

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา : สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง
Impact of online gaming behavior Case Study: A Facebook Page Member

ปฐมรัตน์ อินทร์จันทร์^{1*} และ รองศาสตราจารย์จรพร ศรีทอง²

^{1,2}สาขาวิชาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

²คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

Patomrut Inchan^{1*} and Chareeporn Sritong²

¹Dependent of management, Faculty of Business Administration, Ramkhamhaeng University
Ramkhamhaeng University, Thailand

Faculty of Business Administration, Ramkhamhaeng University, Thailand

Corresponding author : 6514105052@ru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ สมาชิกของเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัยคือสมาชิกของเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม และการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test แบบ Independent One way ANOVA มีการเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD และสถิติการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) แบบ Enter ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 65.75 มีช่วงอายุ 21-30 ปี จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00 มีระดับการศึกษา ระดับปริญญาตรี จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 55.25 ส่วนใหญ่สถานภาพ โสด จำนวน 251 คน คิดเป็นร้อยละ 62.75 อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.00 รายได้ ต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 39.75 ผลการทดสอบสมมุติฐานพบว่า สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง มีเพศ อายุ ระดับการศึกษาอาชีพ แตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง มีเพศ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ส่งผลต่อ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

คำสำคัญ : ผลกระทบ, เกมออนไลน์

Abstract

The purpose of Impact of online gaming behavior Case Study: A Facebook Page Member. A total of 400 participants were surveyed using a questionnaire as the primary research instrument. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, Independent t-test, One-way ANOVA with LSD post hoc comparisons, and Multiple Regression Analysis (Enter method). The findings reveal that the majority of respondents were male (263 individuals, 65.75%), aged between 21–30 years (168 individuals, 42.00%), held a bachelor's degree (221 individuals, 55.25%), were single (251 individuals, 62.75%), worked in the private sector (132 individuals, 33.00%), and earned a monthly income of 10,001–20,000 THB (159 individuals, 39.75%). Hypothesis testing showed that gender, age, and educational level, as well as occupation, did not significantly influence the impact of online gaming. However, marital status and monthly income showed significant differences in the level of impact. In terms of gaming behavior, gender, age, and income significantly affected gaming behavior, while educational level, marital status, and occupation did not. Additionally, the study found that online gaming behavior had no significant effect on the perceived impact of online gaming.

Keywords : Impact, Online Games

1.บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป หนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยมจากการใช้เทคโนโลยีคือการเล่นเกมออนไลน์ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการพักผ่อนหย่อนใจแต่ยังเป็นวิธีการเชื่อมโยงสังคมในรูปแบบใหม่ เกมออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงอีกต่อไป แต่ยังสามารถเสริมสร้างทักษะต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การวางแผน การทำงานเป็นทีม และยังสามารถกลายเป็นช่องทางสร้างรายได้สำหรับผู้เล่นจำนวนมาก จากการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมออนไลน์และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ง่ายขึ้น

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่มีการจัดการที่ดีหรือมากเกินไปอาจมีผลต่อชีวิตในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านการส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม เมื่อผู้เล่นใช้เวลาไปกับเกมมากเกินไปจนละเลยการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหรือเพื่อน ทำให้เกิดความห่างเหินหรือมีปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัวและเพื่อนฝูง การเล่นเกมที่ไม่ได้รับการควบคุมอาจทำให้เกิดปัญหาด้านการบริหารเวลาในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงานและการเรียน อาจทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ ที่สำคัญในชีวิตประจำวัน

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของสมาชิกในเพจเฟซบุ๊กเพจหนึ่ง โดยให้ความสำคัญกับปัจจัยต่างๆ เช่น ความถี่ ระยะเวลา สถานที่ และค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมตลอดจนวัตถุประสงค์ในการเล่น รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านสุขภาพ การเงิน ความสัมพันธ์ในครอบครัวและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

การศึกษานี้มีความสำคัญเนื่องจากจะช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ในเชิงลึก รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในมิติที่หลากหลาย การศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาแนวทางหรือมาตรการในการจัดการกับการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่ทำให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อชีวิตประจำวัน และช่วยเสริมสร้างการใช้เวลาในการเล่นอย่างสมดุล

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. ศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ ของสมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง
2. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ของสมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง

สมมติฐานการวิจัย

1. สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบ จากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน
2. สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน
3. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลต่อ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านกลุ่มประชากรตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือสมาชิกของเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง จำนวน 42,356 คน กลุ่มเป้าหมาย ณ วันที่ 7 ธันวาคม 2567 ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความสนใจและมีส่วนร่วมกับเนื้อหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างจะถูกสุ่มเลือกจากสมาชิกที่มีการเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ และยินยอมเข้าร่วมการตอบแบบสอบถาม

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ตัวแปรต้น ประกอบด้วย

- 1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน
- 2) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
 - 2.1) จำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์
 - 2.2) ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์
 - 2.3) สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์
 - 2.4) ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์
 - 2.5) วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

- 1) ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์
 - 1.1) ด้านสุขภาพ
 - 1.2) ด้านการเงิน
 - 1.3) ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน
 - 1.4) ด้านอารมณ์
 - 1.5) ด้านการทำงานและสังคม

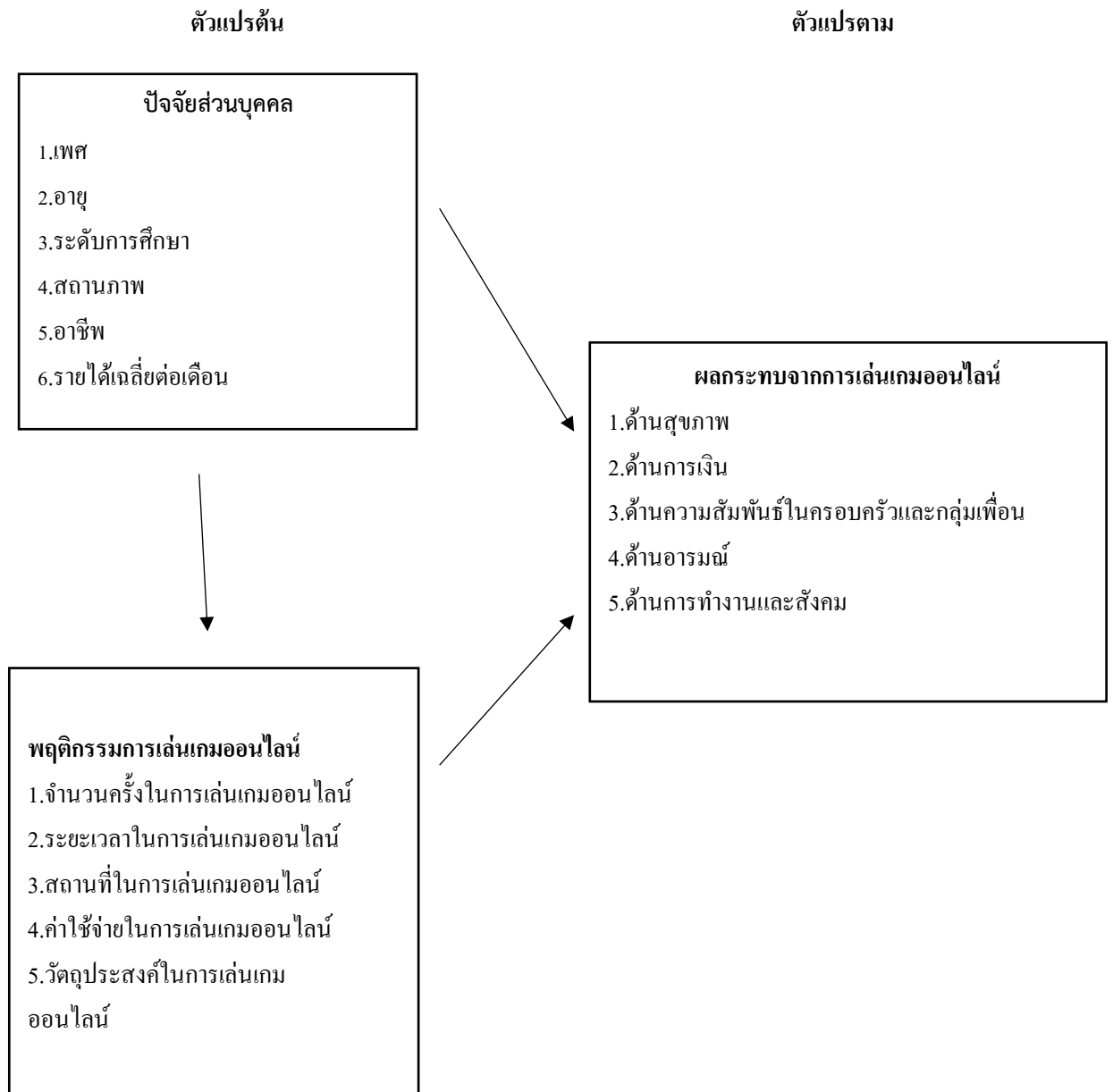
ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ผ่านระบบออนไลน์ โดยผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเข้าร่วมการวิจัยจากที่ใดก็ได้ผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต

ขอบเขตด้านเวลา

ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2567 - กุมภาพันธ์ 2568

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

2.ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาเรื่อง ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา : สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง โดยในการศึกษครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับ ทฤษฎี แนวคิด เอกสาร และผลงานของการวิจัยที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อที่จะนำมาใช้ในการประกอบกับงานวิจัย ได้ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.วิธีดำเนินการวิจัย

3.1ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ คือ สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง จำนวน 42,356 ราย (ข้อมูล ณ 7 ธันวาคม 2567)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างแบบทราบจำนวนประชากรและกำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 กำหนดระดับความผิดพลาดไม่เกินร้อยละ 5 โดยใช้หลักในการคำนวณของ Taro Yamane โดยมีสูตร ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + N(E)^2}$$

กำหนดให้	n	คือ	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	N	คือ	จำนวนประชากร
	E	คือ	0.05 (ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95)

แทนค่าในสูตรข้างต้น ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการคำนวณเท่ากับ

$$\begin{aligned} n &= \frac{42,356}{1 + (42,356(.05)^2)} \\ &= 385.57 \end{aligned}$$

จากสูตรคำนวณ ได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 386 คน แต่ผู้วิจัยจะทำการแจกแบบสอบถามเพิ่มอีก 14 คน รวมเป็น 400 คน เพื่อป้องกันความผิดพลาดและง่ายต่อการคำนวณและวิเคราะห์ผล

การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

วิธีในการใช้สุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการศึกษาสำหรับในครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non-probability) โดยจะทำการแจกแบบสอบถาม ตามกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาในครั้งนี้ใช้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่มีความซับซ้อนและประณีตนี้ ทำหน้าที่เป็นวิธีการรวบรวมข้อมูลอันมีค่าจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการดูแลจัดการอย่างระมัดระวัง ด้วยการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลายอย่างพิถีพิถัน ควบคู่ไปกับการสังเคราะห์ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ช่วยให้นักวิจัยสามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลนี้เป็นแนวคิดในเชิงนวัตกรรมได้ การสร้างแบบสอบถามเป็นกลยุทธ์สำคัญในการปลดล็อกความรู้ และสร้างข้อมูลเชิงลึกที่ลึกซึ้ง โดยชุดของแบบสอบถามจะมีลักษณะรูปแบบเป็นแบบสอบถามปลายปิด (Close ended question) และ แบบสอบถามปลายเปิด (Open Ended Question) โดยแต่ละหัวข้อของคำถามปลายปิดแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวข้องกับข้อมูลโดยทั่วไปของสมาชิกที่จะตอบแบบสอบถาม โดยที่คำถามเหล่านี้มีลักษณะเป็นแบบให้เลือกคำตอบ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยลักษณะของแบบสอบถามดังกล่าวนี้เป็นแบบสอบถามปลายปิด (Close ended question)

ส่วนที่ 2 ศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นการวัดคำถามแบบปิดซึ่งลักษณะของคำถามจะเป็นแบบการประเมินค่า 5 ระดับ โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นการตอบแบบสอบถามแบบ Likert Scale ซึ่งกำหนดการประเมินเป็น 5 ระดับในการให้คะแนนดังนี้

โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน	ระดับความคิดเห็น
5	มากที่สุด
4	มาก
3	ปานกลาง
2	น้อย
1	น้อยที่สุด

ระดับการวัด (Interval Scale) เป็นการวัดประเภทอันตรภาคชั้นที่แบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยมีการกำหนดการให้คะแนนดังนี้

$$\begin{aligned}\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนน้อยสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.8\end{aligned}$$

โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21 – 5.00	มากที่สุด
3.41 – 4.20	มาก
2.61 – 3.40	ปานกลาง
1.81 – 2.60	น้อย
1.00 – 1.80	น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 ศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ด้านอารมณ์ ด้านการทำงานและสังคมเป็นแบบการประเมินค่า 5 ระดับ

โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นการตอบแบบสอบถามแบบ Likert Scale ซึ่งกำหนดการประเมินเป็น 5 ระดับในการให้คะแนนดังนี้

โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน	ระดับความคิดเห็น
5	มากที่สุด
4	มาก
3	ปานกลาง
2	น้อย
1	น้อยที่สุด

ระดับการวัด (Interval Scale) เป็นการวัดประเภทอันตรภาคชั้นที่แบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยมีการกำหนดการให้คะแนนดังนี้

$$\begin{aligned}
 \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนน้อยสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\
 &= \frac{5 - 1}{5} \\
 &= 0.8
 \end{aligned}$$

โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21 – 5.00	มากที่สุด
3.41 – 4.20	มาก
2.61 – 3.40	ปานกลาง
1.81 – 2.60	น้อย
1.00 – 1.80	น้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ เป็นชนิดแบบสอบถามปลายเปิด (Open-Ended Question) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมได้อย่างอิสระ เพื่อให้ข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้ที่สนใจต่อไป

4. ผลการวิจัย

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 65.75 อายุ 21-30 ปี จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00 ปริญญาตรี จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 55.25 โสด จำนวน 251 คน คิดเป็นร้อยละ 62.75 พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.00 และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 39.75

4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยภาพรวม สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ด้านจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ย 3.02 รองมา คือ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น เกมออนไลน์ ด้านสถานที่ในการเล่น เกมออนไลน์ ด้านระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ และด้านค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ โดยค่าเฉลี่ย 2.85, 2.84, 2.82 และ 2.66 ตามลำดับ

ด้านจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 3.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 1 ท่านเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.02 รองลงมา คือ ข้อที่ 3. ท่านเล่นเกมออนไลน์ บ่อยครั้งมากขึ้นกว่าเมื่อก่อน มีค่าเฉลี่ย 2.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.14 ถัดมาข้อที่ 4. ท่านเล่นเกมออนไลน์ ทุกครั้งที่ว่าง มีค่าเฉลี่ย 2.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.21 และข้อที่ 2. ท่านเล่นเกมออนไลน์ หลังเลิกงานหรือเลิกเรียนเป็นประจำ ค่าเฉลี่ย 2.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.05

ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น เกมออนไลน์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.36 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 2. ท่านเล่นเกมออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์และการวางแผนค่าเฉลี่ย 2.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.47 รองลงมา คือ ข้อที่ 4. ท่านเล่นเกมออนไลน์ เพื่อความสนุกสนาน และไม่คาดหวังที่จะได้รับรางวัล ค่าเฉลี่ย 2.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.14 ถัดมา คือ ข้อที่ 1. ท่านเล่นเกมออนไลน์ เพื่อความบันเทิงและผ่อนคลาย ค่าเฉลี่ย 2.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.43 ส่วนข้อที่ 5. ท่านเล่นเกมออนไลน์ เพื่อแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นและพยายามทำคะแนนให้สูงที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.36 และข้อที่ 3. ท่านเล่นเกมออนไลน์ เพื่อเชื่อมโยงกับเพื่อนหรือผู้คนใหม่ ๆ ค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.55

ด้านสถานที่ในการเล่น เกมออนไลน์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 1. ท่านชอบเล่นเกมออนไลน์ ที่ทำงานหรือที่โรงเรียนเมื่อมีเวลาว่าง มีค่าเฉลี่ย 3.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.43 รองลงมา คือ ข้อที่ 4. ท่านรู้สึกสะดวกสบายที่สุดเมื่อเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตัวเอง มีค่าเฉลี่ย 2.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.46 ถัดมา คือ ข้อที่ 3. ท่านเล่นเกมออนไลน์ ได้ทุกที่ ที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต เมื่อต้องการ มีค่าเฉลี่ย 2.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.19 ส่วนข้อที่ 5. ท่านมักเล่นเกมออนไลน์ ในที่ที่เงียบสงบ เช่น ห้องนอนหรือพื้นที่ส่วนตัว มีค่าเฉลี่ย 2.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.49 และข้อที่ 2. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์เมื่อไปที่บ้านเพื่อนหรือสถานที่รวมกลุ่ม มีค่าเฉลี่ย 2.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.13

ด้านระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 1. ท่านใช้เวลา เล่นเกมนออนไลน์ มากกว่า 1 ชั่วโมง/วัน มีค่าเฉลี่ย 3.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.20 รองลงมา คือ ข้อที่ 2. ท่านใช้เวลา เล่นเกมนออนไลน์ มากกว่า 15 ชั่วโมง/สัปดาห์ มีค่าเฉลี่ย 2.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.18 ถัดมา คือ ข้อที่ 4. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์จนลืมเวลา หรือมักเล่นจนดึกมาก

ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 2. ท่านคิดว่า ท่านใช้เงินมากเกินไปในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 2.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.13 รองลงมา คือ ข้อที่ 1. ท่านใช้เงินในการซื้อเกมหรือไอเท็มในเกมออนไลน์ บ่อยๆ มีค่าเฉลี่ย 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 ถัดมา คือ ข้อที่ 3. ท่านคิดว่าค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์มีความคุ้มค่า ค่าเฉลี่ย 2.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.32 และข้อที่ 4. ท่านคิดว่าค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นการลงทุนอย่างหนึ่ง ค่าเฉลี่ย 2.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.15

4.3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษา พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยภาพรวม สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ย 3.26 รองลงมา คือ ด้านการเงิน ด้านอารมณ์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านการทำงานและสังคม โดยค่าเฉลี่ย 3.15, 2.94, 2.80 และ 2.73 ตามลำดับ

ด้านสุขภาพ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 3.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 4. ท่านเคยปวดหลัง เนื่องจากการนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ค่าเฉลี่ย 3.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.05 รองลงมา คือ ข้อที่ 3. ท่านรู้สึกว่่าอ่อนเพลียและขาดพลังงานจากการเล่นเกมเป็นเวลานาน ค่าเฉลี่ย 3.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.14 ถัดมา คือ ข้อที่ 5. ท่านรู้สึกว่่าร่างกายไม่แข็งแรงเหมือนแต่ก่อนเนื่องจาก การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ไม่ได้ออกกำลังกาย ค่าเฉลี่ย 3.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 ส่วนข้อที่ 2. ท่านรู้สึกว่่าพักผ่อนไม่เพียงพอเนื่องจากเล่นเกมจนดึกตื่น ค่าเฉลี่ย 2.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.20 และข้อที่ 1. ท่านเคยมีอาการ ปวดตา/ตาแดง/น้ำตาไหล เนื่องจากการจ้องหน้าจอเป็นเวลานาน ค่าเฉลี่ย 2.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.17

ด้านการเงิน ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 3.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 1. การซื้อไอเท็มในเกมหรือสมัครสมาชิกเพื่อเข้าถึงเกมฟรีมีผลกระทบต่อสถานะการเงินของท่าน ค่าเฉลี่ย 3.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.08 รองลงมา คือ ข้อที่ 2. การเล่นเกมออนไลน์ ทำให้ท่านใช้จ่ายเกินความจำเป็น และข้อที่ 3. ในบางครั้งการเล่นเกมนออนไลน์ทำให้ท่านมีเงินไม่พอใช้ ค่าเฉลี่ย 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.20 และ 1.17 ตามลำดับ

ด้านอารมณ์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 3. ท่านรู้สึกว่่าการเล่นเกมนออนไลน์มีผลต่ออารมณ์ของท่านในชีวิตจริง ค่าเฉลี่ย 3.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.06 รองลงมา คือ ข้อที่ 4. ท่านรู้สึกว่่าการพ่ายแพ้ในเกมออนไลน์ส่งผลให้อารมณ์โกรธหรือขาดการควบคุม ค่าเฉลี่ย 3.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.26 ถัดมา คือ ข้อที่ 2. ท่านรู้สึกว่่าการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีความท้าทายสูงเพิ่มมักจะก่อให้เกิดความเครียดหรือวิตก

กังวล ค่าเฉลี่ย 2.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.11 และข้อที่ 1. ในบางครั้งท่านมีอาการแพ้ปรวนเนื่องจากความกดดันในเกมออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 2.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.19

ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.67 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 4. ท่านไม่ค่อยได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน หรือเพื่อนร่วมงาน เพราะท่านใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ และข้อที่ 3. ท่านขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อนเพราะเล่นเกมออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 3.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.35 และ 1.40 ตามลำดับ รองลงมา คือข้อที่ 1. ท่านเคยมีความขัดแย้งกับสมาชิกในครอบครัวเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 2.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.24 และข้อที่ 2. ท่านสูญเสียเวลาที่สามารถใช้ร่วมกับครอบครัวเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 2.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.17

ด้านการทำงานและสังคม มีค่าเฉลี่ย 2.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยข้อที่ได้ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ข้อที่ 3. ท่านรู้สึกว่าการหมกมุ่นเล่นเกมออนไลน์ส่งผลต่อการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริง ค่าเฉลี่ย 2.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.24 รองลงมา คือ ข้อที่ 2. ท่านขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ต้องทำเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 2.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.43 ถัดมา คือ ข้อที่ 4. ท่านขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 2.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.25 และ ข้อที่ 1. ท่านรู้สึกว่าคุณสมบัติภาพ ในการปฏิบัติงาน/ในการศึกษา ลดลงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านพักผ่อนไม่เพียงพอ ค่าเฉลี่ย 2.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.25

โดยสามารถสรุปข้อเสนอแนะจากผู้ตอบแบบสอบถามได้ว่า ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา : สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ส่งผลต่อการสมดุลชีวิตครอบครัว โดยแต่ละช่วงวัยจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาตัวเองในช่วงวัยที่แตกต่างกัน อาทิ วัยเรียน วัยทำงาน โดยการเกมนั้นไม่มีแต่ผลกระทบด้วยลบเพียงอย่างเดียวผลกระทบทางบวกก็มีเช่นกัน ทำให้ผู้เล่นผ่อนคลายความเครียด พัฒนาสมอง แต่จะต้องมีการแบ่งเวลาในการเล่นให้เหมาะสมตามแต่ละช่วงวัย และช่วงเวลาที่เหมาะสม

4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง มีเพศแตกต่างกันได้รับ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทั้งนี้ สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีอายุแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ส่วนสมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ระดับการศึกษาแตกต่างกันได้รับ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ อีกทั้ง สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง สถานสภาพที่แตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือ สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน นอกจากนี้ สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง อาชีพที่แตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ไม่ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และในส่วนสมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือ สมาชิกเพจเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกัน ได้รับผลกระทบ จากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

สมมุติฐานที่ 2 สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง มีเพศแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือ สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน อีกทั้ง สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง อายุที่ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับ สมมุติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือ สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีอายุแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่าง กัน ทั้งนี้ สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ส่วนสมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง สถานภาพที่ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับ สมมุติฐานที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง อาชีพที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และในส่วนสมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือ สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน มี พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

สมมุติฐานที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลต่อ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ส่งผลต่อ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

5.สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา : สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง สามารถนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

สมมุติฐานที่ 1 สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการ เล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

จากการศึกษา พบว่า สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง มีเพศ อายุ ระดับการศึกษาอาชีพ แตกต่างกันได้รับ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ส่วนสมาชิกเฟซบุ๊ก เพจ หนึ่ง ส่วนสมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการ เล่น เกมออนไลน์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ พัชรธากานต์ โสภณชาวัฏ (2563) ซึ่งระบุว่าปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ มีผลต่อทัศนคติ พฤติกรรม และลักษณะการ ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกอย่างมีนัยสำคัญ บุคคลแต่ละกลุ่มจะมีประสบการณ์และการรับรู้ต่อ พฤติกรรมที่แตกต่างกัน จึงได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมเดียวกันไม่เท่ากัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิพร บุญชู (2560) อธิบายว่า ความแตกต่างทางเพศส่งผลต่อรูปแบบการใช้เทคโนโลยี โดยเพศชายมีแนวโน้มในการใช้เพื่อ ความบันเทิง ในขณะที่เพศหญิงมักให้ความสำคัญกับการติดต่อสื่อสารและความสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่า ดังนั้น ผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์จึงมีลักษณะที่แตกต่างกันตามปัจจัยเหล่านี้ อย่างมีนัยสำคัญ

สมมติฐานที่ 2 สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง มีเพศ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ อีกทั้ง สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ส่วนสมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ศศิธร เอ็นฉ่ำ (2561) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลแสดงออกมาเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้า โดยพฤติกรรมเหล่านี้เป็นผลมาจากปัจจัยแวดล้อม เช่น สถานการณ์เฉพาะ และความพร้อมของทรัพยากร ซึ่งรวมถึงรายได้ เวลา และสถานะทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ พิรยา พูลศิริ (2565) ยังสนับสนุนแนวคิดที่ว่าพฤติกรรมเป็นผลของการเลือก ซึ่งบุคคลจะเลือกแสดงพฤติกรรมตามโอกาสและทรัพยากรที่มีอยู่ เช่น ผู้ที่มีเวลาว่างมากอาจมีแนวโน้มเล่นเกมมากกว่า และผู้มีรายได้สูงก็สามารถใช้จ่ายในเกมได้มากกว่า แต่ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ เลิศชาย ปัญญา (2561) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมเกิดจากการรับรู้ การเรียนรู้ และการคิด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คนที่มีพื้นฐานการศึกษาหรือวัฒนธรรมต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่แตกต่างกันทั้งในด้านปริมาณและวัตถุประสงค์ เช่น บางคนเล่นเพื่อคลายเครียด ขณะที่บางคนเล่นเพื่อแข่งขันหรือแสดงความสามารถ

สมมติฐานที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลต่อ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ส่งผลต่อ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับ แนวคิดของ บุญมี โททำ และคณะ (2561) กล่าวว่า พฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกเป็นผลมาจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ เช่น การเล่นเกมบ่อยครั้งสามารถส่งผลให้เกิดผลลัพธ์เชิงลบต่อสุขภาพจิตและสังคมได้ในระยะยาว นอกจากนี้ ยังไม่สอดคล้องกับแนวคิดของพัทธธากานต์ (2563) กล่าวว่า บุคลิกภาพและลักษณะส่วนบุคคลทำให้แต่ละคนตอบสนองต่อกิจกรรมต่างกัน พฤติกรรมที่แสดงออกจึงสัมพันธ์โดยตรงกับผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะเมื่อพฤติกรรมเหล่านั้นกลายเป็นกิจวัตรและไม่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร เอ็นฉ่ำ (2561) ได้ศึกษา พฤติกรรมหมายถึงกิริยาหรือการตอบสนองที่เกิดขึ้นเมื่อเผชิญสิ่งเร้า ซึ่งสามารถวัดหรือสังเกตได้ เช่น การเดิน การพูด การคิด หรือแม้กระทั่งการเต้นของหัวใจ พบว่า การเล่นเกมเป็นหนึ่งในพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้า เช่น ความเครียดหรือความเบื่อหน่าย และหากพฤติกรรมนี้กลายเป็นกิจวัตรที่มากเกินไป ย่อมนำไปสู่ผลกระทบในด้านต่างๆ ได้อย่างมีนัยสำคัญ

6.ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

จากศึกษาผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา : สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ทำทราบปัจจัยส่วนบุคคลของแต่ละช่วงวัยที่ผลกระทบแตกต่างกัน ซึ่ง สามารถนำผลการวิจัยไปพัฒนาต่อไปในการทำตลาดในธุรกิจเกมออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการผู้บริโภคอย่างตรงจุด และพัฒนากระบวนการสื่อสารทางการตลาดให้สอดคล้องกับการรับรู้และรับข่าวสารของผู้บริโภคเกมออนไลน์ได้ไม่มากนักน้อย

จากศึกษาผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา : สมาชิกเฟซบุ๊ก เพจหนึ่ง ทำทราบ สามารถนำผลการวิจัยไปพัฒนาเป็นกลยุทธ์และออกกฎหมายและข้อบังคับให้กับบริษัทหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เฝ้าระวังและพยายามลดผลกระทบเชิงลบจากการเข้าถึงเกมออนไลน์ในช่วงวัยและเวลาที่ ไม่เหมาะสม

สำหรับผู้บริโภค สามารถนำผลการวิจัยไปศึกษาและทำความเข้าใจในพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้บริโภค เพื่อควบคุมและเฝ้าระวังให้มีการเล่นเกมออนไลน์อย่างชาญฉลาด และก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบมากกว่าผลกระทบเชิงลบ

6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

ครั้งหน้าควรศึกษาเกี่ยวกับพึงพอใจของผู้บริโภคในการรับรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ตรงกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

ครั้งหน้าควรศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้บริโภคและผู้ปกครอง เพื่อให้ทราบพฤติกรรมการตัดสินใจของผู้บริโภคและผู้ปกครอง มากยิ่งขึ้น และนำผลการวิจัยไปปรับปรุงพัฒนาให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

7. เอกสารอ้างอิง

- กุลนรี หาญพัฒนชัยกุล, เอมอร บุตรอุดม, ทิพย์รัตน์ อุดเมืองเพีย, สุกัญญา รักศรี, ภาสินี โทอินทร์. (2564). พฤติกรรมและผลกระทบจากการติดยาเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9.
- จันคล้าย, จ., & อวเกียรติ, ส. (2566). ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดปทุมธานี. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 9(3), 51–64.
- ธนพร ชูเวทย์. (2561). การสอบสวนการเสียชีวิตจากโรคไข้หัดดำ อำเภอนนทบุรี จังหวัดนครราชสีมา เดือนกรกฎาคม 2561. รายงานการเฝ้าระวังสอบสวนโรค สำนักระบาดวิทยา.
- ธัญวณัฐ เลียนอย่าง, ศรัณย์ พิมพ์ทอง, นริศรา พิงค์โพธิ์. (2561). ผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารวิจัยและพัฒนาระบบสุขภาพ.
- นฤมล ปิ่นโต. (2565). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. วารสารศาสตร์, 15(1), 1–20.
- ณัฐพงษ์ สายพิน. (2565). อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างวัฒนธรรม T-POP ของศิลปินไทยผ่านสื่อใหม่. วารสารสารสื่อศิลป์, มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- พงษ์ภรณ์ อยู่ดี, ไม่นายพล วัฒน. (2563). การเล่นเกมและการติดยาเสพติดออนไลน์ของ Gen C. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พริยา พูลทรัพย์. (2565). การทำนายพฤติกรรมแยกขยะพลาสติกในครัวเรือน: การประยุกต์ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมวางแผน. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภากร อิมถาวรสุข. (2566). การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- บุญมี โททำ, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร, & สันญา เคนาภูมิ. (2561). การสังเคราะห์กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีพฤติกรรมเชิงจริยธรรม. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, 9(2), 105–122.
- ศศิธร เย็นฉ่ำ. (2561). พฤติกรรมการติดยาเสพติดออนไลน์ของเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี. (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยบูรพา.

7. เอกสารอ้างอิง(ต่อ)

ศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์. (2562).พฤติกรรมและผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกม: กรณีศึกษา WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE. วารสารวิจัยสังคมและพฤติกรรมศาสตร์.

ลลิตา ทองจำนงค์. (2564).ความรู้และความเชื่อด้านสุขภาพเกี่ยวกับการใช้กัญชาทางการแพทย์ของผู้รับบริการในโรงพยาบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารวิจัยและพัฒนาระบบสุขภาพ.

Ari, E., Yilmaz, V., & Dikeç, B.E. (2020).An extensive structural model proposal to explain online gaming behaviors. *Entertainment Computing*, 34, 100369.

Brand, M., Rumpf, H.J., King, D.L., & Potenza, M.N. (2020).Clarifying terminologies in research on gaming disorder and other addictive behaviors: Distinctions between core symptoms and underlying psychological processes. *Current Opinion in Psychology*, 36, 49–54.

Fumero, A., Marrero, R.J., Bethencourt, J.M., & Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 111, 106416.

Meng, Y., Shi, X., Cai, D., et al. (2024).Prevalence, predictive factors, and impacts of internet gaming disorder among adolescents: A population-based longitudinal study. *Journal of Affective Disorders*.

Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J.C.M., & Wong, P.W.C. (2021).Leisure and problem gaming behaviors among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative cross-sectional survey.*JMIR Serious Games*, 9