



โครงการพิเศษทางจิตวิทยา

เรื่อง ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่น
เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม)

จัดทำโดย

นายชนาธิป ทองทั้งสาย

รหัสนักศึกษา 610801401565

สาขาวิชาจิตวิทยา คณะจิตวิทยา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา จว.442 โครงการพิเศษทางจิตวิทยา 2

ปีการศึกษา 2564

คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ชื่อ-สกุล : นายชนาธิป ทองหั่งสาย
ชื่อโครงการพิเศษทางจิตวิทยา : ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
สาขาวิชา : จิตวิทยา คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ : อาจารย์ ดร.อธิวัฒน์ รัตนวงศ์แห
ปีการศึกษา : 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ระดับทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ และระดับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน 2) เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตาม เพศ รายได้ที่ได้รับต่อเดือน และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ของนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2564 จำนวน 379 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบสอบถามจำนวน 4 ตอน ได้แก่ แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล แบบสอบถามทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ แบบสอบถามการคล้อยตามเพื่อน และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation) สถิติ t-test แบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test for Independent Sample) สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA or F-test) สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation)

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า

1. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.90 มีระดับทักษะคิดต่อเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 และมีระดับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 จากแบบเต็ม 5 คะแนน
2. เพศต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
3. นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยนักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนมาก มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนน้อย
5. ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .722

กิตติกรรมประกาศ

โครงการพิเศษทางจิตวิทยาฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร.อิทธิวัฒน์ รัตนวงศ์แข อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษ ที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทางการดำเนินงาน ด้วยความเมตตา ทำให้โครงการพิเศษฉบับนี้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณท่านอาจารย์เป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรควิช จารีกจาริต และ อาจารย์นภาพร อยู่ถาวร ที่ให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้โครงการพิเศษฯ ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงมาได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจษฎา อังกาบสี ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรควิช จารีกจาริต

อาจารย์ ดร.นิตยดี สุขเจริญ ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ ที่คอยให้คำแนะนำต่าง ๆ ในการจัดทำโครงการพิเศษฯ ฉบับนี้

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการพิเศษฯ ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ศึกษาที่สนใจต่อไป

ชนาธิป ทองทั้งสาย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
1. หลักการและเหตุผล.....	1
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า.....	4
3. ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	4
4. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	5
5. กรอบแนวคิดของการศึกษาค้นคว้า.....	8
6. สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	8
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	10
1.1 ความหมายของพฤติกรรม.....	10
1.2 ความหมายของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	11
1.3 ประเภทของพฤติกรรม.....	12
1.4 องค์ประกอบของพฤติกรรม.....	15
1.5 ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	17
1.6 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	19
1.7 การวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	23
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์.....	25
2.1 ความหมายของทัศนคติ.....	25
2.2 การเกิดทัศนคติ.....	26
2.3 ความหมายของเกมออนไลน์.....	29
2.4 ความหมายของทัศนคติต่อเกมออนไลน์.....	30
2.5 องค์ประกอบของทัศนคติ.....	30
2.6 ความสำคัญของทัศนคติต่อเกมออนไลน์.....	33
2.7 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติของเกมออนไลน์.....	35
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน	36
3.1 ความหมายของการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มอ้างอิง.....	36
3.2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน.....	36

สารบัญ

บทที่	หน้า
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	39
4.1 เพศกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	39
4.2 ระดับชั้นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	40
4.3 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	40
4.4 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	41
3. วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	42
1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	42
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	42
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	47
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
4. ผลการศึกษาค้นคว้า.....	50
1. ผลวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	51
2. ผลวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน.....	52
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน.....	63
4. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน.....	66
5. สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	67
1. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า.....	67
2. สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	67
3. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	67
4. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	68
5. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	69
6. อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า.....	72
7. ข้อเสนอแนะ.....	75

สารบัญ

	หน้า
บรรณานุกรม.....	77
ภาคผนวก.....	84
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	86
ภาคผนวก ข จดหมายเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	87
ภาคผนวก ค ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	92
ภาคผนวก ง ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (R) และค่าความเชื่อมั่น ของเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า.....	97
สรุปค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	100
ภาคผนวก จ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	101
ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า.....	112

สารบัญตาราง

บทที่	หน้า
ตารางที่ 1 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ.....	51
ตารางที่ 2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น.....	51
ตารางที่ 3.1 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์.....	52
ตารางที่ 3.2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ที่ชั่วโมงต่อสัปดาห์.....	52
ตารางที่ 3.3 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์.....	53
ที่ชั่วโมงต่อวัน	
ตารางที่ 3.4 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์.....	53
เป็นประจำ	
ตารางที่ 3.5 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์.....	54
โดยเฉลี่ยเดือนละเท่าใด	
ตารางที่ 3.6 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมออนไลน์.....	55
ตารางที่ 3.7 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น.....	56
ตารางที่ 3.8 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้.....	57
ในการเล่นเกมนออนไลน์ (Device)	
ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์.....	58
จำแนกเป็นรายข้อ	
ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์.....	59
จำแนกเป็นรายข้อ	
ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคล้อยตามเพื่อน.....	61
จำแนกเป็นรายข้อ	
ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน.....	63
จำแนกตามเพศ	
ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน.....	63
จำแนกตามชั้นปี	
ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน.....	64
จำแนกตามการคล้อยตามเพื่อน	
ตารางที่ 10 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์กับพฤติกรรม.....	65
การเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน	

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการศึกษาค้นคว้า.....	8
ภาพที่ 2 ภาพทฤษฎีเชิงปัญญาทางสังคม (Social Cognitive Theory).....	21
ภาพที่ 3 ภาพจำลอง Asch’s Comformity Experiment.....	38

บทที่ 1

บทนำ

1. หลักการและเหตุผล

สังคมโลกยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 นั้นเป็น ยุคที่ทุกคนคงไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทใน ยุคการสื่อสารไร้พรมแดนหรือเรียกว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” โดยเฉพาะการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครือข่าย คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีการเชื่อมโยงกันทั่วโลก และปัจจุบันมีการนำมาประยุกต์ใช้ประโยชน์อย่างหลากหลาย และกว้างขวาง อาทิ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การสืบค้น ข้อมูล การซื้อขายสินค้าออนไลน์ การประชุม ทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (Video Conference) การเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2538 อ้างอิง ใน ฉันทยวัฒน์ เลียนอย่างและคณะ, 2561: น. 168) เกมออนไลน์เป็นธุรกิจหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมจากผู้ประกอบการโดยได้รับความนิยมอย่างสูงตั้งแต่ปี 2543 จนถึงทุกวันนี้ เกมออนไลน์ได้เป็นที่นิยมเปรียบเสมือน เป็นเพื่อนสนิทของเยาวชนไทยและเป็นกิจกรรมเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อฝึก ทักษะและเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น ลักษณะการเล่นนั้นอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคน ซึ่งเกมจะต้อง ประกอบด้วยผู้เล่นตามจำนวนของเกมนั้น ๆ ที่กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวนก็ไม่สามารถเล่นได้ โดยผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้ตามกฎกติกาและแนวทางของเกมที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม (อัครเดช หอม เจริญ, 2553 : น. 26-27)

ปัจจุบันเกมถือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่อยู่ใกล้กับเด็กและวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่นๆ เนื่องจากเป็น สื่อที่หาง่าย ให้ความสนุกสนาน และดูเหมือนจะเป็นสื่อที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือเด็ก เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่จะช่วยทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไปกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปในโลกยุคปัจจุบัน นอกจากนี้เกมยังทำให้พ่อแม่มีเวลาส่วนตัวมากขึ้นเนื่องจากไม่ต้องมาคอยอยู่กับลูกตลอดเวลาและมองไม่เห็น อันตรายที่แฝงมากับเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งจากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิด พฤติกรรมติดเกมนั้น เกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครั หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นเป็นระยะเวลาที่ยังส่งผลกระทบต่อที่เป็นปัญหากับเด็กอีกมากมายได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และ พฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อเด็กเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแล แก้ไขปัญหาเด็กติดเกมถือเป็นพันธกิจหลัก ที่เราทุกคนต้องให้ความสำคัญเพราะไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้อง ร่วมมือกันทั้ง ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรตระหนักถึงปัญหาและให้ ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจังเพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาวัยรุ่นติดเกมของเด็กและวัยรุ่นมี

ประสิทธิภาพ มากที่สุด (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557: น. 871) นอกจากนี้การนำเทคโนโลยีระดับสูงมาใช้ในการผลิตเกมออนไลน์ เพื่อให้เหมือนจริง มีผลให้เด็กติดเกมมากขึ้น เพราะเหมือนอยู่ในโลกจินตนาการ ที่สามารถกำหนดตัวการ์ตูนได้ในรูปแบบที่ต้องการและเด็กบางคนอาจต้องการหนีโลกความจริง โดยมีผลมาจากปัญหาครอบครัว การเรียน การคบเพื่อน สิ่งเหล่านี้จะส่งผลเสียทำให้เด็กผลักดันตัวเองออกจากสังคมมากขึ้น และยังมีบริการสำหรับเด็ก ๆ ที่หนีโรงเรียน หรือผู้ปกครองออกมาเล่นเกม สำหรับเด็กติดเกมระดับที่รุนแรงที่สุด คือ เด็กติดเกมจนไม่สามารถควบคุมตนเอง ห้ามใจไม่ให้เล่นเกมได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย อาทิเช่น การขโมยเงิน โกหก วิธีการบำบัดต้องเข้าคลินิกบำบัด ซึ่งอาจช่วยกันปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นได้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม เพราะปกติแล้วเมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น สภาพจิตใจ และพฤติกรรมของเด็กจะเปลี่ยนไปจากเดิม เช่น มีอารมณ์หงุดหงิด ไม่ชอบอยู่บ้าน ต้องการความเป็นอิสระ ชอบทำกิจกรรมต่างๆ ตามกลุ่มเพื่อน บางครั้งเป็นไปในทางสร้างสรรค์ บางครั้งก็เป็นภัยแก่สังคม บางครั้งก็เป็นเรื่องเพื่อฝัน ไม่ค่อยยอมรับกับความเป็นจริง ประกอบกับร่างกายที่เจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น เริ่มสนใจเพื่อนต่างเพศ และสนใจตัวเองมากขึ้น จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ก่อให้เกิดผลกระทบต่อเรื่องอื่น ๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็น พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ขาดความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว หากปล่อยให้เป็นอย่างนี้ก็จะเกิดปัญหาสังคม โรงเรียนคือสถานที่ศึกษาที่เด็กวัยรุ่นได้เวลาในแต่ละวันมากที่สุด โรงเรียนควรมีการจัดแผนการสอน มีกิจกรรมเหมาะสมเข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่น มุ่งเน้นให้เด็กเกิดความผ่อนคลายความเครียด ก็จะทำให้ลดปัญหาของวัยรุ่นลงได้ (กิตติชัย ตั้งไวบูลย์และคณะ, (2553 : น.1-2)

จากการศึกษาปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่ามีปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านจิตสังคม และปัจจัยด้านครอบครัว โดยจากการศึกษาค้นคว้าของ มนชนก ศรณรงค์ (2558) กล่าวถึงปัจจัยด้านสังคมว่ากลุ่มเพื่อนและสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นมาก เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นเกมหรือคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมอยู่ที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เด็กและวัยรุ่นติดเกมมากขึ้น โดยเฉพาะเกมที่ต้องเล่นด้วยกัน โดยแบ่งเป็นตัวละครต่าง ๆ โดยตัวละครนั้นมีความสามารถในการต่อสู้ที่แตกต่างกัน และต้องคอยช่วยเหลือกันเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมเหล่านี้ทำให้เด็กที่ขาดการยอมรับจากสังคมจริงในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าตนเองมีตัวตนและได้รับการยอมรับจากกลุ่ม รวมถึงเมื่อเอาชนะจะได้รับการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน อีกทั้งในปัจจุบันสังคมไทยมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กและวัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์โดยมีสื่อโฆษณาเป็นตัวกระตุ้นถึงความสามารถและความทันสมัยจากการใช้คอมพิวเตอร์ ในทางกลับกันหากกลุ่มเพื่อนของเด็กเป็นเด็กเรียนหรือทำกิจกรรมอื่นมากกว่าเล่นเกม เพื่อนกลุ่มนี้จะเป็นปัจจัยที่มีส่วนช่วยให้เด็กลดโอกาสในการติดเกมลง 2.4 เท่า

มนชนก ศรณรงค์, (2558) ยังกล่าวถึง ปัจจัยด้านจิตสังคมว่า ด้วยคุณสมบัติของเกมที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนาน ความรู้สึกประทับใจ

ความสำเร็จ และการระบายแรงขับด้านความก้าวร้าว ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นผลให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกท้าทายกับการเล่นที่มีระดับความยากเพิ่มมากขึ้น แต่ถ้าเล่นซ้ำ ๆ และเล่นให้มากขึ้นจะมีโอกาสชนะและได้รับรางวัลตอบแทนทันที ได้แก่ คะแนน หรือไอเทม (Item) พิเศษที่ได้จากการชนะในแต่ละด่าน และการเล่นในระดับที่สูงขึ้นเป็นต้น ซึ่งถือเป็นแรงเสริมทางบวกที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองต่ำ (Low Self-Esteem) จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกม ยิ่งในปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบเกมออกมาใหม่ ๆ มากมาย และที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบันคือ Massively-Multiplayer Role-Playing Online Game (MMRPOG) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก สร้างสังคมออนไลน์ในเกม สามารถสร้างห้องขึ้นมาพูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ในเกม เพื่อสื่อสารกัน จากคุณสมบัติของเกมนี้สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจด้านสังคมให้กับเด็กและวัยรุ่นด้วย เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกมและการมีเพื่อนเข้าร่วมเล่นจำนวนมาก ทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการเรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เช่น เครียดและซึมเศร้า และมีเด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดหรือปัญหาในด้านต่าง ๆ

นอกจากการศึกษาปัจจัยด้านครอบครัวมีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมดังนี้ สุภาวดี เจริญวานิช, (2557 : น. 874) กล่าวว่า ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมพื้นฐานที่ใกล้ชิดและมีส่วนในการขัดเกลาทางสังคมให้กับเด็กและวัยรุ่นมากที่สุด เด็กติดเกมมักพบในครอบครัวที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยให้กับลูกหลานอย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดขึ้นเนื่องจากที่พ่อแม่ขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลาหรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว และการที่บางครอบครัวไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมของลูกตั้งแต่แรก แต่กลับรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบ ๆ คนเดียวได้โดยไม่ต้องรบกวนตน ทำให้พ่อแม่มีเวลาเป็นส่วนตัวมากขึ้น หลายครอบครัวใช้เกมเป็นพี่เลี้ยงดูแลลูกแทนตนเอง จึงลืมนำถึงผลดี ผลเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา

ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสนใจเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในกรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 ซึ่งถือเป็นช่วงวัยรุ่น ระหว่าง Gen Alpha - Gen Z โดยวัยนี้จะเริ่มห่างจากทางบ้าน ไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนเดิม แต่จะสนใจเพื่อนมากกว่า จะใช้เวลากับเพื่อนนานๆ มีกิจกรรมนอกบ้านมาก ไม่อยากไปไหนกับทาง

บ้าน เริ่มมีความสนใจเพศตรงข้าม สนใจสิ่งแวดลอม ปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่ม อาจจะเป็นช่วงวัยที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งอาจจะมีทั้งการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และไม่คล้อยตาม ทั้งนี้เพื่อนำผลวิจัยที่ได้ไปใช้ในการปรับพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนให้รู้จักการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

- 2.1 เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ระดับทัศนคติต่อเกมนอนไลน์ และระดับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2.2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามเพศ รายได้ที่ได้รับต่อเดือน และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน
- 2.3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์กับทัศนคติต่อเกมนอนไลน์

3. ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

3.1 ความสำคัญเชิงวิชาการ

ได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผล หรือมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ และเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อยอดให้แก่ผู้ที่ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ต่อไป ตลอดจนทำให้ทราบถึงข้อมูลเกี่ยวกับระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อันจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในการนำผลการศึกษาที่ได้ไปใช้ศึกษาวิจัย และเป็นแนวทางในการส่งเสริมหรือยับยั้งพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสม

3.2 ความสำคัญเชิงประยุกต์

ข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คณะผู้บริหาร ครู หรือผู้ปกครอง เพื่อใช้ในการวางแผนกลยุทธ์วางหรือแผนกิจกรรมที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นหรือใช้เป็นข้อมูลประกอบการปรับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านการติดเกมนอนไลน์ ทั้งในด้านการใช้จ่าย การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และทัศนคติต่อเกมนอนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

4. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

4.1 ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 899 คน

4.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในปี 2564 จำนวน 379 คน ได้มาจากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากการเปิดตารางของ เครซีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan) ซึ่งกำหนดให้ค่าความคลาดเคลื่อนที่ .05 ได้จำนวน 279 คน จึงนำมาใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดและใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิเป็นสัดส่วน (Proportion Stratified Random sampling) และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ทั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เก็บข้อมูลเกินกว่ากลุ่มตัวอย่างที่คำนวณไว้ จำนวน 379 ชุด

4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

4.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

4.3.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย

- 1) เพศ แบ่งเป็น
 - 1.1) เพศชาย
 - 1.2) เพศหญิง
- 2) ระดับชั้น แบ่งเป็น
 - 2.1) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 2.2) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - 2.3) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

4.3.1.2 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ ประกอบด้วย

- 1) ความรู้ความเข้าใจต่อเกมออนไลน์
- 2) ความรู้สึกที่มีต่อเกมออนไลน์
- 3) แนวโน้มการเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

4.3.1.3 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน แบ่งเป็น

- 1) การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก
- 2) การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

4.3.2 ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

4.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

4.4.1 นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564

4.4.2 เพศ หมายถึง เพศสภาพที่ติดตัวบุคคลมาแต่กำเนิด โดยแบ่งเป็น เพศชายและเพศหญิง

4.4.3 ระดับชั้น หมายถึง ระดับชั้นที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2564 แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีที่ 2 และปีที่ 3

4.4.4 เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่สามารถเล่นด้วยกันได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4.5 นิยามปฏิบัติการ

4.5.1 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นศึกษาแห่งหนึ่ง ต่อการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นด้านประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ สาเหตุใดที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ วันและเวลาของการเล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ย สถานที่เล่นเกมออนไลน์ หรือค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียในการเล่นเกมนอนไลน์

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยพัฒนาแบบวัดและปรับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของ มนชนก ศรณรงค์ (2558, น.110-112) โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับ คือ เป็นประจำ (5) บ่อยครั้ง (4) บางครั้ง (3) นานๆครั้ง (2) ไม่เคยเลย (1)

4.5.2 ทักษะคติต่อเกมออนไลน์ หมายถึงความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็นทัศนคติในทางบวกคือ เห็นการเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่ดี และทัศนคติทางลบคือการเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ดีโดยทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์แบ่งเป็น 3 ด้านได้แก่

1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจ หมายถึง ความคิด ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อประโยชน์หรือโทษของเกมออนไลน์

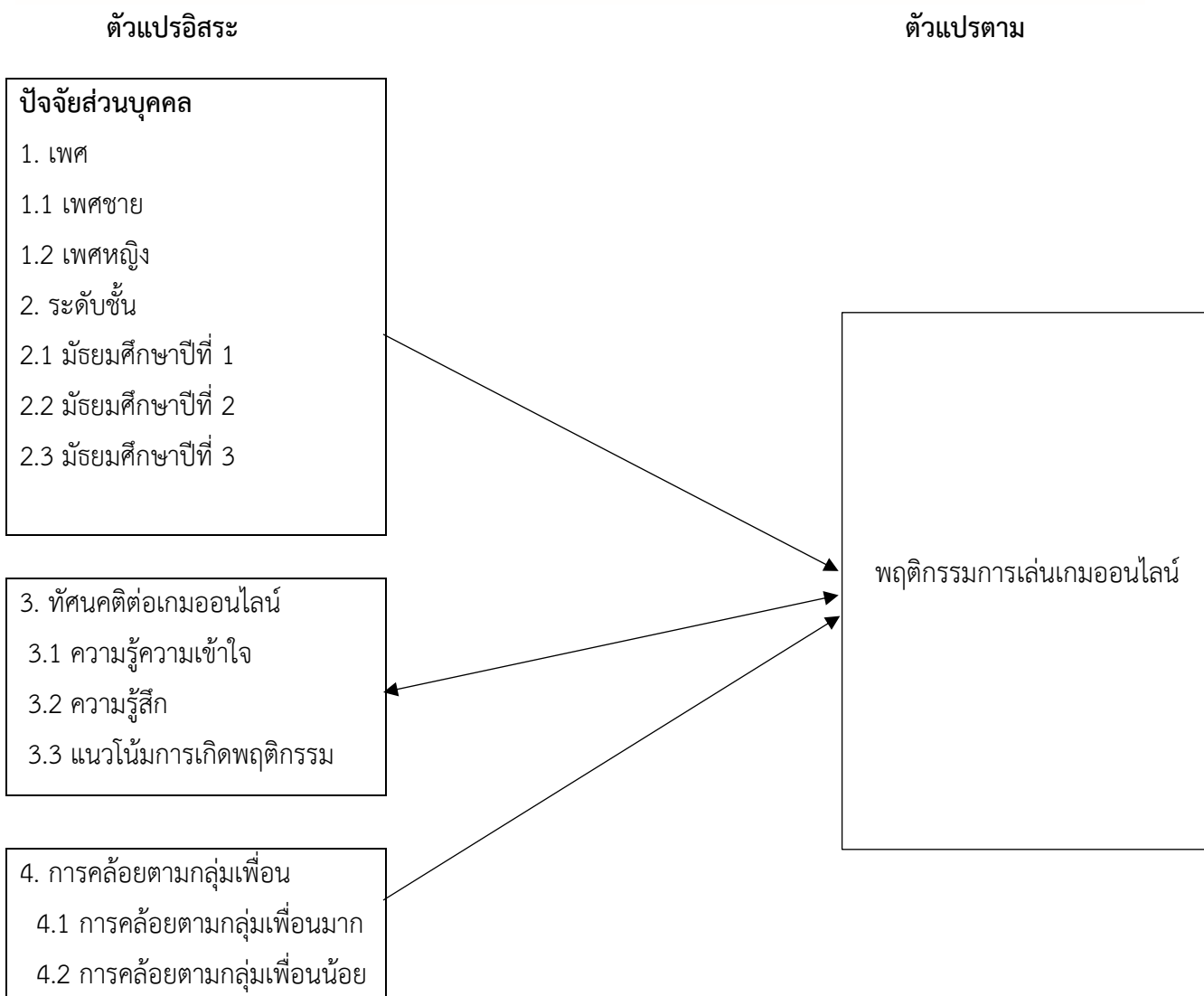
1.2 ด้านความรู้สึก หมายถึง อารมณ์ หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อเกมออนไลน์ซึ่งแสดงออกในลักษณะของการชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ

1.3 ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม หมายถึง ความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์หรือการหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผลมาจากองค์ประกอบด้านความคิดและความรู้สึกในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ วัดทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้วยแบบวัดที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น โดยมีลักษณะประเมิน 5 ระดับ ตั้งแต่ จริงที่สุด (5) ถึง จริงน้อยที่สุด (1)

4.5.3 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน หมายถึง การกระทำหรือแนวโน้มที่จะกระทำตามกลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่ เพื่อให้เกิดการยอมรับจากภายในกลุ่มของเพื่อนและถึงแม้ว่าสิ่งที่กลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่ทำนั้นจะผิด หรือจะถูกหรือไม่ก็ตามเป็นการเอาทัศนคติ พฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ตามเพื่อนซึ่งก่อให้เกิดเป็นวัฒนธรรม ค่านิยม รวมถึงพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่ม

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาวัดการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนโดยพัฒนาแบบวัดและปรับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของ ยศพิชัย ใจใส (2558: น.68-69) โดยใช้แบบสอบถามซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราประมาณ 5 ระดับ คือ (5) เป็นประจำ (4) บ่อยครั้ง (3) บางครั้ง (2) นานๆ ครั้ง (1) ไม่เคยเลย

5. กรอบแนวคิดของการศึกษาค้นคว้า



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการศึกษาค้นคว้า

6. สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

- 6.1 นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนเพศหญิง
- 6.2 นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน
- 6.3 นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน
- 6.4 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งสาระสำคัญออกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 1.1 ความหมายของพฤติกรรม
 - 1.2 ความหมายของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 1.3 ประเภทของพฤติกรรม
 - 1.4 องค์ประกอบของพฤติกรรม
 - 1.5 ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 1.6 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 1.7 การวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะคิดต่อเกมออนไลน์
 - 2.1 ความหมายของทักษะคิด
 - 2.2 การเกิดทักษะคิด
 - 2.3 ความสำคัญของทักษะคิดต่อเกมออนไลน์
 - 2.4 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะคิดของเกมออนไลน์
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน
 - 3.1 ความหมายของการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน
 - 3.2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 4.1 เพศกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 4.2 รายได้ที่ได้รับต่อเดือนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 4.3 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 4.4 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

1.1 ความหมายของพฤติกรรม

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2526 : น. 45) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออก ตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่สามารถสังเกตได้ หรือได้ยิน อีกทั้งวัดได้ตรงกันด้วย เครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัย ไม่ว่าจะการแสดงออก หรือ การตอบสนองนั้น จะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกาย

สุदारรณ ชันธมิตร (2538 : น. 56) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิบัติหรือการแสดงออกของบุคคล ต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นไปได้โดยไม่รู้สีกตัว หรือมีการตรึงตรองมาอย่างดีแล้ว โดยมีความรู้ ความเข้าใจ และการปฏิบัติเป็นตัวก่อให้เกิดแสดงออกมาโดยที่บุคคลอื่นที่อยู่รอบ ๆ จะสังเกตการณ์กระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2544 : น. 17) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง พฤติกรรมมนุษย์เป็นการกระทำ หรือ กิริยาที่แสดงออกมาทางร่างกาย กล้ามเนื้อ สมอง ในทางอารมณ์ ความคิด และความรู้สึก พฤติกรรมเป็นการ กระทำจากการตอบสนองจากสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้า หรือสิ่งกระตุ้นมาเร้าในเวลาใดจะมีการตอบสนองเมื่อนั้น

สุรพล พะยอมแย้ม (2545 : น. 18) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำอันเกิดจากการกระตุ้นหรือ ถูกจูงใจจากสิ่งเร้าต่างๆ การกระทำหรือพฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นหลังจากที่บุคคลได้ใช้กระบวนการ กลั่นกรอง ตกแต่งและตั้งใจ ที่จะทำให้เกิดเพื่อให้ผู้อื่น ได้สัมผัสและรับรู้ ทั้งนี้เราจะเห็นได้ว่า มีพฤติกรรมจำนวนมาก แม้จะ กระทำด้วยสาเหตุหรือจุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่ลักษณะท่าทางอาการอาจแตกต่างกัน เมื่อบุคคล เวลา สถานที่ หรือสถานการณ์เปลี่ยนไป ความแตกต่างที่เกิดขึ้นนี้เป็นเพราะการกระทำในแต่ละครั้งของบุคคลที่มีสภาพร่างกาย ปกติ ล้วนแล้วแต่ต้องผ่านกระบวนการคิดและการตัดสินใจ อันประกอบด้วยอารมณ์และความรู้สึกของผู้กระทำ พฤติกรรมนั้นๆ จึงทำให้พฤติกรรมของแต่ละคนและพฤติกรรมแต่ละคราวเปลี่ยนแปลงหรือปรับเปลี่ยนไปตาม เรื่องที่เกี่ยวข้องเสมอ

ธัญญา ธีระกนิษฐ์ (2555 : น. 5) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง อาการที่แสดงออกของมนุษย์ ปฏิบัติ ได้ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว โดยจากการสังเกตหรือการใช้เครื่องมือช่วยวัดพฤติกรรมซึ่งส่งผลต่อกระบวนการทาง ร่างกาย

จาก ความหมายของพฤติกรรมข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำซึ่งจะเกิดได้นั้นต้องมา จากพฤติกรรมภายในก่อน เช่น การคิด ทศนคติ ความรู้สึก จากนั้นก็จะแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอกที่ สามารถเห็นได้ด้วยคำพูด กิริยาท่าทาง การแสดงสีหน้า การกระทำใดๆ

1.2 ความหมายของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์ (2562 : น. 17) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กหมายถึง เด็กที่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ชั่วโมงหรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน แต่เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวันบางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้านหรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นก้าวร้าวได้

แสงอุษา มุกดา (2553 : น. 5) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยจำแนกในลักษณะของประเภทและเนื้อหาที่นักเรียนเลือกเข้าเกมออนไลน์ จำนวนครั้งที่นักเรียนเข้าเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์และระยะเวลาที่นักเรียนใช้ในการเล่นเกมต่อวัน

สุชาติ สีสานเขต (2553 : น. 5) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง ลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก เช่น จำนวนครั้งของการเล่นเกม/ช่วงเวลาของการเล่นเกม/ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม/ประเภทของเกม/สถานที่ในการเล่น

พัฒนชิตา บวรพิพัฒน์ชัย (2553 : น. 4) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมออนไลน์ซึ่งแสดงออกในด้านความถี่ในการเล่นออนไลน์ต่อหนึ่งสัปดาห์ ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง วันที่เล่นเกม ช่วงเวลาในการเล่น เกม ค่าใช้จ่ายในการเล่น (ต่อสัปดาห์) การเดินทางมาเล่นเกม การเลือกร้านเกม และ ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบ

ไพบริญญา ศรีจันทวงศ์ (2553 : น. 6) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร ที่ปฏิบัติจริงในการเล่นคอมพิวเตอร์ โดยแบ่งออกเป็น ประเภทของเกม ความถี่ในการเล่น เกม ช่วงเวลาในการเล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่น

ศิรมณ์ เสถียรรัมย์ (2556 : น. 6) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง การกระทำที่แสดงให้เห็นถึงการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยศึกษาเกี่ยวกับ ระยะเวลาการเล่น รูปแบบเกมออนไลน์

พัชรินทร์ เสถียรมาศ (2552 : น. 4) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมออนไลน์ซึ่งแสดงออกในด้านความถี่ในการเล่นออนไลน์ต่อหนึ่งสัปดาห์ ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง ประเภทของเกมออนไลน์ ระบบของเกมที่ใช้ ค่าใช้จ่ายในการเล่น (ต่อเดือน) ช่วงเวลาในการเล่น วันที่เล่นเกม ความถี่ในการเล่น (ต่อสัปดาห์) รูปแบบของเกมที่ชอบ และลักษณะในการเล่น

สนธยา สีแดง (2551 : น. 6) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกมาหรือความคิดความรู้สึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากความหมายของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่นซึ่งมีช่วงเวลาในการเล่น เกม ประเภทของเกมออนไลน์ และมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน

1.3 ประเภทของพฤติกรรม

ชัยพร วิชชาวุธ (2530 : น. 38) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) **พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior)** เป็นพฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือใช้เครื่องมือ พฤติกรรมภายนอกยังแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1.1) พฤติกรรมภายนอกที่ไม่ต้องอาศัยเครื่องมือในการสังเกต คือ พฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ง่าย เช่น การเคลื่อนไหวของแขนขา การเต้นของหัวใจ เป็นต้น เรียกว่า พฤติกรรม (Molar Behavior)

(1.2) พฤติกรรมภายนอกที่ต้องอาศัยเครื่องมือในการสังเกต คือ พฤติกรรม ที่เราไม่สามารถเห็นด้วยตาเปล่า เช่น การทำงานของคลื่นสมอง จะต้องใช้เครื่องมือวัดพฤติกรรมประเภทนี้ เรียกว่า พฤติกรรมโมเลกุล (Molecular Behavior)

(2) **พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior)** ได้แก่ พฤติกรรมที่เจ้าตัวเท่านั้นรับรู้ เช่น การได้ยิน การเข้าใจ การรู้สึกทิว ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ถือได้ว่าเป็นพฤติกรรมภายในมี 4 ลักษณะ คือ

(2.1) พฤติกรรมที่เป็นความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensitive) เช่น การเห็น, การได้ยิน, การได้กลิ่น, การรับรู้รส, การสัมผัส และการมีความสุขใจ เป็นต้น

(2.2) พฤติกรรมที่เป็นการเข้าใจหรือตีความ (Interpreting) เช่น เมื่อเรามองตาเพื่อนก็เข้าใจเพื่อนได้

(2.3) พฤติกรรมที่เป็นความจำ (Remembering) เช่น เมื่อมีโทรศัพท์เรียกเข้ามา เราอาจจำเสียงของเพื่อนได้

(2.4) พฤติกรรมที่เป็นความคิด (Thinking) การคิดมีหลายชนิดอาจจะเป็นการคิดสร้างสรรค์ หรือการคิดหาเหตุผลก็เป็นได้

อาภรณ์ รัชไช (2560 : น. 1-2) กล่าวว่า พฤติกรรมจำแนกออกเป็น 2 ประเภทคือ

(1) **พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด (Innate Behavior)** แสดงออกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าชนิด เป็นพฤติกรรมที่ได้มาจากกรรมพันธุ์ สัตว์สามารถแสดงออกได้โดยไม่ต้องเรียนรู้มาก่อน มีแบบแผนเดียวกัน (Stereotyped) ไม่ค่อยมีการปรับเปลี่ยนโดยการเรียนรู้ มีลักษณะเฉพาะของแต่ละสปีชีส์ (Species-specific) พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิดแบ่งออกเป็น 3 แบบคือ

(1.1) Kinesis เป็นการเคลื่อนที่เข้าหาหรือออกจากสิ่งเร้าโดยมีทิศทางไม่แน่นอน

(1.2) Taxis เป็นการเคลื่อนที่เข้าหาหรือออกจากสิ่งเร้าโดยมีทิศทางแน่นอน

(1.3) พฤติกรรมที่มีแบบแผนแน่นอน (Fixed Action Pattern หรือ FAP) เมื่อสัตว์ถูกกระตุ้นโดยสิ่งเร้าจากภายนอกที่เรียกว่า Sign Stimulus (Releaser) จะทำให้เกิดพฤติกรรมที่มีแบบแผนแน่นอน

(2) พฤติกรรมการเรียนรู้ (Learning Behavior) สามารถปรับเปลี่ยนได้อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ ไม่ใช่เกิดจากการที่สัตว์มีอายุมากขึ้น (Maturation) พฤติกรรมการเรียนรู้ได้รับอิทธิพลจากทั้งยีนและสิ่งแวดล้อม จำแนกเป็น 6 ประเภทดังนี้

(2.1) พฤติกรรมความเคยชิน (Habituation) เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการที่สัตว์หยุดตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ซ้ำๆกัน เนื่องจากไม่ได้รับการตอบสนองที่เหมาะสม

(2.2) พฤติกรรมการฝังใจ (Imprinting) เป็นพฤติกรรมที่ถูกกำหนดมาแล้วโดยยีน จะเกิดขึ้นเฉพาะในช่วงใดช่วงหนึ่งของชีวิต (Critical Period) และมีลักษณะเป็น Irreversible Learning สิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการฝังใจเรียกว่า Imprinting Stimulus จากการศึกษาของนักชีววิทยาชาวเยอรมันชื่อ คอนราด ลอเรนซ์ (Konrad Lorenz) พบว่าลูกห่านที่ฟักออกจากไข่จะเดินตามแม่ของมัน

(2.3) การเรียนรู้แบบมีเงื่อนไข (Classical Conditioning) หมายถึงการที่สัตว์เรียนรู้ที่จะนำสิ่งเร้าใหม่เข้าไปทดแทนสิ่งเร้าเดิมในการกระตุ้นให้สัตว์เกิดการตอบสนองตามธรรมชาติ (Unconditioned Response) สิ่งเร้าเดิมซึ่งปรกติกระตุ้นให้สัตว์เกิดการตอบสนองเรียกว่าสิ่งเร้าที่ไม่เป็นเงื่อนไข (Unconditioned Stimulus) ส่วนสิ่งเร้าใหม่ซึ่งปรกติไม่กระตุ้นให้สัตว์แสดงการตอบสนองนี้เรียกว่าสิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไข (Conditioned Stimulus)

(2.4) การลองผิดลองถูก (Operant conditioning หรือ Trial and Error) หมายถึงการที่สัตว์เรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงพฤติกรรมหนึ่งกับการได้รางวัลหรือการถูกลงโทษ เมื่อได้รางวัลสัตว์ก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำ แต่เมื่อถูกลงโทษสัตว์ก็จะหลีกเลี่ยงที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นอีก

(2.5) การลอกเลียนแบบ (Observational Learning) เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการที่สัตว์ดูพฤติกรรมของสัตว์อื่นและเรียนรู้ข้อมูลสำคัญบางอย่างแล้วทำตาม

(2.6) การรู้จักใช้เหตุผล (Insight learning หรือ Reasoning) หมายถึง การที่สัตว์สามารถแสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องตั้งแต่ครั้งแรกถึงแม้ว่าสัตว์นี้จะไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน

(2.7) การใช้ความคิดประมวลข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ (Cognition) การคิดประมวลข้อมูลเป็น ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม และเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกของพฤติกรรม

Pinthapath (2001: 2-5 อ้างอิงใน บุรฉัตร จันทร์แดงและคณะ, 2562 : น. 62)

ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะต่างๆ ได้ดังนี้

(1) พิจารณาจากพฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก (Overt) คือ พฤติกรรมที่ปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจน และพฤติกรรมภายใน (Covert) คือพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏให้สามารถ สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน

(2) พิจารณาจากแหล่งที่ เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในร่างกาย เมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะ เป็น พฤติกรรมความพร้อมที่ เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไป ตามเผ่าพันธุ์และวงจรชีวิตและพฤติกรรม ที่เกิดขึ้น โดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้น เป็นพฤติกรรมที่ เกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ ขึ้น

(3) พิจารณาจากภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็น พฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตสำนึก และพฤติกรรมที่ กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรม ที่อยู่ในระดับจิต ไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึกหรือ เรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ

(4) พิจารณาจากแหล่งพฤติกรรมการแสดงออกของ อินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ (Physiological Activities) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้ ภาวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยแขนหรือขา การปรับเปลี่ยนอริยาบถของร่างกาย การพยักหน้า การโคลงตัว เป็นต้น และพฤติกรรมทางจิตใจ (Psychological Activities) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับความคิด ความเข้าใจ หรือเกิดอารมณ์ เป็นต้น

(5) พิจารณาจากการทำงานของระบบ ประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็น พฤติกรรมที่อยู่ในความควบคุม และการสั่งการด้วย สมองจึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ และพฤติกรรมที่ควบคุม ไม่ได้ (Involuntary) เป็น พฤติกรรมการทำงานของระบบร่างกายที่เป็นไป โดยอัตโนมัติเช่น กิริยาสะท้อน สัญชาตญาณและ การทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542: น. 2-5) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะต่างๆ ได้ ดังนี้

(1) พฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก (Overt) คือ พฤติกรรมที่ ปรากฏเห็นได้ อย่างชัดเจน และพฤติกรรมภายใน (Covert) คือ พฤติกรรมที่ไม่ปรากฏให้สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน

(2) แบ่งจากแหล่งที่ เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในร่างกายเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะ เป็น พฤติกรรมความพร้อมที่ เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไปตามเผ่าพันธุ์ และวงจรชีวิต และพฤติกรรม ที่เกิดขึ้น โดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์ซึ่ง ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ขึ้น

(3) ภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็นพฤติกรรม ที่อยู่ในระดับ จิตสำนึก และพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิต ไร้สำนึก หรือจิตใต้ สำนึก หรือเรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ

(4) แหล่งพฤติกรรมแสดงออกของอินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ (Physiological Activities) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้ภาวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การ เคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขนหรือ ขา การปรับเปลี่ยนอริยาบถของร่างกาย การพยักหน้า การโคลงตัว เป็นต้น และพฤติกรรมทางจิตใจ (Psychological Activities) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับความคิด ความเข้าใจ หรือเกิดอารมณ์ เป็นต้น

(5) การทำงานของระบบประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่ อยู่ในความ ควบคุม และการสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ และพฤติกรรม ที่ควบคุมไม่ได้

(Involuntary) เป็นพฤติกรรมการทำงานของระบบร่างกายที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น กิริยา สะท้อน สัญชาตญาณ และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น

จากความหมายของประเภทของพฤติกรรมข้างต้น สรุปได้ว่า ประเภทของพฤติกรรม หมายถึง ชนิดของพฤติกรรมที่สามารถแสดงออกได้ทั้งภายนอกและภายใน โดยพฤติกรรมที่แสดงออกได้ภายนอกนั้นสามารถเห็นได้จากการกระทำต่างๆ พฤติกรรมภายในนั้นไม่สามารถเห็นได้ เช่น การคิด พฤติกรรมนั้นสามารถเกิดจากการเรียนรู้ได้ตามประสบการณ์ของบุคคลนั้น ๆ

1.4 องค์ประกอบของพฤติกรรม

ครอนบาค (Cronbach 1972: 14 อ้างอิงใน สุदारวรรณ ชันฉมิตร, 2538: น. 11) ได้อธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้

1) ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม คนเรามีพฤติกรรมเกิดขึ้นก็เพราะต้องการตอบสนองความต้องการของตนเอง หรือต้องการทำตามวัตถุประสงค์ที่ตนได้ตั้งไว้ คนเรายังมีความต้องการหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และมักจะเลือก สนองตอบความต้องการที่รีบด่วนก่อน ความต้องการอื่นๆ

2) ความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการประกอบพฤติกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการ คนเราจะมีความพร้อมในแต่ละด้านที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้น พฤติกรรมของทุกคนจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน และไม่สามารถจะประกอบพฤติกรรมได้ทุกรูปแบบ

3) สถานการณ์ (Situation) คนเรายังจะประกอบพฤติกรรมที่ตนเองต้องการ เมื่อมี โอกาสหรือสถานการณ์นั้นๆเหมาะสมสำหรับการประกอบพฤติกรรม

4) การแปลความหมาย (Interpretation) แม้จะมีโอกาสในการประกอบพฤติกรรมแล้ว คนเราก็มักจะประเมินสถานการณ์ หรือคิดพิจารณาก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้นๆลงไป เพื่อให้ พฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงน้อยที่สุด และสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเขาได้มากที่สุด

5) การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมาย หรือได้ประเมินสถานการณ์ แล้ว พฤติกรรมจะถูกกระทำตามวิธีการที่ได้เลือกในขั้นตอนของการแปลความหมาย

6) ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อประกอบพฤติกรรมไปแล้วผลที่ได้จากการกระทำนั้นๆ อาจจะตรงกับความต้องการ หรืออาจจะไม่ตรงกับความต้องการที่ตนเองได้คาดหวังไว้

7) ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Thwarting) เมื่อคนเราไม่สามารถตอบสนอง ความต้องการของตนเองได้ก็จะประสบกับความผิดหวัง ซึ่งเมื่อเกิดความผิดหวังแล้วคนๆนั้นก็ อาจจะกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อที่จะหาวิธีที่จะสนองความต้องการของตนเองใหม่ จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมมนุษย์นั้นจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง ด้วยกัน ได้แก่ เป้าหมาย ความพร้อม สถานการณ์ การแปล

ความหมาย การตอบสนอง ผลลัพธ์ที่ตามมาและปฏิกิริยาต่อความผิดหวัง สิ่งต่างๆเหล่านี้ล้วนเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมต่างๆเกิดขึ้นทั้งสิ้น นับว่าเป็นเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั่นเอง

บลูม (Bloom, 1975 : 65-197) ได้กล่าว ถึงพฤติกรรมว่า เป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำ อาจเป็นสิ่งสังเกตได้หรือไม่ได้และพฤติกรรม ดังกล่าวนี้ได้แบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive domain) พฤติกรรมด้านความรู้เกี่ยวกับสุขภาพ เป็นกระบวนการทางด้านสมอง เป็นความสามารถ ทางด้านสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้การจำ ข้อเท็จจริงต่างๆ รวมทั้งการพัฒนาความสามารถ และทักษะทางสติปัญญา การใช้ความคิด วิเคราะห์ญาณเพื่อประกอบการตัดสินใจ จัดจำแนก ได้ตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก ดังนี้

1) ความรู้ ความจำ (Knowledge) เป็นพฤติกรรมขั้นต้น เกี่ยวกับความจำได้หรือระลึกได้

2) ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมา จากความรู้คือจะต้องมีความรู้มาก่อนถึงจะเข้าใจ ได้ความเข้าใจนี้จะแสดงออกมาในรูปของการแปล ความ ตีความและคาดคะเน

3) การนำไปใช้ (Application) เป็นการนำเอาวิชาการ ทฤษฎีกฎ เกณฑ์และแนวคิดต่าง ๆ ไปใช้

4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นที่บุคคลมีความสามารถและมี ทักษะในการจำแนกเรื่องราวที่สมบูรณ์ใดๆออกเป็น ส่วนย่อยและมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัด ระหว่างส่วนประกอบที่รวมเป็นปัญหา หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถของบุคคลในการ รวบรวมส่วนย่อยต่าง ๆ เข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้าง ใหม่ มีความชัดเจนและมีคุณภาพสูงขึ้น

6) การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถของบุคคลในการวินิจฉัย ตีราคาอารมณ์ ความรู้สึกความสนใจทัศนคติ การให้คุณค่า การปรับปรุงค่านิยม การแสดงคุณลักษณะตามค่า นิยมที่ยึดถือ รวมไปถึงความเชื่อ ความรู้สึกของ บุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆกันจะบอกแนวโน้มของบุคคล ในการกระทำพฤติกรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ อื่น ๆ ด้วยซึ่งได้แบ่งขั้นตอนการเกิดพฤติกรรมด้านทัศนคติได้ดังนี้

1) การรับหรือการให้ความสนใจ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่บุคคล ถูกกระตุ้นให้ทราบว่ามี เหตุการณ์ หรือสิ่งเร้าบาง อย่างเกิดขึ้น และบุคคลนั้นมีความยินดีหรือมีภาวะ จิตใจพร้อมที่จะรับ หรือให้ความสนใจต่อสิ่งเร้า นั้น ในการยอมรับนี้ประกอบด้วยความตระหนักความ ยินดีที่ควรรับ และการเลือกรับ

2) การตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นที่บุคคลถูกจูงใจให้เกิดความรู้สึกผูกมัดต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้บุคคลพยายาม ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมขั้นนี้ ประกอบด้วยความยินยอม ความเต็มใจและความพอใจที่จะตอบสนอง

3) การให้ค่านิยม (Valuing) เป็นขั้นที่บุคคลมีปฏิกิริยาซึ่งแสดงให้เห็นว่า บุคคล นั้นยอมรับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเองและได้ นำไปพัฒนาเป็นของตนเองอย่างแท้จริง พฤติกรรม ขั้นนี้ส่วนมากใช้คำว่า “ค่านิยม” ซึ่งการเกิดค่านิยม นี้ประกอบด้วย การยอมรับ ความชอบ และการ ผูกมัดค่านิยมเข้ากับตนเอง

4) การจัดกลุ่มค่านิยม (Organization) เป็นชั้นที่บุคคลจัดระบบของค่า นิยมต่างๆ ให้เข้ากลุ่ม โดยพิจารณาถึงความ สัมพันธ์ระหว่างค่านิยมนั้น ในการจัดกลุ่มนี้ ประกอบด้วย การสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับค่า นิยม และการจัดระบบของค่านิยม

5) การแสดง ลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a Value or Complex) พฤติกรรมชั้น นี้ถือว่า บุคคลมีค่านิยมหลายชนิด และจัดอันดับของค่า นิยมเหล่านั้นจากดีที่สุดไปถึงน้อยที่สุด พฤติกรรม เหล่านี้ จะเป็นตัวคอยควบคุมพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในชั้นนี้ประกอบด้วย การวางแนวทาง ของการปฏิบัติและการ แสดงลักษณะที่จะปฏิบัติ ตามแนวทางที่เขากำหนด 3. พฤติกรรมการปฏิบัติ (Psychomotor domain) พฤติกรรมด้านการปฏิบัตินี้เป็นการใช้ ความสามารถที่แสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมทั้ง พฤติกรรมที่แสดงออก และสังเกตได้เป็นพฤติกรรม ชั้นสุดท้ายที่บุคคลปฏิบัติออกมาโดยมีด้านความรู้ และด้านเจตคติเป็นตัวช่วยให้เกิด พฤติกรรมด้าน การปฏิบัติที่ถูกต้อง แต่กระบวนการในการจะก่อ ให้เกิดพฤติกรรมนี้ต้องอาศัยระยะเวลาและการ ตัดสินใจหลายขั้นตอน แต่นักวิชาการก็เชื่อว่า กระบวนการทางการศึกษาจะช่วยให้เกิดพฤติกรรม การปฏิบัติได้ ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ (Know ledge) ทศนคติ (Attitude) การปฏิบัติ (Practice)

1.5 ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์ (2562 : น. 17-19) กล่าวว่า การเล่นเกมของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความ รับผิดชอบของเด็กโดยตรง เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน หลับใน ห้องเรียน ไม่ทำการบ้าน หนีเรียน หรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อที่จะไปเล่นเกม ผลการเรียนตกลง จากเดิมมักชอบแยกตัวจากสังคม หรือไม่ค่อยทำกิจกรรมร่วมกับ ครอบครัว เพราะมัวแต่อยู่ใน สังคมของเกมที่ตนเองเล่นอยู่จนไม่ได้ใช้ชีวิตในสังคมของความเป็นจริงโดยบางราย อาจมีปัญหาทางพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย (เพื่อนำเงินไปเล่นเกม) ดื้อ ต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว เป็นต้น

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์ (2562 : น. 17-19) ยังกล่าวอีกว่า องค์การอนามัยโลกได้ให้การจำกัด ความหมายของ “อาการติดเกม” หรือ “Gaming Disorder” ไว้ดังนี้

รูปแบบพฤติกรรมการเล่น “เกมดิจิทัล” หรือ “วิดีโอเกม” ที่เกิดการด้อย ความสามารถในการควบคุม การเล่นโดยค่อย ๆ ให้ความสำคัญต่อการเล่นเกมเหนือกว่าการทำกิจกรรมอย่างอื่น จนถึงระดับที่ว่าการเล่น เกมกลายเป็นเรื่องที่มีลำดับขั้นสำคัญกว่าเรื่องราวอื่นใด และกิจวัตรทั้งหมดและมีรูปแบบพฤติกรรมเช่นนี้อย่างต่อเนื่องทั้งยังยกระดับความรุนแรงของรูปแบบเพิ่มมากขึ้น แม้ว่าจะเกิดผลกระทบในทางลบตามมาจากรูปแบบ พฤติกรรมดังกล่าว โดย รูปแบบพฤติกรรมที่ว่านี้ส่งผลเสียอย่างมีนัยสำคัญต่อบุคคลลักษณะเฉพาะบุคคล ครอบครัว สังคม การศึกษา การประกอบอาชีพ หรือการทำกิจกรรม และความสามารถด้านอื่น รูปแบบพฤติกรรมการ เล่นเกมนี้อาจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง หรือเกิดขึ้นเป็นช่วงระยะเวลาหนึ่งโดยเกิดซ้ำ พฤติกรรมการเล่นเกมและ อาการบ่งชี้อื่นที่เกี่ยวข้องจะต้องปรากฏให้เห็นนานไม่น้อยกว่า 12 เดือน จึงจะถือว่าเป็นอาการติดเกม อย่างไรก็ตาม

ตามระยะเวลาดังกล่าวอาจน้อยกว่านั้นได้หากอาการที่กล่าว มาข้างต้นทั้งหมดปรากฏให้เห็น และมีอาการที่แสดง ออกมาอย่างรุนแรง กระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางบวก ได้แก่

ประการที่หนึ่ง ในด้านการศึกษา/ ทักษะอาชีพ เกมออนไลน์สามารถใช้เป็นสื่อด้านการเรียนการสอนเป็น ภาษาหนึ่งของการสอน เป็นช่องทางในการสร้างความคุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต การเรียนรู้จากเกม และสามารถใช้ประเมินทักษะในด้านต่าง ๆ ของเด็กได้ รวมไปถึง การคิดวิเคราะห์ วางแผนการฝึกข้อชี้ การฝึก เป็นนักธุรกิจ เป็นต้น นอกจากนี้ทักษะความชำนาญ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์สามารถนำไปสู่การพัฒนาเป็น ผู้สร้างเกม (Game programmer/ Game designer) ในอนาคต

ประการที่สอง ในด้านการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิด ความสัมพันธ์อันดีในหมู่เพื่อนหรือเป็นช่องทางในการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ

ประการที่สาม ในด้านอารมณ์จิตใจ เกมออนไลน์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการผ่อนคลาย ความเครียด สร้างความสนุกสนาน ตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นในบางเรื่องในชีวิตจริงไม่สามารถทำได้ เป็นต้น

ประการที่สี่ ในด้านร่างกาย เกมออนไลน์สามารถฝึกทักษะการใช้มือการใช้ตาการเคลื่อนไหว กระทบ จากการเล่นเกมออนไลน์ทางลบ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลงและส่งผล โดยตรงใน การแสดงออกเป็นอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็ว ชื่น ความดัน โลหิตสูงชัน และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นใน ปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่น เกมอาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงซึ่งจะถูกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจาก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ง่ายขึ้น และหากมีการนั่งอยู่ กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือด ส่วนต่าง ๆ ได้ ที่พบได้บ่อยคือลิ้มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วน นั้นผิดปกติไป และอาจ ส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง ด้านพัฒนาการ จะมีผลโดยตรงในเรื่องของด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์ จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทางจิตใจของเด็ก เช่น ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวลและเครียดจากการเล่นเกมเป็น ต้น ที่สำคัญคือความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสาน สัมพันธ์กับ คนในครอบครัว เพราะแม้แต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะและยัง หมายรวมถึงพัฒนาการทาง สติปัญญาที่ลดน้อยลงเนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการ เรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง ด้าน พฤติกรรม และสภาพจิตใจ เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วย การเลียนแบบมาจากเกมที่ ตนเองเล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในในชีวิตจริง โดยเริ่มจากการมีความคิด และ อารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็น พฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของ ผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและ ได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถในเกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น ซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรงนี้สามารถส่งผลได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว คือ

1. ระยะสั้น คือ มาจากพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากปัจจัยในส่วนตัวบุคคลหรือจาก บุคลิกภาพที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่กระตุ้นความก้าวร้าวจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด และจะเกิดขึ้นได้ง่ายมากหากได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก

2. ระยะยาว โดยการที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้บุคคลนั้น มีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจและตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรง มากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคยชิน ด้านการเรียน การงาน และสังคม ซึ่งผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่ สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธภาพกับผู้อื่น โดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิดก กังวลและความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ใน สังคมออนไลน์แทนซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจ ในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

จากความหมายของผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ข้างต้น สรุปได้ว่า ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การที่เด็กและวัยรุ่นมีความรับผิดชอบในเรื่องอื่นๆได้น้อย อยู่ในโลกในเกมมากกว่าความเป็นจริง แยกตัวออกจากสังคม และไม่ค่อยมีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นในชีวิตจริง

1.6 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

มีทฤษฎีทางจิตวิทยา ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์มากมาย ทั้งนี้จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะนำทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ดังนี้

1.6.1 อับบราฮัม มาสโลว์ (อ้างใน นุชลี อุภทัย 2555, น.109-110) กล่าวว่า Maslow เป็นนักจิตวิทยาคนสำคัญของกลุ่มมนุษย์นิยมที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาเรื่องราวของการจูงใจในเวลาต่อมา เขาเป็นบุคคลแรกที่เสนอแนวคิดที่มนุษย์มีความต้องการโดยธรรมชาติตามลำดับขั้น จากความต้องการในระดับต่ำเพียงเพื่อให้มีชีวิตรอดและรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ไปสู่ความต้องการในระดับสูงสุด อันได้แก่ การพัฒนาตนเองสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (Self-Actualization) อย่างไรก็ตามหากความต้องการในขั้นแรก ๆ ยังไม่ได้รับการตอบสนอง บุคคลจะไม่มีทางก้าวขึ้นสู่การพัฒนาในขั้นสูงต่อไป ตามทฤษฎีของ Maslow ความต้องการของมนุษย์แบ่งออกเป็น 5 ชั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่ทำให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ เช่น ความต้องการอากาศ น้ำ สารอาหาร และการพักผ่อนนอนหลับ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย (Safe and Security Needs) เมื่อความต้องการทางกายได้รับการตอบสนอง บุคคลจะเกิดความต้องการในขั้นต่อไป คือ ความต้องการสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น มั่นคง ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน

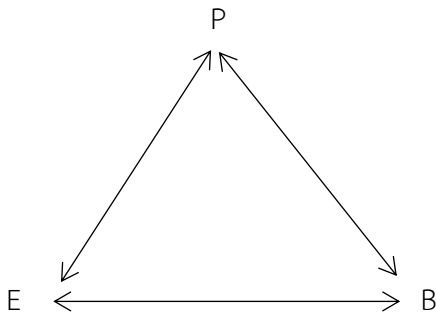
ขั้นที่ 3 ความต้องการความรักและความผูกพัน (Love and Belonging Needs) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายหลังจากที่บุคคลได้รับการยอมรับการตอบสนองในขั้นที่ 2 แล้ว โดยในขั้นนี้บุคคลต้องการความรัก ความผูกพัน และการยอมรับจากคนรอบข้าง เช่น ครอบครัว เพื่อน คนรัก และสมาชิกชมรม เป็นต้น

ขั้นที่ 4 ความต้องการได้รับการชื่นชมยกย่อง (Esteem Needs) เป็นความต้องการขั้นถัดมาที่ Maslow แบ่งออกเป็น 2 แบบ (Versions) คือ 1) แบบที่ต้องการการชื่นชมยกย่องจากผู้อื่น เช่น ต้องการชื่อเสียง ชัยชนะ ความสนใจ การยอมรับ และความรู้สึกเหนือผู้อื่น เป็นต้น และ 2) แบบที่ต้องการความนิยมและนับถือตนเอง เช่น ความรู้สึกที่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้ ความรู้สึกเป็นอิสระ เป็นต้น ซึ่งความรู้สึกแบบที่ 2 นี้ หากบุคคลได้รับการตอบสนองแล้วจะเก็บรักษาไว้ได้คงทนกว่าแบบที่ 1 มาก

ขั้นที่ 5 ความต้องการพัฒนาตนเองให้สมบูรณ์ (Self-Actualization) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดที่บุคคลต้องการจะเติมเต็มความสมบูรณ์ให้กับตนเอง ได้พัฒนาหลังหรือศักยภาพทั้งหมดอย่างเต็มเปี่ยมและเป็นเอกลักษณ์ของตนเองอย่างเต็มที่ โดยไม่ติดอยู่กับเงื่อนไขของความต้องการทรัพย์สิน เงินทอง ความรักและความผูกพัน หรือเกียรติยศชื่อเสียงใด ๆ เป็นการตอบแทน

ในขั้นหนึ่ง	เบื้องต้นเด็กเพียงแค่ต้องการเล่นเกมออนไลน์เพื่อความผ่อนคลายร่างกาย หรือทางเพศ
ในขั้นสอง	เมื่อเด็กได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ที่บ้าน เด็กรู้สึกปลอดภัยมากกว่าไปเล่นข้างนอกบ้าน
ในขั้นสาม	เด็กต้องการเพื่อนในเกม ที่จะเป็นสังคมในเกมออนไลน์ เพื่อพบปะพูดคุยกันแลกเปลี่ยนเทคนิคในการเล่นเกมที่กันและกัน
ในขั้นสี่	เด็กต้องการการยกย่องจากสังคมในเกมออนไลน์หรือจากเพื่อน เนื่องจากการเล่นเกม และมีสังคมอยู่ในเกมดังกล่าวนั้น เด็กก็ต้องการให้เป็นที่ยกย่องจากสังคมในเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมออนไลน์ย่อมมีการแข่งขันหรือมีการจัดอันดับ
ในขั้นห้า	เมื่อเด็กเล่นเกมออนไลน์บางคนอาจรู้จักศักยภาพของตนเอง เกิดการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงว่ามีความสามารถในการเล่นเกม เป็นแรงผลักดันให้พัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ

1.6.2 อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) (อ้างถึงใน วัลภา สบายยิ่ง, 2559 : น. 8-41) เชื่อว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดจากพฤติกรรมองค์ประกอบส่วนบุคคลและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทฤษฎีเชิงปัญญาทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา เชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล เป็นผลเนื่องมาจากการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบ 3 อย่าง ได้แก่ พฤติกรรมปัญญาองค์ประกอบส่วนบุคคลและอิทธิพลของสภาพแวดล้อม โดยองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ จะเป็นตัวกำหนดที่มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน



B = พฤติกรรม (Behavior)

P = ปัญญาและองค์ประกอบส่วนบุคคล
(Cognitive and Other Personal Factors)

E = อิทธิพลของสภาพแวดล้อม
(Environmental Influences)

ภาพที่ 2 โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม ปัญญาและองค์ประกอบส่วนบุคคลและอิทธิพลของสภาพแวดล้อม (อ้างถึงใน วัลภา สบายยิ่ง, 2559 : น. 8-41)

จากภาพที่ 2 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรม ปัญญาและองค์ประกอบส่วนบุคคล และอิทธิพลของสภาพแวดล้อมนั้น ต่างเป็นตัวกำหนดที่มีอิทธิพลเชิงเหตุ-ผลซึ่งกันและกัน นั่นก็หมายความว่า ถ้าองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเปลี่ยนแปลงไป ก็จะมีผลทำให้องค์ประกอบอื่น ๆ เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

จากหลักการของทฤษฎีของการรู้คิดทางสังคมข้างต้น สามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้ว่า ในกรณีที่นักเรียนเข้าไปในห้องเรียน เห็นเพื่อนกำลังเล่นเกมออนไลน์อย่างสนุกสนาน สภาพแวดล้อมจากเพื่อน (E) เช่นนี้ มีผลทำให้นักเรียนเชื่อว่า (P) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดได้ ซึ่งมีผลทำให้นักเรียนมีพฤติกรรม (B) ที่แสดงถึงการเล่นเกมออนไลน์ด้วย แล้วพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนก็ทำหน้าที่เป็นสภาพแวดล้อม (E) ให้กับเพื่อนคนอื่น ๆ ด้วย โดยในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษา ศึกษาปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม (E) คือการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ปัจจัยด้านบุคคล (P) คือทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และปัจจัยด้านพฤติกรรม (B) คือพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ทฤษฎีในกลุ่มนี้อธิบายว่า การเรียนรู้เป็นผลของกระบวนการคิด ความเข้าใจ การรับรู้สิ่งเร้าที่มากกระตุ้นผสมผสานกับประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านมาของบุคคล แล้วทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น ซึ่งการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ที่ได้รับในปัจจุบันกับประสบการณ์ในอดีต จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการทางปัญญาเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้บุคคลตัดสินใจ จะกระทำพฤติกรรมอย่างไรอย่างใดอย่างหนึ่งหรือไม่นั้น ส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนเอง และอีกส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความคาดหวังเกี่ยวกับผลกรรม ตัวแปรที่สำคัญในการตัดสินใจกระทำพฤติกรรมของบุคคล น่าจะเป็นการรับรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนเองมากกว่าความคาดหวังเกี่ยวกับผลกรรมที่จะเกิดขึ้น

อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) (อ้างถึงใน วัลภา สบายยิ่ง, 2559 น. 8-42 – 8-43) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) แบ่งออกเป็น 4 กระบวนการคือ

1. กระบวนการใส่ใจ (Attentional Process) ถ้าไม่มีขั้นตอนนี้ การเรียนรู้จะไม่เกิดขึ้น เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนให้ความสนใจต่อตัวแบบ (Modeling) ความสามารถ ความมีชื่อเสียง และคุณลักษณะเด่นของตัวแบบจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ ตัวแปรซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ คือ ความเด่นชัดของตัวแบบ ทิศทางของอารมณ์ ความรู้สึก ผู้รับรู้ต่อตัวแบบ ความซับซ้อนน้อยจะดึงดูดการสังเกตได้ดีกว่าจำนวนตัวแบบที่มีหลากหลาย จะทำให้ผู้สังเกตมีความใส่ใจได้มาก และ ใส่ใจตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้สังเกต ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต คือ ความสามารถในการรับรู้ประสบการณ์ในอดีตของผู้สังเกตจะใส่ใจพฤติกรรมแง่มุมใดและจะตีความเป็นอย่างไร ความสามารถทางปัญญา ระดับความตื่นตัว และความชอบกว่าที่มีมาแล้ว บุคคลไม่สามารถเรียนรู้ได้จากการสังเกต ถ้าเขาไม่มีความตั้งใจอะไรจากตัวแบบนั้น องค์ประกอบที่มีผลต่อการตั้งใจแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ องค์ประกอบจากตัวแบบเอง พบว่าตัวแบบที่ทำให้บุคคลมีความใส่ใจ/ตั้งใจจะสังเกตนั้นต้องเป็นตัวแบบที่มีลักษณะเด่นชัด เป็นตัวแบบที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความพึงพอใจ พฤติกรรมที่แสดงออกไม่สลับซับซ้อนมากนัก จิตใจรวมทั้งพฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงออกนั้นควรมีคุณค่าในการใช้ประโยชน์อีกด้วย นอกจากองค์ประกอบของตัวแบบแล้ว ยังมีองค์ประกอบของผู้สังเกตอีกด้วย ได้แก่ ความสามารถทางปัญญา ระดับของการตื่นตัวและความชอบที่เคยได้เรียนรู้มาก่อนแล้ว

2. กระบวนการเก็บจำ (Retention Process) ปัจจัยที่เป็นการเก็บจำ อาจเก็บจำเป็นภาพ หรือเก็บจำเป็นคำพูด การจัดระบบทางปัญญา และการทบทวนการกระทำ ปัจจัยที่เกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต ทักษะทางปัญญาและโครงสร้างทางปัญญา บุคคลจะต้องแปลงข้อมูลจากตัวแบบเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์และจัดทำโครงสร้างเพื่อให้ง่ายแก่การจำ การจัดระบบโครงสร้างทางปัญญา การชักซ้อมลักษณะของตัวแบบที่สังเกตในความคิดของตนเองและชักซ้อมด้วยการกระทำ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับความสามารถทางปัญญาและโครงสร้างทางปัญญาของผู้สังเกตอีกด้วย

3. กระบวนการกระทำ (Motor Reproduction Process) ปัจจัยที่เป็นการกระทำ การระลึกรูปภาพจากปัญญา การสังเกตการณ์กระทำ ข่าวสารป้อนกลับ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด และการเทียบเคียง การกระทำกับภายในปัญญา ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต ประกอบด้วย 2 ปัจจัย คือ ความสามารถทางกายและทักษะของพฤติกรรมย่อย เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตแปลงลักษณะที่เก็บจำไว้นั้นมาเป็นการกระทำ ซึ่งจะกระทำได้ดีหรือไม่ นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับสิ่งที่จำได้ในการสังเกตการณ์กระทำของตนเอง การได้ข้อมูลย้อนกลับจากการกระทำของตนเอง และการเทียบเคียงการกระทำกับภาพที่จำได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ ความสามารถทางกายและทักษะในพฤติกรรมย่อย ๆ ต่าง ๆ ที่จะทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามตัวแบบ

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) ตัวจูงใจภายนอก ตัวจูงใจที่เห็น คนอื่นได้รับ และ ตัวจูงใจของตนเอง การที่บุคคลที่เกิดการเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมหรือไม่นั้นย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจ กระบวนการจูงใจย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของสิ่งล่อใจจากภายนอก สิ่งนั้นจะต้องกระตุ้นการรับรู้ เป็นสิ่งของที่จับต้องได้ เป็นที่ยอมรับของสังคม และพฤติกรรมที่กระทำตามตัวแบบนั้นสามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ

ทฤษฎีปัญญาทางสังคมเน้นหลักการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) เกิดจากการที่บุคคลสังเกตการกระทำของผู้อื่นแล้วพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมทางสังคม เราสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การออกเสียง การขับรถยนต์ การเล่นเกม รวมไปถึงการเล่นเกมออนไลน์ด้วย

1.6.3 สกินเนอร์ (Skinner) (อ้างอิงใน ภายกาญจน์ เสนแก้ว, 2560 : น. 16) เป็นนักจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม เป็นผู้ที่มึบทบาทสำคัญ ในการเป็นผู้นำแนวคิดนี้ โดยแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมมนุษย์ถูกควบคุมโดยเงื่อนไขแห่งการเสริมแรง และเงื่อนไขแห่งการลงโทษ และด้วยเหตุนี้เองมนุษย์จึงไม่มีเสรีภาพแต่ประการใด และยังคงกล่าวว่าการกระทำของคนเรามีอยู่ 2 ประการ คือ ผลการกระทำที่ทำให้พอใจ ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นแรงเสริม ให้แก่การกระทำนี้มีต่อไป (เงื่อนไขแห่งการเสริมแรง) และผลการกระทำที่ทำให้ไม่พอใจ ซึ่งจะเป็ นตัวการที่ทำให้คนเราหยุดพฤติกรรมหรือการกระทำอันจะนำมาซึ่งผลการกระทำเช่นนี้ในอนาคต (เงื่อนไขแห่งการลงโทษ) พฤติกรรมที่ ยังผลให้เกิดความพอใจ เช่น พฤติกรรมที่ทำแล้วได้รับคำชมเชย ได้ ตำแหน่ง ได้เงิน ได้รับการยกย่อง ฯลฯ ก็จะมี โอกาสสูงมากที่จะเกิดขึ้นอีกในอนาคตในขณะที่ พฤติกรรมที่ยังผลให้เกิดความไม่พอใจ เช่น ทำแล้วถูกตำหนิ เสีย ตำแหน่ง เสียเงิน ถูกทำร้าย ถูกดู หมิ่นเหยียดหยาม ฯลฯ ก็จะหยุดไป

จากทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ ข้างต้น สามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ได้ว่า เมื่อเด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และได้รับผลที่พึงพอใจไม่ว่าจะเป็น มีความสุข สนุกสนาน คลายเครียด ได้พบเพื่อนใหม่ ได้ของรางวัล รู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ผลเหล่านี้ทำให้บุคคลยังคงมี พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่อไปหรือมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นได้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการ เสริมแรงตามทฤษฎีของสกินเนอร์

1.7 การวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าการวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่พบว่า การวัด พฤติกรรมโดยใช้แบบสอบถาม รายละเอียดดังนี้

กิตติชัย ตั้งไวบุรุษย์ และคณะ (2553) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ทำให้ทราบว่า จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ ซึ่งมีจำนวน 318 คน โดยใช้เครื่องมือการสุ่มแบบแบ่งชั้นโดยใช้สูตรของ Taro ซึ่ง ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มีข้อให้เลือกตอบ 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถาม จำนวน 18 ข้อ โดยมีความหมายดังนี้ 5 = มีผลมากที่สุด หมายถึง ผู้ตอบเห็นว่าข้อความนั้นมีผลต่อการตัดสินใจ มากที่สุด 4 = มีผลมาก หมายถึง ผู้ตอบเห็นว่าข้อความนั้นมีผลต่อการตัดสินใจปานกลาง 3 = มีผลปานกลาง หมายถึง ผู้ตอบเห็นว่าข้อความนั้นมีผลต่อการตัดสินใจน้อย 2 = มีผลน้อย หมายถึง ผู้ตอบเห็นว่าข้อความนั้นมีผล ต่อการตัดสินใจน้อย 1 = มีผลน้อยที่สุด หมายถึง ผู้ตอบเห็นว่าข้อความนั้นมีผลต่อการตัดสินใจน้อยที่สุด

Yamane มีความเชื่อถืออยู่ที่ 0.60037 ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นมากที่สุดคือ Simulation ซึ่งเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศ ชาย สาเหตุที่เล่นเกมออนไลน์ คือ ต้องการพักผ่อนคลายเครียด

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความสุขของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร 10 โรงเรียน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2. แบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ 28 และ 3. แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สำหรับสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Chi squaretest, Unpaired, t-test, Pearson's Product Moment และ One Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า ความสุขของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็น 43.7 % และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้การใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิท มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมา ดี จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางและสูงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

หทัยรัตน์ ขจรบุญ พิทยา พรมาลีและเนติ เฉลยวาเรศ (2556, น: 89) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 375 คนคำนวณจากสูตรยามาเน่ และทำการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิตามขนาดโรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.703 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่า ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและไคแอสควร์ ผลการวิจัยพบว่า 1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมออนไลน์โดยเล่นที่บ้านตนเองมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.00 วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ วันเสาร์- อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 64.70 เวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งมากที่สุด คือ 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 45.50 ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่คือ 13.00 - 16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.00 และนักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.80 2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เมื่อจำแนกตาม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์และบุคคลที่นักเรียนร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน

2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์

2.1 ความหมายของทัศนคติ

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2554, น : 5-23) กล่าวว่า เจตคติ (Attitude) หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น หรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด สิ่งหนึ่ง ซึ่งจะเห็นว่า ความรู้สึกเป็นองค์ประกอบทางด้านอารมณ์ ความคิดเห็นเป็นองค์ประกอบ ทางด้านปัญญา และท่าทีเป็นองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม

ไตรรัตน์ โภคพลากรณ์และคณะ (2555, น : 6-13) กล่าวว่าทัศนคติของบุคคล เป็นความเชื่อ ความรู้สึก และความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์

ขมนาด พจนามาตร์, ละออ ตันติศิรินทร์และอารีวรรณ กลั่นกลิ่น (2541, น : 61) กล่าวว่า ทัศนคติ เป็นความรู้สึก ความคิด หรือท่าที และแนวโน้มในการแสดงออกของบุคคลซึ่งเปิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ต่อสภาพสิ่งแวดล้อม บุคคล สถานการณ์ สิ่งของ ปรากฏการณ์ต่างๆ ทำให้เกิดการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้า

สุชา จันทร์เอม (2536, น : 16) กล่าวว่า ทัศนคติ เป็นความรู้สึกหรือท่าทางของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุ สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งอาจเป็นไปได้ในทำนองที่พึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้

แสงสุรีย์ สำอางกุล (2531, น : 15) กล่าวว่า ทัศนคติ เป็นความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และแนวโน้มในการแสดงออก ทัศนคติจะเกิดขึ้นได้นั้นจะต้องมีสิ่งเร้าใดๆ มาเร้า และเกิดจากการเรียนรู้จนเป็นภาวะที่คงทนต่อจิตใจของบุคคลนั้นๆ ในเรื่องนั้นๆ

วรารักษ์ เอี้ยวสกุล ประสิทธิ์ พงษ์เรืองพันธุ์ และ อนงค์ นนทสุต (2538, น : 22) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึก ความเชื่อและแนวโน้มของพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อบุคคลหรือสิ่งของหรือความคิด

ภากิติพิงษ์ สีสสุโท และรัชชานนท์ ศุภพงศ์พิเชฐ (2558 : น. 14) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ท่าที ความรู้สึก ความเชื่อ และแนวโน้มของพฤติกรรมของบุคคลที่มี ต่อ บุคคล หรือสิ่งของ หรือความคิด แต่ในความหมายของศัพท์ คือ ความพร้อมที่จะปฏิบัติ (Readiness to act) ดังนั้นอาจเขียนได้ใหม่ว่า ทัศนคติ คือ สภาวะความพร้อมทางจิตที่เกี่ยวข้องกับ ความคิด ความรู้สึกและแนวโน้มของพฤติกรรมที่บุคคลมีต่อบุคคล สิ่งของและสถานการณ์ต่างๆ ไป ในทิศทางใดทิศทางหนึ่งสภาวะความพร้อมทางจิตจะอยู่นานพอสมควร ถ้าเรามีท่าทีความรู้สึกหรือ เจตคติเชิงบวกเราย่อมปฏิบัติออกมาในทางบวก แต่ถ้าเรามีท่าทีความรู้สึกเชิงลบเราก็กปฏิบัติออกมา ทางลบ

เรมवल นันท์ศุภวัฒน์ และเอื้อมพร ทองกระจาย (2527, น. 22) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ท่าทีและสภาวะความพร้อมทางความคิดและจิตใจของบุคคลที่จะรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้าและสถานการณ์ต่างๆ ในทิศทางที่เป็นบวก ลบ หรือเป็นกลาง

เจ็จันท์ เรืองศรี (2533, น : 18) กล่าวว่า ทักษะคิด หมายถึง เป็นความรู้สึกนึกคิดของบุคคลต่อสิ่งของหรือต่อบุคคลอื่น เป็นแรงจูงใจที่จะทำให้แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมออกมา

เกษราวัลณ์ นิลวรางกูร ,สมพร วัฒนนุกุลเกียรติ และสร้อย อนสรณ์ธีรกุล (2542, น : 12) กล่าวว่า ทักษะคิด เป็นความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยท่าที ท่าทาง และการแสดงออกทางพฤติกรรม ทักษะคิดเกิดขึ้นได้จากความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์

สร้อยตระกูล (ตัวยานนท์)อรรมานะ (2545, น : 64) กล่าวว่า ทักษะคิด คือ ผลผสมผสานของความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น ความรู้ และความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คนใดคนหนึ่ง สถานการณ์ใด สถานการณ์หนึ่งๆ ซึ่งออกมาในรูปการประเมินค่าอันอาจเป็นไปได้ในทางยอมรับหรือปฏิเสธก็ได้ และความรู้สึกเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมใด พฤติกรรมหนึ่งขึ้น ดังนั้นพฤติกรรมจอมมนุษย์ก็คือการแสดงออกซึ่งทักษะคิดของเขา อันเป็นผลมาจากความคิด ความเชื่อ ความรู้ ประสบการณ์ ภูมิหลังและการเรียนรู้ที่ผ่านมาของบุคคลนั้นๆ ในแง่ของความเชื่อนั้น ทักษะคิดทุกทักษะคิดจะรวมเอาความเชื่อเข้าไว้ด้วย ทั้งนี้ได้หมายความว่าความเชื่อทุกอย่างจะเป็นทักษะคิด เมื่อทักษะคิดของบุคคลถูกรวบรวมไว้ด้วยกันอย่างมีโครงสร้างหลายชั้น นั่นก็คือ ระบบค่านิยม และเมื่อบุคคลมีความแตกต่างกัน ทักษะคิดของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งเดียวกันจึงแตกต่างกันไปด้วย

จากความหมายของเจตคติหรือทักษะคิด ข้างต้นสรุปได้ว่าทักษะคิด หมายถึง ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และแนวโน้มในการเกิดพฤติกรรม ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันหรือคล้ายคลึงกันได้ โดยทักษะคิดมาจากประสบการณ์การใช้ชีวิต ซึ่งทักษะคิดนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลาและช่วงอายุ

2.2 การเกิดทักษะคิด (Attitude Formation)

ลักขณา สรีวัฒน์ (2549, น : 70-71) กล่าวว่า การเกิดทักษะคิดเกิดการจากเรียนรู้ 5 วิธี คือ

1. จากการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning) ของพาฟลอฟในเรื่องสิ่งเร้าที่มีเงื่อนไขก่อให้เกิดการตอบสนองที่มีเงื่อนไขได้ เช่น ความมืด ทำให้เด็กกลัวเพราะเคยตกใจในเสียงฟ้าร้องในเวลากลางคืน เป็นต้น

2. จากการแผ่ขยายสิ่งเร้า (Stimulus Generalization) หมายถึง กระบวนการสิ่งเร้าบางอย่างที่มีลักษณะหรือคุณสมบัติคล้ายสิ่งเร้าที่มีเงื่อนไขมากระตุ้นให้คนมีปฏิกิริยาที่เคยมีต่อสิ่งเร้าที่มีเงื่อนไข เช่น การที่บุคคลกลัวสัตว์ปีกเนื่องจากเคยถูกไก่จิกในตอนเป็นเด็ก นับตั้งแต่นั้นมาจึงไม่กล้าเข้าใกล้สัตว์ที่มีลักษณะเหมือนไก่ทุกชนิด

3. จากการวางเงื่อนไขการกระทำ (Operant Conditioning) แนวคิดพื้นฐานของการวางเงื่อนไขการกระทำประกอบด้วย สิ่งเร้าที่แสดงความแตกต่างที่มีต่อการตอบสนองแล้วจะได้ผลการเสริมแรงทางบวก เช่น เด็กเห็นพ่อขอเงินและพ่อให้ หรือเด็กเห็นครูจิกมือไหว้ครูชมว่าดีมาก

4. จากการสังเกต ในลักษณะนี้จะมีตัวแบบ (Model) เช่น เด็กวัยรุ่นหญิงใส่เสื้อสั้นจนเห็นสะดือตาม นักร้องวัยรุ่น หรือเด็กวัยรุ่นชายใส่ตุ้มหูข้างเดียวตามอย่างนักแสดงวัยรุ่นชาย แล้วมีคนชมว่าทันสมัย ดูดี ก็จะทำให้เกิดการเลียนแบบกันแสดงว่าวัยรุ่นมีทัศนคติทางบวกกับการใส่ตุ้มหูข้างเดียว หรือการใส่เสื้อสั้นโชว์สะดือ

5. จากความเชื่อ เช่น เด็กเชื่อว่าการไหว้พระจะทำให้พระคุ้มครอง มีแต่ความสุขความเจริญ เมื่อเด็กเห็นพระที่ไหนจะยกมือไหว้ แสดงถึงทัศนคติที่ดีต่อพระ หรือบุคคลที่แขวนพระเครื่องจะไม่รอดราวตากผ้าจะหลีกเลียงสถานที่ที่มีราวผ้า เพราะมีความเชื่อว่าเป็นสิริมงคล แสดงให้เห็นถึงทัศนคติด้านลบต่อราวตากผ้า

กอร์ดอน อัลพอร์ต (Gordon Allport , 1975 อ้างถึงใน พิรัชย์ภณ แสงทอง, 2551 น : 19) ได้ให้ความเห็นเรื่อง ทัศนคติ ว่าอาจเกิดขึ้นจากสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. เกิดจากการเรียนรู้ เด็กเกิดใหม่จะได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับ วัฒนธรรม และประเพณีจากบิดามารดา ทั้งโดยทางตรง และทางอ้อม ตลอดจนได้เห็นแนวการปฏิบัติของพ่อแม่แล้ว รับมาปฏิบัติตามต่อไป

2. เกิดจากความสามารถในการแยกแยะความแตกต่าง คือ แยกสิ่งใดดี ไม่ดี เช่น ผู้ใหญ่กับเด็กจะมีการกระทำที่แตกต่างกัน

3. เกิดจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งแตกต่างกันออกไป เช่น บางคนมี ทัศนคติ ไม่ดีต่อครู เพราะเคยตำหนิตน แต่บางคน มี ทัศนคติ ที่ดีต่อครูคนเดียวกันนั้น เพราะเคยชมตนเสมอ

4. เกิดจากการเลียนแบบ หรือ รับเอา ทัศนคติ ของผู้อื่นมาเป็นของตน เช่น เด็กอาจรับ ทัศนคติ ของบิดามารดา หรือ ครูที่ตนนิยมชมชอบ มาเป็น ทัศนคติ ของตนได้

เครชและครัทซ์ฟิลด์ (Krech and Crutchfield , 1948 อ้างถึงใน พิรัชย์ภณ แสงทอง, 2551 น : 20) ได้ให้ความเห็นว่า ทัศนคติ อาจเกิดขึ้นจาก

1. การตอบสนองความต้องการของบุคคล นั่นคือ สิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนได้ บุคคลนั้นก็จะมี ทัศนคติ ที่ดีต่อสิ่งนั้น หากสิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนไม่ได้บุคคลนั้นก็จะมี ทัศนคติ ไม่ดีต่อสิ่งนั้น

2. การได้เรียนรู้ความจริงต่าง ๆ อาจโดยการอ่าน หรือ จากคำบอกเล่าของผู้อื่นก็ได้ ฉะนั้น บางคนจึงอาจเกิด ทัศนคติ ไม่ดีต่อผู้อื่น จากการฟังคำติฉินที่ใคร ๆ มาบอกไว้ก่อนก็ได้

3. การเข้าไปเป็นสมาชิก หรือสังกัดกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง คนส่วนมากมักยอมรับเอา ทัศนคติ ของกลุ่มมาเป็นของตน หาก ทัศนคติ นั้นไม่ขัดแย้งกับ ทัศนคติ ของตนเกินไป

4. ทัศนคติ ส่วนสำคัญกับบุคลิกภาพของบุคคลนั้นด้วย คือ ผู้ที่มีบุคลิกภาพสมบูรณ์มักมองผู้อื่นในแง่ดี ส่วนผู้ปรับตัวยากจะมี ทัศนคติ ในทางตรงข้าม คือ มักมองว่า มีคนคอยอิจฉาริษยา หรือคิดร้ายต่าง ๆ ต่อตน

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520, น : 64 – 65) กล่าวถึงการเกิด ทัศนคติ ว่า ทัศนคติ เป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ (Learning) จากแหล่ง ทัศนคติ (Source of Attitude) ต่าง ๆ ที่อยู่มากมาย และแหล่งที่ทำให้คนเกิด ทัศนคติ ที่สำคัญคือ

1. ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific Experience) เมื่อบุคคลมีประสบการณ์เฉพาะอย่างต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทางที่ดีหรือไม่ดี จะทำให้เขาเกิด ทักษะคติ ต่อสิ่งนั้นไปในทางที่ดีหรือไม่ดี จะทำให้เกิด ทักษะคติ ต่อสิ่งนั้นไปในทิศทางที่เขาเคยมีประสบการณ์มาก่อน

2. การติดต่อสื่อสารจากบุคคลอื่น (Communication from others) จะทำให้เกิด ทักษะคติ จากการรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ จากผู้อื่น ได้ เช่น เด็กที่ได้รับการสั่งสอนจากผู้ใหญ่จะเกิด ทักษะคติ ต่อการกระทำต่าง ๆ ตามที่เคยรับรู้มา

3. สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Models) การเลียนแบบผู้อื่นทำให้เกิด ทักษะคติ ขึ้นได้ เช่น เด็กที่เคารพเชื่อฟังพ่อแม่ จะเลียนแบบการแสดงท่าชอบ หรือไม่ชอบต่อสิ่งหนึ่งตามไปด้วย

4. ความเกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Factors) ทักษะคติ หลายอย่างของบุคคลเกิดขึ้นเนื่องจากความเกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น ครอบครัว โรงเรียน หรือหน่วยงาน เป็นต้น

ธงชัย สันติวงษ์ (2539, น : 166 – 167) กล่าวว่า ทักษะคติ ก่อตัวเกิดขึ้นมา และเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัย หลายประการ ด้วยกัน คือ

1. การจูงใจทางร่างกาย (Biological Motivation) ทักษะคติ จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง กำลังดำเนินการตอบสนองตามความต้องการ หรือแรงผลักดันทางร่างกาย ตัวบุคคลจะสร้าง ทักษะคติ ที่ดีต่อบุคคลหรือสิ่งของ ที่สามารถช่วยให้เขามีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนได้

2. ข่าวสารข้อมูล (Information) ทักษะคติ จะมีพื้นฐานมาจากชนิดและขนาดของข่าวสารที่ได้รับรวมทั้งลักษณะของแหล่งที่มาของข่าวสาร ด้วย กลไกของการเลือกเฟ้นในการมองเห็นและเข้าใจปัญหาต่าง ๆ (Selective Perception) ข่าวสารข้อมูลบางส่วนที่เข้ามาสู่บุคคลนั้น จะทำให้บุคคลนั้นเก็บไปคิด และสร้างเป็นทักษะคติ ขึ้นมาได้

3. การเข้าเกี่ยวข้องกับกลุ่ม (Group Affiliation) ทักษะคติ บางอย่างอาจมาจากกลุ่มต่าง ๆ ที่บุคคลเกี่ยวข้องอยู่ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม เช่น ครอบครัว วัด กลุ่มเพื่อนร่วมงาน กลุ่มกีฬา กลุ่มสังคมต่าง ๆ โดยกลุ่มเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นแหล่งรวมของค่านิยมต่าง ๆ แต่ยังมี การถ่ายทอดข้อมูลให้แก่บุคคลในกลุ่ม ซึ่งทำให้สามารถสร้าง ทักษะคติ ขึ้นได้ โดยเฉพาะครอบครัวและกลุ่มเพื่อนร่วมงาน เป็นกลุ่มที่สำคัญที่สุด (Primary Group) ที่จะ เป็นแหล่งสร้าง ทักษะคติ ให้แก่บุคคลได้

4. ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์ของคนที่มิต่อวัตถุสิ่งของ ย่อมเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้บุคคลต่าง ๆ ตีค่าสิ่งที่เขาได้มี ประสบการณ์มาจนกลายเป็น ทักษะคติ ได้

5. ลักษณะท่าทาง (Personality) ลักษณะท่าทางหลายประการต่างก็มีส่วนทางอ้อมที่สำคัญในการสร้าง ทักษะคติ ให้กับตัวบุคคล

ปัจจัยต่าง ๆ ของการก่อตัวของ ทักษะคติ เท่าที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ในความเป็นจริง จะมีได้มีการเรียงลำดับตาม ความสำคัญ แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งนี้เพราะปัจจัยแต่ละทาง เหล่านี้ ตัวไหนจะมีความสำคัญต่อการก่อ

ตัวของ ทักษะคติ มากหรือน้อย ย่อมสุดแล้ว แต่ว่า การพิจารณาสร้าง ทักษะคติ ต่อสิ่งดังกล่าว จะเกี่ยวข้องกับปัจจัยใดมากที่สุด

2.1.1 ความหมายของเกมออนไลน์

กฤตณัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559, น : 9) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกม หรือ วิดีโอเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะ เป็นทั้งที่บ้าน และสถานศึกษา เกมออนไลน์สามารถเลือกตัวละครและผู้เล่นสามารถปรับแต่งตัวละคร พูดคุย สื่อสารกับเพื่อนที่อยู่ในเกมได้ด้วย

วัชรินทร์ กลับทับลังค์ (2560, น : 6) กล่าวว่า เกมออนไลน์ (Online Games) หมายถึง วิดีโอเกมที่ใช้ในการประกอบการเล่นผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์นั้นจะมีผู้เล่นที่ทำการเล่นเกมคล้ายเกมในรูปแบบอื่น แต่สิ่งที่แตกต่างคือจะเป็นการรวบรวมผู้เล่นหลายคนผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากที่นิยมจะเป็นเกมในรูปแบบของ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือ เกมที่ผู้เล่นหลายคนเล่นร่วมกันในพื้นที่ใดที่หนึ่งซึ่งอาจมีมากกว่า 100 คนขึ้นไป

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์ (2562, น : 12-13) กล่าวว่า เกมออนไลน์ (Online game) หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือ บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เครือข่ายจะให้เทคโนโลยีที่มีความเท่าเทียมกัน มีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปเพราะใช้คอมพิวเตอร์มากกว่า 2 เครื่องในการสื่อสารกัน มีเครื่อง 13 เซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการแก่ผู้เล่น โดยผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่นเกมส์ แลกเปลี่ยนไอเทมในเกมกับบุคคลอื่น ๆ ในระหว่างเล่นเกมได้

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558, น : 5) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบน อินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกับเกมหลายผู้เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่ที่หนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป)

จิตติ ศรีสินธรา (2560, น : 6) กล่าวว่า เกม/วิดีโอเกม และเกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่อยู่ในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็น โปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงเช่น เกมคอมพิวเตอร์หรือเกมบนโทรศัพท์มือถือเท่านั้น เกมแต่ละเกมจะมีการจำลองสถานการณ์ขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของเกม ทำให้เกมดำเนินเรื่องราวไปตามที่ผู้สร้างได้วางแนวทางไว้อย่างต่อเนื่องไปจนจบ โดยปัจจุบันมีอุปกรณ์ที่สามารถใช้เล่นเกมได้ 6 ชนิดได้แก่ (1) เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือที่เรียกว่า PC (2) เครื่อง คอมพิวเตอร์พกพาหรือที่เรียกว่าโน้ตบุ๊ก (3) โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (4) เครื่องแท็บเล็ต (5) เครื่องเล่นเกมคอนโซล (6) เครื่องเล่นเกมแบบพกพา เนื้อหาของเกม/วิดีโอเกม หมายถึง องค์ประกอบแต่ละส่วนของวิดีโอเกม ได้แก่ เรื่องราว ความสวยงามของภาพ รูปแบบการเล่น เสียง หรือเพลงประกอบ ประเภทของวิดีโอเกม เมื่อเกม/วิดีโอเกมมีการส่งข้อมูลการเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีผู้ส่งข้อมูล 7 ได้ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป สามารถเล่นเกม/วิดีโอเกมหลายคนต่างสถานที่ในเวลาเดียวกัน จะถูกเรียกชื่อ ใหม่ว่า “เกมออนไลน์”

จากความหมายของเกมออนไลน์ ข้างต้นสรุปได้ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่งที่มีการแข่งขันหรือมีกฎกติกาในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่ให้ความบันเทิงผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นได้ด้วยตนเองหรือเป็นกลุ่ม

2.1.2 ความหมายของทัศนคติต่อเกมออนไลน์

จากความหมายของทัศนคติและเกมออนไลน์ข้างต้น สรุปได้ว่าทัศนคติต่อเกมออนไลน์ หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็นทัศนคติในทางบวกคือ เห็นการเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่ดี และทัศนคติทางลบคือการเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ดีโดยทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์แบ่งเป็น 3 ด้านได้แก่

1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจ หมายถึง ความคิด ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อประโยชน์หรือโทษของเกมออนไลน์

1.2 ด้านความรู้สึก หมายถึง อารมณ์ หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อเกมออนไลน์ซึ่งแสดงออกในลักษณะของการชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ

1.3 ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม หมายถึง ความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หรือการหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์

2.1.3 องค์ประกอบของทัศนคติ

วุฒิ สุขเจริญ, (2559 : น. 191) กล่าวว่า

1. ความเข้าใจ (Cognition) ทัศนคติเป็นความโน้มเอียงทางใจจากการเรียนรู้ ดังนั้นการเกิดปัญหาที่เป็นผลจากการเรียนรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของทัศนคติความรู้และการรับรู้ที่ได้มาจากประสบการณ์ตรงและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทำให้เกิดความเข้าใจและความเชื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภครู้สึกทำให้เกิดความโน้มเอียงทางใจ

2. ความรู้สึก (Affect) หมายถึง อารมณ์หรือความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

3. เจตนาที่จะกระทำ (Conation) เกิดจากความโน้มเอียงทางใจที่ทำให้เกิดการกระทำหรือพฤติกรรมที่มีความเฉพาะเจาะจงที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

มัลลิกา คณานุรักษ์ (2547, น : 52) กล่าวว่า องค์ประกอบทั้ง 3 ประการของทัศนคติ คือ

1. ความรู้และความเชื่อ ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

ความสนใจเอาใจใส่ ถือเป็นกระบวนการขั้นแรกที่สุดที่ทำให้มนุษย์เริ่มรับรู้ในข้อความหรือความเห็นใหม่ๆ การสื่อสารที่จะเปลี่ยนทัศนคติของมนุษย์ได้ต้องน่าสนใจ เช่น ในชีวิตประจำวันมนุษย์ดูข่าวสารจากสื่อมวลชนมากมาย สื่อที่น่าสนใจเท่านั้นที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติของมนุษย์ได้

1.1) ความเข้าใจ การสื่อสารที่เข้าใจง่ายจะเปลี่ยนทัศนคติของมนุษย์ได้ เช่นนักการเมืองที่พูดให้คนฟังเข้าใจง่าย คนก็อาจจะเปลี่ยนใจมาลงคะแนนให้มากกว่าคนที่สื่อสารแล้วเข้าใจยาก

- 1.2) การยอมรับ การยอมรับที่เกิดขึ้นโดยมีการโต้แย้งกันอย่างชัดเจนจนได้ข้อสรุปจะทำให้เกิดทัศนคติที่คงทนกว่าการยอมรับง่าย ๆ เช่น การยอมรับคนที่ตนเองศรัทธา เป็นการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่คงทนถาวรกว่า
- 1.3) ความจำ เป็นตัวกำหนดความคงทนของทัศนคติ เพราะถ้ามนุษย์ประทับใจและเห็นว่าเรื่องนั้นมีความสำคัญ มนุษย์จะจดจำได้นาน เช่น การที่คนจำอะไรได้นานๆ ก็เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อสิ่งที่จำนั้น
2. ความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงทัศนคติต้องอาศัยความรู้สึกและต้องเป็นความรู้สึกที่ดีพอ และมากพอที่จะโยกคลอนความรู้และความเชื่อเดิมลงไปได้ ดังนี้
 - 2.1) ทำให้เกิดความรู้สึกผิดคาดโดยอาจทำให้เกิดความประหลาดใจ หรือผิดความคาดหมายไปจากความคิดและความเชื่อเดิมที่มีอยู่ เช่น การโฆษณาครีมน้ำหน้าผู้ชาย โดยเปลี่ยนทัศนคติจากเดิมที่ว่าผู้ชายไม่แต่งหน้า หรือการโฆษณาสบู่อาบน้ำชนิดเหลว โดยการเปลี่ยนทัศนคติจากเดิมที่ว่าสบู่ต้องเป็นก้อน วิธีนี้ทางจิตวิทยาเรียกว่าทำให้เกิดความไม่ลงรอยทางความคิด
 - 2.2) ทำให้เกิดความรู้สึกที่ทดแทนความรู้สึกเดิมได้ ตัวอย่างจากงานโฆษณาสินค้าเดิมที่มีชื่อการค้าติดหูอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นผงซักฟอก ผ่าอนามัย ด้วยการทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีกว่า ด้วยการสื่อสารว่าใช้แล้วสบายกว่าเหมาะสมกับบุคลิกของผู้หญิงที่ทันสมัยมากกว่า
3. พฤติกรรม พฤติกรรมการกระทำ บรรทัดฐานของกลุ่มซึ่งทำให้ทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงนี้คงทนยั่งยืน ตัวอย่าง

เห็นได้จากการส่งเสริมการขาย โดยการให้ผู้ซื้อทดลองก่อนซื้อเป็นต้น

ลักษณะ สรวิวัฒน์ (2549, น : 21) กล่าวว่า องค์ประกอบด้านทัศนคติและบุคลิกลักษณะ เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญผู้ที่รู้เพียงเทคนิคทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์อาจจะสามารถคิดเชิงสร้างสรรค์ได้ในระดับหนึ่ง แต่ถ้าบุคคลนั้นมีทัศนคติและบุคลิกในเชิงสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบร่วมด้วยบุคคลนั้นจะสามารถคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้อย่างดีมาก ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดเชิงสร้างสรรค์จะต้องประกอบด้วย

 1. ต้องมีทักษะของการคิด ได้แก่ ทักษะการสังเกต ทักษะการเก็บรวบรวมข้อมูล ทักษะการตรวจสอบข้อมูล และทักษะการสรุปข้อเท็จจริงของข้อมูล
 2. แรงจูงใจในการสร้างสรรค์ มีความตั้งใจจริง มีจิตใจจดจ่อและผูกพันกับงาน มีความอดทนสูง ไม่ยอมล้มเลิกสิ่งที่ตั้งใจทำ มีความมานะพยายาม ไม่หวั่นไหวต่อความล้มเหลวหรือคำวิพากษ์วิจารณ์มีความสามารถในการหยั่งเห็น คิดพลิกแพลง สามารถที่จะคิดเหตุผลและวิธีการที่จะแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี
 3. เป็นผู้มีความคิดอิสระด้านการคิดและการกระทำ ไม่ชอบทำตามอย่างผู้อื่นโดยไม่มีเหตุผล คิดหรือทำสิ่งที่ซับซ้อน แปลกใหม่และมีอารมณ์ขัน
 4. มีความมั่นใจในตนเอง มีทัศนคติเชิงบวก รวมทั้งมีลักษณะของความเป็นผู้นำแต่ไม่ยึดมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนเกินไป พร้อมเปิดใจรับแนวคิดของผู้อื่นรวมถึง ประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ผ่านเข้ามา

สร้อยตระกูล (ตัวยานนท์) อรรถมานะ (2550, น : 42) กล่าวว่า แม้ทัศนคติของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันก็ตาม แต่องค์ประกอบที่สำคัญของทัศนคติโดยทั่วไปจะเหมือนกัน อันประกอบด้วย

1. องค์ประกอบด้านความคิดความเข้าใจ (cognitive component) ความคิด ความเข้าใจนี้จะเป็นการแสดงออกซึ่งความรู้หรือความเชื่อซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในประสบการณ์ต่างๆ จากสภาพแวดล้อมอันเป็นเรื่องของปัญหาในระดับที่สูงขึ้น อาทิ นักบริหารหรือผู้บังคับบัญชาที่มีความคิดหรือความเชื่อว่ามีผู้บังคับบัญชาของเขา นั้นมีลักษณะของความเป็นผู้ใหญ่ สามารถปกครองตนเองได้ ดังนั้นเขาจึงให้ความเป็นอิสระในการทำงานแก่ผู้ใต้บังคับบัญชา หรือเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการทำการวินิจฉัยสั่งการ

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (affective component) องค์ประกอบด้านความรู้สึกนี้จะ เป็นสภาพทางอารมณ์ (emotion) ประกอบกับการประเมิน (evaluation) ในสิ่งนั้นๆ อันเป็นผลจากการเรียนรู้ในอดีต ดังนั้นจึงเป็นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกอันเป็นการยอมรับ อาทิ ชอบ ถูกใจ สนุก หรือปฏิเสธต่อสิ่งนั้นๆ อาทิ เกลียด โกรธ ก็ได้ ความรู้สึกนี้อาจทำให้บุคคลเกิดความยึดมั่นและอาจแสดงปฏิกิริยาตอบโต้หากมีสิ่งขัดกับความรูสึกดังกล่าว

3. องค์ประกอบด้านแนวโน้มของพฤติกรรม (behavioral tendency component) หมายถึง แนวโน้มของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมหรือปฏิบัติต่อสิ่งที่ตนชอบหรือเกลียดอันเป็นการตอบสนองหรือการกระทำในทางใดทางหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้นๆ อาทิ บุคคลมีทัศนคติที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย หรือมีความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย บุคคลผู้นั้นก็มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมหรือการแสดงออกใดๆ ที่เป็นการสนับสนุนหรือส่งเสริมระบอบประชาธิปไตยอันเป็นพฤติกรรมแบบเข้าหาหรือแสวงหา (seek contact) ตรงกันข้ามหากมีทัศนคติต่อสิ่งนั้นๆ ไม่ดี ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมในการถอยหนีหรือหลีกเลี่ยง (avoiding contact)

แม้องค์ประกอบของทัศนคติทั้งด้านความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มของพฤติกรรมนี้จะมีลักษณะสอดคล้องไปในทางเดียวกันก็ตาม แต่ก็ยังปรากฏการณ์ไม่สอดคล้องสัมพันธ์ของปัจจัยทั้ง 3 นี้อยู่ นั่นก็คือพฤติกรรมอาจเกิดขึ้นในลักษณะที่ไม่สอดคล้องกับความคิดหรือความรู้สึกของบุคคลนั้นๆ ทั้งนี้เพราะอิทธิพลของตัวแปรอื่นอันได้แก่สภาพแวดล้อมเป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น บุคคลบุคคลหนึ่งอาจมีความรู้และนิยมในแนวความคิดแบบคอมมิวนิสต์ แต่ก็กลับแสดงการต่อต้าน เมื่อมีการนำเอาระบอบนี้มาใช้ในสังคมไทย ทั้งนี้เพราะคนทั่วไปในสังคมไม่ยอมรับระบอบนี้ เป็นต้น

สิริอร วิชชาวุธ (2553, น : 105) กล่าวว่า ทัศนคติมีองค์ประกอบอยู่ 3 องค์ประกอบได้แก่ องค์ประกอบด้านความคิดความเข้าใจ องค์ประกอบด้านความรู้สึก และองค์ประกอบด้านพฤติกรรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบด้านความคิดความเข้าใจ (Cognitive Component) บุคคลจะมีทัศนคติใดนั้นต้องมี ความรู้ ความเข้าใจ ความเชื่อที่เรามีต่อสิ่งนั้นๆ ว่าดีหรือไม่ดี มีประโยชน์หรือโทษ มีคุณค่าหรือไม่ การที่บุคคลจะมีความคิดต่อสิ่งใดนั้น บุคคลต้องมีความรู้ในเรื่องหนึ่งเพียงเล็กน้อยก็เกิดทัศนคติในเรื่องนั้นได้ ในขณะที่บางคน

อาจจะต้องรู้มาก ตัวอย่างเช่น บางคนอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์เรื่องคนเมายาบ้าคลุ้มคลั่งจับตัวประกันไปทำร้าย ก็สามารเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อยาบ้าได้จากข่าวเพียงข่าวเดียว ในขณะที่บางคนอาจจะได้รับรู้ถึงโทษของยาบ้าที่มากกว่านั้นหรืออาจจะต้องพบเจอกับประสบการณ์ตรง ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ความรู้ความเข้าใจที่เรามีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งมีความสำคัญต่อการกำหนดทัศนคติของบุคคลไม่ว่า ความรู้ ความเข้าใจนั้นจะถูกหรือผิดก็ตาม แต่จะต้องใช้ความรู้ ความเข้าใจอย่างน้อยเพียงใดในการกำหนดทัศนคติจะขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคลของแต่ละคน

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) เมื่อบุคคลมีอารมณ์ ความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็จะทำให้บุคคลมีทัศนคติต่อสิ่งนั้นในทางที่ดีหรือไม่ดี และสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ได้นั้นก็คือ องค์ประกอบด้านความคิดความเข้าใจต่อสิ่งนั้น ความรู้สึกนั้นอาจจะเป็นความรู้สึกทางบวกหรือทางลบได้ เช่น เมื่อบุคคลได้รับความรู้เรื่องการปกครองระบอบประชาธิปไตยจนเกิดความเชื่อว่ระบอบประชาธิปไตยเป็นระบอบการปกครองที่ดีที่สุด บุคคลนั้นก็จะเกิดความรู้สึกชื่นชอบการปกครองระบอบประชาธิปไตยและไม่ชอบการปกครองในระบอบอื่นๆ เป็นต้น

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) เมื่อบุคคลมีความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างไรแล้ว ก็จะเกิดความรู้สึกต่อสิ่งนั้นและนำไปสู่ความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งนั้นในรูปแบบของการแสดงพฤติกรรม องค์ประกอบของทัศนคติในด้านพฤติกรรมจึงเป็นแนวโน้มของการที่บุคคล จะปฏิบัติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คนใดคนหนึ่ง เหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งจากการที่เขาชอบ ไม่ชอบ เช่น เมื่อบุคคลเข้าใจว่าโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ A ดีที่สุดจนเขาเกิดความชื่นชอบโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ A นำไปสู่พฤติกรรมการไปซื้อโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ A ในที่สุด องค์ประกอบด้านพฤติกรรมนี้อาจจะเป็นไปได้ทั้งพฤติกรรมทางบวกและพฤติกรรมทางลบ

จากความหมายขององค์ประกอบของทัศนคติข้างต้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของทัศนคติแบ่งเป็น 3 ข้อได้แก่

- 1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจ หมายถึง ความคิด ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อประโยชน์หรือโทษของเกมออนไลน์
- 1.2 ด้านความรู้สึก หมายถึง อารมณ์ หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อเกมออนไลน์ซึ่งแสดงออกในลักษณะของการชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ
- 1.3 ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม หมายถึง ความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หรือการหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผลมาจากองค์ประกอบด้านความคิดและความรู้สึก

2.3 ความสำคัญของทัศนคติต่อเกมออนไลน์

แดลเนี่ยล แคทซ์ (Daniel Katz , 1960 : 163 – 191 อ้างถึงใน พิรัชย์ภณ แสงทอง 2551, น : 22) ได้อธิบายถึง หน้าที่หรือกลไกของทัศนคติที่สำคัญไว้ 4 ประการ ดังนี้คือ

1. เพื่อใช้สำหรับการปรับตัว (Adjustment) หมายความว่า ตัวบุคคลทุกคนจะอาศัย ทัศนคติ เป็นเครื่องมือถือถือสำหรับการปรับพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนสูงที่สุด และให้มีผลเสียน้อย

ที่สุด ดังนี้ ทักษคติ จึงสามารถเป็นกลไกที่จะสะท้อน ให้เห็นถึงเป้าหมายที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ของเขา และด้วยสิ่งเหล่านี้เอง ที่จะทำให้แนวโน้มของพฤติกรรมเป็นไปในทางที่ต้องการมากที่สุด

2. เพื่อป้องกันตัว (Ego – Defensive) โดยปกติในทุกขณะ คนทั่วไปมักจะมีแนวโน้มที่จะไม่ยอมรับความจริง ในสิ่งซึ่งเป็นที่ขัดแย้ง กับ ความนึกคิดของตน (Self – Image) ดังนี้ ทักษคติ จึงสามารถ สะท้อนออกมาเป็น กลไกที่ป้องกันตัว โดย การแสดงออก เป็นความรู้สึก ถูกเหยียดหยาม หรือติฉินนินทาคนอื่น และขณะเดียวกัน ก็ จะยกตนเองให้สูงกว่า ด้วยการมีทัศนคติ ที่ถือว่า ตนนั้นเหนือกว่าผู้อื่น

การก่อตัว ที่เกิดขึ้นมาของ ทักษคติ ในลักษณะนี้ จะมีลักษณะแตกต่างจากการมี ทักษคติ เป็นเครื่องมือ ในการ ปรับตัว ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น กล่าวคือ ทักษคติ จะมีใช้พัฒนาขึ้นมาจาก การมี ประสบการณ์กับสิ่งนั้น ๆ โดยตรง หากแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากภายในตัวผู้ผู้นั้นเอง และสิ่งที่เป็น เป้าหมายของการแสดงออก มาซึ่ง ทักษคติ นั้น ก็เป็นเพียงสิ่งที่เขาผู้นั้น หวังใช้เพียงเพื่อการ ระบายความรู้สึก เท่านั้น

3. เพื่อการแสดงความหมายของค่านิยม (Value Expressive) ทักษคติ นั้นเป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมต่าง ๆ และด้วย ทักษคติ นี้เอง ที่จะใช้สำหรับสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมต่าง ๆ ในลักษณะที่จำเพาะเจาะจงยิ่งขึ้น ดังนั้น ทักษคติ จึงสามารถใช้สำหรับ อรรถาธิบาย และบรรยายความเกี่ยวกับ ค่านิยม ต่าง ๆ ได้

4. เพื่อเป็นตัวจัดระเบียบเป็นความรู้ (Knowledge) ทักษคติ จะเป็นมาตรฐานที่ตัวบุคคลจะสามารถใช้ ประเมิน และทำความเข้าใจ กับ สภาพแวดล้อม ที่มีอยู่รอบตัวเขา ด้วยกลไกดังกล่าวนี้เอง ที่ทำให้ตัวบุคคล สามารถรู้ และเข้าใจถึงระบบ และระเบียบของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเขาได้

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2549, น : 69-70) อธิบายว่าความสำคัญของทัศนคติเป็นเรื่องที่มีความสำคัญเรื่องหนึ่งของพฤติกรรมซึ่งสรุปความสำคัญได้ ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นมโนคติที่ครอบคลุมปรากฏการณ์หลายอย่างได้ เช่น ความรักของบุคคลที่มีต่อครอบครัวก็สรุปรวมถึงพฤติกรรมหลายอย่างของบุคคลได้ ในการใช้เวลากับครอบครัวมาก ดูแลสมาชิกในครอบครัว ทำสิ่งต่าง ๆ ให้สมาชิกในครอบครัว ตลอดจนจนถึงการให้การดูแลเอาใจใส่และปลอบใจสมาชิกในครอบครัว

2. ทัศนคติเป็นสาเหตุของพฤติกรรม นักจิตวิทยาสังคมจำนวนมากเชื่อกันว่า เจตคติเป็นสาเหตุของพฤติกรรมจึงได้พยายามทำการวิจัยเพื่อแสดงหลักฐานให้เห็น และก็มีหลักฐานมาสนับสนุนพอสมควร แต่ก็มีงานวิจัยที่แสดงว่าพฤติกรรมเป็นสาเหตุของทัศนคติได้เช่นกัน การที่มีงานวิจัยเกิดขึ้นก็จะเป็นประโยชน์ต่อนักจิตบำบัด นักพฤติกรรมบำบัด ผู้แนะแนว หรือครูแนะแนวและครูทั่วไป

3. ทัศนคติมีความสำคัญในตัวเอง ไม่ว่าทัศนคติของบุคคลจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมของเขาหรือไม่ก็ตาม เช่น ทัศนคติต่อสถาบันต่างๆ สะท้อนให้เห็นแนวทางที่เขารับรู้โลกรอบตัวเขาจึงเป็นเรื่องสำคัญนำศึกษาในตัวเอง

4. ทัศนคติ เป็นเรื่องนี้นักจิตวิทยาหลายสาขาสันใจร่วมกัน นอกจากนักจิตวิทยาสังคมที่สนใจศึกษาเรื่องเจตคติแล้วนักจิตวิทยาสาขาอื่น ๆ ก็สนใจในเรื่องทัศนคติเช่นเดียวกัน เช่นนักจิตวิทยาคลินิกอาจสนใจศึกษา

ทัศนคติที่บุคคลมีต่อตนเองเพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในเรื่องอื่น ๆ หรือนักจิตวิทยาบุคลิกภาพก็สนใจว่า การเปลี่ยนแปลงทัศนคติวิธีใดได้ผลกับบุคคลที่มีบุคลิกภาพเช่นไร เป็นต้น

5. ทัศนคติเป็นเรื่องที่นักโฆษณาประชาสัมพันธ์สนใจ นักโฆษณาประชาสัมพันธ์เรื่องเจตคติทั้งในแง่ของการศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เช่น การโฆษณาประชาสัมพันธ์ต่อต้านการค้ายาบ้า โฆษณาให้คนไทยนิยมท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เป็นต้น

6. ทัศนคติเป็นเรื่องที่นักการตลาดสนใจ โดยมีความสนใจว่าทัศนคติของบุคคลมีต่อแอมูมิใดที่เป็นปัจจัยส่งเสริมให้เขาซื้อสินค้านั้นๆ มาใช้ เช่น ทัศนคติต่อช็อคโกแลต ทัศนคติต่อยี่ห้อช็อคโกแลต หรือทัศนคติต่อตัวสินค้าเอง เป็นต้น

7. ทัศนคติเป็นเรื่องที่นักรัฐศาสตร์สนใจ นักรัฐศาสตร์สนใจทัศนคติของประชาชนต่อเรื่องต่างๆ ที่มีความสำคัญทางการเมืองการปกครอง เช่น ทัศนคติของประชาชน ต่อการบริหารงานของรัฐบาล ทัศนคติของประชาชนต่อการเลือกตั้งสภาพผู้แทนราษฎร เป็นต้น

8. ทัศนคติเป็นเรื่องที่นักสังคมวิทยาบางสาขาสนใจ จะมีนักสังคมวิทยาเพียงบางสาขาเท่านั้นที่สนใจในเรื่องเจตคติ คือสาขาจิตวิทยาสังคม ซึ่งนักสังคมวิทยาบางคนเห็นว่า เจตคติเป็นพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคม เนื่องจากมีการถ่ายทอดวัฒนธรรมในเรื่องต่างๆ ผ่านทัศนคติของบุคคลในวัฒนธรรมนั้นๆ

9. ทัศนคติเป็นเรื่องที่นักการศึกษาสนใจ นักการศึกษาสามารถใช้ประโยชน์จากเรื่องทัศนคติได้มากมาย ในลักษณะการศึกษาวิจัย ซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น นักแนะแนวอาจสนใจศึกษาทัศนคติของนักเรียนต่ออาชีพต่างๆ เพื่อนำข้อความรู้ไปเป็นพื้นฐานในการแนะแนวอาชีพให้แก่ นักเรียนได้อย่างมีหลักเกณฑ์

2.4 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติของเกมออนไลน์

โรเซนเบิร์ก (Rosenborg) 1960 (อ้างอิงใน จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์ 2547, น : 194-195) ได้สรุปและอธิบายทฤษฎีความสอดคล้องระหว่างแนวคิดกับความรู้สึก (Cognitive-Affective Consistency Theory) ว่า ทัศนคติจะได้รับผลกระทบไม่เฉพาะที่เนื่องจากอิทธิพลการโน้มน้ามนำเข้าสู่ภาวะสมดุล ยังขึ้นกับความรู้สึกเป็นสุขหรือทุกข์อันเนื่องมาจากแนวโน้มน้ามนำเข้าสู่ภาวะสมดุล และลดการสูญเสียที่น้อยที่สุด ทฤษฎีกลุ่มนี้ได้อธิบายวิธีแก้ปัญหาความไม่สมดุลของความรู้สึกที่แตกต่างกันหลายวิธี และพยากรณ์อันดับของวิธีการที่ควรใช้มากที่สุด วิธีง่าย ๆ ที่จะเข้าสู่ภาวะสมดุล คือพยายามก่อนแล้วใช้วิธีที่มีความถี่สูงสุด โรเซนเบิร์กได้เน้นความสำคัญของความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของทัศนคติ คือ แนวคิดและความรู้สึก เมื่อใดก็ตามที่มีความไม่สอดคล้องกันระหว่างองค์ประกอบทั้งสองเหนือระดับหนึ่งย่อมจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบใด องค์ประกอบหนึ่ง หรือทั้งสององค์ประกอบ เพื่อนำไปสู่ภาวะความสอดคล้อง และเชื่อว่าการเปลี่ยนองค์ประกอบหนึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนอีกองค์ประกอบหนึ่งของทัศนคติ นอกจากนั้นการเปลี่ยนทัศนคติโดยผ่านกระบวนการเร้าด้วยวิธีสื่อสารส่วนใหญ่เน้นการเปลี่ยนองค์ประกอบความรู้ นั่นคือการให้ข้อมูลใหม่ ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนองค์ประกอบความรู้สึกและการเปลี่ยนทัศนคติ

ตามแนวคิดนี้ไม่ว่าองค์ประกอบใดของทัศนคติเปลี่ยนก็ตาม จะทำให้อีกองค์ประกอบหนึ่งเปลี่ยน ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนทัศนคติ เพื่อเข้าสู่ภาวะสอดคล้อง ระหว่าง 2 องค์ประกอบดังกล่าว

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

3.1 ความหมายของการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มอ้างอิง

ยศพิชัย ใจใส (2558, น : 4) กล่าวว่า การคล้อยตามเพื่อน หมายถึง การมีแนวโน้มที่จะกระทำตามกลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่ เพื่อให้เกิดการยอมรับจากภายในกลุ่มของเพื่อน และถึงแม้ว่าสิ่งที่กลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่ทำนั้น จะผิดหรือ จะถูกหรือไม่ก็ตาม เป็นการที่รับเอาเจตคติพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติ เช่น ต้มเครื่องต้มแอลกอฮอล์ตามเพื่อนซึ่งก่อนให้เกิดเป็นวัฒนธรรม ค่านิยม รวมถึงพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการต้มเครื่องต้มแอลกอฮอล์กันในกลุ่ม

โชติกา ชินธุนันท์ (2559, น : 5) กล่าวว่า กลุ่มอ้างอิง คือ กลุ่มที่มีอิทธิพลต่อบุคคลนั้น โดยบุคคลนั้นจะเลือกตอบสนองและแสดงตัวว่าเป็นพวกเดียวกันกับอ้างอิง โดยกลุ่มที่เลือกนี้เรียกว่ากลุ่มอ้างอิงจะมีบทบาทเป็นมาตรฐานที่บุคคลนั้นใช้สำหรับเปรียบเทียบเป็นบรรทัดฐานสำหรับเลือกในการปฏิบัติในแต่ละครั้ง ซึ่งแต่ละบุคคลมีบรรทัดฐานที่แตกต่าง ๆ กัน ออกไป เนื่องจากผู้ที่มีความสำคัญต่อตนเองมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง คือ การรับรู้ว่าคุณค่าที่ให้ความสำคัญนั้นมีความเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยการพฤติกรรมการปฏิบัติตัวของตนหรือไม่

ดุขฎี แสงคำ 2552 (อ้างถึงใน อภิลักษณ์ ธรรมวิมุติ 2559, น : 1537) กลุ่มอ้างอิงหมายถึง บุคคลจะเลือกตอบสนองและแสดงตัวว่าเป็นพวกเดียวกันกับเฉพาะบางกลุ่ม เท่านั้น โดยกลุ่มที่เขาเลือกนี้เรียกว่ากลุ่มอ้างอิง ซึ่งกลุ่มอ้างอิงนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นกลุ่มเดียวกันกับเขาก็ได้ แต่มี บทบาทเป็นมาตรฐานสำหรับเปรียบเทียบและเป็นแหล่งของบรรทัดฐาน สำหรับบุคคลจะประเมินตัวเองกับกลุ่ม อ้างอิง และบุคคลจะยอมรับบรรทัดฐาน ซึ่งจะแสดงออกเป็นพฤติกรรม โดยยอมรับบรรทัดฐาน (normative conformity)

จากความหมายของการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มอ้างอิงข้างต้น สรุปได้ว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มเลือกที่จะมีความเชื่อ ทัศนคติ และแนวทางของพฤติกรรมที่พร้อมจะปฏิบัติตามไปด้วยกัน เพื่อให้บุคคลในกลุ่มนั้นยอมรับ ทั้งนี้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาแบบสอบถามของยศพิชัย ใจใส (2558, น. 68-69) เนื่องจากศึกษาในเรื่องที่มีความสอดคล้องกัน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .929

3.2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

3.2.1 ประเภทของกลุ่มอ้างอิง

แบล็คเวล (Blackwell et. Al) 1990 (อ้างถึงใน ปุณรดา ถาวรจิระอังกูร 2558, น : 6) จัดประเภทของกลุ่มอ้างอิงไว้ดังนี้

1. กลุ่มอ้างอิงทางตรง คือ กลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลทางตรงต่อผู้บริโภค โดยจะมีการ ติดต่อกันแบบเผชิญหน้า แบ่งเป็น

1.1) กลุ่มปฐมภูมิ (Primary Groups) เป็นกลุ่มบุคคลที่มีการติดต่อกันอย่าง สม่ำเสมอแบบไม่ เป็นทางการ เช่น ครอบครัว เพื่อนสนิท เพื่อนบ้าน หรือผู้ร่วมงาน

1.2) กลุ่มทุติยภูมิ (Secondary Groups) เป็นกลุ่มบุคคลที่มีการติดต่อกันแบบ นานๆครั้งแบบ เป็นทางการ เช่น กลุ่มทางศาสนา กลุ่มวิชาชีพ หรือ กลุ่มทางการค้า

2. กลุ่มอ้างอิงทางอ้อม คือ กลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลทางอ้อม ไม่ได้มีการรู้ จักเป็ นการส่วนตัวแบ่งเป็น

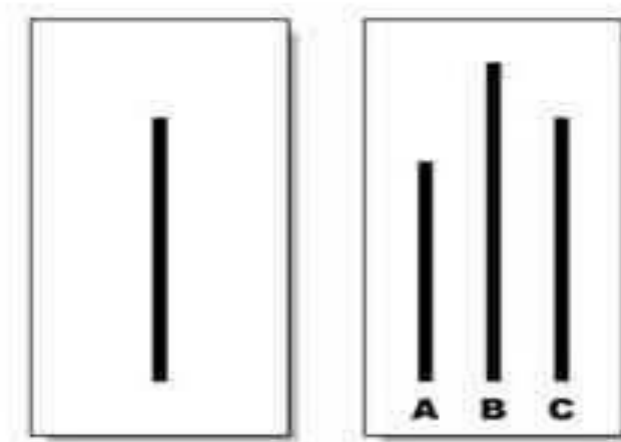
2.1) กลุ่มที่ใฝ่ ฝัน (Apparitional Groups) หมายถึง บุคคลที่บุคคลอื่นต้องการจะเป็นเหมือน เช่น นักแสดง นักร้อง นายแบบ พิธีกร

2.2) กลุ่มที่ไม่พึงปรารถนา (Dissociative Groups) หมายถึง กลุ่มอ้างอิงที่บุคคล ไม่ต้องการจะ เกี่ยวข้องด้วย ซึ่งกลุ่มที่ไม่พึงปรารถนา สำหรับคนหนึ่งอาจเป็นกลุ่มที่ใฝ่ฝันสำหรับอีกคนหนึ่งก็ได้

การทดลองเกี่ยวกับการคล้อยตามของแอสช์ (Asch's Comformity Experiment)

การทดลองที่มีชื่อเสียงมากในเรื่องของการคล้อยตามกันนี้ ได้แก่ การทดลองของนักจิตวิทยาอเมริกันชื่อ แอสช์ (Asch) เขาทำการทดลองโดยใช้อาสาสมัคร 1 คนที่ถูกทำให้เข้าใจว่าจะมาทดลองในเรื่องของการรับรู้ทางสายตา เขาได้จัดการให้อาสาสมัครผู้นี้เข้าไปนั่งในห้องทดลองร่วมกัน “อาสาสมัครปลอม” (ที่เป็นกลุ่มบุคคลที่แอสช์ได้ เตรียมไว้ล่วงหน้าโดยที่อาสาสมัครจริงผู้นั้นไม่รู้) อีก 6 คน

การทดลองได้เริ่มขึ้นโดย แอสช์ให้บุคคลทั้ง 7 ดูความยาวของเส้นตรงขนาดต่างกัน 3 เส้น และให้ เปรียบเทียบกับความยาวของเส้นตรงมาตรฐาน “อาสาสมัคร” ทุกคนจะต้องตอบออกมาดังๆ ทีละคนว่า เส้นตรง ไตที่เท่ากับเส้นตรงมาตรฐานนั้น การทดลองนี้มีหลายรอบ แอสช์ได้ให้อาสาสมัครตัวจริงนั่งเป็นคนที่ 5 ซึ่งเป็นการ แสดงว่าเขาจะต้องได้ยินคำตอบจากเพื่อน ๆ ในกลุ่ม 4 คนก่อนจะถึงตัวเขา แอสช์ได้ทำการตกลงกับอาสาสมัคร ปลอมอีก 6 คนก่อนว่าให้ตอบตามความเป็นจริงในการทดลอง 2 ครั้งแรก เพื่อให้อาสาสมัครจริงตายใจ ส่วนใน การทดลองรอบที่ 3,4,5 ต่อ ๆ ไปให้ตอบเส้นตรงที่ไม่ถูกต้องกับเส้นมาตรฐาน



ภาพที่ 3 แสดงเส้นตรงมาตรฐาน และเส้นตรงที่ทดลอง

จากภาพที่ 3 ในการทดลอง 2 ครั้งแรก คำตอบของผู้อาสาสมัครตัวจริงไม่ได้ต่างไปจากกลุ่ม เขาซ้กรู้สึกว่าการทดลองนี้ง่ายดีจริง แต่เมื่อถึงการทดลองรอบที่ 3 การณ์กลับเป็นว่าทุก ๆ คนที่ตอบก่อนหน้าเขาให้คำตอบที่เขาแน่ใจว่าผิดเหมือนกันทั้ง 4 คน เมื่อผู้ทดลองถามคำตอบจากเขา เขาจะอย่างไรดี ? ตอบเหมือน ๆ กับคนอื่นทั้ง ๆ ที่รู้ว่ามันไม่ถูกต้อง ? หรือตอบตามความเชื่อของเขาทั้ง ๆ ที่แตกต่างไปจากกลุ่ม ? หรือพยายามบอกตัวเองว่าเขาอาจจะมองผิดพลาดไปเอง และเชื่อการตัดสินใจของกลุ่มมากกว่าตัวของเขาเอง ?

แอสซ์ ต้องการหาคำตอบว่าบุคคลจะยอมตามความกดดันของกลุ่ม หรือยึดถือความเห็นของตนเองทั้ง ๆ ที่แตกต่างออกไปจากกลุ่ม ในกรณีนี้ไม่มีการบังคับขู่เข็ญให้อาสาสมัครผู้นี้ตอบตามกลุ่ม แต่ถ้าเราลองนึกภาพตัวเองอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ เราจะรู้สึกถึงความกดดันของกลุ่มทีเดียว เป็นความกดดันที่เกิดโดยธรรมชาติ เพื่อไม่ยอมให้ตัวเราเองมีความแตกต่างออกไปจากผู้อื่น เพราะคงไม่มีใครชอบทำอะไรที่ผิดเพี้ยนไปจากกลุ่ม

จากการทดลองของแอสซ์ ผลปรากฏว่าการคล้อยตามของอาสาสมัครมีอยู่ประมาณ 32 เปอร์เซ็นต์ หรืออีกนัยหนึ่งจากการทดลองทั้งหมด 12 ครั้ง คำตอบของเขาจะคล้อยตามผู้อื่นถึง 3.84 ครั้ง นอกจากนี้ แอสซ์ ยังได้พบอีกด้วยว่า มีความแตกต่างระหว่างบุคคลมากมายในการทดลองประเภทนี้ เช่น จากบุคคล 50 คนที่นำมาทดลองมีอยู่ 13 คนที่ไม่ยอมคล้อยตามความคิดของกลุ่มเลย ในขณะที่มีอยู่ 4 คนจะคล้อยตามกลุ่มมากกว่า 10 ครั้งขึ้นไป ดังนั้น จะสังเกตได้ว่า แม้การคล้อยตามจะเกิดขึ้นกับบุคคลโดยเฉลี่ยก็จริงอยู่ แต่บุคลิกภาพของบุคคลก็ทำให้มีการคล้อยตามที่มากน้อยต่างกันออกไป

ก่อนการทดลองของแอสซ์นี้ได้เคยมีการทดลองเรื่องการคล้อยตามทำนองเดียวกันนี้ ในปี 1935 โดยนักจิตวิทยาสังคม ชื่อ มูซาเฟอร์ และ เซอริฟ (Muzaffer และ Sherif, 1935) ทั้งสองได้ทำการทดลองเกี่ยวกับผลของการเคลื่อนที่ของแสงในห้องมืด หรือปรากฏการณ์ Auto-kinetic effect ปรากฏการณ์นี้คือ เมื่อเราเข้าไปอยู่ในห้องมืดและมองไปที่จุดแสงสว่างที่คงที่สัก 1 จุด ภายในห้องสักครู่ใหญ่ เราจะมองเห็นคล้ายกับว่าแสงที่เห็นมี

การเคลื่อนไหวได้ (โดยที่แท้จริงแล้วแสงก็ยังอยู่คงที่เดิมนั่นเอง) ปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นได้เพราะตาของเราไม่มีจุดอื่นที่ใช้ในการเปรียบเทียบนั่นเอง

มุซาเฟอร์ และ เซอร์ฟ ได้ให้ผู้ถูกทดลองตอบเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ของแสงในห้องมืด การทดลองได้พบว่าการตอบของบุคคลมักขึ้นอยู่กับคำตอบของผู้อื่น ๆ ในกลุ่ม แต่ดูเหมือนว่าการทดลองของมุซาเฟอร์และเซอร์ฟนั้นไม่สามารถอธิบายการคล้อยตามได้เด่นชัดเท่ากับการทดลองของแอสซ์ เพราะสิ่งเร้าที่ใช้ออกจะคลุมเครือและไม่เด่นชัดเหมือนการใช้เส้นตรงที่แอสซ์ได้คิดขึ้น

แน่นอนว่าการทดลองทุกอย่างย่อมมีข้อจำกัด เช่นเดียวกับการทดลองของแอสซ์ที่ผู้เข้าร่วมการทดลองเป็นผู้ชายทั้งหมด แลมยังมีช่วงอายุที่ไม่หลากหลาย แต่อย่างน้อยการทดลองนี้ก็พอจะสะท้อนให้เห็นว่า มนุษย์มีความสามารถในการคิด ลึก ๆ แล้วรู้ว่าอะไรถูกหรือผิด แต่เมื่อคนส่วนใหญ่รอบตัวชี้ผิดเป็นถูก ก็อาจทำให้คนคนหนึ่งลงมือทำเรื่องที่ผิดได้อย่างไม่ลังเล

แต่การคล้อยตามรูปแบบดังกล่าวเกิดขึ้นเพียง ‘การกระทำ’ ไม่อาจควบคุมไปจนถึง ‘ความคิดหรือความเชื่อ’ ของมนุษย์ได้ ฉะนั้นแม้ว่าเสียงส่วนใหญ่จะกดดันให้พวกเขา ‘ทำ’ หรือ ‘แสดงออก’ อย่างไร แต่มนุษย์ย่อมมีความสามารถในการคิด มีอิสระในการเชื่อตามเหตุผลและหลักความเป็นจริงอยู่เช่นเดิม

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์

4.1 เพศกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์

มณฑนกร ศรณรงค์ (2558) ได้ศึกษาเรื่อง บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ผลการวิจัยเกี่ยวกับตัวแปรเพศและพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ พบว่า นักศึกษาชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่านักศึกษาหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กิตติชัย ตั้งไวบุรุษ และคณะ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง การเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ทำให้ทราบว่า จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ ซึ่งมีจำนวน 318 คน โดยใช้เครื่องมือการสุ่มแบบแบ่งชั้นโดยใช้สูตรของ Taro Yamane มีความเชื่อถืออยู่ที่ 0.60037 ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นมากที่สุดคือ Simulation ซึ่งเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศ ชาย สาเหตุที่เล่นเกมออนไลน์ คือ ต้องการพักผ่อน คลายเครียด

ชลลดา บุญโท (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมนอนไลน์ ผลการศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงอายุ 19-20 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้นการศึกษาปีที่ 3 มี จำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ 2-3 ชั่วโมงต่อ ครั้ง และมักจะเล่นเกมออนไลน์ในเวลา 16.01-20.00 น. สำหรับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับ ระบบสายตา ด้านการเงิน เกมออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ด้านการศึกษาและ สติปัญญา เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่น

เกิดความคิด สร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เกมออนไลน์ทำให้รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้น ด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่น มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด

ธนภฤต ดีพลภักดิ์ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยที่เกี่ยวกับตัวแปรเพศและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าเพศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น เกม และความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ซินclair Sinclair, B. , (2019) ได้ศึกษาเรื่อง วัยรุ่นกับเกมออนไลน์ พบว่า วัยรุ่นตอนต้นชายมีการเล่นเกมออนไลน์ และชั่วโมงในการเล่นมากกว่าผู้หญิง

จากงานวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่าเพศที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน โดยพบว่าเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจึงสนใจนำตัวแปรเพศ มาทำการศึกษา โดยตั้งสมมติฐานว่า นักเรียนชาย มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง

4.2 ระดับชั้นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

เจตพล จิตต์วิบูลย์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรระดับชั้น พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในชั้นปีต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ธนภฤต ดีพลภักดิ์ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยที่เกี่ยวกับตัวแปรระดับชั้นและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ระดับชั้น มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น เกม และความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ และค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากงานวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่าตัวแปรระดับชั้นมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจึงสนใจนำตัวแปรระดับชั้นมาทำการศึกษา โดยตั้งสมมติฐานว่า นักเรียนที่ศึกษาระดับชั้นต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

4.3 การคล้อยตามเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ประกายเพชร สุภะเกษ สุธรรม นันทมงคลชัย และมณฑนา ดำรงค์ศักดิ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ผลการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการคล้อย

ตามเพื่อนและพฤติกรรมการเล่นเกม พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.44 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

กฤตณัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเพื่อนและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มเพื่อนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์

ประภาพร จงใจภักดิ์ และปิยดา ตริเดช (2556) ได้ศึกษาเรื่อง โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมความตั้งใจต่อความตั้งใจเล่นเกม

จากงานวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่าตัวแปรการคล้อยตามเพื่อนมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจึงสนใจนำตัวแปรการคล้อยตามเพื่อนมาทำการศึกษา โดยตั้งสมมติฐานว่า นักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

4.4 ทักษะคิดกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะคิดพบว่า ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์

นาริรัตน์ โพธิ์สุวรรณ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยเชิงเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมของวัยรุ่น ผลวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะคิดพบว่าทักษะคิดต่อการเล่นเกมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม โดยรวมในระดับปานกลาง ($r=0.308$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิวัฒน์ หอมทวนลม (2562) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะคิดพบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 โดยปัจจัยด้านจิตวิทยา คือ ทักษะคิดมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์

จากงานวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่าตัวแปรทักษะคิดต่อเกมออนไลน์มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจึงสนใจนำตัวแปรทักษะคิดต่อเกมออนไลน์มาทำการศึกษา โดยตั้งสมมติฐานว่า ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาค้นคว้าที่สนใจศึกษาทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง(ฝ่ายมัธยม) ซึ่งผู้ศึกษาได้ดำเนินการค้นคว้าค้นคว้าตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 899 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในปี 2564 จำนวน 379 คน ได้มาจากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากการเปิดตารางของ เครซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan) ซึ่งกำหนดให้ค่าความคลาดเคลื่อนที่ .05 ได้จำนวน 279 คน จึงนำมาใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดและใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิเป็นสัดส่วน (Proportion Stratified Random sampling) และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ทั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เก็บข้อมูลเกินกว่ากลุ่มตัวอย่างที่คำนวณไว้ จำนวน 379 ชุด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามจำนวน 4 ตอน ดังนี้

- | | |
|----------|------------------------------------|
| ตอนที่ 1 | แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล |
| ตอนที่ 2 | แบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ |
| ตอนที่ 3 | แบบสอบถามการคล้อยตามเพื่อน |
| ตอนที่ 4 | แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ |

วิธีการสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล

แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว ได้แก่ เพศ และระดับชั้น มีลักษณะเป็นข้อความให้เลือกตอบ

ตัวอย่างแบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน เมื่ออ่านข้อความแล้วโปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง หน้าข้อความหรือเติมข้อความในช่องว่าง ตามความเป็นจริงของนักเรียน

(0) เพศ ชาย หญิง

(00) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 แบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์

2. กำหนดนิยามปฏิบัติการของทัศนคติต่อเกมออนไลน์

3. สร้างแบบสอบถามตามนิยามปฏิบัติการที่กำหนดไว้ในข้อ 2 จำนวน 25 ข้อ ลักษณะแบบสอบถาม เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert Scale Type) คือ ลิเคิร์ต โดยในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย ดังนี้ เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5) เห็นด้วย (4) ไม่แน่ใจ (3) ไม่เห็นด้วย (2) และ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1)

4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นในข้อ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน คือ 1) ผศ.อรรชวิษ จาริกจาริต 2) อ.ดร. นิตินิติ สุขเจริญ 3) ผศ.ดร.เจษฎา อังกาบสี ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ความครอบคลุมและการสอดคล้องตาม นิยามศัพท์ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Congruence) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปโดยคัดเลือกไว้จำนวน 24 ข้อ

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วในข้อ 4 ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนพระโขนงพิทยาลัยจำนวน 30 ชุด แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยใช้วิธีการหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ (Item–Total Correlation) จากสูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง -0.517 ถึง $.722$ จากนั้นคัดเลือกข้อที่มีค่า r ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปไว้จำนวน 22 ข้อ

6. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามแต่ละฉบับที่คัดเลือกไว้แล้วในข้อ 5 โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ได้ผลค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ $.882$

7. จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ที่ได้จากข้อ 6 เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ตัวอย่างแบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์

ข้อที่	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
(0)	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างเป็นอาชีพได้					
(00)	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์ทำให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์					

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนของแบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนน	5 คะแนน
เห็นด้วย	ให้คะแนน	4 คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน	3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนน	2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนน	1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย

กำหนดช่วงอันตรภาคชั้นจากสูตร (ชูศรี วงษ์รัตน์ 2553, น : 23)

$$\text{ค่าอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$\begin{aligned} \text{ค่าอันตรภาคชั้น} &= \frac{5 - 1}{3} \\ &= 1.33 \end{aligned}$$

จะได้ระดับของทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ดังนี้

คะแนน 3.68 - 5.00	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับดี
คะแนน 2.34 - 3.67	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับปานกลาง
คะแนน 1.00 - 2.33	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับไม่ดี

ตอนที่ 3 แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ผู้ศึกษาใช้แบบสอบถามของ ยศพิชัย ใจใส (2558, น.68-69) โดยลักษณะแบบสอบถาม เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เป็นประจำ (5) บ่อยครั้ง (4) บางครั้ง (3) นานๆครั้ง (2) ไม่เคยเลย (1) และแบบสอบถามฉบับนี้ ยศพิชัย ใจใส ได้หาค่าความเชื่อมั่นไว้แล้ว ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ.929

ตัวอย่างแบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
(0)	เมื่อเพื่อนๆชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะทำตามคำชวนนั้น					
(00)	เมื่อเพื่อนๆ รวมกลุ่มสนทนาเรื่องเกมออนไลน์ นักเรียนจะเข้าร่วมกับเพื่อนๆ					

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนของแบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ดังนี้

เป็นประจำ	ให้คะแนน	5 คะแนน
บ่อยครั้ง	ให้คะแนน	4 คะแนน
บางครั้ง	ให้คะแนน	3 คะแนน
นานๆครั้ง	ให้คะแนน	2 คะแนน
ไม่เคยเลย	ให้คะแนน	1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย

กำหนดช่วงอันตรายภาคชั้นจากสูตร (ชูศรี วงษ์รัตน์ 2553, น : 23)

$$\text{ค่าอันตรายภาคชั้น} = \frac{(\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด})}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$\text{ค่าอันตรายภาคชั้น} = \frac{5 - 1}{3}$$

$$= 1.33$$

จะได้ระดับของการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ดังนี้

คะแนน 3.68 - 5.00	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก
คะแนน 2.34 - 3.67	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนปานกลาง
คะแนน 1.00 - 2.33	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

ตอนที่ 4 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผู้ศึกษาวัดการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนโดยพัฒนาแบบวัดและปรับนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของ มนชนก ศรณรงค์ (2558, น.110-112) โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตรประเมินค่า 5 ระดับ คือ เป็นประจำ (5) บ่อยครั้ง (4) บางครั้ง (3) นานๆครั้ง (2) ไม่เคยเลย (1) และแบบสอบถามฉบับนี้ มนชนก ศรณรงค์ ได้หาค่าความเชื่อมั่นไว้แล้ว ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .93

ตัวอย่างแบบสอบถาม

ข้อที่	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
(0)	นักเรียนใช้เวลาว่างในการเล่นเกมออนไลน์					
(00)	นักเรียนใช้เงินไปซื้อสิ่งของภายในเกม					

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนของแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ดังนี้

เป็นประจำ	ให้คะแนน	5 คะแนน
บ่อยครั้ง	ให้คะแนน	4 คะแนน
บางครั้ง	ให้คะแนน	3 คะแนน
นานๆครั้ง	ให้คะแนน	2 คะแนน
ไม่เคยเลย	ให้คะแนน	1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย

กำหนดช่วงอันตรายภาคขึ้นจากสูตร (ชูศรี วงษ์รัตน์ 2553, น : 23)

$$\text{ค่าอันตรายภาคขึ้น} = \frac{(\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด})}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$\begin{aligned}\text{ค่าอันตรภาคชั้น} &= \frac{5 - 1}{3} \\ &= 1.33\end{aligned}$$

จะได้ระดับของสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ดังนี้

คะแนน 3.68 - 5.00	หมายถึง	มีสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในระดับมาก
คะแนน 2.34 - 3.67	หมายถึง	มีสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในระดับปานกลาง
คะแนน 1.00 - 2.33	หมายถึง	มีสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในระดับน้อย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการศึกษาครั้งนี้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ผู้ศึกษาติดต่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอทำการศึกษาค้นคว้ากับกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 ผู้ศึกษานำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า และขอความอนุเคราะห์ให้นักเรียนทำแบบสอบถาม จำนวน 379 ชุด
- 3.3 ผู้ศึกษาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

- 4.1.1 เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทักษะติดต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน
- 4.1.2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลประกอบด้วย เพศ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน
- 4.1.3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่

- 4.2.1.1 ความถี่ (Frequency) ใช้สำหรับ วิเคราะห์ตัวแปรเพศ ระดับชั้น และพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์
- 4.2.1.2 ร้อยละ (Percentage) ใช้สำหรับ วิเคราะห์ตัวแปรเพศ ระดับชั้น และพฤติกรรมการเล่น

เกมออนไลน์

4.2.1.3 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สำหรับ วิเคราะห์ตัวแปร พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทักษะคิดต่อ
การเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

4.2.1.4 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation) ใช้สำหรับ วิเคราะห์ตัว
แปร พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตาม
กลุ่มเพื่อน

4.2.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

- ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์

4.2.2.1 สถิติ t-test แบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test for Independent Sample) ใช้สำหรับ
ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่ม 2 กลุ่มที่เป็นอิสระจากกัน ในการทดสอบสมมติฐานของ
การศึกษาค้นคว้าข้อที่ 1 และ 2

สูตรที่ 1 Pooled Variance กรณีความแปรปรวนของสองกลุ่มเท่ากัน

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

สูตรที่ 2 Separated Variance กรณีความแปรปรวนของสองกลุ่มไม่เท่ากัน

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$df = \frac{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right)^2}{(n_1 - 1)} + \frac{\left(\frac{S_2^2}{n_2}\right)^2}{(n_2 - 1)}}$$

4.2.2.2 สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA or F-test) สำหรับทดสอบ
ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป ในการทดสอบสมมติฐานของการศึกษาค้นคว้าข้อ
ที่ 2

$$F = \frac{MS_B}{MS_w}$$
$$df = k-1 \text{ และ } N-k$$

4.2.2.3 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation)
สำหรับวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ในการทดสอบสมมติฐานของการศึกษาค้นคว้าข้อที่ 4

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

บทที่ 4

ผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง(ฝ่ายมัธยมต้น) ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาจาก กลุ่มตัวอย่างจำนวน 379 คน โดยใช้แบบสอบถามจำนวน 4 ตอน มีเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เพื่อให้การแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้ศึกษาได้ใช้สัญลักษณ์และคำย่อที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

n	หมายถึง	กลุ่มตัวอย่าง
\bar{x}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย
SD	หมายถึง	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	หมายถึง	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-test
F	หมายถึง	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา F-test
df	หมายถึง	ชั้นความเป็นอิสระ
SS	หมายถึง	ผลรวมของผลต่างกำลังสอง (Sum of Square)
MS	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยกำลังสอง (Mean Square)
p	หมายถึง	ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ
***	หมายถึง	ค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอข้อมูล ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าในรูปของตารางประกอบคำบรรยาย โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ และระดับชั้นปี
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามเพื่อน
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ และระดับชั้นปี ปรากฏผลดังตารางที่ 1 และ ตารางที่ 2

ตารางที่ 1 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	182	48.02
หญิง	197	51.98
รวม	379	100.00

จากตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 51.98 และเป็นเพศชาย จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 48.02

ตารางที่ 2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น

มัธยมศึกษาปีที่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	86	22.69
2	227	59.89
3	66	17.41
รวม	379	100.00

จากตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 59.89 รองลงมาเป็นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 22.69 และมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 66 คิดเป็นร้อยละ 17.41 ตามลำดับ

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทักษะติดต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ปรากฏดังตารางที่ 3 ถึง ตารางที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความถี่และร้อยละ ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ปรากฏผลดัง ตารางที่ 3.1 – 3.8

ตารางที่ 3.1 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์

ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์	19	5.01
น้อยกว่า 1 ปี	44	11.61
1 – 2 ปี	61	16.09
2 ปี ขึ้นไป	255	67.28
รวม	379	100.00

จากตารางที่ 3.1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ 2 ปี ขึ้นไป จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 67.28 รองลงมา กลุ่มที่เล่นเกมมาแล้ว 1 – 2 ปี จำนวน 61 คิดเป็นร้อยละ 16.09 รองลงมา เป็นกลุ่มที่เล่นเกมน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.61 และ กลุ่มที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.01 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์

ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์/ไม่ตอบ	21	5.54
น้อยกว่า 2 วัน	77	20.32
2 – 4 วัน	111	29.29
4 – 7 วัน	170	44.85
รวม	379	100.00

จากตารางที่ 3.2 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ส่วนใหญ่พบว่า เล่นเกม 4 – 7 วันขึ้นไป จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 44.85 รองลงมา เล่นเกม 2 – 4 วัน จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 29.29 รองลงมา เป็นกลุ่มน้อยกว่า 2 วัน จำนวน 77 คิดเป็นร้อยละ 20.32 และ กลุ่มไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.54 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.3 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์กี่ชั่วโมง ต่อวัน

จำนวนชั่วโมงที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์กี่ชั่วโมงต่อวัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์/ไม่ตอบ	20	6.3
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	102	32.4
1-2 ชั่วโมง	87	27.6
2 ชั่วโมง	106	33.7
รวม	379	100.00

จากตารางที่ 3.3 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนชั่วโมงที่ทำเล่นเกมออนไลน์กี่ชั่วโมงต่อวันส่วนใหญ่พบว่า กลุ่ม 2 ชั่วโมง จำนวน 170 คนคิดเป็นร้อยละ 33.7 รองลงมา เป็นกลุ่มน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 111 คิดเป็นร้อยละ 32.4 รองลงมา เป็นกลุ่ม 1-2 ชั่วโมง จำนวน 87 คิดเป็นร้อยละ 27.6 และ กลุ่มไม่เคยเล่นเกมออนไลน์/ไม่ตอบ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.4 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ

จำแนกตามสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์/ไม่ตอบ	28	7.39
บ้านตนเอง	333	87.86
บ้านเพื่อน	1	0.26
ร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2	0.53
โรงเรียน	15	3.96
รวม	379	100.00

จากตารางที่ 3.4 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ ส่วนใหญ่พบว่า เล่นเกมที่บ้านตนเอง จำนวน 333 คน คิดเป็นร้อยละ 87.86 รองลงมาคือเล่นเกมที่โรงเรียน จำนวน 15 คิดเป็นร้อยละ 3.96 รองลงมา เล่นเกมที่ร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.53 และเล่นเกมที่บ้านเพื่อน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.26 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.5 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์โดยเฉลี่ยเดือนละเท่าใด

จำแนกตามการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์โดยเฉลี่ยเดือนละเท่าใด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์/ไม่ตอบ	28	7.39
ไม่เสียค่าใช้จ่าย	203	53.56
น้อยกว่า 500 บาท	84	22.16
500 - 1,000 บาท	42	11.08
1,000 บาทขึ้นไป	22	5.80
รวม	379	100.00

จากตารางที่ 3.5 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อเดือน ส่วนใหญ่พบว่า ไม่เสียค่าใช้จ่าย จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 53.56รองลงมา เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 500 บาท จำนวน 84 คิดเป็นร้อยละ 22.16รองลงมา เสียค่าใช้จ่าย 500 - 1,000 บาท จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 11.08 และเสียค่าใช้จ่าย 1,000 บาทขึ้นไป จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.6 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมออนไลน์

จำแนกตามสาเหตุที่ทำให้ นักเรียนเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อความสนุกสนาน	324	92.05
เล่นตามเพื่อน	147	41.76
เล่นเพื่อฆ่าเวลา	195	55.40
เล่นเพื่อเงินรางวัล	44	12.50
เล่นตามกระแสนิยม	92	26.14
เพื่อคลายเครียด	283	80.40
เหงา	213	60.51
หาเพื่อนใหม่	122	34.66

หมายเหตุ ผู้ตอบคำถามในข้อนี้มีจำนวน 352 คน และคำถามในข้อนี้ ผู้ตอบแต่ละคน สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

จากตารางที่ 3.6 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการจำแนกตามสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่พบว่า เล่นเพื่อความสนุกสนาน จำนวน 324 คน คิดเป็นร้อยละ 92.05 รองลงมา เล่นเพื่อคลายเครียดจำนวน 283 คิดเป็นร้อยละ 80.40 เล่นเพราะเหงาจำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 60.51 เล่นเพื่อฆ่าเวลา จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 55.40 เล่นตามเพื่อน จำนวน 147 คิดเป็นร้อยละ 41.76 เล่นเพื่อหาเพื่อนใหม่จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 34.66 เล่นตามกระแสนิยม จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 26.14 และเล่นเพื่อเงินรางวัล 44 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.7 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น

จำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game)	147	41.88
ประเภทเกมการผจญภัย (Adventure Game)	169	48.15
ประเภทเกมกีฬา (Sport Game)	73	20.80
ประเภทเกมการยิง (Shooting Game)	226	64.39
ประเภทเกมสวมบทบาทตัวละคร (Role Playing Game)	117	33.33
ประเภทเกมการจำลอง สถานการณ์ (Simulation Game)	120	34.19
ประเภทเกมวางแผน (Strategy Game)	104	29.63
ประเภทเกมทำลายฐาน MOBA (Multiplayer Online Battle Arena Game)	147	41.88
ประเภทเกมการศึกษา (Education Game)	39	11.11

หมายเหตุ ผู้ตอบคำถามในข้อนี้มีจำนวน 351 คน และคำถามในข้อนี้ ผู้ตอบแต่ละคน สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

จากตารางที่ 3.7 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการจำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น ส่วนใหญ่พบว่า กลุ่มประเภทเกมการยิง จำนวน 226 คน คิดเป็นร้อยละ 64.39 รองลงมาเป็นกลุ่มประเภทเกมการผจญภัย จำนวน 169 คิดเป็นร้อยละ 48.15 กลุ่มประเภทเกมแอ็คชั่น และประเภทเกมทำลายฐาน มีจำนวน 147 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 41.88 กลุ่มประเภทเกมการจำลองสถานการณ์ จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 34.19 กลุ่มประเภทเกมสวมบทบาทตัวละคร จำนวน

117 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 กลุ่มประเภทเกมวางแผน จำนวน 104 คิดเป็นร้อยละ 29.63 กลุ่มประเภทเกมกีฬา จำนวน 73 คิดเป็นร้อยละ 20.80 และกลุ่มประเภทเกมการศึกษา จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.8 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ (Device)

จำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สมาร์ทโฟน (Smartphone)	322	92.00
คอมพิวเตอร์ (Computer)	159	45.43
โน้ตบุ๊ก (Notebook) , (Laptop)	168	48.00
เครื่องเกมคอนโซล (Game Console)	53	15.14
เครื่องเกมพกพา (Gaming Device)	33	9.43
แว่นตา VR (Virtual Reality)	18	5.14

หมายเหตุ ผู้ตอบคำถามในข้อนี้มีจำนวน 350 คน และคำถามในข้อนี้ ผู้ตอบแต่ละคน สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

จากตารางที่ 3.8 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ ส่วนใหญ่พบว่า เป็นกลุ่มประเภทสมาร์ทโฟน จำนวน 322 คน คิดเป็นร้อยละ 92.00 รองลงมาเป็นกลุ่มโน้ตบุ๊ก จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 รองลงมาเป็นกลุ่มคอมพิวเตอร์ จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 45.43 รองลงมาเป็นกลุ่มเครื่องเกมคอนโซล จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 15.14 รองลงมาเป็น กลุ่มเครื่องเกมพกพา จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 9.43 และ กลุ่มแว่นตา VR จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 5.14

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำแนกเป็นรายข้อ ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำแนกเป็นรายข้อ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	\bar{X}	SD	ระดับ
1. นักเรียนใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนออนไลน์	3.45	1.05	ปานกลาง
2. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จนเลยเวลาที่กำหนด	3.44	1.04	ปานกลาง
3. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จนลืมเวลาทานอาหาร	2.11	1.18	น้อย
4. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จนล่วงเลยเวลาอนของนักเรียน	2.49	1.29	ปานกลาง
5. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อความสนุกสนาน	4.05	1.02	มาก
6. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อฆ่าเวลา	3.44	1.15	ปานกลาง
7. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียด	3.86	1.13	มาก
8. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อชิงเงินรางวัล	1.96	1.19	น้อย
9. เมื่อเห็นเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะเข้าไปเล่นด้วย	3.01	1.11	ปานกลาง
10. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ภายในบ้านของตนเอง	4.38	0.95	มาก
11. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อน	1.81	1.05	น้อย
12. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต	1.38	0.86	น้อย
13. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่โรงเรียน	2.82	1.05	ปานกลาง
14. นักเรียนใช้เงินไปซื้อสิ่งของภายในเกมออนไลน์	2.20	1.25	ปานกลาง
15. นักเรียนพูดคุยเรื่องเทคนิคการเล่นเกมนออนไลน์กับเพื่อนๆ	3.05	1.29	ปานกลาง
16. นักเรียนนำประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์มาใช้ในชีวิตประจำวัน	2.63	1.25	ปานกลาง
17. นักเรียนศึกษาข้อมูลและเทคนิคการเล่นเกมนออนไลน์จากแหล่งต่างๆ	3.27	1.29	ปานกลาง
รวม	2.90	0.69	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.90 แสดงว่า มีพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยคำถาม 17 ข้อ มี ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.38 – 4.38 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.86 – 1.29 โดยข้อ 10 นักเรียนเล่นเกม ออนไลน์ภายในบ้านของตนเอง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.38) และข้อ 12 นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต มี ค่าเฉลี่ยต่ำสุด (1.38)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ จำแนกเป็นรายข้อ ปรากฏผลดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ จำแนกเป็นรายข้อ

ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์	\bar{x}	SD	ระดับ
ทัศนคติด้านความคิด			
1. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ เหมาะสม	3.49	0.82	ปานกลาง
2. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้พัฒนาการใน ด้านการคิดวิเคราะห์ การวางแผน มากขึ้น	3.75	0.81	ดี
3. นักเรียนคิดว่าคนที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ มีพฤติกรรม ติดเกม	3.07	0.96	ปานกลาง
4. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ สามารถทำให้ เลียนแบบพฤติกรรมทางลบจากเกมได้	3.17	1.10	ปานกลาง
5. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ ช่วยบรรเทา ความเครียดได้	3.94	0.88	ดี
6. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนาทักษะ ทางสังคม	3.41	0.96	ปานกลาง
7. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนา ด้าน ความจำให้ดีขึ้น	3.28	0.97	ปานกลาง
8. นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนา ทักษะด้านภาษาให้ดีขึ้น	3.84	0.97	ดี

ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์	\bar{X}	SD	ระดับ
9. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ สามารถสร้างรายได้ได้	3.92	0.94	ดี
10. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างเป็นอาชีพได้	4.09	0.90	ดี
11. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน	2.84	1.00	ปานกลาง
12. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ ช่วยส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์	3.83	0.87	ดี
รวมทัศนคติด้านความคิด	3.55	0.50	ปานกลาง
ทัศนคติด้านความรู้สึก			
13. นักเรียนชื่นชอบในการเล่นเกมนออนไลน์	3.81	1.10	ดี
14. นักเรียนรู้สึกมีความสุขที่ได้เล่นเกมออนไลน์	3.89	0.98	ดี
15. นักเรียนชอบในบรรยากาศที่มีการเล่นเกมออนไลน์	3.58	1.07	ปานกลาง
16. นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	3.60	1.00	ปานกลาง
17. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	3.93	0.96	ดี
18. นักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมนออนไลน์ช่วยบรรเทาทุกข์	3.72	1.04	ดี
รวมทัศนคติด้านความรู้สึก	3.75	0.88	ดี
ทัศนคติด้านแนวโน้มของพฤติกรรม			
19. เมื่อมีเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะตอบตกลง	3.35	0.98	ปานกลาง
20. เมื่อมีเวลาว่างนักเรียนจะนัดกับเพื่อนเพื่อเล่นเกมออนไลน์	3.02	1.22	ปานกลาง
21. นักเรียนอยากลองเล่นเกมออนไลน์ใหม่ๆที่ยังไม่เคยเล่นมาก่อน	3.30	1.21	ปานกลาง
22. เมื่อถึงวันหยุด นักเรียนจะชวนเพื่อนเล่นเกมออนไลน์	2.85	1.33	ปานกลาง
รวมทัศนคติด้านแนวโน้มของพฤติกรรม	3.13	0.95	ปานกลาง
รวมทุกด้าน	3.53	0.57	ปานกลาง

จากตารางที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 แสดงว่า มีทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความคิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55 แสดงว่าทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความคิด อยู่ในระดับปานกลาง สำหรับรายข้อ ประกอบด้วยคำถาม 12 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.84 – 4.09 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.81 - 1.10 โดยข้อ 10 นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างเป็นอาชีพได้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.09) และข้อ 11 นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (2.84)

ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความรู้สึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 แสดงว่าทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความรู้สึก อยู่ในระดับดี สำหรับรายข้อ ประกอบด้วยคำถาม 6 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.58 – 3.93 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.96 - 1.10 โดยข้อ 17 นักเรียนชอบในบรรยากาศที่มีการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.93) และข้อ 15 นักเรียนชอบในบรรยากาศที่มีการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (3.58)

ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านแนวโน้มของพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.13 แสดงว่าทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านแนวโน้มของพฤติกรรม อยู่ในระดับปานกลาง สำหรับรายข้อ ประกอบด้วยคำถาม 4 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.85 – 3.35 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.98 -1.33 โดยข้อ 19 เมื่อมีเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะตอบตกลง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.35) และข้อ 22 เมื่อถึงวันหยุด นักเรียนจะชวนเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (2.85)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำแนกเป็นรายข้อ ปรากฏผลดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จำแนกเป็นรายข้อ

การคล้อยตามเพื่อน	\bar{x}	SD	ระดับ
1. เมื่อเพื่อนๆชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะทำตามคำชวนนั้น	3.21	0.94	ปานกลาง
2. เมื่อเพื่อนๆ ชวนเล่นเกมนักเรียนจะเป็นคนเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นออนไลน์ให้พร้อม	2.69	1.21	ปานกลาง
3. เมื่อว่างจากการเรียน นักเรียนจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ตามคำชักชวนของเพื่อน	2.94	1.12	ปานกลาง
4. เมื่อเพื่อนชวนกันไปซื้อเกมใหม่ๆ นักเรียนจะไปกับเพื่อนด้วย	1.96	1.13	น้อย
5. เมื่อเพื่อนๆ รวมกลุ่มสนทนาเรื่องเกมออนไลน์ นักเรียนจะเข้าร่วมกับเพื่อนด้วย	3.06	1.11	ปานกลาง

การคล้อยตามเพื่อน	\bar{x}	SD	ระดับ
6. ขณะอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่กำลังเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนถูกเพื่อนคะยั้นคะยอให้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะยอมเล่น	2.88	1.07	ปานกลาง
7. เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะตอบตกลงเพื่อความสนุกสนานร่วมกันกับเพื่อน	3.28	1.05	ปานกลาง
8. เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ท่านจะตอบตกลงตามคำชวน	1.89	1.09	น้อย
9. เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนให้เข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกมออนไลน์ ท่านจะตอบตกลงเข้าร่วมกลุ่มด้วย	2.85	1.14	ปานกลาง
10. หลังเลิกเรียนเพื่อนๆ คะยั้นคะยอให้นักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนตอบตกลงเนื่องจากเป็นการผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน	2.74	1.20	ปานกลาง
11. เมื่อกลุ่มเพื่อนสนิทของนักเรียนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะเล่นตามคำชักชวนเนื่องจากเกรงใจเพื่อน	2.67	1.11	ปานกลาง
12. เมื่อนักเรียนเกิดความเครียด เพื่อนๆ มักจะชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะร่วมเล่นกับเพื่อนๆ	3.03	1.19	ปานกลาง
13. เมื่อมีความสุขหรือประสบความสำเร็จในบางสิ่งบางอย่าง เพื่อน ๆ มักจะชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะร่วมเล่นตามคำชวนนั้น	2.95	1.23	ปานกลาง
รวม	2.78	0.78	ปานกลาง

จากตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคล้อยตามเพื่อนพบว่า การคล้อยตามเพื่อนโดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 แสดงว่ามีการคล้อยตามเพื่อน อยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า การคล้อยตามเพื่อน ซึ่งประกอบด้วยคำถาม 13 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.89 – 3.28 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.94 - 1.23 โดยข้อ 7 เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะตอบตกลงเพื่อความสนุกสนานร่วมกันกับเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.28) และข้อ

8 เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ท่านจะตอบตกลงตามคำชวน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (1.89)

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนเพศหญิง

ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตามเพศ ปรากฏดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตามเพศ

เพศ	n	\bar{x}	SD	df	t	P
ชาย	182	3.16	.60	376.130	7.564***	.000
หญิง	197	2.66	.68			
รวม	379					

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตารางที่ 7 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตามเพศพบว่า นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานข้อที่ 2 นักเรียนที่มีชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตามชั้นปีปรากฏดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตาม

ชั้นปี

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	2	2.378	1.189	2.527	.081
ภายในกลุ่ม	376	176.926	.471		
รวม	378	179.304			

จากตารางที่ 8 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตามชั้นปี พบว่า นักเรียนที่มีชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานข้อที่ 3 นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตามการคล้อยตามเพื่อน ปรากฏดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนจำแนกตามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

การคล้อยตามเพื่อน	n	\bar{x}	SD	df	t	P
มาก	187	3.31	.52	371.506	14.037***	.000
น้อย	192	2.51	.60			
รวม	379					

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตารางที่ 9 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบการพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จำแนกตามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน พบว่า นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยนักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

สมมติฐานข้อที่ 4 ทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ปรากฏดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

ตัวแปร	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	p
ทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์โดยรวม	.722***	.000
ด้านความคิด	.461***	.000
ด้านความรู้สึก	.731***	.000
ด้านแนวโน้มของพฤติกรรม	.652***	.000

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตารางที่ 10 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .722 ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทศนคติต่อการเล่นเกมด้านความรู้สึก มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ ทศนคติด้านแนวโน้มของพฤติกรรม และด้านความคิด ตามลำดับ

4. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดลองสมมติฐาน สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 11 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานของการศึกษาคนคว่า	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	ผลการทดสอบสมมติฐาน
1. นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนเพศหญิง	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001	ผลวิเคราะห์ที่ได้ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
2. นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ	ผลวิเคราะห์ที่ได้ ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
3. นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001	ผลวิเคราะห์ที่ได้ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
4. ทักษะติดต่อเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001	ผลวิเคราะห์ที่ได้ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้า เรื่องทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง(ฝ่ายมัธยม) มีการสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ ตามลำดับดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

2.1 เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ระดับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

2.2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตาม เพศ รายได้ที่ได้รับต่อเดือน และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

2.3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์

2. สมมติฐานของการค้นคว้า

2.1 นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนเพศหญิง

2.2 นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

2.3 นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

2.4 ทัศนคติต่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

3. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

3.1 ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 899 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในปี 2564 จำนวน 279 ได้มาจากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง จากการเปิดตารางของ เครซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan) ซึ่งกำหนดให้ค่าความคลาดเคลื่อนที่ .05 ได้จำนวน 279 คน ทั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เก็บข้อมูลเกินกว่ากลุ่มตัวอย่างที่คำนวณไว้ จำนวน 379 ชุด จึงนำมาใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดและใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้น ภูมิเป็นสัดส่วน (Proportion Stratified Random sampling) และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling)

3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

3.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

3.3.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย

- 1) เพศ แบ่งเป็น
 - เพศชาย
 - เพศหญิง
- 2) ระดับชั้น แบ่งเป็น
 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.3.1.2 ทักษะคิดต่อเกมออนไลน์ ประกอบด้วย

- 1) ความรู้ความเข้าใจต่อเกมออนไลน์
- 2) ความรู้สึกที่มีต่อเกมออนไลน์
- 3) แนวโน้มการเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

3.3.1.3 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

- การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก
- การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

3.3.2 ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

4. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามจำนวน 4 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล จำนวน 2 ข้อ
- ตอนที่ 2 แบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ จำนวน 22 ข้อ
- ตอนที่ 3 แบบสอบถามการคล้อยตามเพื่อน จำนวน 13 ข้อ
- ตอนที่ 4 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 25 ข้อ

5. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถาม เรื่องทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง(ฝ่ายมัธยม) ได้ผลดังนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 51.98 และเป็นเพศชาย จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 48.02

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 59.89 รองลงมาเป็นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 22.69 และมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 66 คิดเป็นร้อยละ 17.41 ตามลำดับ

5.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ 2 ปี ขึ้นไป จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 67.28 รองลงมา กลุ่มที่เล่นเกมมาแล้ว 1 – 2 ปี จำนวน 61 คิดเป็นร้อยละ 16.09 รองลงมา เป็นกลุ่มที่เล่นเกมน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.61 และ กลุ่มที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.01 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ส่วนใหญ่พบว่า เล่นเกม 4 – 7 วันขึ้นไป จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 44.85 รองลงมา เล่นเกม 2 – 4 วัน จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 29.29 รองลงมา เป็นกลุ่มน้อยกว่า 2 วัน จำนวน 77 คิดเป็นร้อยละ 20.32 และ กลุ่มไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.54

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนชั่วโมงที่ท่านเล่นเกมออนไลน์ก็ ชั่วโมงต่อวันส่วนใหญ่พบว่า กลุ่ม 2 ชั่วโมง จำนวน 170 คนคิดเป็นร้อยละ 33.7 รองลงมา เป็นกลุ่ม น้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 111 คิดเป็นร้อยละ 32.4 รองลงมา เป็นกลุ่ม 1-2 ชั่วโมง จำนวน 87 คิดเป็นร้อยละ 27.6 และ กลุ่มไม่เคยเล่นเกมออนไลน์/ไม่ตอบ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่ที่ท่านเล่นเกมออนไลน์ เป็นประจำ ส่วนใหญ่พบว่า เล่นเกมที่บ้านตนเอง จำนวน 333 คน คิดเป็นร้อยละ 87.86 รองลงมาคือเล่นเกมที่โรงเรียน จำนวน 15 คิดเป็นร้อยละ 3.96 รองลงมา เล่นเกมที่ร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.53 และเล่นเกมที่บ้านเพื่อน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.26 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อเดือน ส่วนใหญ่พบว่า ไม่เสียค่าใช้จ่าย จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 53.56รองลงมา เสีย

ค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 500 บาท จำนวน 84 คิดเป็นร้อยละ 22.16 รองลงมา เสียค่าใช้จ่าย 500 - 1,000 บาท จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80 และเสียค่าใช้จ่าย 1,000 บาทขึ้นไป จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามกาจำแนกตามสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่พบว่า เล่นเพื่อความสนุกสนาน จำนวน 324 คน คิดเป็นร้อยละ 92.05 รองลงมา เล่นเพื่อคลายเครียดจำนวน 283 คิดเป็นร้อยละ 80.40 เล่นเพราะเหงาจำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 60.51 เล่นเพื่อฆ่าเวลา จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 55.40 เล่นตามเพื่อน จำนวน 147 คิดเป็นร้อยละ 41.76 เล่นเพื่อหาเพื่อนใหม่จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 34.66 เล่นตามกระแสนิยม จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 26.14 และเล่นเพื่อเงินรางวัล 44 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการจำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น ส่วนใหญ่พบว่า กลุ่มประเภทเกมการยิง จำนวน 226 คน คิดเป็นร้อยละ 64.39 รองลงมาเป็นกลุ่มประเภทเกมการผจญภัย จำนวน 169 คิดเป็นร้อยละ 48.15 กลุ่มประเภทเกมแอ็คชั่น และประเภทเกมทำลายฐาน มีจำนวน 147 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 41.88 กลุ่มประเภทเกมการจำลองสถานการณ์ จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 34.19 กลุ่มประเภทเกมสวมบทบาทตัวละคร จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 กลุ่มประเภทเกมวางแผน จำนวน 104 คิดเป็นร้อยละ 29.63 กลุ่มประเภทเกมกีฬา จำนวน 73 คิดเป็นร้อยละ 20.80 และกลุ่มประเภทเกมการศึกษา จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมน ส่วนใหญ่พบว่า เป็นกลุ่มประเภทสมาร์ทโฟน จำนวน 322 คน คิดเป็นร้อยละ 92.00 รองลงมาเป็นกลุ่มโน้ตบุ๊ก จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 รองลงมาเป็นกลุ่มคอมพิวเตอร์ จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 45.43 รองลงมาเป็นกลุ่มเครื่องเกมคอนโซล จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 15.14 รองลงมาเป็น กลุ่มเครื่องเกมพกพา จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 9.43 และ กลุ่มแว่นตา VR จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 5.14

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์โดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.90 แสดงว่ามีพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยคำถาม 17 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.38 – 4.38 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.86 – 1.29 โดยข้อ 10 นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ภายในบ้านของตนเอง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.38) และข้อ 12 นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (1.38)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 แสดงว่ามีทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า 1) ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความคิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55 แสดงว่าทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความคิด อยู่ในระดับปานกลาง สำหรับรายข้อ

ประกอบด้วยคำถาม 12 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.84 – 4.09 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.81 - 1.10 โดยข้อ 10 นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างเป็นอาชีพได้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.09) และข้อ 11 นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (2.84) 2) ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความรู้สึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 แสดงว่าทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านความรู้สึก อยู่ในระดับดี สำหรับรายข้อ ประกอบด้วยคำถาม 6 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.58 – 3.93 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.96 - 1.10 โดยข้อ 17 นักเรียนชอบในบรรยากาศที่มีการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.93) และข้อ 15 นักเรียนชอบในบรรยากาศที่มีการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (3.58) และ 3) ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านแนวโน้มของพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.13 แสดงว่าทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ด้านแนวโน้มของพฤติกรรม อยู่ในระดับปานกลาง สำหรับรายข้อ ประกอบด้วยคำถาม 4 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.85 – 3.35 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.98 -1.33 โดยข้อ 19 เมื่อมีเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะตอบตกลง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.35) และข้อ 22 เมื่อถึงวันหยุด นักเรียนจะชวนเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (2.85)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคล้อยตามเพื่อนพบว่า การคล้อยตามเพื่อนโดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 แสดงว่ามีการคล้อยตามเพื่อน อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า การคล้อยตามเพื่อน ซึ่งประกอบด้วยคำถาม 13 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.89 – 3.28 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.94 - 1.23 โดยข้อ 7 เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะตอบตกลงเพื่อความสนุกสนานร่วมกันกับเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.28) และข้อ 8 เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ท่านจะตอบตกลงตามคำชวน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (1.89)

5.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1. นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
2. นักเรียนที่มีชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยนักเรียนที่คล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย
4. ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

6. อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าเรื่อง ทศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) สามารถอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้าตามสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มณฑก ศรีณรงค์ (2558) ได้ศึกษาเรื่องบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ผลการวิจัยที่เกี่ยวกับตัวแปรเพศและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า นักศึกษาชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่านักศึกษาหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับรายงานของซินแคลร์ (Sinclair, 2019) ได้ศึกษาเรื่อง”การเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นตอนต้น”พบว่า วัยรุ่นตอนต้นชายมีการเล่นเกมออนไลน์ และชั่วโมงในการเล่นมากกว่าผู้หญิง

การที่ผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่า นักเรียนเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง อาจเนื่องมาจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจเพศชายมากกว่า ดังที่ออร์แลนโด (Orlando, 2018) อธิบายไว้ว่า นักออกแบบเกมมักกำหนดโครงเรื่อง ตัวละคร ความตื่นเต้น และความบันเทิงของวิดีโอเกมเพื่อดึงดูดผู้เล่นที่เป็นผู้ชาย เกมยอดนิยมหลายเกมมีรูปแบบเป็นเกมเกี่ยวกับสงคราม การฆ่า และพฤติกรรมก้าวร้าว แม้ว่ารูปแบบเกมเหล่านี้จะดึงดูดผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงได้ แต่หลักฐานทางการตลาดแสดงให้เห็นว่าผู้ชายให้ความสนใจต่อการเล่นเกมเหล่านี้มากกว่า หากพิจารณาในเชิงชีวจิตวิทยา (Biopsychology) จะพบว่า รูปแบบเกมที่กล่าวมานี้สอดคล้องกับธรรมชาติของเพศชาย เพราะเพศชายมีฮอร์โมนเพศที่เรียกว่า เทสโทสเตอโรน (Testosterone) ฮอร์โมนนี้มีผลต่อพฤติกรรมความกระตือรือร้น ต้องการการแข่งขัน และความก้าวร้าว (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2549: น.335) เกมออนไลน์ต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบมาสามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ของผู้ชายได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีฮอร์โมนเพศสูง และเมื่อเล่นเกมแล้วร่างกายจะมีการหลั่งสารสื่อประสาทโดพามีน (Dopamine) ทำให้รู้สึกพึงพอใจและอยากเล่นเกมมากขึ้น (ประณต เค้าฉิม, 2560: น.66) สอดคล้องกับแนวความคิดการเสริมแรงทางบวกในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ที่อธิบายไว้ว่า เมื่อบุคคลทำพฤติกรรมแล้วได้รับสิ่งเร้าที่พึงพอใจ จะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมนั้นเพิ่มมากขึ้น หรือมีพฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นสม่ำเสมอ (วัลภา ยิ่งสบาย, 2559: น.8-32) จึงเป็นอีกเหตุผลที่ทำให้ผู้ชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าผู้หญิง

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาความแตกต่างของสมองผู้ชายและผู้หญิงขณะเล่นเกม พบว่าขณะเล่นเกมสมองส่วน Mesocorticolimbic System ที่เกี่ยวกับการเสพติดและการได้รับรางวัล เกิดการถูกกระตุ้นและเชื่อมต่อทำงานได้ดีในผู้ชาย มากกว่าผู้หญิง ความแตกต่างในการทำงานของสมองระหว่างชายและหญิงนี้อาจช่วยอธิบาย

ได้ว่าทำไมผู้ชายถึงสนใจและมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์และติดเกมส์มากกว่าผู้หญิง (Hoeft, Watson, Kesler, Bettinger, and Reiss, 2008)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น เกี่ยวกับรูปแบบของเกมส์ที่กระตุ้นความสนใจและตอบสนองความต้องการของผู้ชาย ฮอริโมนและการทำงานของสมองของผู้ชายที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ เหตุผลเหล่านี้จึงอาจเป็นเหตุให้ นักเรียนชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง

สมมติฐานข้อที่ 2 นักเรียนที่มีชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งแตกต่างจากผลการวิจัยของ เจตพล จิตต์วิบูลย์ (2563) ศึกษาเรื่อง”ผลกระทบของเกมส์ออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น”พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในชั้นปีต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์แตกต่างกัน

การที่ผลการศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อาจเนื่องมาจาก นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เมื่อพิจารณาจากช่วงอายุแล้ว นักเรียนทั้ง 3 ระดับชั้นเป็นช่วงวัยเดียวกัน คือ วัยรุ่นตอนต้น (Hurlock, 1980 อ้างถึงใน ประมต เค้าฉิม, 2549) จึงอาจมีความสนใจคล้ายคลึงกัน ดังที่ประมต เค้าฉิม (2549) ได้กล่าวถึงความสนใจในวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นมีความสนใจในหลายประการ ประการหนึ่งที่วัยรุ่นในปัจจุบันให้ความสนใจมากคืออินเทอร์เน็ต โดยการเล่นเกมส์บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนพร้อมกันถือเป็นการให้บริการในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่วัยรุ่นนิยม ทำให้โดยเฉลี่ยแล้วนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นจึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ โฮลทซ์ และ แอปเพิล (Holtz & Appel, 2010) ที่พบว่าในช่วงวัยรุ่นตอนต้นจะใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตและวิดีโอเกมส์มีมากกว่าช่วงเวลาอื่น ๆ

สมมติฐานข้อที่ 3 นักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยนักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนมาก จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนน้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของประกายเพชร สุภะเกษ สุธรรม นันทมกคลชัย และมณฑนา ดำรงค์ศักดิ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง”ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา”พบว่านักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมส์คอมพิวเตอร์เป็น 2.44 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

การที่ผลการศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนมาก จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนน้อย อาจเนื่องมาจาก ในช่วงวัยรุ่นอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เด็กวัยรุ่นจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่ มีการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่าเพื่อนสนิทของคนเรามากจะเป็นเพื่อนในช่วงวัยรุ่น โดยช่วงวัยรุ่นตอนต้น เด็กวัยรุ่นทั้งหญิงและชาย จะให้คำจำกัดความ

ของกลุ่มเพื่อนว่าเป็นคนที่ จะทำอะไร ๆ ร่วมกันได้ ความสัมพันธ์จะอยู่ในรูปของการมีกิจกรรมร่วมกัน พวกเขาต้องการเพื่อนที่เข้ากันได้ ทำอะไร ๆ ด้วยกันได้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) เช่น การเล่นเกมออนไลน์ก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่วัยรุ่นมักจะทำร่วมกัน

ทั้งนี้ลักษณะของเด็กวัยรุ่นมักจะชอบทำตามกลุ่มเพื่อน “ใครๆ ก็ทำกันทั้งนั้น” มักจะเป็นคำอ้างของเด็กวัยรุ่น วัยรุ่นต้องการการยอมรับ ความคาดหวังจากพวกกลุ่มเพื่อนร่วมวัยเป็นสิ่งที่พวกเขายึดมั่น เด็กวัยรุ่นมักทำอะไรๆ ตามกลุ่มเพื่อน (Hamburg ,1986 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) สอดคล้องกับทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow) ในขั้นที่ 3 ซึ่งเป็นความต้องการทางสังคมที่วัยรุ่นแสดงพฤติกรรมเพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มสังคม (เต็มศักดิ์ คทวณิช, 2546) ดังนั้น วัยรุ่นจึงมีพฤติกรรมคล้ายๆกับกลุ่มเพื่อนได้ ถ้ากลุ่มเพื่อนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ สมาชิกในกลุ่มก็อาจจะมีพฤติกรรมคล้ายๆตามไปด้วยได้ สอดคล้องกับประณต เค้าฉิม (2549) ที่ได้กล่าวไว้ว่ากลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อความคิดและทัศนคติตลอดจนพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่ม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงอาจเป็นเหตุให้นักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนมากมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนน้อย

สมมติฐานข้อที่ 4 ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่า ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งผลการวิเคราะห์ที่ได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมออนไลน์ ก็จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากตามไปด้วย ในทางตรงข้ามถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเล่นเกมออนไลน์ ก็จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์น้อยลงไปด้วย ซึ่งผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของธนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติพบว่า ทัศนคติต่อเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์

การที่ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้พบว่า ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อาจเนื่องมาจากการที่ผู้คนมีทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นวัตถุประสงค์ของความคิดหรือบุคคลก็ตาม โดยเซียร์สและคณะ (Sears, Peplau and Taylor, 1991 : 136 – 139 อ้างถึงใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย 2553) อธิบายว่า ทัศนคติล้วนแต่ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ประการ คือ ความรู้ (Cognitive) ความรู้สึก (Affective) และพฤติกรรม (Behavior) กล่าวคือ 1) องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) ประกอบด้วยองค์ความรู้ทั้งหมดที่บุคคลมีอยู่ หรือประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นเป้าหมายของทัศนคติ (Attitude Object) และได้รับรู้ข้อเท็จจริง ได้รับความรู้ รวมถึงความเชื่อต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้นเพิ่มเติมขึ้น 2) องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective or Evaluative Component) ประกอบด้วยความรู้สึกและอารมณ์ของบุคคลนั้นต่อเป้าหมายของทัศนคติ ซึ่งเป็นการประเมินค่าความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ ชอบ พอใจ เห็นใจ

หรือความรู้สึกเชิงลบ ได้แก่ ไม่ชอบ ไม่พอใจ กลัว รังเกียจ ซึ่งจะสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น 3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) ประกอบด้วยความพร้อมของบุคคลที่จะตอบสนอง (Readiness to Respond) หรือแนวโน้มที่จะแสดงออก (Tendency to Act) ต่อเป้าหมายของทัศนคติเมื่อมีการประมวลความรู้ และประเมินค่าความรู้สึกต่อสิ่งนั้นแล้ว โดยพฤติกรรมจะแสดงออกได้สองลักษณะคือ พฤติกรรมทางบวก ได้แก่ การยอมรับ สนับสนุน เข้าใกล้ ช่วยเหลือ ส่งเสริม และพฤติกรรมทางลบ ได้แก่ การทำลาย ขัดขืน ต่อสู้ ถอยหนี ฯลฯ

ดังนั้น หากวัยรุ่นมีทัศนคติที่ดีต่อเกมออนไลน์ เขาก็จะมีความคิดความเชื่อว่าเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตัวเขาและทำให้เขามีความรู้สึกชอบ พึงพอใจต่อเกมออนไลน์และมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์ แต่ถ้าวัยรุ่นมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อเกมออนไลน์ เขาอาจจะคิดว่าเกมออนไลน์ไม่มีความจำเป็น นำไปสู่ความรู้สึกที่ไม่ชอบและมีแนวโน้มที่จะไม่เล่นเกมออนไลน์

นอกจากนี้ ซิมบาร์โด (Zimbardo, 1980 อ้างถึงใน สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2547) ยังได้อธิบายไว้ว่าทัศนคติสามารถใช้ทำนายพฤติกรรมไว้ได้อย่างถูกต้อง หากทัศนคติและพฤติกรรมเป็นเรื่องเดียวกัน ดังเช่นในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาทัศนคติในเรื่องของเกมออนไลน์ โดยสอบถามทัศนคติทางด้านความคิดต่อเกมออนไลน์ ความรู้สึกที่มีต่อเกมออนไลน์ และแนวโน้มพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนพฤติกรรมที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ก็เป็นเรื่องเดียวกันกับทัศนคติ คือพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซิมบาร์โด (Zimbardo, 1980 อ้างถึงใน สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2547) ยังได้อธิบายว่าทัศนคติต่อสิ่งใดที่เด่นชัดและหนักแน่น สามารถที่จะเป็นตัวทำนายพฤติกรรมได้ ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีการเจาะจงสอบถามทัศนคติไปที่เรื่องเกมออนไลน์เท่านั้นเพื่อให้เกิดความเด่นชัดเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มพฤติกรรมต่อการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นการที่วัยรุ่นมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมออนไลน์ จึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มากตามไปด้วยได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นเหตุผลให้ทัศนคติต่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาค้นคว้าไปใช้

7.1.1 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง ดังนั้นผู้ปกครอง ครูอาจารย์หรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรให้คำแนะนำในการแบ่งเวลาสำหรับเล่นเกมออนไลน์ให้กับนักเรียน โดยควรใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (Jane MacGonigal, 2015) และอาจให้ข้อมูลที่ เป็นประโยชน์เกี่ยวกับเกมออนไลน์เพื่อให้ นักเรียนเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม เช่น เกมที่ผ่อนคลายความเครียดหรือเกมที่ส่งเสริมทักษะการคิด ทักษะการตัดสินใจ การแก้ปัญหา ทักษะทางภาษาให้กับนักเรียน

7.1.2 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่คล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ดังนั้น ผู้ปกครอง ครูอาจารย์หรือผู้ที่เกี่ยวข้องอาจส่งเสริมให้นักเรียน มีการ

ใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีการคิดและการตัดสินใจ รวมถึงการแก้ปัญหาด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนไม่เกิดการคล้อยตามเพื่อนไปในทิศทางที่ไม่เหมาะสม

7.1.3 ผลการศึกษาพบว่าทัศนคติต่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องอาจส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ทั้งในด้านประโยชน์และโทษที่ตรงกับข้อเท็จจริง เพื่อให้นักเรียนมีทัศนคติที่เหมาะสม โดยอาจจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้ด้วยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านเกมออนไลน์มาบรรยายให้นักเรียนฟัง เป็นต้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

7.2.1 ในครั้งต่อไปอาจมีการศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อาทิ แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ การสนับสนุนทางสังคม เพื่อให้การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความละเอียดมากยิ่งขึ้น

7.2.2 ในครั้งต่อไปอาจมีการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ใหญ่วัยทำงาน ผู้สูงอายุ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

7.2.3 ในครั้งต่อไปอาจมีการศึกษาในรูปแบบอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น การวิจัยเชิงทดลอง ในการส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม หรือใช้เกมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะการคิด การวางแผน ทักษะทางภาษา หรือการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการศึกษาข้อมูลเชิงลึกด้วยการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

บรรณานุกรม

- กาทิตติพงษ์ สีสสุทโธ และรัชชานนท์ ศุภพงศ์พิเชฐ. (2558). *จิตวิทยาสังคมกับการปรับพฤติกรรมการรับรู้ของบุคคลในการดำรงชีวิต*. (น. 14).
- กายกาญจน์ เสนแก้ว. (2560). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Gen-X ในกรุงเทพมหานคร*. (น. 16) สืบค้นจาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/2395/1/kaikarn_senk.pdf.
- การคล้ายตามกันของแอสซ์. สืบค้นจาก [http://old-book.ru.ac.th/e-book/p/PC263\(51\)/PC263-4.pdf](http://old-book.ru.ac.th/e-book/p/PC263(51)/PC263-4.pdf).
- กิตติชัย ตั้งไวบูลย์และคณะ, (2553). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี, ศิลปากร, ราชบุรี*. สืบค้นจาก <http://www.mis.ms.su.ac.th>.
- เกษราวัลณ์ นิลวรางกูร ,สมพร วัฒนนุกุลเกียรติ และสร้อย อนสรณ์ธีรกุล. (2542). *คู่มือการอบรมเพื่อรณรงค์ลดและเลิกสูบบุหรี่สำหรับวิทยากร*. (น. 12) ขอนแก่น: คณะพยาบาลศาสตร์. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- กฤตชัย แซ่ฮ้อ และคณะ. (2559). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีการศึกษา 2559*. (น. 9) การค้นคว้าอิสระคอมพิวเตอร์ธุรกิจ. นครราชสีมา. คณะวิทยาการจัดการ. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- จิตติ ศรีสินธรา. (2560). *การศึกษาคูณลักษณะของเกมออนไลน์ การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้เล่นเกมออนไลน์*. (น. 6) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์. (2547). *ทัศนคติ ความเชื่อ และพฤติกรรม : การวัด การพยากรณ์ และการเปลี่ยนแปลง*. (น. 194-195) พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. (2553). *จิตวิทยาสังคม*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจตพล จิตต์วิบูลย์. (2563). *ผลกระทบของเกมออนไลน์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. (การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม.
- ชมนาด พจนามาตร์, ละออ ตันติศิริรินทร์และอารีวรรณ กลั่นกลิ่น. (2541). *การพัฒนาทัศนคติของนักศึกษาพยาบาลต่อวิชาชีพพยาบาล*. (น. 61) เชียงใหม่: คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชลลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ) คณะบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชัยพร วิชชาวุธ . (2530). *จริยธรรมกับการศึกษา*. (น. 38) กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- โชติกา ชินธนนันท์. (2559). *การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงและการใช้งานต่อเนื่องที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้า*
เลียนแบบแบรนด์เนมของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร. (น. 5) คณะบริหารธุรกิจ.มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ไทรรัตน์ โภคพลากรณ์. (2557). ใน *เอกสารการสอนวิชาพฤติกรรมมนุษย์ในองค์กร.* (น. 6-13) นนทบุรี: ศูนย์
 หนังสือมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2539). *การบริหารงานบุคคล.* (น. 166-167) กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชนกฤต ดีพลภักดี. (2556). *การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท*
MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษา
ตอนปลาย ในเขตกรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยสยาม ค้นคว้าจาก [http://www.research-](http://www.research-system.siam.edu/)
system.siam.edu/.
- ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2557). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนใน*
กรุงเทพมหานคร ปี 2558. (น. 5) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธัญญา ธีระกนิษฐ์. (2555). *พฤติกรรมมนุษย์เพื่อการพัฒนาตน.* (น. 5) สำนักวิชาการศึกษาทั่วไป. อุดรธานี :
 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- นารีรัตน์ โพธิ์สุวรรณ. (2553). *ปัจจัยเชิงเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่น.* (การค้นคว้าอิสระศิลปะ
 ศาตรมหาบัณฑิต การบริหารการพัฒนาสังคม คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม), สถาบันบัณฑิตพัฒนา
 บริหารศาสตร์.
- นุชลี อุปกัย. (2555). ใน *เอกสารการสอนวิชาจิตวิทยาการศึกษา.* (น. 109-110) พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉันทวนันท์ เลียนอย่าง, นริสรา พิงโพธิ์สภ, ศรีณย์ พิมพ์ทอง. (2561). *การศึกษากลุ่มเสี่ยงและปัจจัยปกป้อง*
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น, (น. 168)
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก
<http://apheit.bu.ac.th/journal/social-aug-dec-2561>.
- บุรฉัตร จันทรแดง, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร และสัญญา เคนาภูมิ. (2562). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลง*
พฤติกรรม. (น. 62). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ ค้นหา
 จาก<http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2560/122595/Jandaeng%20Burachat.pdf>.
- บลูม Bloom. (1975). *กระบวนการการเกิดพฤติกรรม.* (น. 65-197) ค้นหากจาก
www.thapra.lib.su.ac.th/objects/fulltext/snamcn/Amnat_Pusree/Chapter2.pdf.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ประกายเพชร สุภะเกษ สุธรรม นันทมงคลชัย และมณฑนา ดำรงค์ศักดิ์. (2555). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติด
เกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. วารสารสาธารณสุขศาสตร์. 42 (1), 65-76.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2520). *ทัศนคติ: การจัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนามัย*. (น. 64-65) กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร.
- ประณต คำฉิม. (2549). ใน *เอกสารการสอนวิชาจิตวิทยาวัยรุ่น วิชาจิตวิทยา*. คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประณต คำฉิม. (2560). *เอกสารประกอบการสอนวิชาฐานสรีระของพฤติกรรม*. คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัย
เกษมบัณฑิต.
- ประภาพร จงใจภักดี และปิยดา ตรีเดช. (2556). *ความพึงพอใจในงานของพยาบาลวิชาชีพโรงพยาบาล
รามาริบัติ*. นครปฐม :มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บุณรดา ถาวรจิระอังกูร. (2558). อิทธิพลกลุ่มอ้างอิงที่มีต่อการตัดสินใจซื้อโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟนของ
นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (น. 6).
- พิรัชย์ภณ แสงทอง. (2551). *ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการที่มีต่อธุรกิจระบบขนส่งและกระจายสินค้าของ
บริษัท ซูซูโย (ประเทศไทย) จำกัด* (น. 20).
- พัชรินทร์ เสถียรมาศ. (2552). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดสุพรรณบุรี*.
(น. 4) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พัฒนฉिता บวรพิพัฒน์ชัย. (2553). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบที่มีต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอ
ดำเนินสะดวกจังหวัดราชบุรี*, (น. 4) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ไพริญญา ศรีจันทวงศ์. (2553). *พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียน
สตรีวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร*. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มนชนก ธรรมรงค์. (2558). *บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- มัลลิกา คณานุกรักษ์. (2547). ใน *เอกสารการสอนวิชาจิตวิทยาการสื่อสารของมนุษย์*. (น. 52) กรุงเทพฯ:
โอเดียนสโตร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ยศพิชัย ใจใส. (2558). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการตีเครื่องตีแมลงกอลฮอลล์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่ง ในกรุงเทพมหานคร, (น. 4) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- เรมवल นันท์ศุภวัฒน์ และเอื้อมพร ทองกระจาย. (2527). การศึกษาเกี่ยวกับความวิตกกังวลของมารดา ในระยะตั้งครรภ์ ระยะคลอดและหลังคลอด. (น. 22) คณะแพทยศาสตร์. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ลักขณา สรีวัฒน์. (2548). ใน เอกสารการสอนการรู้คิด. (น. 5-23) กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- ลักขณา สรีวัฒน์. (2549). ใน เอกสารการสอนจิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. (น. 70-71) พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนส โตร์.
- วรรณภรณ์ พุฒิปิรุฬห์วงศ์. (2562). สื่อเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี (น. 12-19) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี สืบค้นจาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/59920386.pdf.
- วัชรินทร์ กลับทับลังค์. (2560). ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม, (น. 6) กรุงเทพฯ สืบค้นจาก <http://www.research-system.siam.edu/2013-12-20-04-25-20/5082-5-2>.
- วัลภา สบายยิ่ง. (2559) ใน เอกสารการสอนวิชาจิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต. (น. 8-41 – 8-43) นนทบุรี: มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมิกราช.
- วุฒิ สุขเจริญ. (2559). ใน เอกสารการสอนวิชาพฤติกรรมผู้บริโภค. (น. 191) พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จี.พี.ไอเบอร์พรีนติ้ง.
- ศิรมณ์ เสถียรรัมย์. (2556). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา. (น. 6) (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรังสิต, คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ, สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549). ใน เอกสารการสอนจิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย วัยรุ่น- วัยสูงอายุ. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สนธยา สีแดง. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. (น. 6) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์เทคโนโลยีการศึกษา.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาคิต. (2541). ใน เอกสารประกอบการสอนเรื่องทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม, (น. 45) พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย .

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สิริอร วิชชาวุธ. (2553). ใน เอกสารการสอบวิชาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การเบื้องต้น. (น. 105) ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุชาดา สีลาเขต. (2553). บทบาทของครอบครัวต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี. (น. 5) การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุดาวรรณ ชันธมิตร. (2538). พฤติกรรมการบริโภคอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ ในภาคกลาง. (น. 11) กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภัททา ปิณฑะแพทย์. (2542). พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาคน. (น. 2-5) กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏฯ
- สุชา จันท์เอม. (2536). ใน เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ. (น. 16) พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดยา : ผลกระทบและการป้องกัน, (น. 871-874) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต, ปทุมธานี). สืบค้นจาก <https://li01.tcithaijo.org/index.php/tstj/article/view/22437/19213>.
- สุรพล พะยอมแย้ม. (2545). จิตวิทยาอุตสาหกรรม. (น. 18) พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- แสงสุรีย์ สำอางกุล. (2541). จิตวิทยาสังคม. (น. 15) เชียงใหม่: คณะมนุษยศาสตร์. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สร้อยตระกูล (ตัวอักษร) อรรถมานะ. (2545). พฤติกรรมองค์การ ทฤษฎีและการประยุกต์. (น. 64) พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- หทัยรัตน์ ขจรบุญ พิชยา พรมาลีและเนติ เฉลยวาเรศ. (2556). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท. (น. 89) วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- อัครเดช หอมเจริญ. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (น. 26-17) วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อาภรณ์ รัช. (2560). พฤติกรรม. (น. 1-2) สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/lesson-biology/item/7001-behavior-7001>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อภิรักษ์ ธรรมวิมุติ. (2559). อิทธิพลของทัศนคติ การคล้ายตามบรรทัดฐานของกลุ่มอ้างอิง การควบคุมพฤติกรรมและบุคลิกภาพแบบเปิดเผยที่มีต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาหญิงระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันตก (น. 1537).
- อภิวัฒน์ หอมทวนลม. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ. (การค้นคว้าอิสระบริหารมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย), มหาวิทยาลัยสยาม.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Blackwell, R. D., Miniard, P. W., & Engel, J. F. (2006). *Consumer behavior* (10th ed.). Ohio: Thomson South-Western
- Daniel Katz. (1960). *THE FUNCTIONAL APPROACH TO THE STUDY OF ATTITUDES*. Retrieved from <https://academic.oup.com/pog/article-abstract/24/2/163/1884959?redirectedFrom=fulltext>
- Krech, David, and Crutchfield, Richard S. (1948) *Theory and problem Social Psychology*. McGraw, London
- Orlando, J. (2018). *Why men and boys crave their video games*. Retrieved from <https://www.smh.com.au/technology/video-games/why-men-and-boys-crave-their-video-games-20181216-p50mji.html>
- Oskamp, S. (1991). (2nd ed.). Prentice-Hall, Inc. *Attitudes and Opinions*
- Peter, J.P., & Olson J. C. (2008). *Consumer behavior and marketing strategy*. Boston: McGraw-Hill.
- Pinthapath, S. (2001). (P.2-5) *Human Behavior and Human Development*. Bangkok : Rajabhat InstituteSuan Sunandha Rajabhat University
- Sinclair, B. (2019). *Early teens gaming online more – Study*. Retrieved from <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-31-early-teens-gaming-online-more-study>
- Gordon Allport. (1975). *The Nature of Personality: Selected Papers*. Greenwood Pub Group
- Hawkins, D. I., & Mothersbaugh, D. L. (2010). *Consumer behavior: Building marketing strategy* (11th ed.). New York: Tata McGraw-Hall.
- Holtz, P & Appel, M. (2010). *Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence*. *Journal of Adolescence*. 34(1), 49-58.
DOI:10.1016/j.adolescence.2010.02.004
- Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., and Reiss, A. L. (2008). *Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play*. *Journal of Psychiatric Research*. 42(4), 253-258. DOI: 10.1016/j.jpsychires.2007.11.010

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจษฎา อังกาบสี

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรควิช จารีกจาริต

หัวหน้าสาขาคณะจิตวิทยา

คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

อาจารย์ ดร.นิติบดี ศุขเจริญ

ผู้ช่วยผู้อำนวยการสำนักวิจัย

ภาคผนวก ข

จดหมายเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

บันทึกข้อความ

หน่วยงาน..... คณะจิตวิทยา
 ที่..... จว.140 (2) /2563 วันที่..... 5 พฤษภาคม 2564
 เรื่อง..... ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรควิช จาริกจาริต

ด้วย นายชนาธิป ทองทั้งสาย รหัสนักศึกษา 61-08014-01565 นักศึกษาคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชา จว.441 โครงการพิเศษทางจิตวิทยา 1 ในปีการศึกษา 2563 รายวิชาดังกล่าวนี้กำหนดให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องที่เป็นประเด็นทางจิตวิทยามีคุณค่า และเป็นประโยชน์ ทั้งต่อตัวนักศึกษา กลุ่มบุคคล และสังคม ทั้งนี้ นายชนาธิป ทองทั้งสาย ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง ทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมี อาจารย์ ดร.อิริวัฒน์ รัตนวงศ์แซ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการฯ

เพื่อให้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความถูกต้อง เที่ยงตรง เหมาะสมกับการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า รายละเอียดปรากฏดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นายชนาธิป ทองทั้งสาย ทางโทรศัพท์เคลื่อนที่หมายเลข 097-079-5636

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

(Signature)
 อริวัฒน์

(อาจารย์ ดร.อิริวัฒน์ รัตนวงศ์แซ)
 อาจารย์ที่ปรึกษา
 โครงการพิเศษทางจิตวิทยา



มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

บันทึกข้อความ

หน่วยงาน..... คณะจิตวิทยา
 ที่..... จว.140 (1) /2563..... วันที่..... 5 พฤษภาคม 2564
 เรื่อง..... ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจษฎา อังกาบสี

ด้วย นายชนาธิป ทองทั้งสาย รหัสนักศึกษา 61-08014-01565 นักศึกษาคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชา จว.441 โครงการพิเศษทางจิตวิทยา 1 ในปีการศึกษา 2563 รายวิชาดังกล่าวนี้กำหนดให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องที่เป็นประเด็นทางจิตวิทยา มีคุณค่า และเป็นประโยชน์ ทั้งต่อตัวนักศึกษา กลุ่มบุคคล และสังคม ทั้งนี้ นายชนาธิป ทองทั้งสาย ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมี อาจารย์ ดร.อิริวัฒน์ รัตนวงศ์แซ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการฯ

เพื่อให้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความถูกต้อง เทียบตรง เหมาะสมกับการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า รายละเอียดปรากฏดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นายชนาธิป ทองทั้งสาย ทางโทรศัพท์เคลื่อนที่หมายเลข 097-079-5636

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

อิริวัฒน์

(อาจารย์ ดร.อิริวัฒน์ รัตนวงศ์แซ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

โครงการพิเศษทางจิตวิทยา



มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

บันทึกข้อความ

คณะจิตวิทยา

หน่วยงาน จว.140 (3) /2563 วันที่ 5 พฤษภาคม 2564
 เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เรียน อาจารย์ ดร.นิตินดี สุขเจริญ

ด้วย นายชนาธิป ทองหังสาย รหัสนักศึกษา 61-08014-01565 นักศึกษาคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชา จว.441 โครงการพิเศษทางจิตวิทยา 1 ในปีการศึกษา 2563 รายวิชาดังกล่าวนี้กำหนดให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องที่เป็นประเด็นทางจิตวิทยามีคุณค่า และเป็นประโยชน์ ทั้งต่อตัวนักศึกษา กลุ่มบุคคล และสังคม ทั้งนี้ นายชนาธิป ทองหังสาย ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง ทักษะติดต่อการเล่นเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมี อาจารย์ ดร.อิริวัฒน์ รัตนวงศ์แซ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการฯ

เพื่อให้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความถูกต้อง เทียบตรง เหมาะสมกับการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า รายละเอียดปรากฏดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ หากท่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นายชนาธิป ทองหังสาย ทางโทรศัพท์เคลื่อนที่หมายเลข 097-079-5636

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

อิริวัฒน์

(อาจารย์ ดร.อิริวัฒน์ รัตนวงศ์แซ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

โครงการพิเศษทางจิตวิทยา

ภาคผนวก ค

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ตาราง วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ด้านความรู้ความเข้าใจ

ข้อ	คะแนนความคิดเห็น			ผลรวม	IOC	การพิจารณา	การนำไปใช้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่เหมาะสม	1	0	1	2	0.66	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
2. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ คือการหมกมุ่นอย่างหนึ่ง	1	0	1	2	0.66	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
3. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้พัฒนาการในด้าน การคิดวิเคราะห์ การวางแผน มาก ขึ้น	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
4. นักเรียนคิดว่าคนที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ มีพฤติกรรมติดเกม	1	0	1	2	0.66	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
5. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ สามารถทำให้เลียนแบบ พฤติกรรมทางลบจากเกมได้	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
6. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ ช่วยบรรเทาความเครียด ได้	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
7. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนาทักษะทาง สังคม	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
8. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนาด้านความจำ ให้ดีขึ้น	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้

ข้อ	คะแนนความคิดเห็น			ผลรวม	IOC	การพิจารณา	การนำไปใช้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
9. นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านภาษาให้ดีขึ้น	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
11. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ สามารถสร้างรายได้ได้	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
12. นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์ทำให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์	1	0	1	2	0.66	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
13. นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างเป็นอาชีพได้	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
14. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
15. นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์ช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ตาราง วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ด้านความรู้สึ

ข้อ	คะแนนความคิดเห็น			ผลรวม	IOC	การพิจารณา	การนำไปใช้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1. นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
2. นักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยบรรเทาทุกข์	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
3. นักเรียนชอบบรรยากาศที่ได้เล่นเกมออนไลน์กับกลุ่มเพื่อน	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
4. เล่นเกมออนไลน์ช่วยลดความรู้สึเบื่อหน่าย	1	0	1	2	0.66	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
5. นักเรียนรู้สึกว่าเกมออนไลน์ทำให้คนมีพฤติกรรมก้าวร้าว	1	-1	1	1	0.3	ไม่ผ่านเกณฑ์	ไม่นำไปทดลองใช้
6. นักเรียนเกิดความทุกข์ ไม่สบายใจ เกิดความขัดแย้งภายในหรือขัดแย้งกับผู้คนรอบข้าง	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ตาราง วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ด้านพฤติกรรม

ข้อ	คะแนนความคิดเห็น			ผลรวม	IOC	การพิจารณา	การนำไปใช้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1. เมื่อมีเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะตอบตกลง	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
2. เมื่อนักเรียนเห็นโฆษณาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ท่านก็จะไปหาโหลดมาเล่น	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
3. เมื่อมีเวลารว่าง นักเรียนจะนัดกับเพื่อนเพื่อเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
4. นักเรียนจะปฏิเสธ เมื่อเพื่อนชักชวนท่านเล่นเกมออนไลน์ (-)	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้
5. หากมีงานเปิดตัวเกมออนไลน์ชนิดใหม่ๆ นักเรียนจะไปเข้าร่วม	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปทดลองใช้

หมายเหตุ ข้อที่ผ่านเกณฑ์ คือ มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

ภาคผนวก ง

ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ตอนที่ 2 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบสอบถามทัศนคติต่อเกมออนไลน์

ข้อ	คำถาม	ค่า r	การพิจารณา	การนำไปใช้
1	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่เหมาะสม	.544	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
2	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ คือการหมกมุ่นอย่างหนึ่ง	.198	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
3	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้พัฒนาการในด้านการคิดวิเคราะห์ การวางแผน มากขึ้น	.534	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
4	นักเรียนคิดว่าคนที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ มีพฤติกรรมติดเกม	.305	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
5	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ สามารถทำให้เลียนแบบพฤติกรรมทางลบจากเกมได้	.265	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
6	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ ช่วยบรรเทาความเครียดได้	.353	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
7	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม	.553	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
8	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนาด้านความจำให้ดีขึ้น	.420	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
9	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านภาษาให้ดีขึ้น	.481	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
10	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ สามารถสร้างรายได้ได้	.344	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
11	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์ทำให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์	-.274	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
12	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างเป็นอาชีพได้	.299	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล

13	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน	.226	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
ข้อ	คำถาม	ค่า r	การพิจารณา	การนำไปใช้
14	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์ ช่วยส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์	.557	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
15	นักเรียนชื่นชอบในการเล่นเกมนออนไลน์	.583	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
16	นักเรียนรู้สึกมีความสุขที่ได้เล่นเกมออนไลน์	.587	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
17	นักเรียนชอบในบรรยากาศที่มีการเล่นเกมออนไลน์	.742	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
18	นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	.662	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
19	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	.700	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
20	นักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยบรรเทาทุกข์	.496	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
21	เมื่อมีเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะตอบตกลง	.541	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
22	เมื่อมีเวลว่างนักเรียนจะนัดกับเพื่อนเพื่อนเล่นเกมออนไลน์	.543	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
23	นักเรียนอยากลองเล่นเกมออนไลน์ใหม่ๆที่ยังไม่เคยเล่นมาก่อน	.317	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
24	นักเรียนจะหลีกเลี่ยง เมื่อเพื่อนชักชวนเล่นเกมออนไลน์	-.517	ไม่ผ่านเกณฑ์	ติดตั้ง
25	นักเรียนเห็นโฆษณาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ข้าพเจ้าก็จะไปหาโหลดมาเล่นทันที	-.028	ไม่ผ่านเกณฑ์	ติดตั้ง
26	เมื่อถึงวันหยุด นักเรียนจะชวนเพื่อนเล่นเกมออนไลน์	.264	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล

ตอนที่ 3 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

ข้อ	คำถาม	ค่า r	การพิจารณา	การนำไปใช้
1	เมื่อเพื่อนๆชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะทำตามคำชวนนั้น	.727	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
2	เมื่อเพื่อนๆ ชวนเล่นเกมนักเรียนจะเป็นคนเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นออนไลน์ให้พร้อม	.459	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
3	เมื่อว่างจากการเรียน นักเรียนจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ตามคำชักชวนของเพื่อน	.697	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
4	เมื่อเพื่อนชวนกันไปซื้อเกมใหม่ๆ นักเรียนจะไปกับเพื่อนด้วย	.519	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
5	เมื่อเพื่อนๆ รวมกลุ่มสนทนาเรื่องเกมออนไลน์ นักเรียนจะเข้าร่วมกับเพื่อนด้วย	.648	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
6	เมื่อถูกเพื่อนขอร้องให้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน เวลาได้มาพบปะกัน นักเรียนจะปฏิเสธทันที	-.267	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
7	เมื่อเพื่อนให้ท่านลองเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะปฏิเสธโดยอ้างเหตุผลต่างๆ	-.231	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
8	หากมีบุคคลในอินเทอร์เน็ตชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะไม่ปฏิเสธ	-.161	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
9	ขณะอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่กำลังเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนถูกเพื่อนคะยั้นคะยอให้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะยอมเล่น	.333	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
10	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะตอบตกลงเพื่อความสนุกสนานร่วมกันกับเพื่อน	.593	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
11	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ท่านจะตอบตกลงตามคำชวน	.559	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล

12	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนให้เข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกมออนไลน์ท่านจะตอบตกลงเข้าร่วมกลุ่มด้วย	.458	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
ข้อ	คำถาม	ค่า r	การพิจารณา	การนำไปใช้
13	หลังเลิกเรียนเพื่อนๆ คะยั้นคะยอให้นักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนตอบตกลงเนื่องจากเป็นการผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน	.651	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
14	เมื่อกลุ่มเพื่อนสนิทของนักเรียนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะเล่นตามคำชักชวนเนื่องจากเกรงใจเพื่อน	.640	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
15	เมื่อนักเรียนเกิดความเครียด เพื่อนๆ มักจะชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะร่วมเล่นกับเพื่อนๆ	.367	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล
16	เมื่อมีความสุขหรือประสบความสำเร็จในบางสิ่งบางอย่าง เพื่อน ๆ มักจะชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะร่วมเล่นตามคำชวนนั้น	.644	ผ่านเกณฑ์	ใช้เก็บข้อมูล

หมายเหตุ : ข้อที่ผ่านเกณฑ์คือมีค่า r ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป

ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

แบบสอบถาม	ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
ทัศนคติต่อเกมออนไลน์	.882
คล้อยตามกลุ่มเพื่อน	.929
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	.93

ภาคผนวก จ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

แบบสอบถามเรื่อง ทศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง ขอความร่วมมือทำแบบสอบถามทศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าเรื่อง ทศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ในการนี้ ผู้ศึกษาขอความร่วมมือนักเรียนทำแบบสอบถามฉบับนี้ โดยตอบแบบสอบถามตามความรู้สึกรู้สึกหรือความคิดเห็นได้อย่างอิสระ **ไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด** ทุกคำตอบของนักเรียนจะเก็บรวบรวมไว้เป็นความลับ โดยผู้ศึกษาจะทำการวิเคราะห์ผลในภาพรวมเพื่อการจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์และใช้เฉพาะในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เท่านั้น

ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากนักเรียน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

นายชนาธิป ทองทั้งสาย

นักศึกษหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา

คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้ประกอบด้วย 4 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน 2 ข้อ
ตอนที่ 2 แบบสอบถามทศนคติต่อเกมออนไลน์	จำนวน 22 ข้อ
ตอนที่ 3 แบบสอบถามการคล้อยตามเพื่อน	จำนวน 13 ข้อ
ตอนที่ 4 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน 25 ข้อ

รายละเอียดการยินยอมเข้าร่วมโครงการพิเศษทางจิตวิทยา

เรื่อง ทศนคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

ข้าพเจ้า.....นักเรียนโรงเรียน.....

ได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินโครงการ ฯ ดังกล่าว และข้าพเจ้ายินยอมตอบแบบสอบถาม

ฉบับนี้ โดยสมัครใจลงชื่อ/ลายเซ็นผู้ยินยอมเข้าร่วมโครงการ ฯ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสอบถามตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ระดับชั้นมัธยมศึกษา

ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3

ตอนที่ 2 แบบวัดทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การพิจารณา 5 ระดับดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	(5)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด
เห็นด้วย	(4)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนเห็นด้วย
ไม่แน่ใจ	(3)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนยังไม่แน่ใจ
ไม่เห็นด้วย	(2)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนไม่เห็นด้วย
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	(1)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่เหมาะสม					
2.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้พัฒนาการในด้านการคิดวิเคราะห์ การวางแผน มากขึ้น					
3.	นักเรียนคิดว่าคนที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ มีพฤติกรรมติดเกม					

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
4.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถทำให้เลียนแบบพฤติกรรมทางลบจากเกมได้					
5.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยบรรเทาความเครียดได้					
6.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม					
7.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยพัฒนาด้านความจำให้ดีขึ้น					
8.	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านภาษาให้ดีขึ้น					
9.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างรายได้ได้					
10.	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างเป็นอาชีพได้					
11.	นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน					
12.	นักเรียนคิดว่าเกมออนไลน์ ช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์					

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
13.	นักเรียนชื่นชอบในการเล่นเกมนอนไลน์					
14.	นักเรียนรู้สึกมีความสุขที่ได้เล่นเกมออนไลน์					
15.	นักเรียนชอบในบรรยากาศที่มีการเล่นเกมออนไลน์					
16.	นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์					
17.	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์					
18.	นักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมออนไลน์ช่วยบรรเทาทุกข์					
19.	เมื่อมีเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์นักเรียนจะตอบตกลง					
20.	เมื่อมีเวลาว่างนักเรียนจะนัดกับเพื่อนเล่นเกมออนไลน์					
21.	นักเรียนอยากลองเล่นเกมออนไลน์ใหม่ๆที่ยังไม่เคยเล่นมาก่อน					
22.	เมื่อถึงวันหยุด นักเรียนจะชวนเพื่อนเล่นเกมออนไลน์					

ตอนที่ 3 แบบวัดการคล้อยตามเพื่อน

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การพิจารณา 5 ระดับดังนี้

เป็นประจำ	(5)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติเป็นกิจวัตรประจำวัน
บ่อยครั้ง	(4)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติเกือบจะทุกครั้ง
บางครั้ง	(3)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติบ้าง ไม่ปฏิบัติบ้าง
นานๆครั้ง	(2)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติไม่บ่อยนัก
ไม่เคยเลย	(1)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนไม่เคยปฏิบัติเลย

ข้อ	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
1.	เมื่อเพื่อนๆชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะทำตามคำชวนนั้น					
2.	เมื่อเพื่อนๆ ชวนเล่นเกมนักเรียนจะเป็นคนเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นออนไลน์ให้พร้อม					
3.	เมื่อว่างจากการเรียน นักเรียนจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ตามคำชักชวนของเพื่อน					
4.	เมื่อเพื่อนชวนกันไปซื้อเกมใหม่ๆ นักเรียนจะไปกับเพื่อนด้วย					
5.	เมื่อเพื่อนๆ รวมกลุ่มสนทนาเรื่องเกมออนไลน์ นักเรียนจะเข้าร่วมกับเพื่อนด้วย					
6.	ขณะอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่กำลังเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนถูกเพื่อนคะยั้นคะยอให้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะยอมเล่น					

ข้อ	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
7.	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะตอบตกลงเพื่อความสนุกสนานร่วมกันกับเพื่อน					
8.	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนไปร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ท่านจะตอบตกลงตามคำชวน					
9.	เมื่อเพื่อนชวนนักเรียนให้เข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกมออนไลน์ท่านจะตอบตกลงเข้าร่วมกลุ่มด้วย					
10.	หลังเลิกเรียนเพื่อนๆ คะยั้งคะยอให้นักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนตอบตกลงเนื่องจากเป็นการผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน					
11.	เมื่อกลุ่มเพื่อนสนิทของนักเรียนชวนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะเล่นตามคำชักชวนเนื่องจากเกรงใจเพื่อน					
12.	เมื่อนักเรียนเกิดความเครียดเพื่อนๆ มักจะชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะร่วมเล่นกับเพื่อนๆ					
13.	เมื่อมีความสุขหรือประสบความสำเร็จในบางสิ่งบางอย่างเพื่อนๆ มักจะชวนนักเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน นักเรียนจะร่วมเล่นตามคำชวนนั้น					

ตอนที่ 4 แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความ หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

1. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มานานเท่าไร

- 1) ไม่เคยเลย (ไม่ต้องทำข้อ 2 – 8) 2) น้อยกว่า 1 ปี
- 3) 1-2 ปี 4) 2 ปีขึ้นไป

2. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละกี่วัน

- 1) น้อยกว่า 2 วัน 2) 2-4 วัน
- 3) 4-7 วัน

3. จำนวนชั่วโมงที่ท่านเล่นเกมออนไลน์กี่ชั่วโมงต่อวัน

- 1) 1-3 ชั่วโมง 2) 4-6 ชั่วโมง
- 3) 7-12 ชั่วโมง 4) 12 ชั่วโมงขึ้นไป

4. สถานที่ที่ท่านเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ (เลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

- 1) บ้านตนเอง 2) บ้านเพื่อน
- 3) ร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ 4) โรงเรียน

5. ท่านเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยเดือนละเท่าใด

- 1) ไม่เสียค่าใช้จ่าย 2) น้อยกว่า 500 บาท
- 3) 500-1,000 บาท 4) 1,000 บาทขึ้นไป

6. สาเหตุที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1) เพื่อความสนุกสนาน | <input type="checkbox"/> 2) เล่นตามเพื่อน |
| <input type="checkbox"/> 3) เล่นเพื่อฆ่าเวลา | <input type="checkbox"/> 4) เล่นเพื่อเงินรางวัล |
| <input type="checkbox"/> 5) เล่นตามกระแสนิยม | <input type="checkbox"/> 6) เพื่อคลายเครียด |
| <input type="checkbox"/> 7) เหนง | <input type="checkbox"/> 8) หาเพื่อนใหม่ |

7. ประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game) เช่น Batman Arkham knight
- 2) ประเภทเกมการผจญภัย (Adventure Game) เช่น Genshin Impact
- 3) ประเภทเกมกีฬา (Sport Game) เช่น FIFA online 4
- 4) ประเภทเกมการยิง (Shooting Game) เช่น CSGO (Counter stike online),Pulg
- 5) ประเภทเกมสวมบทบาทของตัวละคร (Role Playing Game) เช่น Assassin's Creed
- 6) ประเภทเกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เช่น The Sims
- 7) ประเภทเกมวางแผน (Strategy Game) เช่น Cities Skylines, Civilization VI
- 8) ประเภทเกมปริศนา (Puzzle Game) เช่น Candy Crush Saga, Brain test,
- 9) ประเภทเกมทำลายฐาน MOBA (Multiplayer Online Battle Arena Video Games) เช่น League of Legend (LOL),Arena of Valor (ROV)
- 10) ประเภทเกมการศึกษา (Education Game)

8. เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ (Device) (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) สมาร์ทโฟน (Smartphone)
- 2) คอมพิวเตอร์ (Computer)
- 3) โน้ตบุ๊ก (Notebook) ,(laptop)
- 4) เครื่องเกมคอนโซล (Game Console) เช่น Xbox 360, Play Station 5
- 5. เครื่องเกมพกพา (Handheld Gaming device) เช่น Nintendo Switch
- 6. แว่นตา VR (Virtual Reality Headset)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การพิจารณา 5 ระดับดังนี้

เป็นประจำ	(5)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติเป็นกิจวัตรประจำวัน
บ่อยครั้ง	(4)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติเกือบจะทุกครั้ง
บางครั้ง	(3)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติบ้าง ไม่ปฏิบัติบ้าง
นานๆครั้ง	(2)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติไม่บ่อยนัก
ไม่เคยเลย	(1)	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนไม่เคยปฏิบัติเลย

ข้อ	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
1.	นักเรียนใช้เวลาว่างในการเล่น เกมออนไลน์					
2.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จนเลย เวลาที่กำหนด					
3.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จนลืม เวลาทานอาหาร					
4.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จน ล่วงเลยเวลาอนของนักเรียน					
5.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อ ความสนุกสนาน					
6.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อฆ่า เวลา					
7.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อ คลายเครียด					
8.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์เพื่อชิง เงินรางวัล					
9.	เมื่อเห็นเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะเข้าไปเล่นด้วย					
10.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ภายใน บ้านของตนเอง					

ข้อ	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
11.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน เพื่อน					
12.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน อินเทอร์เน็ต					
13.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่ โรงเรียน					
14.	นักเรียนใช้เงินไปซื้อสิ่งของ ภายในเกมออนไลน์					
15.	นักเรียนพูดคุยเรื่องเทคนิคการ เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนๆ					
16.	นักเรียนนำประสบการณ์ในการ เล่นเกมออนไลน์มาใช้ใน ชีวิตประจำวัน					
17.	นักเรียนศึกษาข้อมูลและเทคนิค การเล่นเกมออนไลน์จากแหล่ง ต่างๆ					

ประวัติย่อของผู้ศึกษา

ชื่อ – สกุล นายชนาธิป ทองหึ่งสาย
วัน เดือน ปีเกิด 17 เมษายน 2542
ภูมิลำเนา 57/145 หมู่ 1 ตำบลบางเมืองใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ
E-mail Chanathip_tee@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2561-2565 ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาจิตวิทยา คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
พ.ศ. 2547-2560 ประถมศึกษา – มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ