

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดปทุมธานี
The Impact of Undergraduate Students
Online Gaming Behavior in Pathum Thani

¹จักรา จั่นคล้าย และ ²สมยศ อวเกียรติ

¹ Chakkra Junklai and ² Somyos Awakiat

^{1,2} คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยนครกรุงเทพ

^{1,2} Faculty of Business Administration North Bangkok University

¹Corresponding Author E-mail: chakkra.jun@northbkk.ac.th

Received August 31, 2023; Revised September 23, 2023; Accepted November 30, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดปทุมธานี 2) ศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา 3) เปรียบเทียบความแตกต่างด้านประชากรศาสตร์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา และ 4) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยที่อยู่ในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 400 คน จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่มที่เป็นอิสระกัน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกม 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. เลือกเล่นเกมประเภทแอคชั่นกับเพื่อน เพื่อความสนุกสนานและความบันเทิง โดยผลกระทบด้านสุขภาพมีผลมากที่สุด และด้านการเงินมีผลน้อยที่สุด ซึ่งผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างกันตามลักษณะด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุ ชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พัก รายได้ต่อเดือน และ เกรดเฉลี่ยสะสม อีกทั้งผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ยังมีความแตกต่างกันตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่น เกม จำนวนครั้งในการเล่นเกมนายใน 1 สัปดาห์ ช่วงเวลาที่เล่นเกม สถานที่ในการเล่น เกม ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม บุคคลที่ร่วมเล่นเกม ประเภทของเกม ที่เล่น และวัตถุประสงค์ในการเล่น

คำสำคัญ: เกมออนไลน์; ผลกระทบจากการเล่นเกม; พฤติกรรมของผู้เล่นเกม

Abstract

The purposes of this research were as follow: (1) to study the online gaming behaviors of undergraduate students in Pathum Thani. (2) to study the online gaming impacts of them (3) to compare the differences between the demographic characteristics and online gaming impacts and (4) to compare the differences between

the online gaming behaviors and online gaming impacts. The samples consisted of 400 students in Pathum Thani. The analysis included descriptive statistics as followed frequency, percentage, mean and standard deviation. The inferential statistics as followed Independent samples t-test and One-Way ANOVA. The research results were found that The most students spent their time playing games for 2–3 hours. They played between 8:01 PM and 12:00 AM. They chosen to play action games with their friends for fun and entertainment. The health effects were the most influential and the least was finance. The analysis of differences of online gaming impacts separated according to the demographic characteristics found that there were the age, the year of study, the rest, the income and the grade point average. The analysis of differences of online gaming impacts separated according to the online gaming behaviors found that there were the playing year, the number of time per week, the playing time, the place, the expense, the players, the kind of games and the objectives.

Keywords: Online Game; Gaming Impact; Gamer Behavior

บทนำ

ในปัจจุบันหากจะกล่าวถึงการใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันนั้น แทบจะกล่าวได้ว่ามนุษย์ทุกคนและทุกวัยต่างจะต้องมีความเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับการใช้เทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลา เทคโนโลยีประเภทหนึ่งซึ่งช่วยสร้างความเพลิดเพลินหรือความบันเทิงให้แก่มนุษย์ หรืออาจเปรียบได้กับเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์สามารถพักผ่อนหย่อนใจ หรือลดความเหนื่อยล้าจากการทำงานได้ดียิ่งขึ้น ได้แก่ การชมโทรทัศน์ ฟังเพลงจากเครื่องเล่น ฟังวิทยุ เล่นเกม และเล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น จึงกล่าวได้ว่าการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันเพื่อความเพลิดเพลินนั้น ก็เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์อีกประการหนึ่งด้วย ซึ่งรูปแบบการสร้างความบันเทิงและความสนุกสนานในปัจจุบัน ทำให้ผู้ที่ไม่รู้จักกันสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันได้ง่ายขึ้น ด้วยลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนสองคนขึ้นไปสามารถติดต่อสื่อสารกันได้เป็นอย่างดี (เกศราภรณ์ เฟื่องงาม, 2560) การติดต่อสื่อสารกันทางอินเทอร์เน็ต ถือเป็นสารสนเทศที่เปิดโอกาสให้ผู้คนติดต่อสื่อสารกันอย่างไร้พรมแดน ซึ่งนอกจากจะมีประโยชน์ในด้านธุรกิจ และการศึกษาแล้ว อินเทอร์เน็ตยังถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความบันเทิง ซึ่งความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมในปัจจุบันเป็นอย่างมาก คือ เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่นิยมเล่นกันมากในหมู่วัยรุ่น โดยในอดีตนั้นมักอยู่ในรูปแบบตู้เกม แต่ในปัจจุบันเกมสคอมพิวเตอร์ และเกมที่เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือได้รับความนิยม รวมถึงมีร้านบริการมากขึ้น (อำไพ อุทัย, 2560) ซึ่งถึงแม้ว่าจะเป็นเพียงแคเกม แต่ในปัจจุบันได้พัฒนาไปจนถึงการประกอบอาชีพผู้เล่นเกม หรือนักกีฬา e-sport ที่เล่นเกมแบบมืออาชีพมีรายได้ประจำแบบนักกีฬาฟุตบอลของสโมสรหรือนักกีฬาทีมชาติ นอกจากนี้ ยังเป็นแรงบันดาลใจให้เรียนต่อเป็นนักออกแบบเกม นักออกแบบกราฟิกหรือเป็นดีเจเตอร์ด้านเกมที่สอนคนอื่น ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งถือว่าเป็นรายได้ที่มีโอกาสได้รับมากกว่าการทำงานประจำ เกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักใช้ภาษาอังกฤษ ภาษาจีนหรือภาษาญี่ปุ่นเป็นบทบรรยาย

หรือสนทนาระหว่างผู้เล่น ผู้ที่ชอบเล่นเกมจึงได้เรียนรู้การใช้ภาษาต่างๆ ไปในตัว ส่งผลให้กลายเป็นผู้มี
ความสามารถในการฟังพูดอ่านเขียนได้หลายภาษาไปโดยปริยาย นอกจากนี้มีนักเล่นเกมหลายคนรู้จัก
เพื่อนในต่างประเทศหรือทำช่องยูทูบเบอร์กับชาวต่างชาติอื่นเนื่องมาจากความชอบในเรื่องเกมส์เหมือนกัน
ทำให้เกิดมิตรภาพข้ามพรมแดนและยังเป็นแหล่งช่องทางสร้างรายได้เสริมร่วมกัน เช่น การเปิดร้านขาย
อุปกรณ์เกมนำเข้าที่เป็นเครือข่ายร่วมกันทำให้ได้อาชีพเสริมและรู้จักเพื่อนในวงการเกมที่กว้างขึ้น

ถึงแม้ว่าเกมออนไลน์จะเป็นสิ่งบันเทิงเพื่อสร้างความสนุกสนาน ก็อาจส่งผลกระทบต่อการใช้
ชีวิตประจำวันของมนุษย์ได้ โดยเฉพาะในวัยเด็กและวัยรุ่นที่ในปัจจุบันนี้ต่างพากันติดเกมจนส่งผลกระทบต่อ
การเรียน รวมทั้งเกิดปัญหาสังคมเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเด็กได้เลียนแบบพฤติกรรมในเกมส์ที่ตนเล่น
เช่น การลักทรัพย์ และการทำอนาจาร เป็นต้น พฤติกรรมการติดเกมของวัยรุ่นเป็นปัญหาที่สำคัญ
ของสังคมไทย โดยพฤติกรรมการติดเกมนั้น มีความคล้ายคลึงกับผู้ติดสารเสพติด และผู้ติดการพนัน
คือ เมื่อได้รับชัยชนะจากการเล่นเกมจะมีความพึงพอใจ จนรู้สึกว่าจะต้องเอาชนะเพิ่มขึ้นอีก รวมถึงการใช้ระยะ
เวลานานไปกับการเล่นเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่มักมีเรื่องการพนันเข้ามาแอบแฝงกับเกม
หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นเกมการพนันออนไลน์ (เจตพล จิตต์วิบูลย์, 2563) นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นไทย
มีแนวโน้มใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนานขึ้น รวมถึงการเพิ่มขึ้นของจำนวนของเกมออนไลน์ที่มีให้เลือกเล่น
ได้เป็นจำนวนมาก ปัญหาการติดเกมจึงเป็นปัญหาที่ผู้ปกครองต้องช่วยสอดส่องดูแลบุตรหลาน
ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาพฤติกรรมการเล่นแบบและก่อให้เกิดการกระทำผิดกฎหมาย(จารีศรี กุลศิริปัญญา, 2558)
อีกทั้งปัญหาการติดเกมของวัยรุ่น นำไปสู่การลักขโมยเพื่อนำเงินมาเล่นเกม รวมถึงสภาพของร้านเกม
ที่อาจกลายเป็นแหล่งมั่วสุมจนกลายเป็นสาเหตุที่สำคัญของการหนีเรียน (พิมลพรรณ บุญยะเสนา
และสุชุม พันธุ์ณรงค์, 2554)

นักศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-22 ปี ถือว่าเป็นช่วงอายุที่อยู่ในวัยเรียน
นักศึกษาบางคนได้รับการสนับสนุนด้านการเงินจากผู้ปกครอง รวมถึงการมีอุปกรณ์ต่างๆ เช่น
โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ กลุ่มนักศึกษา
ระดับปริญญาตรีจึงกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงที่อาจได้รับอิทธิพลที่ส่งผลในทางลบต่อพฤติกรรม ผู้วิจัยเล็งเห็นถึง
ความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดปทุมธานี เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกม
รวมถึงพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดปัญหาแก่นักศึกษา ครอบครัว และสังคมได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

3. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

4. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

กรอบแนวคิดการวิจัย

เกมออนไลน์ คือ เกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคน อาจใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต โดยเชื่อมต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยที่จะมีตัวละครเล่นแทนตัวผู้เล่น มีการพูดคุยกันในเกม สร้างสังคมช่วยกันต่อสู้ เก็บประสบการณ์ สร้างสังคมออนไลน์ ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมาเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ในเกม เสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยเอกพันธ์ นามสมบุรณ์ และ พัทธกษ ติกสุอินทร์ (2562) ได้อธิบายว่า การสร้างวิดีโอเกม รวมไปถึงเกมออนไลน์ในปัจจุบันนั้น เน้นการพัฒนาเกมในรูปแบบของสามมิติ โดยเน้นการออกแบบฉาก ท่าทางของตัวละคร ให้มีลักษณะที่โดดเด่น ดึงดูดผู้เล่น ให้ความผ่อนคลาย ไม่ดูจริงจังมากเกินไป ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเกมดังกล่าว ถือเป็นจุดขายสำคัญที่ทำให้เกมปัจจุบันยังคงได้รับความนิยม กิติคุณ รสแก่น (2562) ได้อธิบายว่า เกมออนไลน์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นได้ผ่านระบบเครือข่าย โดยผู้สร้างเกมจะพยายามจำลองเกมให้เหมือนกับโลกจริง เพื่อให้ผู้เล่นได้สามารถแก้ไขปัญหา ซึ่งแต่ละเกมจะมีกฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันออกไป สามารถแบ่งประเภทของเกม ได้แก่ เกมแอคชั่น เกมเล่นตามบทบาท เกมผจญภัย เกมวางแผน เกมกีฬา เกมต่อสู้ และเกมดนตรี เป็นต้น

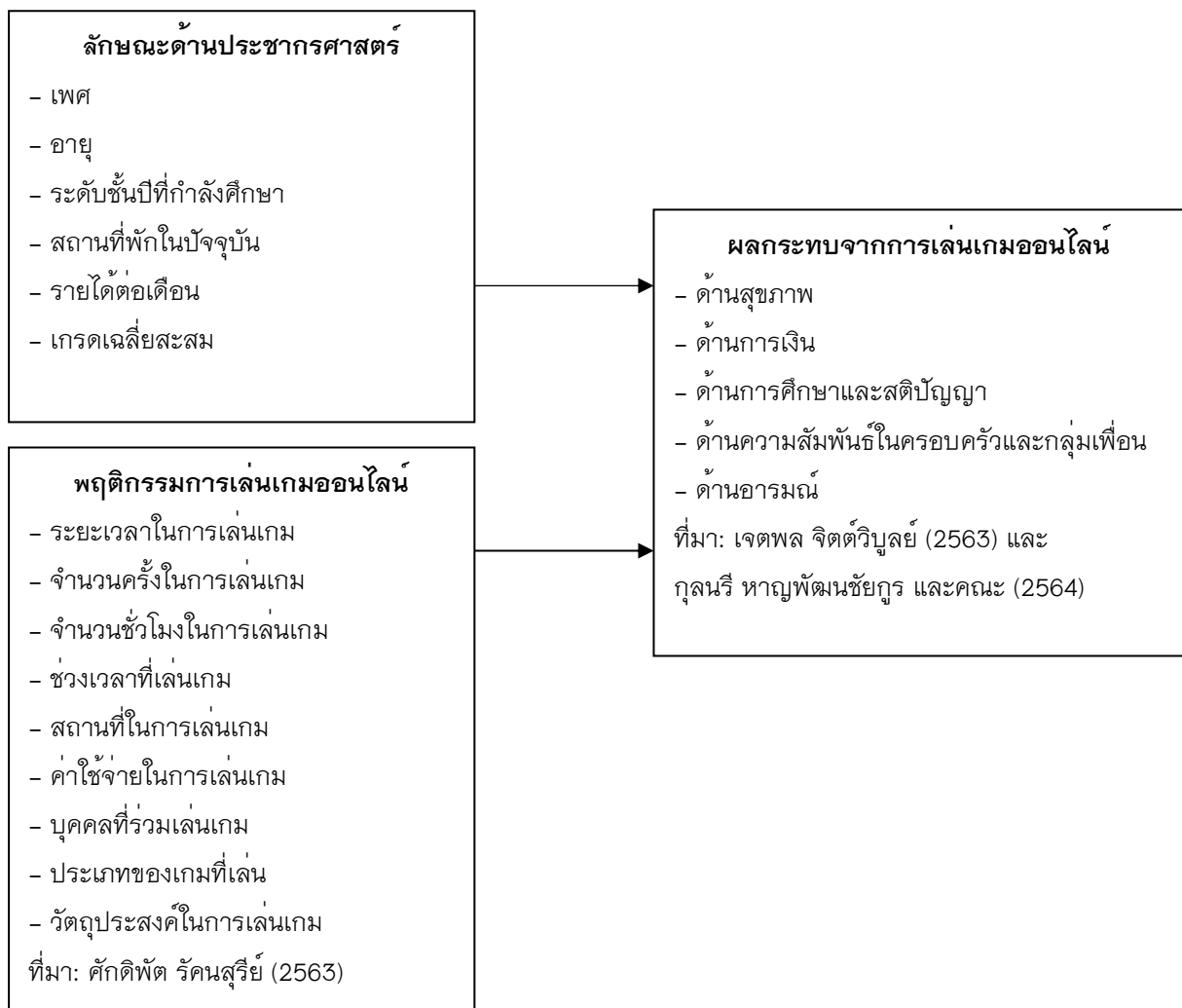
ในด้านของผลกระทบจากการเล่นเกม กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2562) ได้ให้ความเห็นว่า โรคติดเกม มีลักษณะของอาการที่เสพติดการเล่นเกมจนควบคุมไม่ได้ คนเหล่านี้มักจะเป็นผู้ป่วยที่มีความผิดปกติ พวกเขาเลือกที่จะเล่นเกมเป็นอย่างแรกเมื่อตื่นนอนแล้วเล่นลากยาวไปจนกระทั่งเข้านอนแบบไม่สนใจที่จะทำกิจวัตรประจำวัน หรือกิจกรรมอย่างอื่น จนเป็นเหตุให้เกิดผลเสียและส่งผลกระทบต่อความรับผิดชอบในหน้าที่ต่างๆ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งเมื่อประมาณกลางปี ค.ศ. 2018 ที่ผ่านมา องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้มีมติบรรจุให้อาการผิดปกติในการเล่นเกมนี้อยู่ในคู่มือการวินิจฉัยโรคฉบับที่ 11 อย่างเป็นทางการ (International Classification of Diseases 11th revision หรือ ICD-11) ในหมวดหมู่ความผิดปกติทางจิต กลุ่มการติดสารเสพติดและการเสพติดพฤติกรรม โดยการติดเกมนี้จะมีอาการคล้ายกับการติดสุรา สารเสพติด หรือการพนัน ทั้งนี้มีรายละเอียดข้อมูลการวินิจฉัยว่า การเล่นเกมจนเข้าขั้นเจ็บป่วยนั้น จะต้องมีการเล่นเกมผิดปกติ จนส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตประจำวัน นั่นคือ มีพฤติกรรมการเล่นมากเกินไปจนขาดการติดต่อกับครอบครัว เพื่อน สังคม โดยเล่นต่อเนื่องเป็นเวลายาวนาน 12 เดือน สอดคล้องกับข้อมูลจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (2565) ได้เปิดเผยข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับเด็กติดเกมและมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในช่วงสถานการณ์โควิด

ว่าในการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อและเกมในเด็กและเยาวชน ในช่วงสถานการณ์การโควิด19 ซึ่งมีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปแบบ (New normal) เด็กถูกจำกัดอยู่กับบ้าน ไม่สามารถมีกิจกรรมนอกบ้าน และที่สำคัญการเรียนออนไลน์ อาจส่งผลให้เด็กคลุกคลีกับเกมออนไลน์มากขึ้น รวมถึงการศึกษา พฤติกรรมและการทำหน้าที่ครอบครัวในช่วงสถานการณ์การระบาดโควิด ผลวิจัยพบว่าเด็กจะมีพฤติกรรม การอยู่หน้าจอที่มากขึ้น มีความสัมพันธ์กับการเสพติดเกม และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในเด็กกลุ่ม ที่ครอบครัวมีการทำหน้าที่ไม่เหมาะสม ซึ่งสถาบันครอบครัวจะต้องเข้ามามีบทบาทในการเฝ้าระวังดูแล บุตรหลานของตัวเองก่อนที่จะกลายเป็นปัญหาทางสังคม

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย และการทบทวนวรรณกรรมสามารถนำเสนอกรอบแนวคิด การวิจัยได้ ดังภาพที่ 1

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยที่อยู่ในจังหวัดปทุมธานี อย่างไรก็ตามเนื่องจากประชากรมีขนาดใหญ่ ทำให้ไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่ชัด การกำหนดกลุ่มตัวอย่างจึงใช้การคำนวณสูตรไม่ทราบขนาดประชากรของคอคแรน (Cochran, 1977) โดยที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับให้เกิดขึ้นได้ร้อยละ 5 และสัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 จากการคำนวณทำให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 384 คน อย่างไรก็ตามเพื่อความแม่นยำในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงได้ทำการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจำนวน 400 คน ขอบเขตด้านระยะเวลา การวิจัยในครั้งนี้ ใช้ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสิ้น 90 วัน นับตั้งแต่ 1 มกราคม ถึง 31 มีนาคม 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามโดยตัวแปรอิสระ ได้แก่ ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้ใช้ข้อคำถามที่มีมาตรวัดแบบนามบัญญัติ และเรียงอันดับ ในส่วนของตัวแปรตามได้ใช้ข้อคำถามที่มีมาตรวัดแบบอัตราภาคชั้น ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตรประมาณค่า ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดปทุมธานีที่เล่นเกมออนไลน์ โดยให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามผ่านทาง Google Forms และเก็บข้อมูลเอง ณ มหาวิทยาลัยต่างๆ ผ่านการสแกน QR code

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. วิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)
2. วิเคราะห์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S.D.)
3. วิเคราะห์เพื่อทดสอบความแตกต่างของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แยกตามลักษณะด้านประชากรศาสตร์ และแยกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน ซึ่งใช้วิธีการวิเคราะห์ Independent samples t-test และวิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว One-Way ANOVA โดยใช้ค่าสถิติ F และ t

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) มีรายละเอียด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

(n=400)

คุณลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ	คุณลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลาในการเล่น			จำนวนชั่วโมงในการเล่น		
น้อยกว่า 1 ปี	66	16.50	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	111	27.70
1 – 2 ปี	61	15.30	2 – 3 ชั่วโมง	165	41.30
3 – 4 ปี	88	22.00	4 – 5 ชั่วโมง	80	20.00
5 – 6 ปี	43	10.80	6 – 7 ชั่วโมง	25	6.30
7 ปี ขึ้นไป	142	35.40	8 ชั่วโมงขึ้นไป	19	4.70
จำนวนครั้งในการเล่น			ช่วงเวลาที่เล่น		
1 – 3 ครั้ง	103	25.80	00.01 – 04.00 น.	27	6.80
4 – 6 ครั้ง	79	19.80	04.01 – 08.00 น.	14	3.50
7 – 9 ครั้ง	81	20.30	08.01 – 12.00 น.	24	6.00
10 – 12 ครั้ง	62	15.40	12.01 – 16.00 น.	45	11.30
13 – 15 ครั้ง	22	5.40	16.01 – 20.00 น.	52	13.00
16 ครั้งขึ้นไป	53	13.30	20.01 – 24.00 น.	238	59.40
สถานที่ในการเล่น			ค่าใช้จ่ายในการเล่น		
บ้าน, หอพัก	345	86.30	น้อยกว่า 50 บาท	221	55.30
ในสถานศึกษา	32	8.00	51 – 100 บาท	52	13.00
ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม	23	5.70	101 – 200 บาท	50	12.50
บุคคลที่ร่วมเล่น			201 – 300 บาท	32	8.00
คนเดียว	142	35.50	301 – 400 บาท	6	1.50
เพื่อน	237	59.30	401 – 500 บาท	7	1.70
พี่น้อง	17	4.20	501 บาทขึ้นไป	32	8.00
ผู้ปกครอง	4	1.00	วัตถุประสงค์ในการเล่น		
ประเภทของเกม			เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ	52	13.00
เกมแอคชั่น / เกมต่อสู้	205	51.20	เพื่อหาเพื่อน	46	11.50
เกมผจญภัย / เกมวางแผน	137	34.30	เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	21	5.30
เกมเดิน	26	6.50	เพื่อความบันเทิง สนุกสนาน	270	67.50
เกมแข่งรถ / เกมกีฬา	32	8.00	เพื่อหารายได้	11	2.70

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเกมมาเป็นระยะเวลานาน 6 ปี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 35.40 โดยจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ภายใน 1 สัปดาห์ ผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ 1-3 ครั้ง

มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 25.80 ในขณะที่ผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ 13-15 ครั้งมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.40 ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ใช้เวลาเล่นเกมใน 1 ครั้ง โดยใช้เวลาเล่นเกม 2 – 3 ชั่วโมง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.30 และผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ใช้เวลาในการเล่น 8 ชั่วโมงขึ้นไป มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.70 ในด้านของช่วงเวลาในการเล่นออนไลน์ ผู้เล่นที่เล่นในเวลา 20.01 – 24.00 น. มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.40 และผู้เล่นที่เล่นในเวลา 04.01 – 08.00 น. มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.50 ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้าน หอพัก มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 86.30 ในขณะที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์ มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.70 โดยค่าใช้จ่ายในการเล่นออนไลน์ ผู้เล่นที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อสัปดาห์น้อยกว่า 50 บาท มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.30 และผู้เล่นที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อสัปดาห์ 301 – 400 บาท มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 1.50 ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเกมกับเพื่อนมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.30 ในขณะที่เล่นเกมกับผู้ปกครอง มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 1.00 ในด้านของประเภทของเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เลือกเล่นเกมประเภทเกมแอคชั่น / เกมต่อสู้ มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.20 และผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เลือกเล่นเกมเด่น มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.50 ในด้านของวัตถุประสงค์ในการเล่น ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมออนไลน์เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 67.50 ในขณะที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมออนไลน์เพื่อหารายได้ มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.70

วัตถุประสงค์ที่ 2 การวิเคราะห์ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์รายละเอียด ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวม

(n=400)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
1. ด้านสุขภาพ	3.39	1.016	ปานกลาง
2. ด้านการเงิน	2.42	1.252	น้อย
3. ด้านการศึกษาและสติปัญญา	2.99	1.004	ปานกลาง
4. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	2.64	1.169	ปานกลาง
5. ด้านอารมณ์	2.96	1.028	ปานกลาง
รวม	2.88	.925	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 พบว่า ความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.88 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในทุกด้าน อยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นด้านการเงินอยู่ในระดับน้อย ซึ่งในด้านสุขภาพมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3.39 รองลงมา ได้แก่ ด้านการศึกษาและสติปัญญา มีค่าเฉลี่ย 2.99 ด้านอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 2.96 และ

ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนมีค่าเฉลี่ย 2.64 ตามลำดับ ในด้านการเงินมีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย และมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.42

วัตถุประสงค์ที่ 3 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบความแตกต่างของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แยกตามลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ มีรายละเอียด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แยกตามลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของผู้เล่นเกมออนไลน์

ลักษณะด้านประชากรศาสตร์	ด้านสุขภาพ	ด้านการเงิน	ด้านการศึกษา	ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว	ด้านอารมณ์	ผลกระทบในภาพรวม
1. เพศ	t=1.829 p= .177	t=2.681 p= .102	t= .271 p= .603	t= .358 p= .550	t= .015 p= .904	t= .799 p= .372
2. อายุ	F=7.694** p= .000	F=6.263** p= .000	F=4.979** p= .001	F=7.762** p= .000	F=5.549** p= .000	F=8.193** p= .000
3. ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา	F=4.485** p= .001	F=8.982** p= .000	F=5.366** p= .001	F=8.751** p= .000	F=7.920** p= .000	F=9.258** p= .000
4. สถานที่พักในปัจจุบัน	F=3.837** p= .005	F=3.566** p= .007	F=1.896 p= .110	F=4.871** p= .001	F=3.108* p= .015	F=2.845* p= .024
5. รายได้ต่อเดือน	F=4.367** p= .001	F=3.907** p= .002	F=2.721* p= .020	F=2.687* p= .015	F=2.431* p= .035	F=3.493** p= .004
6. เกรดเฉลี่ยสะสม	F=3.778** p= .005	F=17.574** p= .000	F=13.313** p= .000	F=16.875** p= .000	F=12.795** p= .000	F=17.823** p= .000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้งในภาพรวม ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีความแตกต่างกันตามอายุ ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา รายได้ต่อเดือน และเกรดเฉลี่ยสะสมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มีเพียงในด้านของสถานที่พักในปัจจุบันเท่านั้นที่ไม่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านการศึกษาและสติปัญญา อย่างไรก็ตาม ไม่พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างกันตามเพศของผู้เล่น

วัตถุประสงค์ที่ 4 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบความแตกต่างของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แยกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ มีรายละเอียด ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์
แยกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรม การเล่นเกม ออนไลน์	ด้านสุขภาพ	ด้านการเงิน	ด้าน การศึกษา	ด้าน ความสัมพันธ์ ในครอบครัว	ด้าน อารมณ์	ผลกระทบ ในภาพรวม
1. ระยะเวลาใน การเล่นเกม	F=3.331* p= .011	F=4.928** p= .001	F=4.778** p= .001	F=6.598** p= .000	F=4.328** p= .002	F=6.335** p= .000
2. จำนวนครั้ง ในการเล่น	F=1.098 = .361	F=4.423** p= .001	F=1.689 p= .136	F=3.884** p= .002	F=4.362** p= .001	F=3.331** p= .006
3. จำนวน ชั่วโมงในการ เล่นเกม	F=4.103** p= .003	F=12.702** p= .000	F=5.163** p= .000	F=7.767** p= .000	F=8.739** p= .000	F=10.473** p= .000
4. ช่วงเวลาที่ เล่นเกม	F=5.066** p= .000	F=12.757** p= .000	F=11.274** p= .000	F=13.119** p= .000	F=13.164** p= .000	F=15.802** p= .000
5. สถานที่ใน การเล่นเกม	F=3.839* p= .022	F=23.968** p= .000	F=17.397** p= .000	F=20.477** p= .000	F=13.402** p= .000	F=21.607** p= .000
6. ค่าใช้จ่ายใน การเล่นเกม	F=3.993** p= .001	F=25.378** p= .000	F=10.488** p= .000	F=14.092** p= .000	F=11.786** p= .000	F=17.633** p= .000
7. บุคคลที่ร่วม เล่นเกม	F=1.651 p= .177	F=7.830** p= .000	F=2.848* p= .037	F=4.063** p= .007	F=4.646** p= .003	F=5.535** p= .001
8. ประเภทของ เกมที่เล่น	F= .476 p= .699	F=2.952* p= .033	F=4.004** p= .008	F=3.170* p= .024	F=2.255 p= .081	F=2.966* p= .032
9. วัตถุประสงค์ ในการเล่น	F=3.786** p= .005	F=16.620** p= .000	F=11.505** p= .000	F=18.218** p= .000	F=14.137** p= .000	F=17.189** p= .000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้งในภาพรวม ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีความแตกต่างกันตามระยะเวลาในการเล่น เกม จำนวนชั่วโมงในการเล่น ช่วงเวลาที่เล่นเกม สถานที่ในการเล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่น และวัตถุประสงค์ในการเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในด้านของจำนวนครั้งในการเล่น บุคคลที่ร่วมเล่นเกม และประเภทของเกมที่มีบางด้านที่ไม่พบ

ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากผลกระทบในภาพรวมทั้งหมด พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้งในภาพรวมมีความแตกต่างกันตามพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ทุกปัจจัย

อภิปรายผลการวิจัย

นักศึกษาได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในทุกประเด็น ในด้านของสุขภาพ การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อสายตาหรือดวงตามากที่สุด เนื่องจากจะต้องใช้สายตาเพ่ง หรือจ้องจอคอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ตโฟนในขณะที่เล่น อีกทั้งการใช้คีย์บอร์ดในการเล่นอาจส่งผลกระทบถึง กล้ามเนื้อบริเวณมือและข้อมือด้วยเช่นกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของกุลนรี หาญพัฒนชัยกุล และคณะ (2564) ซึ่งพบว่าการเล่นเกมก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ ได้แก่ การพักผ่อนไม่เพียงพอ ปวดตา รับประทานอาหาร ไม่เป็นเวลา ไม่ค่อยขยับ และยังคงสอดคล้องกับงานวิจัยของ Meziaraya et al. (2018) พบว่า การเล่นเกมส์ อย่างต่อเนื่องก่อให้เกิดพัฒนาการที่ผิดปกติของร่างกายรวมถึงการนอนหลับ ในด้านการเงิน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้นักศึกษาต้องใช้จ่ายเงินไปกับการเล่นเกม ทำให้มี ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ซึ่งเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบัน ผู้เล่นจะต้องทำการเติมชั่วโมงเล่นเกม รวมถึงไอเท็ม บางรายการที่จะช่วยสมรรถนะของตัวละครภายในให้มีความเก่งขึ้นนั้นก็มีราคาแพง สามารถเติมเงิน เพื่อซื้อภายในเกม หรือแม้กระทั่งนำออกมาซื้อขายแลกเปลี่ยนกันในชีวิตจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐสรณ์ ตรังคราร (2564) ซึ่งพบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์นั้น เล่นเกมโดยมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมเกิดขึ้น อีกทั้ง ยังมีการนำเงินมาซื้อสินค้าต่างๆ ภายในเกม เพื่อเพิ่มความสุขในการเล่น เกม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น เห็นได้ชัดจาก เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ มักใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่างเกมและผู้เล่น รวมถึงมีการกิจต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เล่นได้ใช้ ความคิดในการแก้ไขปัญหา ดังนั้น ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ได้ทั้งภาษาและวิธีการแก้ไขปัญหาจากเกม ส่งผลให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีสติปัญญาที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์ และศยามล เจริญรัตน์ (2562) ซึ่งพบว่า ผลกระทบเชิงบวกของการเล่นเกมส่นั้น ช่วยให้ผู้เล่นมีการ พัฒนาสมอง เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ คลายความเครียด และเพิ่มทักษะในด้านต่างๆ เช่น การแก้ไขปัญหา การเข้าสังคม การสื่อสาร รวมถึงการทำตนให้เป็นสมาชิกของสังคมเครือข่ายออนไลน์ เป็นต้น ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นมีเพื่อนที่เพิ่ม เนื่องจากการ เล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่นจำนวนมากสามารถร่วมเล่นพร้อมกันได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต สามารถช่วยให้ เกิดความสัมพันธ์ภายในเกมระหว่างผู้เล่นด้วยกัน กลายเป็นมิตรภาพใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการ เล่นเกมสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐชัย โต๊ะเปี้ย, อภิขญา อินทรเพชร และวรรณรัตน์ นาทิ (2562) พบว่า ช่วยให้รู้จักสังคมใหม่ และเพื่อนใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อนที่รู้จักผ่านทางออนไลน์ อย่างไรก็ตาม การใช้เวลาไปกับการเล่นเกม ส่งผลให้การพูดคุยกับบุคคลในครอบครัว รวมถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ

กับบุคคลในครอบครัวลดลง และในด้านอารมณ์ ผลการวิจัยพบว่า การเล่นเกมช่วยให้ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เนื่องจากในปัจจุบัน เกมจำนวนมากถูกผลิตออกมา ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกเล่นให้ตอบโต้กับความต้องการของตนได้ สอดคล้องกับ งานวิจัยของนิทานุช หาญอาษา (2560) ซึ่งพบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมเพื่อผ่อนคลาย ความตึงเครียด และสร้างความสนุกสนานให้แก่ตนเอง

ในด้านของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผลวิจัยที่น่าสนใจ พบว่า นักศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.51 – 4.00 มีระดับความคิดเห็นต่ำกว่าผู้เล่นที่มีระดับเกรดเฉลี่ยสะสมอื่นๆ ทั้งหมด ซึ่งนักศึกษาดังกล่าว จัดอยู่ในกลุ่มที่เรียนดี สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกม โดยไม่ได้รับผลกระทบต่อการเรียนได้เป็นอย่างดี การเล่นเกมร่วมกับบุคคลอื่น มีระดับความคิดเห็น เช่น เพื่อนและพี่น้อง มีระดับความคิดเห็นสูงกว่า การเล่นเกมคนเดียว แสดงให้เห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งอาจนำไปสู่ การติดต่อกับเพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่าชีวิตจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐชัย ไต่ะเปี้ย, อภิษฐา อินทรเพชร และวรรณรัตน์ นาที (2562) พบว่า การพูดคุยกับบุคคลต่างๆ ก็จะมีมุ่งเน้นในเรื่อง เกมเป็นหลัก รวมถึงติดต่อกับเพื่อนในเกมออนไลน์ มากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง และแย่ที่สุด ผู้เล่นจะรู้สึก ว่าตัวเองมีตัวตนอยู่ในโลกของเกมออนไลน์มากกว่าชีวิตจริง ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการเรียน และการทำงานลดลง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ผู้ปกครองสามารถใช้ผลการวิจัย ในการวางแผนทางการเงินให้แก่บุตรหลาน กรณีบุตรหลาน มีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม เพื่อให้เพียงพอต่อการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน รวมถึงติดตามพฤติกรรม ของบุตรหลานในการให้ความสำคัญกับความสัมพันธระหว่างบุคคลในครอบครัว

2) สถาบันการศึกษาสามารถใช้ผลการวิจัย ในการวางแผนพัฒนาการศึกษาให้แก่ นักศึกษาที่ชอบเล่นเกม เนื่องจากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น หากนักศึกษามีผลการเรียนลดลง รวมถึงการขาดวินัยและความรับผิดชอบในการส่งงานที่ได้รับมอบหมาย สถาบันการศึกษาควรออกกฎ ระเบียบที่สำคัญ เพื่อไม่ให้เกิดการเล่นเกมนักศึกษาส่งผลกระทบต่อการเรียน

3) นักศึกษาควรหมั่นดูแลสุขภาพ และไม่เล่นเกมในระยะเวลาอันยาวนาน เนื่องจากการเล่นเกม เป็นระยะเวลานาน จะส่งผลต่อสายตา และอวัยวะต่างๆ ของร่างกายที่ใช้ในการเล่นเกมน รวมถึงการพักผ่อน ไม่เพียงพอ รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา นำไปสู่ปัญหาในการใช้ชีวิตและการเรียนได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) การวิจัยในอนาคตอาจเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ความคิดเห็นของผู้เล่นเกมออนไลน์ รวมถึงความรู้สึกที่แท้จริงจากการเล่นเกมออนไลน์ พฤติกรรมในการเล่น และผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์

2) การวิจัยในอนาคตควรมีการสอบถามข้อมูล หรือทำวิจัยโดยมีการสอบถามความคิดเห็นจากนักศึกษาระดับชั้นอื่นๆ ที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2562). โรคติดเกม (Gaming disorder) มุมมองที่เปลี่ยนไป. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2566, จาก <https://dmh.go.th/news/view.asp?id=2271>.
- กิตติคุณ รสแก่น. (2562). ผลการฝึกเล่นเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเพิ่มความจำระยะคิดและการเลือกใส่ใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการวัดและเทคโนโลยีทางวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา.
- กุลนรี หาญพัฒนชัยกุล; และคณะ. (2564). พฤติกรรมและผลกระทบจากการติดเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9, 15(38), 562-573.
- เกศราภรณ์ เพื่องาม. (2560). อิทธิพลของคุณลักษณะเกมส์บนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ใช้. สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จารีศรี กุลศิริปัญญา. (2558). พฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมส์ออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ : กรณีศึกษาอำเภอลัดทิบ จังหวัดชลบุรี. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 5(3), 16-23.
- เจตพล จิตต์วิบูลย์. (2563). ผลกระทบของเกมส์ออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสยาม.
- ณัฐชัย โต๊ะเปี้ย, อภิษฎา อินทรเพชร และวรรณรัตน์ นาที. (2562). ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครราชสีมา. การประชุมวิชาการระดับชาติสารสนเทศศาสตร์วิชาการ 2019. สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2566, จาก <http://wjst.wu.ac.th/index.php/wjstsearch>.
- ณัฐสรณ์ ตรังคธาร. (2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเติมเงินในเกมออนไลน์ของประชากรในกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์การจัดการมหาบัณฑิต. วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล.

- นิตานุช หาญอาษา. (2560). พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของชาวรัสเซีย โดยมุ่งเน้นศึกษาถึงพฤติกรรมในการเล่นเกมส์ ปัจจัย และผลกระทบของผู้เล่นเกม Counter Strike: Global Offensive (CSGO). สารนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชารัสเซียศึกษา. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิมลพรรณ บุญยะเสนา; และสุขุม พันธุ์รงค์. (2554). การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์: กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา*, 3(5), 51-62.
- ศักดิ์พัทธ์ รัตนสุรีย์. (2563). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อีสปอร์ตของผู้เล่นเกมในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์ และศยามล เจริญรัตน์. (2562). พฤติกรรม และผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกม: กรณีศึกษา WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE. *วารสารวิจัยสังคม*, 42(2), 69-106.
- สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. (2565). *วช.เผยผลวิจัยจากกรมสุขภาพจิตชี้ตัวเลขเด็กติดเกมและมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงพุ่งในช่วงสถานการณ์โควิด*. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2566, จาก <https://covid19.nrct.go.th/>.
- เอกพันธ์ นามสมบุรณ์ และพิทักษ์ ดีกสุรินทร์. (2562). *เกม FantasyWorld*. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจ บัณฑิต.มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- อำไพ อุทัย. (2560). *การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมส์ของนักศึกษาชั้น ปวช.3/5*. วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ.
- Cochran, W.G.. (1977). *Sampling Techniques*. 3d ed. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Mezianaya et al.. (2018). Analysis of the Sleep Disorders in Students Under the Effect of Computer Games and Video Films. *American Journal of Psychiatry and Neuroscience*, 6(3), 67-71.