. Professor Faculty of Information Technology in Computer Technology and Communication
Rajabhat Maha SaraKham University, Thailand.
[3] อาจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
PH.D. Professor Faculty of Education in Social Studies Rajabhat Maha SaraKham University, Thailand.
Corresponding author ; E–mail address : prim1993084@hotmail.com

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน 2) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน และ 3) เพื่อเปรียบเทียบระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 จำนวน 264 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t–test, F–test, LSD.

พบว่า 1) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนที่พบมากที่สุด คือ นิยมเล่นเกมลักษณะแนว MMORPG 2) ผลกระทบจากการเล่นออนไลน์ของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\overline{X}$ = 2.39, S.D. = 0.58) และรายด้านที่อยู่ในระดับมาก คือ ด้านอารมณ์ ($\overline{X}$ = 2.64, S.D. = 0.73) และ 3) เปรียบเทียบผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน เมื่อจำแนกตามโรงเรียนที่ศึกษา โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน คือ สุขภาพร่างกาย การเงิน การศึกษา ความสัมพันธ์ในครอบครัว และอารมณ์ จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน คือ สุขภาพร่างกาย การเงิน การศึกษา และอารมณ์ จำแนกตามระดับชั้นที่ศึกษา โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน คือ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และอารมณ์ จำแนกตามสภาพการอยู่อาศัย โดยรวมไม่แตกต่างกันและรายด้านแตกต่างกัน คือ การเงิน และจำแนกตามรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเงิน ความสัมพันธ์ในครอบครัว และอารมณ์ โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: เกมออนไลน์ / พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ / นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

บทนำ

ในปัจจุบันโลกได้มีความแพร่หลายของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมโยงติดต่อสื่อสารถึงกันได้ทั่วโลกได้ทุกที่ทุกเวลา จึงส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ซึ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในส่วนของความบันเทิงนั้น เกมออนไลน์ถือว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากกลุ่มเยาวชนไทย ซึ่งคอมพิวเตอร์ถือเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในปัจจุบัน (ดาริกา ไตรวัฒนวงษ์, 2555) จากสถิติสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตในประชากรที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไปทั่วประเทศไทยนั้น โดยการสำรวจครัวเรือนในปี 2557 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า สัดส่วนของการใช้อินเทอร์เน็ตที่สูงสุดอยู่ในกลุ่มอายุ 15–24 ปี ร้อยละ 69.7 รองลงมา คือ กลุ่มอายุ 6–14 ปี ร้อยละ 58.1 กลุ่มอายุ 25–39 ปี ร้อยละ 43.9 กลุ่มอายุ 40–59 ปี ร้อยละ 18.0 และต่ำสุดคือ กลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป ร้อยละ 3.3 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557)

เกมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง ที่ได้รับความสนใจและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเยาวชน ความสนุกสนานของการเล่นเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีเนื้อหาที่หลากหลาย บางประเภทจัดอยู่ในข่ายที่ไม่เหมาะสม ไม่ว่าจะในแง่ของโครงสร้างของเกม แนวคิดของเกม วิธีการเล่นหรือสิ่งต่าง ๆ ที่แสดงออกมาในเกม แม้จะมีความพยายามออกมาควบคุมเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ แต่ยังมีการแอบนำเข้ามาจำหน่ายอย่างไม่ถูกกฎหมาย ซึ่งเกมเหล่านี้มักจะมีลักษณะที่ไม่เหมาะสมคือ มีเนื้อหาที่รุนแรง โหดร้าย และลามกซึ่งกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก (ดาริกา ไตรวัฒนวงษ์, 2555) จากสถิติการสำรวจการเล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในประชากรที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป โดยการสำรวจครัวเรือนในปี 2554 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า สัดส่วนของการใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลการเล่นเกม ดาวน์โหลดเกมออนไลน์ สูงสุดอยู่ในกลุ่มอายุ 15–24 ปี ร้อยละ 65.4 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2554) การได้เล่นเกมออนไลน์พร้อมกันได้ทีละหลาย ๆ คน ทำให้เกิดภาวะเด็กติดเกม ซึ่งพฤติกรรมของเด็กติดเกม

ออนไลน์นั้น คือ มีความต้องการเล่นเกมออนไลน์สูง และทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เล่นเกมออนไลน์ นอกจากนี้ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ยังสามารถสร้างโลกส่วนตัวการเป็นฮีโร่ในเกมได้ เป็นคนเก่งได้ในโลกไซเบอร์เกมออนไลน์ ทำให้เกิดสังคมใหม่ เพราะขณะเล่นเกมยังสามารถสนทนา หรือแชทกับเพื่อนคนอื่นได้ (พัณชิตา บวรพิพัฒนชัย, 2553)

การใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และการจัดระบบระเบียบสถานบริการอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะการกำหนดมาตรการควบคุมธุรกิจเกมออนไลน์ และร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งประกอบด้วยมาตรการเร่งด่วน 4 ประการ คือ มาตรการที่ 1 การจำกัดชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ต และการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี จะให้เล่นเกมไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง มาตรการที่ 2 และมาตรการที่ 3 เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ต และการดูแลการให้บริการ มาตรการที่ 4 คือ รณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบถึงโทษของการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมออนไลน์ (นพพันธ์ เลิศสุภวารี, 2551) ซึ่งการร่วมมือทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อดูแลเยาวชนของชาตินั้น เป็นสิ่งที่ควรได้รับการสนับสนุน เพราะเกมออนไลน์นั้นมีทั้งส่วนที่ดีและส่วนที่ไม่ดี ผลกระทบในทางบวกของเกมออนไลน์นั้นเมื่อเล่นอย่างเหมาะสมจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและเรียนรู้ในหลายด้าน เริ่มจากการมีทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและการฝึกพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กับสายตามีโอกาส ในการฝึกการใช้ภาษาในกรณีที่เกมใช้ภาษาต่างชาติ และเกมยังถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้น สนใจในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ความบันเทิงจากเกมยังช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวันได้ (พัณชิตา บวรพิพัฒนชัย, 2553) อีกทั้งสถานศึกษาควรให้การดูแลเฝ้าระวังพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นเกมออนไลน์

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 12–15 ปี โดยมีการใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียนด้วยการเล่นเกมเพื่อ ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน สนุกสนานเพลิดเพลิน ฝึกสมองและความคิด และได้สร้างจินตนาการโดยผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ หากใช้เวลาในการเล่นติดต่อกันนานหลาย ๆ ชั่วโมง จะส่งผลเสียกับการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน

จากที่กล่าวมาจึงกล่าวได้ว่า เกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น และส่งผลกระทบในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านค่าใช้จ่าย ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว เนื่องจากการใช้เวลาว่างส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป (ชลดา บุญโท, 2554) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการเปรียบเทียบระดับผลกระทบ ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม เพื่อนำผลการศึกษาเป็นสาระสำหรับผู้เกี่ยวข้องทางการศึกษา นำไปเป็นแนวทางในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม
2. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม
3. เพื่อเปรียบเทียบระดับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม จำแนกตามโรงเรียนที่ศึกษา เพศ ระดับชั้นที่ศึกษา สภาพการอยู่อาศัย และรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม จากจำนวนทั้งหมด 7 แห่ง มีนักเรียนที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 จำนวน 5 แห่ง รวมนักเรียนทั้งหมด 776 คน (กองการศึกษา เทศบาลเมืองมหาสารคาม, 2562)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 ปีการศึกษา 2562 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม จากสถานศึกษาที่มีนักเรียนที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 จำนวน 5 แห่ง จำนวน 264 คน ได้มาโดยวิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณกรณีที่มีจำนวนแน่นอนเมื่อระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .05 ของยามาเน (ไพศาล วรคำ, 2559) และใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยอาศัยหลักความน่าจะเป็น ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นโดยใช้สัดส่วนแต่ละโรงเรียนโดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 แบ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 ออกเป็นโรงเรียน จากจำนวนทั้งหมด 7 แห่ง นักเรียนที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 จำนวน 5 แห่ง โดยสุ่มแบบแบ่งชั้นโดยใช้สัดส่วนแต่ละโรงเรียน (Stratified Random Sampling) เพื่อประมาณค่าสัดส่วนประชาการทั้งหมด คือ 776 ขนาดที่ต้องการ 264 คน

ขั้นตอนที่ 2 สุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยแจกแบบสอบถามเฉพาะผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์จนได้ครบตามขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

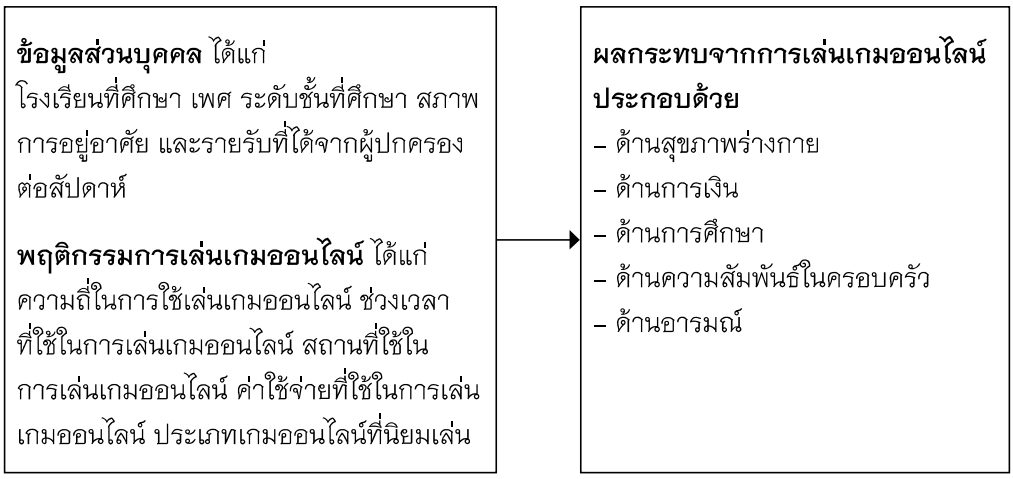
3. ตัวแปรที่ทำการศึกษา

ตัวแปรที่ทำการศึกษา ประกอบด้วย

3.1 ตัวแปรอิสระ ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ โรงเรียนที่ศึกษา เพศ ระดับชั้นที่ศึกษา สภาพการอยู่อาศัย และรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ความถี่ในการใช้เล่นเกมออนไลน์ ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ สถานที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ประเภทเกมออนไลน์ที่นิยมเล่น

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์

กรอบแนวคิด



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม จำนวน 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามปลายปิดและเลือกตอบได้เพียงข้อเดียว

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เป็นคำถามแบบปลายปิดและเลือกตอบได้เพียงข้อเดียว

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบปลายปิด มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของความคิดเห็นต่อข้อคำถาม ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการทำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ขอเก็บข้อมูลจากผู้อำนวยการโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม จำนวน 5 แห่ง

2. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากจากการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม จำนวน 264 ฉบับ

เมื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

2.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามแต่ละฉบับ

2.2 กรอกรหัสแบบสอบถาม

2.3 กำหนดตัวเลขแทนค่าข้อมูลในแบบสอบถามแต่ละข้อแล้วบันทึกข้อมูล

2.4 ประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งการประเมินระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แบ่งเป็นโดยกำหนดช่วงคะแนนเฉลี่ยเกณฑ์ในการแปลความหมายได้กำหนดขอบเขตของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับผลกระทบสถิติที่ใช้ ดังนี้

1. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มโดยเฉพาะวิธีทดสอบค่า t–test (Independent Samples) ในกรณีความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ไม่เท่ากัน

2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่า 2 กลุ่มใช้ F–test

โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance)

3. หลังจากพบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการดังนี้ ในกรณีความแปรปรวนของประชากรทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันทำการทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Least Significant Difference

ผลการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม สรุปผล ได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและค่าร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ผู้แนะนำเล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อน	137	51.90
2. เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน	125	47.35
3. เดินทางไป และกลับโดยมีผู้ปกครอง มารับ–มาส่ง	152	57.57
4. จุดประสงค์ในการเล่นเกมคือ เล่นเพื่อความสนุกสนาน	216	81.82
5. เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละ 1–2 ชั่วโมงต่อวัน	144	54.55
6. เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 3–4 วันต่อสัปดาห์	85	32.20
7. เล่นเกมออนไลน์ในวันจันทร์–ศุกร์ (หลังเวลาเลิกเรียน)	115	43.56
8. ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมคือ 16:01–20:00 น.	155	58.71
9. นิยมเล่นเกมออนไลน์ในสถานศึกษา	126	47.73
10. ค่าใช้จ่ายทั้งหมดเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์คือ 51–100 บาท ต่อสัปดาห์	131	49.62
11. นิยมเล่นเกมลักษณะแนว MMORPG	165	62.50
โดยรวม	**264**	**100**

จากตารางที่ 1 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม มีดังนี้ ผู้แนะนำนักเรียนเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ คือ เพื่อน มีจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 51.90 เล่นเกมกับเพื่อน มีจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 47.35 เดินทางไปและกลับ โดยมีผู้ปกครองมารับ–ส่ง มีจำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 57.57 จุดประสงค์ในการเล่นเกม คือ เล่นเพื่อสนุกสนาน มีจำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82 เล่นเกมเฉลี่ย 1–2 ชั่วโมงต่อวัน มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 54.55 เล่นเกมเฉลี่ย 3–4 วันต่อสัปดาห์ มีจำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20 ช่วงวันที่นิยมเล่นเกม คือ วันจันทร์–วันศุกร์ (หลังเวลาเลิกเรียน) มีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 43.56 ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกม 16:01–20:00 น. มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 58.71 สถานที่ที่ใช้เล่นเกม คือ ในสถานศึกษา มีจำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 47.73 ค่าใช้จ่ายทั้งหมดเพื่อการเล่นเกมต่อสัปดาห์ คือ 51–100 บาท ต่อสัปดาห์ มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 49.62 นิยมเล่นเกมในลักษณะ เกมแนว MMORPG ที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครใน

เรื่องราวได้ มีจำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50

2. ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำแนกค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยรวมและรายด้าน

ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	โดยรวม		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	2.42	0.70	น้อย
2. ด้านการเงิน	2.38	0.83	น้อย
3. ด้านการศึกษา	2.41	0.72	น้อย
4. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	2.10	0.71	น้อย
5. ด้านอารมณ์	2.64	0.73	มาก
โดยรวม	**2.39**	**0.58**	**น้อย**

จากตารางที่ 2 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ โดยรวม พบว่า อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X}$ = 2.39, S.D.= 0.58) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ระดับมากสุด 1 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ ($\bar{X}$ = 2.64, S.D.= 0.73) และอยู่ในระดับน้อย 4 ด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาพร่างกาย ($\bar{X}$ = 2.42, S.D.= 0.70) ด้านการศึกษา ($\bar{X}$ = 2.41, S.D.= 0.72) ด้านการเงิน ($\bar{X}$ = 2.38, S.D.= 0.83) และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ($\bar{X}$ = 2.10, S.D.= 0.71) ตามลำดับ

3. ผลการเปรียบเทียบระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม จำแนกตามโรงเรียนที่ศึกษา เพศ ระดับชั้นที่ศึกษา สภาพการอยู่อาศัย และรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบระดับผลกระทบ จำแนกจำแนกตามโรงเรียนที่ศึกษา ระดับชั้นที่ศึกษา และรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์	ผลกระทบ จำแนกตาม					
	โรงเรียนที่ศึกษา		ระดับชั้นที่ศึกษา		รายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์	
	F	Sig.	F	Sig.	F	Sig.
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	19.67	0.00*	0.93	0.40	5.08	0.01*
2. ด้านการเงิน	10.43	0.00*	2.14	0.12	8.24	0.00*
3. ด้านการศึกษา	13.93	0.00*	2.01	0.14	1.53	0.22

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์	ผลกระทบ จำแนกตาม					
	โรงเรียนที่ศึกษา		ระดับชั้นที่ศึกษา		รายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์	
	F	Sig.	F	Sig.	F	Sig.
4. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	5.78	0.00*	4.88	0.00*	3.96	0.02*
5. ด้านอารมณ์	7.89	0.00*	22.66	0.00*	9.69	0.00*
โดยรวม	**16.51**	**0.00***	**6.38**	**0.00***	**6.38**	**0.00***

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบระดับผลกระทบ จำแนกตามโรงเรียนที่ศึกษา จำนวน 5 ด้าน คือ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ พบว่า เมื่อพิจารณาโดยรวมและรายด้านมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำแนกตามระดับชั้นที่ศึกษา พบว่า โดยรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 2 ด้าน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์และจำแนกตามรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ พบว่าโดยรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 4 ด้าน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบระดับผลกระทบ จำแนกตามเพศ และสภาพการอยู่อาศัย

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์	ผลกระทบ จำแนกตาม			
	เพศ		สภาพการอยู่อาศัย	
	t	Sig.	t	Sig.
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	2.94	0.00*	0.61	0.54
2. ด้านการเงิน	0.82	0.00*	1.93	0.05*
3. ด้านการศึกษา	4.67	0.00*	0.26	0.80
4. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	1.34	0.18	0.71	0.48
5. ด้านอารมณ์	2.04	0.04*	0.38	0.70
โดยรวม	**3.89**	**0.00***	**0.55**	**0.59**

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบระดับผลกระทบ จำแนกตามเพศ พบว่า โดยรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 4 ด้าน ที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา และด้านอารมณ์ และผลการเปรียบเทียบระดับผลกระทบ จำแนกตามสภาพการอยู่อาศัย พบว่า โดยรวมไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 1 ด้าน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านการเงิน

ผลการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม สรุปและอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ประกอบด้วย ความถี่ในการใช้เล่นเกมออนไลน์ ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ สถานที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ประเภทเกมออนไลน์ที่นิยมเล่น พบว่า ผู้แนะนำและผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ คือ เพื่อน ซึ่งเดินทางไปและกลับโดยมีผู้ปกครองมารับ–มาส่ง จุดประสงค์ในการเล่นเกม คือ เล่นเพื่อความสนุกสนาน เฉลี่ย 3–4 วันต่อสัปดาห์ นิยมเล่นเกมออนไลน์ในวันจันทร์–ศุกร์ (หลังเวลาเลิกเรียน) โดยช่วงเวลา คือ 16:01–20:00 น. ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์คือ 51–100 บาทต่อสัปดาห์ โดยนักเรียนส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมลักษณะแนว MMORPG เพราะทั้งนี้ผู้เล่นสามารถเข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องราวได้ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ จิราภรณ์ ตั้งกิตติภาภรณ์ (2556) กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมจะประกอบไปด้วยการกระทำหรือการแสดงออกที่สามารถสังเกตได้โดยตรง โดยพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลจะโดยรู้สึกตัวหรือไม่รู้สึกตัวก็ตาม เป็นกระบวนการที่ไม่สามารถสังเกตได้ และไม่สามารถใช้เครื่องมือวัดได้โดยตรง ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่า อิทธิพลของเพื่อนในการแนะนำเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน เล่นเพื่อความสนุกสนาน หลังเวลาเลิกเรียน เล่นเกมลักษณะแนว MMORPG อิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุไรวรรณ วิเศษฤทธิ์ (2559) ที่ศึกษาผลของโปรแกรมการฝึกการควบคุมตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนประโคนชัยพิทยาคม จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภทสนุกสนาน และเล่นเกมได้ทุกอารมณ์ ช่วงเวลาที่เล่นส่วนใหญ่เป็นเวลาหลังเลิกเรียน โดยเล่นเกมเฉลี่ย 1–2 ชั่วโมง ผู้เล่นจะสามารถสร้างตัวละครเพื่อสวมบทบาทได้

2. ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม ประกอบด้วย ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ โดยรวม พบว่า อยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากสุด 1 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ ซึ่งด้านอารมณ์มีผลกระทบมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ ณ ชนก เงาสำอางค์ (2549) ที่ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนที่มีผลต่อการเล่นเกม คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรี โตพันธ์ (2551) ที่ศึกษาปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่น การเล่นเกมออนไลน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ ช่วยให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สอดคล้องกับงานวิจัยของสมภพ วชิรวงศ์ (2552) ที่ศึกษาการวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ สาเหตุที่เล่นเกมเนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อาภากร คันธรส (2556) ได้ศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์เล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน สอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มักจะเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน เพื่อความบันเทิง และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3. ผลการเปรียบเทียบระดับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนต้น โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม จำแนกตามโรงเรียนที่ศึกษา เพศ ระดับชั้นที่ศึกษา สภาพการอยู่อาศัย และรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ พบว่า

3.1 ผลการเปรียบเทียบจำแนกตามโรงเรียนที่ศึกษา พบว่า เมื่อพิจารณาโดยรวมและรายด้านมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า พฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับการบริหารจัดการของโรงเรียนที่เกี่ยวกับการวางระเบียบวินัย และนโยบายของโรงเรียน ในการควบคุมดูแลนักเรียนไม่มีแนวทางที่แตกต่างกัน จึงทำให้นักเรียนได้รับการควบคุมที่ต่างกัน ทั้งในเรื่องของเวลาว่างการเล่นเกมออนไลน์ การปฏิบัติตนกับผู้อื่น ๆ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ ละอองดาว ตันบุตร (2553) ที่กล่าวว่า สถาบันการศึกษา และครอบครัว มีส่วนสำคัญต่อวินัย กฎระเบียบ กติกา การจำกัดเวลาในการเล่นเกมของเด็ก ส่งผลให้พฤติกรรมของนักเรียน และทัศนคติของนักเรียนแตกต่างกัน

3.2 ผลการเปรียบเทียบจำแนกตามเพศ พบว่าโดยรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 4 ด้าน ที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา และด้านอารมณ์ ผลการวิจัยออกมาเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า เครือข่ายของเกมออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต ที่มีความหลากหลายประกอบกับสีสันหรือการตกแต่งภาพให้ดูน่าสนใจ อีกทั้งลักษณะ และรูปแบบของเกมที่ทำให้แต่ละเพศมีความชอบที่แตกต่างกัน ดังนั้น เพศที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ Funk and Buchman (1996) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับแนวคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self–Concept) ในกลุ่มวัยรุ่นโดยใช้มาตรวัดตามทฤษฎีของฮาร์ทเตอร์ (Harter) ซึ่งมาจากข้อสันนิษฐานเบื้องต้นว่า การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงจะกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรม โดยมุ่งศึกษา Self–Concept ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการก่อตัวของทัศนคติหลัก และความสามารถในการจัดการสำหรับวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเล่นอยู่โดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยผู้ชายจะใช้เวลามากกว่าผู้หญิง และเพศที่แตกต่างกันจะมีความชอบที่แตกต่างกัน โดยพบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญระหว่างนิสัยการเล่นเกม และ Self–Concept ในผู้หญิงเท่านั้น โดยเฉพาะผู้หญิงที่เล่นเกมรุนแรงหรือเกมของผู้ชายไม่ว่าจะเป็น เกมวางแผนกลยุทธ์ เกมแอ๊กชัน มีแนวโน้มที่จะมีแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพของตนเองลดลง แต่ไม่พบความสัมพันธ์ดังกล่าวในเพศชาย

3.3 ผลการเปรียบเทียบจำแนกตามระดับชั้นที่ศึกษา พบว่า โดยรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 2 ด้าน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ ผลการวิจัยออกมาเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละช่วงชั้นที่ศึกษา นักเรียนพูดคุยกับคนในครอบครัวน้อยลง บางครอบครัวเกิดการทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว ที่เกิดจากการทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวน้อยลง ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ความคิดที่เปลี่ยนแปลงไปในทางลบ จึงทำให้ระดับชั้นที่ศึกษาส่งผลต่อพฤติกรรมภายในของนักเรียน ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของจิราภรณ์ ตั้งกิตติภาภรณ์ (2556) ระบุว่า พฤติกรรมประกอบไปด้วยการกระทำหรือการแสดงออก มีผลต่อพฤติกรรมภายนอก เช่น แรงจูงใจ ความคาดหวัง ความวิตกกังวล ของตัวบุคคลนั้น

3.4 ผลการเปรียบเทียบจำแนกตามสภาพการอยู่อาศัย พบว่า โดยรวมไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 1 ด้าน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านการเงิน การที่อาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่ทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่อาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่ ก็จะมีวิธีการเล่นเกมออนไลน์

ที่แตกต่างกัน และนักเรียนที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ก็จะมีวิธีการเล่น และรูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ฉะนั้นสภาพการอยู่อาศัยที่แตกต่างกัน ทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2550) กล่าวว่า พฤติกรรม คือ การกระทำใด ๆ ของคนเราส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกของบุคคล โดยมีพื้นฐานมาจากความรู้ และทัศนคติ การที่บุคคลมีพฤติกรรมแตกต่างกันเพราะมีความรู้และทัศนคติที่แตกต่างกัน เกิดขึ้นจากความแตกต่างของการเปิดรับสื่อ และความแตกต่างการแปลความสารที่ตนเองได้รับจึงก่อให้เกิดประสบการณ์สั่งสมที่แตกต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล

3.5 ผลการเปรียบเทียบจำแนกตามรายรับที่ได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ พบว่าโดยรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีจำนวน 4 ด้าน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านอารมณ์ ผลการวิจัยออกมาเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า รายรับของแต่ละบุคคลนั้นได้มาในจำนวนที่ไม่เท่ากัน บางคนอาจได้มาก แต่บางคนอาจได้น้อยแตกต่างกันไป นักเรียนที่มีรายได้มากมีโอกาสสูงที่จะนำเงินนั้น ไปใช้จ่ายการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นรายรับที่แตกต่างกันทำให้พฤติกรรมการเล่นออนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ พัณชิตา บวรพิพัฒนชัย (2553) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบที่มีต่อวัยรุ่น ในเขตอำเภอดำเนินสะดวกจังหวัดราชบุรีผลการศึกษาพบว่า รายได้/เบี้ยเลี้ยงที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกม และระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. สถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ควรมีการจัดอบรมให้นักเรียนทราบถึงผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อนักเรียนทางด้านอารมณ์ และด้านอื่น ๆ รวมถึงการให้แนวทางการใช้ชีวิตประจำวัน

2. สถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ควรมีส่วนร่วมในการกำกับ และติดตามการดำเนินงานแผนงานส่งเสริมคุณภาพชีวิตนักเรียน เช่น มีการควบคุมดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน เพื่อลดปัญหาการติดเกมออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบทางด้านอารมณ์ของนักเรียนเพื่อนำข้อมูลผลการวิจัยไปปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนให้ลดน้อยลง

2. ควรทำการวิจัยโดยการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตและการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลหลายด้านมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กองการศึกษา เทศบาลเมืองมหาสารคาม. (2562). *รายงานผลการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการประเมินตนเอง ปีการศึกษา ประจำปี 2560-2562*. http://www.mkm.go.th/web/.

กฤตนัย แซ่อึ้ง, นรินทร์ รมณ์ชิต, พงศ์ศักดิ์ แก้วประทีป, วิทวัส กองจันทร์, วีรวุฒิ นาคนวล, และ สหรัฐ บัตรพิมาย. (2559). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

จิราภรณ์ ตั้งกิตติภาภรณ์. (2556). *จิตวิทยาทั่วไป*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ณ ชนก เงาสำอาง. (2549). *ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ดาริกา ไตรวัฒนวงษ์. (2555). *ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

นพพันธ์ เลิศศุภวารี. (2551). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

พัชรี โตพันธ์. (2551). *ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมออนไลน์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พัณชิตา บวรพิพัฒนชัย. (2553). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบที่มีต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ไพศาล วรคำ. (2559). *การวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 8). ตักสิลาการพิมพ์.

ละอองดาว ตันบุตร. (2553). *เงื่อนไขการติดเกมและผลกระทบจากการติดเกมของเด็กภายในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยทักษิณ.

สมภพ วชิรวงศ์. (2552). *การวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหิดล.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2557). *สรุปผลที่สำคัญสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน 2557*. http://www.nso.go.th/web/.

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2550). *สถานภาพองค์ความรู้ของการจัดการการสื่อสารในประเทศไทย*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อาภากร คันธรส. (2556). *พฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมออนไลน์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อุไรวรรณ วิเศษฤทธิ์. (2559). *ผลของโปรแกรมการฝึกการควบคุมตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนประโคนชัยพิทยาคมจังหวัดบุรีรัมย์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

Funk, J. B. and Buchman, D. W. (1996). Playing Violent Video and Computer Games and Adolescent Self–Concept, *W Journal of Communication, 46*(2), 19–32.