ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ปีการศึกษา 2561

Factors Related to Online Gaming Behavior of Students in Rambhai Barni Rajabhat University Academic Year 2018

วิทมา ธรรมเจริญ*, จิระพงศ์ หลาวเพ็ชร, ปวีณา วรไชย, นิตยา ทองหนูนุ้ย, ญาดาภา โชติดิลก

Wittama Thumcharoen, Jirapong Laopet, Paweena Worachai, Nittaya Thongnunui, Yadapa Chotedelok

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Faculty of Science and Technology, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: wittabeerart@gmail.com

(Received: May 7 2019.; Revised : July 17 2019.; Accepted : July 29 2019)

บทคัดย่อ

การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคมที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 381 คน ซึ่งคำนวณจากสูตรทาโร ยามาเน่ โดยใช้การสุ่มแบบชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา คือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมาน คือ การทดสอบไคสแควร์ และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ (p-value = 0.000) ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้ค่า r เท่ากับ -0.356 (p-value = 0.000) มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ปัจจัยด้านครอบครัว ได้ค่า r เท่ากับ 0.349 (p-value = 0.000) มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ปัจจัยด้านสังคม ได้ค่า r เท่ากับ -0.541 (p-value = 0.000) มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

คำสำคัญ : ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์, พฤติกรรม, การติดเกมออนไลน์

Abstracts

A study of factors related to online gaming behavior of student in Rambhai Barni Rajabhat University was a quantitative research. The objective was to study that personal factors, social environment factors, family factors and social factors related to online gaming behavior of student in Rambhai Barni Rajabhat University. The samples were 381 that calculated by Taro Yamane formula. Stratifie random sampling was done to study population by questionnaire. The descriptive statistics, including frequency distribution percentage, mean and standard deviation also the inferential statistics including Chi-square and Pearson's product moment correlation coefficient.

The results of the study showed that factors related to the online gaming behavior of student in Rambhai Barni Rajabhat University; significant at 0.01, such as personal factors classified by gender (p-value = 0.000), social environment factors, r value was -0.356 (p -value = 0.000) correlates in the opposite direction to online gaming behavior. The family factor, r value was 0.349 (p-value = 0.000). There was a relationship in the same direction with the online gaming behavior. Social factors, r= -0.541 (p-value = 0.000). There was a relationship in the opposite direction to online gaming behavior.

Keywords : Factors related, Behavior, Online Gaming

บทนำ

โลกาภิวัตน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อทุกภาคส่วนของสังคมโลก โดยเฉพาะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นั้นก้าวหน้าและพัฒนาอย่างรวดเร็ว ซึ่งก่อให้เกิดผลดีและผลกระทบต่อสังคม เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้กลายมาเป็นแหล่งของอาชญากรรมรูปแบบใหม่ ประกอบกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมโทรศัพท์มือถือเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน ก่อให้เกิดสภาพการณ์ที่น่าวิตกในวัยรุ่น เช่น การไม่สนใจการเรียน การใช้เวลาและเงินไปกับการเล่นเกมจนถึงขั้นปัญหาการติดเกมออนไลน์ ซึ่งนับเป็นปัญหาที่นับวันจะทวีความรุนแรง ปัญหาเหล่านี้จึงควรได้รับแก้ไขและป้องกัน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ เพื่อหาข้อเท็จจริงที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น และนำเสนอในการเพิ่มหรือลดขนาดของปัจจัยต่างๆ เหล่านั้น อันจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ทั้งในทางนโยบายและทางปฏิบัติ

จากสถานการณ์เกมออนไลน์ที่ปรากฏในสังคมไทยในปัจจุบัน ก่อให้เกิดปัญหาต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น ซึ่งเป็นผู้ที่ยังขาดความคิดในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา จึงทำให้วัยรุ่นเป็นผู้ที่ง่ายต่อการติดเกมออนไลน์ประกอบกับการขยายตัวทางธุรกิจของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ จึงทำให้เกมออนไลน์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในตลาด ซึ่งเป็นผลให้วัยรุ่นมีโอกาสเสี่ยงต่อการเป็นผู้ติดเกมออนไลน์มากขึ้น โดยผลกระทบจากการใช้เกมและอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นนั้น สามารถกล่าวสรุปถึงผลกระทบต่อตนเองได้ดังนี้

1. ผลต่อความก้าวร้าว อันเนื่องมาจากอิทธิพลของสื่อต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น ซึ่งก่อให้เกิดความรุนแรง ทำให้วัยรุ่นมีความคิด อารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง จากการเรียนรู้จากสื่อ โดยเฉพาะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าสื่อชนิดอื่นเนื่องจากผู้เล่นเกมมีบทบาทเป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลเป็นแรงเสริมจากการกระทำนั้น (โรงเรียนดอยสะเก็ดวิทยาคม, 2561)

2. ผลกระทบต่อพัฒนาการและการดำเนินชีวิต การศึกษาในต่างประเทศ พบว่า วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มากมีสุขภาวะทางจิตใจและสังคมลดลง เช่น รู้สึกว้าเหว่ ซึมเศร้าและขาดความสัมพันธ์ที่มั่นคงกับผู้อื่น และมีความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคมลดลง (Anderson and Bushman, 2001)

3. ผลกระทบต่อสุขภาพ การนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานอาจทำให้เกิดอาการต่างๆ เช่น การปวดหลัง สายตาเสีย ปวดหน้าอก ซึ่งเกิดจากการนั่งในลักษณะที่ผิด รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์ทำให้อารมณ์ไม่สงบ หัวใจเต้นเร็วและความดันโลหิตสูง ซึ่งผลโดยตรงเหล่านี้อาจก่อให้เกิดโรคต่างๆ ได้ในอนาคต อีกทั้งยังพบอีกว่า วัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์มีความเสี่ยงต่อโรคอ้วนอีกด้วย (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2561)

สภาพการณ์ของปัญหาการติดเกมออนไลน์ในประเทศไทยนั้นยังคงปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปัจจุบันภาครัฐ มีแนวทางสำหรับการจัดการต่อปัญหาการติดเกมออนไลน์โดยมุ่งจัดการในเชิงควบคุมและปราบปราม จึงเป็นข้อสงสัยว่า อาจเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุเนื่องจากสภาพการณ์ของปัญหายังคงอยู่และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ทำให้ต้องพิจารณามาตรการที่ออกโดยรัฐว่าถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ หรือควรเพิ่มประเด็นใด เพื่อเป็นการจัดการปัญหาที่ต้นเหตุ เพื่อป้องกันผลกระทบทั้งต่อตัววัยรุ่นและต่อสังคม รวมทั้งกระตุ้นให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาการติดเกมออนไลน์ องค์ความรู้จากงานวิจัยที่เกิดขึ้นจะสามารถเป็นแนวทางในการศึกษาครั้งต่อไป อีกทั้งยังสามารถใช้องค์ความรู้ในการสร้างแนวนโยบายที่เป็นการป้องกันปัญหาการติดเกมออนไลน์ได้อีกด้วย (โกสินทร์ เตชะนิยม, 2554)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เนื่องจากนักศึกษาเป็นวัยที่เริ่มมีวุฒิภาวะ สามารถปรับตัวได้เร็วกับสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา คณะผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาที่มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เนื่องจากปัจจุบันมีนักศึกษาที่ติดเกมออนไลน์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีเป็นจำนวนมาก เพื่อผลที่ได้จากการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อสถาบัน สุขภาพและความปลอดภัยของนักศึกษาด้วย รวมถึงหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการใช้เป็นแนวทางเพื่อแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษาซึ่งเป็นเยาวชนของชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านสังคม ที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ปัจจัยส่วนบุคคล

ในปี 2552 มีการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา จำนวน 300 คน พบว่า ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง มีผลทำให้นักเรียนติดเกม (ดลฤดี เพชรขว้าง, 2552) และในปี 2555 มีการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 256 คน ผลการศึกษา พบว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา เกรด อาชีพ รายได้ มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ (มัณฑนา ดำรงศักดิ์, 2555) ในปี 2559 มีการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา โดยปัจจัยด้านคณะ และรายได้ต่อเดือน เป็นปัจจัยที่ใช้ในการหาความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (กฤตนัย แซ่อึ้ง, นรินทร์ รมณ์ชิต, พงศ์ศักดิ์ แก้วประทีป, วิทวัส กองจันทร์, วีรวุฒิ นาคนวล และสหรัฐ บัตรพิมาย, 2559)

จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เป็นการหาปัจจัยที่มีอิทธิพล ซึ่งการที่จะศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลได้ หมายความว่าปัจจัยนั้นมีความสัมพันธ์กัน ดังนั้นสรุปได้ว่า ปัจจัยสวนบุคคลที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา ได้แก่ เพศ อายุ เกรดเฉลี่ย ระดับการศึกษา คณะที่ศึกษา รายได้ต่อเดือนของนักศึกษา อาชีพของบิดามารดา และรายได้ต่อเดือนของครอบครัว

2. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม

ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม หมายถึง หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบตัวของวัยรุ่นที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ประโยชน์ด้านต่างๆ เช่น สถานที่ตั้งร้านเกม สิ่งของเครื่องใช้ที่เกี่ยวกับร้านเกม ป้ายโฆษณา แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) การจัดสภาพแวดล้อมภายในบ้าน หมายถึง เครื่องหรืออุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวกเกี่ยวกับเกมที่อยู่ภายในบ้าน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ Notebook iPad โทรศัพท์และเครื่องเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็น เกม Play Station เป็นต้น 2) สิ่งแวดล้อมและสังคมภายนอก หมายถึง เครื่องหรืออุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวกและสื่อต่างๆ เกี่ยวกับเกมที่อยู่ภายนอกบ้านไม่ว่าจะเป็นการเดินทางไปยังร้านเกมที่นักศึกษาต้องการไปใช้บริการ สถานที่ตั้งของร้านเกม บรรยากาศภายในร้านเกม ป้ายโฆษณา (ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ณ อยุธยา, ตวงพร สุรพงษ พิวัฒนะ, ชดาพิมพ์ ศศลักษณานนท์ และปาฏิโมกข์ พรหมช่วย, 2552)

3. ปัจจัยด้านครอบครัว

ปัจจัยด้านครอบครัว หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ผูกพันกันทางอารมณ์และจิตใจมีการดำเนินชีวิตร่วมกัน รวมทั้งมีการพึ่งพิงกันทางสังคมและเศรษฐกิจที่มีความสัมพันธ์กันทางกฎหมายหรือสายโลหิต แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ความสัมพันธ์ของครอบครัว หมายถึง การทำกิจกรรมร่วมกัน รับประทานอาหารร่วมกัน เอาใจใส่ต่อกัน 2) การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว หมายถึง การสั่งสอนและการถ่ายทอดทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้และความหวังของสังคม ตลอดจนการส่งเสริมให้มีการพัฒนาที่ดีอย่างรอบด้าน คือ ร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญา (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2552)

4. ปัจจัยด้านสังคม

ปัจจัยด้านสังคม หมายถึง กลุ่มเพื่อนที่รักใคร่ชอบพอกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้อยู่ร่วมกันภายในสังคมได้ โดยไม่ต้องเลือกเพศ วัย หรือผู้ที่อยู่สภาพแวดล้อมเดียวกัน แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน หมายถึง การเลือกคบเพื่อนของวัยรุ่นมักจะเลือกเพื่อนที่มีลักษณะนิสัยคล้ายคลึงกับตนเอง เพื่อให้เข้าใจถึงสิ่งที่ต่างคนต่างต้องการจะสื่อออกมาต่อกัน 2) การรับรู้การสนับสนุนจากเพื่อน หมายถึง ปริมาณความรับรู้หรือรู้สึกว่าตนเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับในสังคม โดยเน้นกลุ่มไปที่เพื่อนจากวัยเดียวกันหรือต่างกัน ซึ่งเพื่อนมีอิทธิพลมากต่อพัฒนาการในวัยดังกล่าว (Bhanthumnavin, 2000)

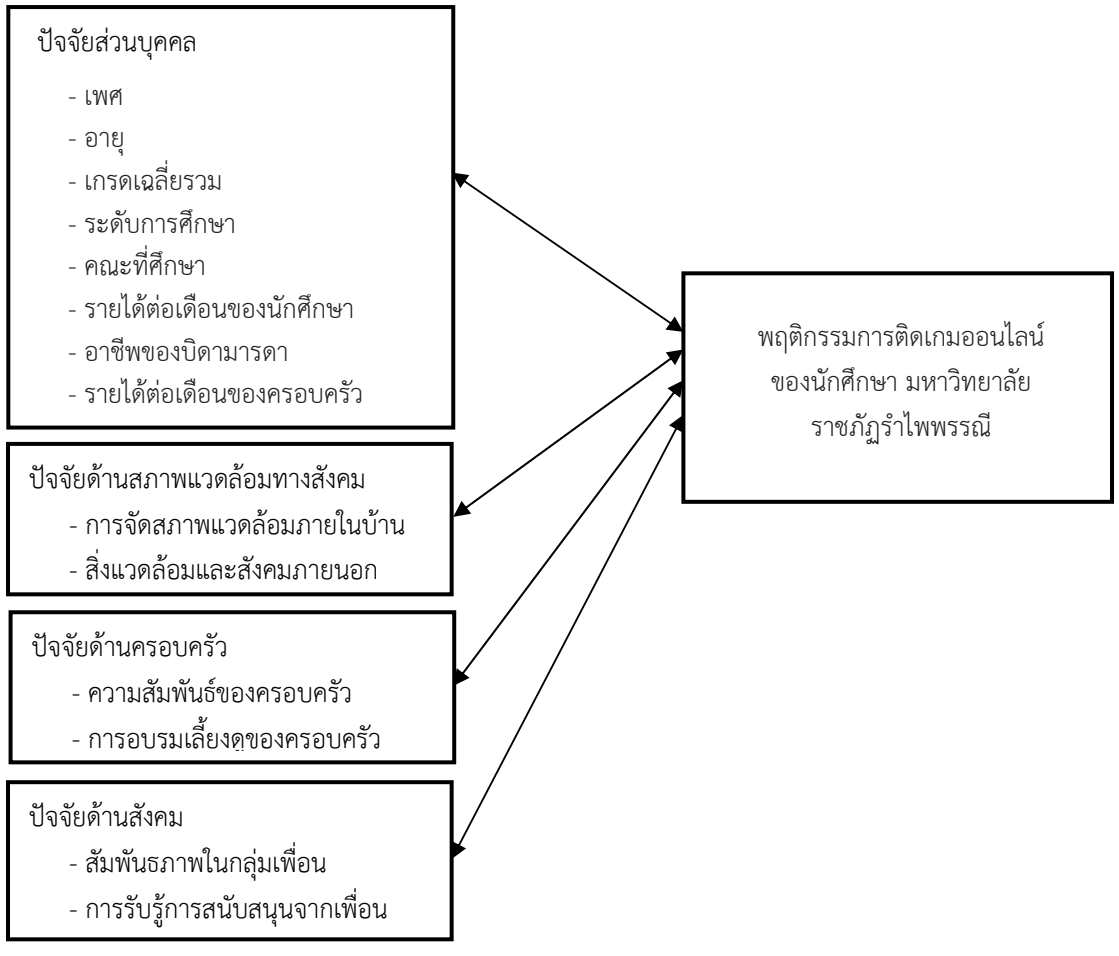
5. พฤติกรรมของผู้ที่ติดเกมออนไลน์ ได้แก่ มีความรู้สึกเพลิดเพลินในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจมากเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกม และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีก มักใช้เวลานานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับสูงขึ้นไปอีกจึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่รู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบหลีกการเผชิญปัญหามีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก (วรรณพักตร์ วิวัฒนวงศา, ศิริไชย หงส์สงวนศรี และอุมาพร สุทัศน์วรวุฒิ, 2551)

จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งหมด ตัวแปรที่ใช้ในการหาความสัมพันธ์กับปัจจัยด้านพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา คือ 1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ เกรดเฉลี่ยรวม ระดับการศึกษา คณะที่ศึกษา รายได้ต่อเดือนของนักศึกษา อาชีพของบิดามารดา รายได้ต่อเดือนของบิดามารดา 2) ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมภายในบ้าน และสิ่งแวดล้อมและสังคมภายนอก 3) ปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ความสัมพันธ์ของครอบครัว และการเลี้ยงดูของครอบครัว 4) ปัจจัยด้านสังคม แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการรับรู้สนับสนุนจากเพื่อน

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ภาคปกติ ปีการศึกษา 2561 ชั้นปีที่ 1 - 4 ทั้งหมด 10 คณะ จำนวน 7,717 คน (กองบริการนักศึกษา, 2561)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 381 คน ซึ่งคำนวณจากสูตรของทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973) และใช้การเลือกตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified random sampling)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
N แทน จำนวนประชากร
e แทน ความคลาดเลื่อนที่ยอมรับได้มีค่าเท่ากับ 0.05 แทนค่าเพื่อคำนวณขนาดตัวอย่าง จะได้

$$n = \frac{7,717}{1 + 7,717(0.05)^2} = 380.29 \approx 381 \text{ คน}$$

ได้ขนาดตัวอย่าง 381 คน โดยมีรายละเอียด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ขนาดตัวอย่างจำแนกตามคณะที่ศึกษา

คณะ	จำนวนนักศึกษา (N_h)	ขนาดตัวอย่าง (n_h)
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	352	18
คณะครุศาสตร์	1,688	83
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	2,102	104
คณะวิทยาการจัดการ	1,741	86
คณะเทคโนโลยีการเกษตร	404	20
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	330	16
คณะวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ	247	14
คณะนิติศาสตร์	284	12
คณะนิเทศศาสตร์	372	18
คณะอัญมณีศาสตร์และประยุกต์ศิลป์	197	10
รวม	**7,717**	**381**

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยโครงสร้างแบบสอบถาม ประกอบด้วย 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ได้แก่ เพศ อายุ เกรดเฉลี่ยรวม ระดับการศึกษา คณะที่ศึกษา รายได้ต่อเดือนของนักศึกษา อาชีพของบิดามารดา รายได้ต่อเดือนของครอบครัว ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Check list)

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) การจัดสภาพแวดล้อมภายในบ้าน 2) สิ่งแวดล้อมและสังคมภายนอก ลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ตารางที่ 2 การกำหนดระดับคะแนนต่อเกณฑ์การให้คะแนนปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม

เกณฑ์การให้คะแนน	ระดับคะแนน
มากที่สุด	5
มาก	4
ปานกลาง	3
น้อย	2
น้อยที่สุด	1

$$\text{อันตรภาคชั้น} = \frac{\text{(ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด - ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด)}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{5 - 1}{5} = 0.8$$

ตารางที่ 3 การแปลความหมายปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช, 2548)

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

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านครอบครัว แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสัมพันธ์ของครอบครัว 2) ด้านการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง นานๆ ครั้ง และไม่เคยเลย

ตารางที่ 4 การกำหนดระดับคะแนนต่อเกณฑ์การให้คะแนนปัจจัยด้านครอบครัว

เกณฑ์การให้คะแนน	ระดับคะแนน (ทางบวก)	ระดับคะแนน (ทางลบ)
เป็นประจำ	5	1
บ่อยครั้ง	4	2
บางครั้ง	3	3
นานๆ ครั้ง	2	4
ไม่เคยเลย	1	5

$$\text{อันตรภาคชั้น} = \frac{\text{(ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด - ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด)}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{5 - 1}{3} = 1.33$$

ตารางที่ 5 การแปลความหมายปัจจัยด้านครอบครัว (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช, 2548)

เกณฑ์การให้คะแนน	ค่าเฉลี่ย
สัมพันธภาพในครอบครัวสูง	3.67 - 5.00
สัมพันธภาพในครอบครัวปานกลาง	2.34 - 3.66
สัมพันธภาพในครอบครัวต่ำ	1.00 - 2.33

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านสังคม แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน 2) การรับรู้การสนับสนุนจากเพื่อน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด การกำหนดระดับคะแนนต่อเกณฑ์การให้คะแนน เช่นเดียวกับตารางที่ 2

$$\text{อันตรภาคชั้น} = \frac{\text{(ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด - ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด)}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{5 - 1}{3} = 1.33$$

ตารางที่ 6 การแปลความหมายปัจจัยด้านสังคม (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช, 2548)

เกณฑ์การให้คะแนน	ค่าเฉลี่ย
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนสูง	3.67 - 5.00
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนปานกลาง	2.34 – 3.66
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนต่ำ	1.00 – 2.33

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การหมกมุ่นและต่อเนื่อง ระยะเวลาในการเล่นเกม มีความต้องการเล่นจนไม่ต้องการพักผ่อนหรือนอนหลับ ไม่ต้องการเรียนหรือทำงานตามความรับผิดชอบใดๆ รวมถึงมีการใช้จ่ายเงินไปกับการซื้อเกมหรือเล่นเกมเป็นจำนวนมาก เป็นต้น ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ได้แก่ ไม่ใช่เลย ไม่น่าใช่ น่าจะใช่ ใช่เลย

ตารางที่ 7 การกำหนดระดับคะแนนต่อเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

เกณฑ์การให้คะแนน	ระดับคะแนน (ทางลบ)
ใช่เลย	0
น่าจะใช่	1
ไม่น่าใช่	2
ไม่ใช่เลย	3

$$\text{อันตรภาคชั้น} = \frac{(\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด})}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{3 - 1}{2} = 1.50$$

ตารางที่ 8 การแปลความหมายพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช, 2548)

เกณฑ์การให้คะแนน	ค่าเฉลี่ย
นักศึกษามีพฤติกรรมติดเกม	0.00 – 1.50
นักศึกษามีพฤติกรรมไม่ติดเกม	1.51 – 3.00

3. คุณภาพของเครื่องมือ

ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่า (Cronbach's Alpha Coefficient) เพื่อทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่าที่ได้จากการวิเคราะห์มีค่ามากกว่า 0.7 ทุกตัวแปร แสดงให้เห็นว่าแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยมีความน่าเชื่อถือ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่าของปัจจัยต่าง ๆ

ปัจจัย	Cronbach's Alpha Coefficient
ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม	0.812
ปัจจัยด้านครอบครัว	0.867
ปัจจัยด้านสังคม	0.900
พฤติกรรมการติดเกม	0.947

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง โดยการแจกแจงความถี่ และร้อยละ

2. วิเคราะห์ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคม และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. หาความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงกลุ่มตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยใช้การทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square test)

4. หาความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงปริมาณตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 61 และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 39 ส่วนใหญ่มีอายุ 21 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.1 รองลงมามีอายุ 22 ปี คิดเป็นร้อยละ 24.4 และมีอายุ 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.1 มีเกรดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.51-3.00 คิดเป็นร้อยละ 32.8 รองลงมา มีเกรดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.01-2.50 คิดเป็นร้อยละ 27.0 และมีเกรดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.01-3.50 คิดเป็นร้อยละ 20.5 ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 44.1 รองลงมาเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 27.0 และเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 18.4 ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 27.3 รองลงมาเป็นนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ คิดเป็นร้อยละ 22.6 และเป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 21.8 โดยนักศึกษามีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 55.1 รองลงมานักศึกษามีรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 5,001-10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 35.2 และนักศึกษามีรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 10,001-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 7.1 ส่วนใหญ่บิดามารดาประกอบอาชีพเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 34.1 รองลงมาบิดามารดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 27.8 และบิดามารดาประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 20.7 ด้านรายได้ต่อเดือนของครอบครัวอยู่ระหว่าง 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 3.12 รองลงมารายได้ต่อเดือนของครอบครัวอยู่ระหว่าง 20,001-30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 21.5 และรายได้ต่อเดือนของครอบครัวอยู่ระหว่าง 30,001-40,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 14.7

ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคม นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.88, S.D. = 0.180) มีสัมพันธภาพในครอบครัวโดยรวมอยู่ในระดับสูง ($\overline{X}$ = 3.98, S.D. = 0.617) และปัจจัยด้านสังคม ได้แก่ การมีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.90, S.D. = 0.961) ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว

ปัจจัย	$\overline{X}$	S.D.	แปลความหมาย
ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม	2.88	0.180	ปานกลาง
ปัจจัยด้านครอบครัว	3.98	0.617	สัมพันธภาพในครอบครัวสูง
ปัจจัยด้านสังคม	2.90	0.961	สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนปานกลาง

ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

จากการศึกษาของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 ปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามอายุ เกรดเฉลี่ยรวม ระดับการศึกษา คณะที่ศึกษา รายได้ต่อเดือนของนักศึกษา อาชีพของบิดามารดา และรายได้ต่อเดือนของครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

ปัจจัยส่วนบุคคล	ติด		ไม่ติด		χ^2	p-value
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
เพศ						
ชาย	39	10.2	113	29.7	14.204*	0.000
หญิง	25	6.6	204	53.5		
อายุ						
ต่ำกว่า 19 ปี	7	1.8	46	12.1	4.516	0.341
20 ปี	19	5.0	69	18.1		
21 ปี	19	5.0	111	29.1		
22 ปี	14	3.7	79	20.7		
มากกว่า 23 ปี	5	1.3	12	3.1		
เกรดเฉลี่ยรวม						
ต่ำกว่า 2.00	8	2.1	19	5.0	8.998	0.061
2.01 - 2.50	22	5.8	81	21.3		
2.51 - 3.00	20	5.2	105	27.6		
3.01 - 3.50	11	2.9	67	17.6		
มากกว่า 3.51	3	0.8	45	11.8		
ระดับการศึกษา						
ปี 1	6	1.6	34	8.9	0.362	0.948
ปี 2	12	3.1	58	15.2		
ปี 3	19	5.0	84	22.0		
ปี 4	27	7.1	141	37.0		
คณะที่ศึกษา						
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	0	0.0	18	4.7	10.42	0.318
คณะครุศาสตร์	9	2.4	74	19.4		
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	22	5.8	82	21.5		
คณะวิทยาการจัดการ	15	3.9	71	18.6		
คณะเทคโนโลยีการเกษตร	4	1.0	16	4.2		
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	5	1.3	11	2.9		
คณะวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ	3	0.8	11	2.9		
คณะนิติศาสตร์	2	0.5	10	2.6		
คณะนิเทศศาสตร์	2	0.5	16	4.2		
คณะอัญมณีศาสตร์และประยุกต์ศิลป์	2	0.5	8	2.1		
รายได้ต่อเดือนของนักศึกษา						
ต่ำกว่า 5,000	36	9.4	174	45.7	0.726	0.948
5,001 - 10,000	22	5.8	112	29.4		
10,001 - 15,000	5	1.3	22	5.8		
15,001 - 20,000	1	0.3	6	1.6		
มากกว่า 20,001	0	0.0	3	0.8		

ปัจจัยส่วนบุคคล	ติด		ไม่ติด		χ^2	p-value
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
อาชีพของบิดามารดา						
ข้าราชการ	9	2.4	39	10.2	1.075	0.956
ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย	17	4.5	89	23.4		
พนักงานบริษัท	4	1.0	13	3.4		
รับจ้างทั่วไป	12	3.1	67	17.6		
เกษตรกร	22	5.8	108	28.3		
อื่นๆ (ประมง)	0	0.0	1	0.3		
รายได้ต่อเดือนของครอบครัว						
ต่ำกว่า 10,000 บาท	5	1.3	46	12.1	3.282	0.657
10,001 - 20,000 บาท	22	5.8	97	25.5		
20,001 - 30,000 บาท	17	4.5	65	17.1		
30,001 - 40,000 บาท	9	2.4	47	12.3		
40,001 - 50,000 บาท	3	0.9	21	5.5		
มากกว่า 50,000 บาท	8	2.1	41	10.8		

** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.01

ความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านสังคมกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

จากการศึกษาปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคม กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 พบว่า ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้ค่า r เท่ากับ -0.356 (p-value = 0.000) ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมมีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ปัจจัยด้านครอบครัว ได้ค่า r เท่ากับ 0.349 (p-value = 0.000) ปัจจัยด้านครอบครัวมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และปัจจัยด้านสังคม ได้ค่า r เท่ากับ -0.541 (p-value = 0.000) ปัจจัยด้านสังคมมีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคมกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา

		X_1	X_2	X_3	X_4
X_1	Pearson Correlation	1			
	Sig. (2-tailed)				
	N	381			
X_2	Pearson Correlation	-.101*	1		
	Sig. (2-tailed)	.049			
	N	381	381		
X_3	Pearson Correlation	.418**	-.211**	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		
	N	381	381	381	
X_4	Pearson Correlation	-.356**	.349**	-.541**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	381	381	381	381

* มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.01

X1 แทน ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม X2 แทน ปัจจัยด้านครอบครัว

X3 แทน ปัจจัยด้านสังคม X4 แทน พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา

อภิปรายผลการวิจัย

ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม

จากการศึกษา พบว่า นักศึกษามีปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปัณณธร ชัชวรัตน์ (2552) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในเขตอำเภอเมืองจังหวัดพะเยา พบว่า ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคมมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาส่วนใหญ่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้าน จึงทำให้มีความสะดวกสบายในหลายๆ ด้าน เช่น ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปยังร้านเกม และมีน้ำ อาหาร เป็นต้น

ปัจจัยด้านครอบครัว

จากการศึกษา พบว่า นักศึกษามีสัมพันธภาพในครอบครัวอยู่ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปัณณธร ชัชวรัตน์ (2552) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในเขตอำเภอเมืองจังหวัดพะเยา พบว่า ปัจจัยด้านครอบครัวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับสูง ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากนักศึกษาเห็นว่าบุคคลภายในครอบครัวมีการแสดงถึงความรักที่มีต่อกัน มีความห่วงใยซึ่งกันและกัน เป็นต้น

ปัจจัยด้านสังคม

จากการศึกษา พบว่า นักศึกษามีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับปานกลาง ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของปัณณธร ชัชวรัตน์ (2552) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในเขตอำเภอเมืองจังหวัดพะเยา พบว่า ปัจจัยด้านสังคมมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับสูง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในจังหวัดพะเยานักศึกษาอยู่ร่วมกับเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ในขณะที่ทำกิจกรรมต่างๆ ในมหาวิทยาลัย เมื่อเทียบกับจังหวัดจันทบุรี จึงทำให้นักศึกษาในจังหวัดจันทบุรีมีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น

ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคมที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

อภิปรายผลจากสมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ซึ่งพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเพศในแต่ละเพศมีความต้องการที่จะเล่นเกมแตกต่างกันออกไป ในขณะที่เพศชายมีความต้องการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งได้และสอดคล้องกับงานวิจัยของมัณฑนา ดำรงศักดิ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์

กับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามอายุ เกรดเฉลี่ยรวม ระดับการศึกษา คณะที่ศึกษา รายได้ต่อเดือนของนักศึกษา อาชีพของบิดามารดา รายได้ต่อเดือนของครอบครัว ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ซึ่งไม่สอดคล้องสมมติฐานที่ตั้งไว้ และไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของดลฤดี เพชรขว้าง (2552) เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่สุ่มมานั้นส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 ซึ่งมีความรับผิดชอบในระดับหนึ่งจึงสามารถแยกแยะว่าอะไรสมควรและเหมาะสมได้ ดังนั้น อายุ เกรดเฉลี่ย และระดับการศึกษาจึงไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

อภิปรายผลจากสมมติฐานที่ 2 ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ซึ่งพบว่า ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสังคม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานที่ตั้งไว้และสอดคล้องกับงานวิจัยของชาญวิทย์ พรนภดล (2552) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมในเด็กและวัยรุ่น พบว่า ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยด้านครอบครัวและปัจจัยด้านสังคม มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมในเด็กและวัยรุ่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของมาณิตา เทพยา (2552) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตบางขุนเทียน พบว่า ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยครอบครัวและปัจจัยสังคม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตบางขุนเทียน

ข้อเสนอแนะในเชิงวิชาการ

ในอนาคตควรมีการศึกษาพัฒนาและปรับปรุงตัวชี้วัดกับการติดเกมออนไลน์ เนื่องจากลักษณะพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามลักษณะของการพัฒนาเทคโนโลยีและอุปกรณ์การเล่นเกมที่มีคุณสมบัติการใช้งานได้หลากหลายกว่าเดิม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อตัวเองและสังคม เพื่อให้มองเห็นถึงผลด้านลบต่อตนเองและสังคม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษามากยิ่งขึ้น

2) กลุ่มประชากรควรเป็นกลุ่มที่มีปัจจัยเสี่ยงต่อการติดเกม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการหาสาเหตุและแก้ไขปัญหาให้ตรงจุด

เอกสารอ้างอิง

กองบริการการศึกษา. **(2561) จำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ประจำปีการศึกษา 2561.** [online]. เข้าถึงได้จาก: http://www.service.rbru.ac.th/.

กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ. (2559). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.** รายงานการวิจัย เสนอต่อคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

โกสินทร์ เตชะนิยม. (2554). **ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2552). **การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมในเด็กและวัยรุ่น,** เอกสารวิจัยเสนอต่อสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

ชาญวิทย์ พรนภดล. (2552). **ผลกระทบจากการติดเกม.** [online]. เข้าถึงได้จาก : http://www1.si.mahidol.ac.th/Healtyg-amer/faq. 2561

ดลฤดี เพชรขว้าง. (2552). **ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนในอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา** สารนิพนธ์. ศษ.ด. (การบริหารการศึกษา), วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี.

ปัณณธร ชัชวรัตน์. (2552). **ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา.** วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช. (2548). **การหาช่วงกว้างอันตรภาคชั้น.** [online]. เข้าถึงได้จาก : https://sites.google.com/site/chadapornnaruemol01/hnwy-thi-1?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1.

มาณิตา เทพยา. (2552). **ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตบางขุนเทียน.** วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา.

มัณฑนา ดำรงศักดิ์. (2555). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. **วารสารสาธารณสุขศาสตร์.** 42(ม.ค.-เม.ย.): 65-76.

วรรณพักตร์ วิวัฒนวงศา และคณะ. (2551). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและวัยรุ่นที่เป็นโรคอ้วน และโรคสมาธิสั้น. **วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย.** 53 (2): 187-196.

โรงเรียนดอยสะเก็ดวิทยาคม. (2561). **อิทธิพลของสื่อต่อพฤติกรรมสุขภาพและความรุนแรง.** [online]. เข้าถึงได้จาก : https://sites.google.com/site/doisaketwittayakoms-ports/.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A MetaAnalytic Review of the Scientific Literature. **Psychological Science,** 12(September): 353- 359.

Bhanthumnavin, D. (2000). Importance of Supervisory Social Support and Its Implications for HRD in Thailand. **Psychology and Developing Societies.** 12 (2): 155-156.

Yamane, Taro. (1973). **Statistics: An Introductory Analysis.** Third edition. New York: Harper and Row.