การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน ของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

The Study of the Effect of Personal Information, Motivation to Game Playing and Behavior of Game Playing to Imitation and Violence Behavior in Daily Life of Gamer in Thailand

BANGKOK UNIVERSITY
FOUNDED 1962

การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน ของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

The Study of the Effect of Personal Information, Motivation to Game Playing and Behavior of Game Playing to Imitation and Violence Behavior in Daily Life of Gamer in Thailand

ดลญา ดุลยประภา

การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2558

©2559
ดลญา ดุลยประภา
สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

เรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ผู้วิจัย ดลญา ดุลยประภา

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา [redacted]

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธินันทน์ พรหมสุวรรณ)

ผู้เชี่ยวชาญ [redacted]

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิศสุภา ปัจฉิมสวัสดิ์)

[redacted]

(ดร.ศันสนีย์ เทพปัญญา)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
26 สิงหาคม 2559

ดลญา ดุลยประภา. ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สิงหาคม 2559, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย (162 หน้า)
อาจารย์ที่ปรึกษา: รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธินันทน์ พรหมสุวรรณ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างของปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม และความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ที่มีต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และทำการทดสอบความตรงของเนื้อหาและความน่าเชื่อถือด้วยวิธีวิเคราะห์ประมวลหาค่าครอนบาร์คแอลฟ่า (Cronbach's Alpha Analysis Test) กับกลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต จำนวน 30 คน ได้ระดับความเชื่อมั่น 0.926 แล้วทำการแจกแบบสอบถามฉบับจริงโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต จำนวน 2,135 คน ระหว่างวันที่ 1 – 4 มิถุนายน พ.ศ. 2559 ส่วนวิธีการทางสถิติแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ สถิติเชิงพรรณนาและสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ สถิติทดสอบจะใช้การวิเคราะห์แบบ Independent samples t-tests และ One-way ANOVA กรณีที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ (Multiple Comparisons) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยจะใช้สูตรตามวิธีการของเชฟเฟ่ (Scheffe) สถิติหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) และสถิติการหาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test)

ผลการศึกษาพบว่า

1) ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล 1.1) ด้านการเลียนแบบ ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจหรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี และการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน 1.2) ด้านความรุนแรง ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง เพศ สถานภาพ การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี และการมีช่วงเวลาอิสระใน

การทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน

2) ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม 2.1) ด้านการเลียนแบบ ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม และด้านส่วนประสมทางการตลาด เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2.2) ด้านความรุนแรง ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม เป็นปัจจัยที่มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3) ความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม 3.1) ด้านการเลียนแบบ ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ มีความความสัมพันธ์กับการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3.2) ด้านความรุนแรง ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ช่วงเวลาในการเล่นเกม การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน การทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ มีความความสัมพันธ์กับความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ผู้เล่นเกม, แรงจูงใจในการเล่นเกม, พฤติกรรมการเล่นเกม, การเลียนแบบ, ความรุนแรง

Dunlayaprapha, D. M.B.A., August 2016, Graduate School, Bangkok University.
The Study of the Effect of Personal Information, Motivation to Game Playing and Behavior of Game Playing to Imitation and Violence Behavior in Daily Life of Gamer in Thailand (162 pp.)
Advisor: Assoc.Prof.Suthinan Pomsuwan, Ph.D.

ABSTRACT

The objectives of this study were to study the difference of these factors: personal information, motivation to game playing, and the relationship of the game playing behavior that affect to imitation and violence behavior in daily life of gamer in Thailand. The close-ended questionnaire was an instrument in gathering data as well as the validity and reliability tests were applied to this study. The Cronbach's reliability test was 0.926 from thirty gamers in the internet. Two thousand one hundred and thirty-five of gamer in the internet were asked to fill out the questionnaire set during June 1st - 4th, 2516. The statistic method was a descriptive and an inferential statistic, which was described in Independent samples t-tests and One-way ANOVA with Multiple Comparisons by using Scheffe's method was applied when the differences in statistically significant, was found. Moreover, Multiple Regression Analysis and Chi-Square Test technics were also used in this study with at significant level of 0.05.

The result of the study:

1) Personal Information Factor 1.1) The Imitation Behavior. Personal information's factor that affected to imitation and violence behavior in daily life of each gamer in Thailand are consist of sex, age, status, education, occupation, salary, having family members with swing emotions, making decision using emotion than reason many time in a year and having freedom to choose to do what they like. 1.2) The Violence Behavior. Personal information's factor that affected to imitation and violence behavior in daily life of each gamer in Thailand are consist of sex, status, having family members with swing emotions, making decision using emotion than reason many time in a year and having freedom to choose to do what they like.

2) Motivation to Playing Game Factor 2.1) The Imitation Behavior. Motivation to playing game factor and Marketing Mix: 4Ps factor affected the imitation behavior in daily life of gamer in Thailand at significant level of 0.05 2.2) The Violence Behavior. Motivation to playing game factor affects the imitation behavior in daily life of gamer in Thailand at significant level of 0.05.

3) The Relationship of the Game Playing Behavior Factor 3.1) The Imitation Behavior. The result of the study revealed that the game playing behavior factor such as how often do playing game in a week has relationship with imitation behavior in daily life of gamer in Thailand at significant level of 0.05 3.2) The Violence Behavior. The result of the study reveals that the game playing behavior factors such as time to play, money to purchase for a game or for a month period, how often to do activity other than playing game in free time in a week has relationship with violence behavior in daily life of gamer in Thailand at significant level of 0.05.

Keywords: Gamer, Motivation to Game Playing, Behavior of Game Playing, Imitation Behavior, Violence Behavio

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต เน้นด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งผู้เขียนใคร่ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธินันทน์ พรหมสุวรรณ ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการให้ความรู้ และคำปรึกษาในด้านต่าง ๆ ทั้งกรุณาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องในหลายประการ คอยให้คำแนะนำ และชี้แนะแนวทาง รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ช่วยประสิทธิประสาทวิชาความรู้จนทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คุณวิภาวรรณ กลิ่นหอม คุณอุมาพร เอี่ยวประดิษฐ์ คุณสยมภู สุวรรณเนตร คุณอภินัทธ์ ลัดลอย คุณพิสิฏฐ์ สินธารา และคุณวิภาวัลย์ เพชรศรีกาญจน์ ซึ่งคอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ และความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ จนทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ จ่าพิชิต ขจัดพาลชน เจ้าของ Facebook Face Page: Drama-addict ที่ช่วยประชาสัมพันธ์แบบสอบถามของงานวิจัยในครั้งนี้ รวมถึงเหล่า Gamer ทั้ง 2,135 คน ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม จนทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี นอกจากนี้ยังช่วยเสนอแนะความคิดเห็น บอกเล่าความรู้สึกต่าง ๆ และสอบถามความคืบหน้าเกี่ยวกับงานวิจัยเข้ามาใน Facebook Face Page: คนเล่นเกม อยู่เสมอ

ขอขอบพระคุณครอบครัว ดุลยประภา ผู้อยู่เบื้องหลังที่มีส่วนสำคัญทั้งช่วยส่งเสริม ให้กำลังใจ และคอยสนับสุนนทางด้านการเรียนเสมอมา

ดลญา ดุลยประภา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ซ
สารบัญตาราง	ฎ
สารบัญภาพ	ต
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	10
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	10
1.4 สมมติฐานการวิจัยและวิธีการทางสถิติ	13
1.5 นิยามศัพท์	13
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	14
บทที่ 2 วรรณกรรมปริทัศน์	
2.1 ความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกับเกม	16
2.2 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนบุคคล	19
2.3 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงดูภายในครอบครัว	21
2.4 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับส่วนประสมทางการตลาด	23
2.5 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับการใช้เทคโนโลยี	25
2.6 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ	28
2.7 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกม	33
2.8 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการเลียนแบบ	35
2.9 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง	40
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	
3.1 ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย	52
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	54
3.3 กระบวนการและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล	54
3.4 สมมติฐานการวิจัย	54

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 (ต่อ) ระเบียบวิธีการวิจัย	
3.5 วิธีการทางสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล	55
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
4.1 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)	56
4.2 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)	86
บทที่ 5 บทสรุป	
5.1 สรุปผลการวิจัย	119
5.2 การอภิปรายผล	128
5.3 ข้อเสนอแนะ 134	
บรรณานุกรม	136
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	139
ภาคผนวก ข รวมข่าวจากหนังสือพิมพ์	148
ประวัติผู้เขียน	162
เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในรายงานการค้นคว้าอิสระ	

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 4.1: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามเพศ 57
ตารางที่ 4.2: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามอายุ 57
ตารางที่ 4.3: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามสถานภาพ 58
ตารางที่ 4.4: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา 58
ตารางที่ 4.5: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามการศึกษา 59
ตารางที่ 4.6: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามอาชีพ 59
ตารางที่ 4.7: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครอง 60
ตารางที่ 4.8: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม 60
ตารางที่ 4.9: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามประเภทของเกม 61
ตารางที่ 4.10: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรก 62
ตารางที่ 4.11: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม ในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัวจำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง 64

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.12: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา 64
ตารางที่ 4.13: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน 65
ตารางที่ 4.14: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว 66
ตารางที่ 4.15: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง 67
ตารางที่ 4.16: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี 67
ตารางที่ 4.17: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ 68
ตารางที่ 4.18: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ 68
ตารางที่ 4.19: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาด 69
ตารางที่ 4.20: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านคุณสมบัติของเกม 71

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.21: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม 73
ตารางที่ 4.22: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม 75
ตารางที่ 4.23: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ 76
ตารางที่ 4.24: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน 77
ตารางที่ 4.25: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามช่วงเวลาในการเล่นเกม 77
ตารางที่ 4.26: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน 78
ตารางที่ 4.27: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่นๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ 79
ตารางที่ 4.28: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่นๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน 79
ตารางที่ 4.29: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทย 81
ตารางที่ 4.30: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย 83

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.31: สรุปตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย 85
ตารางที่ 4.32: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามเพศ 86
ตารางที่ 4.33: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามเพศ 87
ตารางที่ 4.34: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอายุ 88
ตารางที่ 4.35: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอายุ 89
ตารางที่ 4.36: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพ 90
ตารางที่ 4.37: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพ 91
ตารางที่ 4.38: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา 92
ตารางที่ 4.39: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการศึกษา 93
ตารางที่ 4.40: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการศึกษา 94
ตารางที่ 4.41: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอาชีพ 95

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.42: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอาชีพ 96

ตารางที่ 4.43: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามรายได้ต่อเดือน 98

ตารางที่ 4.44: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามรายได้ต่อเดือน 99

ตารางที่ 4.45: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม 100

ตารางที่ 4.46: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามประเภทของเกม 101

ตารางที่ 4.47: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง 102

ตารางที่ 4.48: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง 102

ตารางที่ 4.49: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา 104

ตารางที่ 4.50: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน 105

ตารางที่ 4.51: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว 106

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.52: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง 107

ตารางที่ 4.53: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจหรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 ปี 108

ตารางที่ 4.54: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจหรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์ มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี 109

ตารางที่ 4.55: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ 110

ตารางที่ 4.56: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ 112

ตารางที่ 4.57: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ 113

ตารางที่ 4.58: ตารางแสดงค่าของตัวแปรปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านการเลียนแบบ ด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) 114

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.59: ตารางแสดงค่าของตัวแปรปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านความรุนแรง ด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) 115

ตารางที่ 4.60: แสดงความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงของผู้เล่นเกทในประเทศไทย จำแนกตามด้านการเลียนแบบ ด้วยวิธีวิเคราะห์หาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test) 116

ตารางที่ 4.61: แสดงความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงของผู้เล่นเกทในประเทศไทย จำแนกตามด้านความรุนแรง ด้วยวิธีวิเคราะห์หาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test) 117

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1: พฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตของประเทศไทย ปี 2558	2
ภาพที่ 1.2: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ	3
ภาพที่ 1.3: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์ข่าวสด	4
ภาพที่ 1.4: หัวข้อข่าว ASTV ผู้จัดการออนไลน์	5
ภาพที่ 1.5: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์มติชนออนไลน์	6
ภาพที่ 1.6: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์เดลินิวส์	7
ภาพที่ 1.7: หัวข้อข่าว สำนักข่าวครูบ้านนอกดอทคอม	8
ภาพที่ 1.8: กรอบแนวคิดการวิจัย	12
ภาพที่ 2.1: โครงสร้างของทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล	27
ภาพที่ 2.2: แบบจำลองแรงจูงใจ	28
ภาพที่ 2.3: กระบวนการของการเรียนรู้จากการสังเกต	38
ภาพที่ 2.4: Ecological Model ที่อธิบายสาเหตุของความรุนแรงต่อสตรี	46

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

เกม เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสืบสาวเรื่องราวย้อนกลับไปได้ไกลถึง 2,600 ปีก่อนคริสตกาล เพราะได้มีการค้นพบถึงการมีอยู่ของเกมที่ได้ชื่อว่า เก่าแก่ ที่สุดในประวัติศาสตร์ของมวลมนุษยชาติ นั่นคือเกม Royal Game of Ur, Senet และ Mancala ดังนั้นนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเกมจึงถือเป็นกิจกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันทางด้านร่างกายทางด้านจิตใจ หรือการแข่งขันโดยใช้ทั้งสองด้านไปพร้อม ๆ กันก็ตาม ซึ่งผู้เล่นเกมจะได้มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง หรือระหว่างมนุษย์และอุปกรณ์ ภายใต้กฎกติกาที่ถูกกำหนดขึ้น และได้มีการยอมรับในกฎกติกาเหล่านั้น นอกจากนี้วัตถุประสงค์ของเกมยังมีได้หลากหลายไม่สามารถจำเพาะเจาะจงได้อย่างตายตัว อาทิ เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกมเพื่อการศึกษาเรียนรู้ เกมเพื่อการฝึกฝนทักษะทางความสามารถ เกมเพื่อการเสริมสร้างสมรรถนะทางด้านร่างกายและเกมเพื่อการทดสอบคุณสมบัติทางด้านต่าง ๆ เป็นต้น (“เกม”, 2558)

เกมได้แทรกซึมเข้าไปยังวงการต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1958 William Higinbotham นักฟิสิกส์คอมพิวเตอร์ผู้หนึ่งได้พัฒนาเกมอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นเกมอันดับแรก ๆ ของโลกขึ้น นั่นคือเกม Tennis for Two ทำให้หลังจากนั้นเกมอิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกพัฒนาต่อยอดมาอย่างต่อเนื่องและยาวนานจากนักวิจัยทางฝั่งยุโรปและอเมริกา จวบจนในปี ค.ศ. 1980 จึงสามารถขยายอิทธิพลในการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์เข้าไปสู่ประเทศญี่ปุ่นได้เป็นผลสำเร็จ และก่อให้เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของเกมอิเล็กทรอนิกส์ไปในหลากหลายรูปแบบ จนถือกำเนิดเป็นอุตสาหกรรมของเกมอิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ที่มีการขยายตัวไปทั่วโลก (Compgamer, 2555)

รวมถึงในประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2516) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2558 พบว่า มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตของประเทศไทยเพื่อการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในอันดับที่ 7 ของการใช้งานทั้งหมด โดยมีการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 19.8 และการใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 28.1 ดังแสดงในภาพที่ 1.1

ภาพที่ 1.1: พฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตของประเทศไทย ปี 2558

ที่มา: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2559). *ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตของประเทศไทย ปี 2558*. สืบค้นจาก https://www.etda.or.th/documents-for-download.html.

แต่ทั้งนี้ในการเล่นเกมนั้น มีทั้ง ข้อดี และ ข้อเสีย เช่นเดียวกับกิจกรรมเพื่อความบันเทิงอื่น ๆ ซึ่งต้องใช้วิจารณญาณในการแยกแยะของตัวผู้เล่นเอง โดยข้อดีของการเล่นเกม Online-station (2555) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อาทิ ด้านการวางแผนและลำดับทางความคิด เนื่องจากจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมคือการไปให้ถึงจุดสูงสุดของตัวเกม หรือการจะทำอย่างไรให้ได้รับชัยชนะ ดังนั้นจึงเกิดกระบวนการทางความคิด และการวางแผนในการเล่นเกมขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถบรรลุถึงเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ และนำไปสู่การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นผลลัพธ์ทางด้านการฝึกฝนทักษะของตัวผู้เล่นคนนั้นที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริงในชีวิตของการทำงาน หรือการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทางด้านเศรษฐศาสตร์ เพื่อให้ชีวิตความเป็นอยู่ภายในเกมเป็นไปอย่างราบรื่น ผู้เล่นเกมจะต้องมีการคิดและวางแผนในการใช้เงิน รวมถึงการซื้อและขายสินค้าในตลาดของเกมให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตนเองด้วย จึงถือเป็นการกระทำ การเรียนรู้ และการฝึกฝนทักษะทางด้านอุปสงค์และอุปทานตามหลักของ

เศรษฐศาสตร์ไปด้วยในตัว ทางด้านความสามัคคี การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำโดยส่วนใหญ่แล้วในการเล่นเกมหนึ่ง ๆ นั้น เพื่อไปให้ถึงจุดสูงสุดของตัวเกม การเพิ่มระดับเลเวลให้สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว หรือการทำภารกิจให้เสร็จสิ้นอย่างง่ายดาย ผู้เล่นจะต้องร่วมมือกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อสร้างทีมของตัวเองขึ้น ดังนั้นเมื่อมีการอยู่ร่วมกันของคนเป็นกลุ่ม จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ การปรับตัว การรู้จักเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตามที่ดี การกล้าเสนอความคิดเห็น และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น หรือของคนหมู่มาก รวมถึงการสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นภายในทีมของตนอีกด้วย ทางด้านการพัฒนาสมอง สามารถช่วยพัฒนาทักษะทางด้านความคิด การตัดสินใจ การคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล การทดลอง การแก้ไขปัญหา และการเสริมสร้างไอเดียใหม่ ๆ ให้แก่ตัวผู้เล่น นอกจากนี้การเล่นเกมยังช่วยในการฝึกฝนทักษะทางด้านภาษา เพราะมีเกมเป็นจำนวนมากที่เป็นภาษาอังกฤษ และภาษาญี่ปุ่น

แต่ในสังคมของประเทศไทยนั้น นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เกม และ การเล่นเกม มักจะถูกมองให้อยู่ในภาพลักษณ์ ทางด้านลบ อยู่เสมอ และอยู่ในผลลัพธ์ของความรุนแรงที่สื่อต่าง ๆ รวมถึงภาครัฐ มักจะหยิบยกนำมากล่าวอ้างว่าเป็น ผลพวง อันเกิดขึ้นมาจากการเล่นเกมแทบทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่น การนำเสนอหัวข้อข่าวและเนื้อหาข่าวของหนังสือพิมพ์หัวหลักของประเทศไทยดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1.2: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ

ที่มา: รวบ 5 โจ๋อุดรฯ ทุบหัว นทท. ชิงเงิน อ้างเป็นโจรเลียนแบบเกม สนุกได้หนีตำรวจ. (2559, 11 กุมภาพันธ์). *ไทยรัฐ.* สืบค้นจาก http://www.thairath.co.th/content/576121.

จากภาพที่ 1.2 “รวบ 5 โจ๋อุดรฯ ทุบหัว นทท. ชิงเงิน” (2559) หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 ได้นำเสนอข่าว รวบ 5 โจ๋อุดรฯ ทุบหัว นทท. ชิงเงิน อ้างเป็นโจรเลียนแบบเกม สนุกได้หนีตำรวจ โดยจับกุม นายเอ็ม (นามสมมติ) อายุ 17 ปี นายเม็ก (นามสมมติ) อายุ 15 ปี นายตั้ง (นามสมมติ) อายุ 15 ปี ด.ญ.นิว (นามสมมติ) อายุ 14 ปี ด.ช.เฟรม (นามสมมติ) อายุ 13 ปี ทั้งหมดเป็นชาว จ.อุดรธานี จากการสอบสวนทั้งหมดให้การรับสารภาพว่า ได้ร่วมกันก่อเหตุชิงทรัพย์ ปล้นทรัพย์ นักท่อง เที่ยวจริง โดยก่อเหตุมา 6 ครั้งแล้ว เพราะต้องการเงินไปใช้จ่ายเที่ยวเตร่ เล่นเกม และจ่ายค่าเช่าอาพาร์ตเมนต์ โดยก่อนรวมตัวกันตั้งแก๊ง พวกตนชอบเล่นเกม GTA (Grand Theft Auto) เป็นเกมที่ยอดนิยมที่มีการใช้ความรุนแรง ทำร้ายร่างกาย ทำทุกอย่างตามใจ โดยรับบทเป็นโจร จะสนุกตรงที่เราจะต้องหนีตำรวจ จากนั้นก็รวมกลุ่มกันไปเช่าห้องพักมั่วสุมเช่าห้องพัก ที่สุขธนะ อพาร์ตเมนต์ ซอย 1 ถนนวัฒนานุวงศ์ เขตเทศบาลนครอุดรธานี อยู่ด้วยกันรวม 7 คน โดยพ่อแม่ผู้ปกครองไม่รู้และไม่สนใจ

ภาพที่ 1.3: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์ข่าวสด

ที่มา: โจ๋วัย 19 ฆ่าแม่เฒ่า คลั่งเกม หมกมุ่น-ลงมือจริง สยองเมืองเชียงใหม่. (2559, 1 มีนาคม). *ข่าวสด.* สืบค้นจาก http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=TVRReU5URTNPVGN3TUE9PQ%3D.

จากภาพที่ 1.3 “โจ๋วัย 19 ฆ่าแม่เฒ่า” (2559) หนังสือพิมพ์ข่าวสด ฉบับวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2559 ได้นำเสนอข่าว โจ๋วัย 19 ฆ่าแม่เฒ่า คลั่งเกม หมกมุ่น-ลงมือจริง สยองเมืองเชียงใหม่ จับฆาตกรวัยรุ่นฟิลิปปินส์อายุ 19 ปี ก่อเหตุบุกบ้าน ฆ่าแม่เฒ่าวัย 73 ปี ที่เชียงใหม่ ซึ่งอยู่บ้านใกล้กัน สารภาพว่าฆ่าเลียนแบบเกม “นักฆ่า” ประเภทต่อสู้รุนแรง จำวิธีฆ่าจากเกมแล้วลงมือสังหารเหยื่อด้วยการย่องไปด้านหลัง ใช้มือปิดปากก่อนใช้มีดแทง 2 ครั้ง บริเวณใต้คางจนนอนแน่นิ่ง หลังเกิดเหตุเก็บตัวเงียบในบ้านจน ตร.พบพิรุธ ค้นในบ้านเจอเสื้อเปื้อนเลือด ซึ่งพล.ต.ต.มนตรีกล่าวว่า สิ่งที่น่ากลัวก็คือ ชายวัยรุ่นผู้ต้องหาคนนี้น่าจะผิดปกติทางจิต เนื่องจากชอบเล่นเกม ประเภทการต่อสู้ จะเห็นวิธีการฆ่าน่าจะมีพฤติกรรมที่รุนแรง และยังรับสารภาพอีกว่าที่ทำลงไปเพราะเลียนแบบเกมประเภทนักฆ่า ผู้ต้องหายังรับอีกว่าในคืนเกิดเหตุเข้าไปหาผู้ตายและได้ทักทาย ซึ่งกำลังนั่งสูบบุหรี่อยู่ที่ระเบียงหน้าบ้าน ส่วนสุนัขนั้นไม่เห่า เพราะคุ้นเคยกัน สาเหตุที่คุ้นเคยเนื่องจากบ้านเช่าที่อยู่ในปัจจุบันนี้เป็นบ้านของนางจินดาผู้ตายอีกหลังที่ซื้อให้ลูกสาวอีกคนที่ทำงานอยู่ที่ภูเก็ต

ภาพที่ 1.4: หัวข้อข่าวผู้จัดการออนไลน์

ที่มา: หนุ่ม 24 น้อยใจแม่ไม่ให้เงินเล่นเกม กลัวไม่มีคนเลี้ยงดูชิงตายพิสดารลาโลก. (2559, 7 มิถุนายน). *ผู้จัดการออนไลน์.* สืบค้นจาก http://manager.co.th/Local/ViewNews.aspx?NewsID=9590000056882.

จากภาพที่ 1.4 “หนุ่ม 24 น้อยใจแม่ไม่ให้เงินเล่นเกม” (2559) ผู้จัดการออนไลน์ ฉบับวันที่ 7 มิถุนายน พ.ศ. 2559 ได้นำเสนอข่าว หนุ่ม 24 น้อยใจแม่ไม่ให้เงินเล่นเกม กลัวไม่มีคนเลี้ยงดูชิงตายพิสดารลาโลก สอบถาม นางยุพา พึ่งเมือง อายุ 65 ปี ยายผู้ตาย กล่าวว่า ได้อาศัยอยู่กับหลายชาย 2 คน โดยผู้เป็นแม่ไปทำงานอยู่ต่างประเทศ ส่วนพ่อแยกไปทำงานที่อื่น ทุก ๆ เดือนจะส่งเงินมาให้ใช้ 8,000 บาท ซึ่งผู้ตายมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้มาขอเงินซื้อบัตรเกมจนไม่มีจะให้ ผู้เป็นแม่จึงดัดนิสัยด้วยการไม่พูดด้วย จึงทำให้ผู้ตายคิดน้อยใจหาว่าแม่ไม่รัก ประกอบกับผู้ตายได้ตัดพ้ออยู่ตลอดว่า กลัวยายจะตายเดี๋ยวไม่มีคนเลี้ยงดู จึงได้เกิดความน้อยใจ และเครียดตัดสินใจฆ่าตัวตายแบบนี้มาแล้วเมื่อวันที่ 24 พ.ค. ที่ผ่านมา แต่ก็ช่วยชีวิตไว้ได้ทัน ไม่คิดว่าหลังหายเข้าห้องไปตั้งแต่ 6 โมงเย็นเมื่อวานนี้จะมาคิดฆ่าตัวตายอีกครั้ง

ภาพที่ 1.5: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์มติชนออนไลน์

ที่มา: ‘2โจ๋’ติดเกมงอมแงม ตระเวนลักป้ายร้านชำ ขายตลาดมืดคลองถม. (2559, 28 มิถุนายน). *มติชนออนไลน์.* สืบค้นจาก http://www.matichon.co.th/news/191870.

จากภาพที่ 1.5 “2 โจ๋ ติดเกมงอมแงม” (2559) หนังสือพิมพ์มติชนออนไลน์ ฉบับวันที่ 28 มิถุนายน พ.ศ. 2559 ได้นำเสนอข่าว 2 โจ๋ ติดเกมงอมแงม ตระเวนลักป้ายร้านชำ ขายตลาดมืดคลองถม โดยจับกุม นายบอส (นามสมมุติ) อายุ 17 ปี และนายเปา (นามสมมุติ) อายุ 17 ปี

เมื่อสอบสวนนายเปารับว่า ตัวเองและนายบอส จบ ม.3 แล้วไม่ได้เรียนต่อ เอาแต่เล่นเกมตามร้านอินเทอร์เน็ตไปวัน ๆ และยังชอบชักชวนกันดื่มยาแก้ไอผสมโคล่า พอเงินขาดมือจึงยืมรถจักรยานยนต์ของแม่ ชวนนายบอสนั่งซ้อนท้ายไปตระเวนดูป้ายหน้าร้านชำรุ่นเก่า ๆ ที่คนไทยเชื้อสายจีนนิยมติดเอาไว้ และลักไปขายในตลาดกลางคืนย่านคลองถม ได้ป้ายละ 1,200 - 1,500 บาท นำเงินมาแบ่งกัน ป้ายที่ขายดีมีราคานั้นพวกเล่นของเก่าจะชอบป้ายร้านค้าที่มีทั้งภาษาจีน ภาษาไทย และภาษาอังกฤษอยู่ในป้ายแผ่นเดียว โดยช่วงเวลาตั้งแต่เดือนมีนาคมที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน ก่อเหตุในพื้นที่ สน.บุปผารามมาแล้ว 6 ครั้ง ยังมีพื้นที่อื่น ๆ ที่ก่อเหตุสำเร็จมาแล้วอีกนับครั้งไม่ถ้วน

ภาพที่ 1.6: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์เดลินิวส์

ที่มา: ลูกคลั่งเกมฆ่าปาดคอแม่ อ้างทนไม่ไหวโดนดุด่า. (2559, 13 กรกฎาคม). *เดลินิวส์.* สืบค้นจาก http://www.dailynews.co.th/crime/508869.

จากภาพที่ 1.6 “ลูกคลั่งเกมฆ่าปาดคอแม่” (2559) หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ฉบับวันที่ 13 กรกฎาคม พ.ศ. 2559 ได้นำเสนอข่าว ลูกคลั่งเกมฆ่าปาดคอแม่ อ้างทนไม่ไหวโดนดุด่า โดยเมื่อวันที่ 13 ก.ค. ร.ต.อ.อภิเชษฐ์ จำปาทอง รองสารวัตรสอบสวน สภ.เมือง จ.อ่างทอง รับแจ้งเหตุลูกฆ่าปาดคอแม่ตัวเองเสียชีวิตภายในบ้านเลขที่ 9/85 หมู่ 5 ต.บ้านอิฐ อ.เมืองอ่างทอง นำกำลังไปตรวจสอบ ที่เกิดเหตุพบกองเลือดขนาดใหญ่และมีดทำครัวปลายแหลมตกอยู่ ส่วนตัวผู้เสียชีวิตคือนางวันดา คุ้มไพฑูรย์ อายุ 67 ปี สอบสวนทราบว่า บ้านหลังดังกล่าวมีพ่อแม่ลูกอาศัยอยู่ร่วมกัน

3 ชีวิต โดยก่อนเกิดเหตุลูกสาวคนโตได้กลับมาเยี่ยมบ้าน แต่พบกับภาพอันน่าสยดสยองคือแม่ตัวเองโดนฆ่าปาดคอนอนจมกองเลือด สำหรับผู้ก่อเหตุคือ นายอิทธิชัย กิ่งแก้ว อายุ 25 ปี ลูกชายคนเล็กที่วิ่งสวนออกไปทางทุ่งนาท้ายหมู่บ้าน จนขณะนี้ตำรวจยังตามจับกุมไม่ได้ และกำลังปิดล้อมพื้นที่ล่าตัวอยู่ เบื้องต้นสอบประวัติพบว่ามือมีดเป็นผู้ป่วยจิตเวช และมีนิสัยติดบุหรี่ รวมทั้งติดเกมอย่างหนัก จึงคาดว่าอาจจะเข้าไปขอเงินแม่ไปทำอะไรบางอย่าง แต่แม่ไม่ให้ กระทั่งใช้มีดปาดคอแม่ตัวเองเสียชีวิตคามือ

ภาพที่ 1.7: หัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์เดลินิวส์

ที่มา: สพฐ.ใช้ ม.44 แก้ปัญหาเด็กติดเกม. (2559, 23 มิถุนายน). *เดลินิวส์.* สืบค้นจาก http://www.dailynews.co.th/education/504441.

จากภาพที่ 1.7 “สพฐ.ใช้ ม.44 แก้ปัญหาเด็กติดเกม” (2559) หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ฉบับวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2559 ได้นำเสนอข่าว การุณ เผยปัญหาเด็กติดเกมเป็นเรื่องใหญ่นำไปสู่ความรุนแรงในอนาคต โดยเล็งหารือ สอศ.ใช้ ม.44 ดูแลความประพฤติเด็กตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน พร้อมทำคู่มือให้พนักงานเจ้าหน้าที่ปฏิบัติอย่างถูกต้อง นายการุณ สกุลประดิษฐ์ เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กพฐ.) เปิดเผยว่า ตามที่หัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ใช้อำนาจตามาตรา 44 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (ฉบับชั่วคราว) พ.ศ. 2557 ออกคำสั่งเรื่องมาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทะเลาะวิวาทของนักเรียน นักศึกษานั้น คำสั่งดังกล่าว

ครอบคลุมเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่อยู่ในสถานศึกษาทุกสังกัด ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน อาชีวศึกษา หรืออุดมศึกษา โดยนอกจากจะป้องกันปัญหาทะเลาะวิวาทแล้ว ยังดูแลเรื่องความประพฤติของนักเรียน นักศึกษาทุกเรื่อง ซึ่งนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สิ่งที่น่าเป็นห่วงขณะนี้คือ ปัญหาเด็กติดเกม และอาจนำไปสู่การมั่วสุม ยาเสพติดและความรุนแรง ซึ่งคำสั่งหัวหน้า คสช.ฉบับนี้ ทำให้มีเครื่องมือในการดูแลเด็ก ขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้ปฏิบัติงานทำหน้าที่ได้อย่างมั่นใจด้วย

จากการนำเสนอหัวข้อข่าวและเนื้อหาข่าวของสื่อสำนักต่าง ๆ จึงนำไปสู่ความสงสัยที่ว่า ปัญหาของพฤติกรรมการเลียนแบบและความรุนแรง ที่ถูกสื่อกล่าวอ้างว่าเกิดขึ้นมาจากพฤติกรรมของการติดเกมนั้น แท้ที่จริงแล้วเกิดขึ้นเพราะบุคคลเหล่านั้นได้รับอิทธิพลมาจากเกมที่เล่นอยู่จริง ๆ หรือมีปัจจัยอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการเล่นเกม ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกมาของบุคคลเหล่านั้นได้โดยตรง เช่น การเลี้ยงดูภายในครอบครัว สภาพแวดล้อม แรงจูงใจทางด้านต่าง ๆ หรืออาการป่วยทางจิต เป็นต้น

ดังนั้น จากปัญหาดังกล่าวในข้างต้น จึงนำไปสู่การศึกษาวิจัยในหัวข้อ การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงประเด็นที่ต้องการศึกษาดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบไปด้วย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม และด้านสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

จากประเด็นดังกล่าวมีงานวิจัยของ จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์ (2556) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ส่งผลต่อรูปแบของบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

2) ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

จากประเด็นดังกล่าวมีงานวิจัยของ ฉันทวิทย์ พงษ์ศิริกา (2556) พบว่า เพศ อายุ การศึกษา รายได้ และอาชีพ ไม่ส่งผลต่อประสิทธิผลของการโฆษณาผ่านเกมออนไลน์ ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับสื่อโฆษณา และความรู้ส่งผลต่อทัศนคติ และทัศนคติจะส่งผลต่อเนื่องไปสู่พฤติกรรมการซื้อสินค้าและบริการ

ศักรินทร์ ตันสุพงษ์ (2557) พบว่า เครือข่ายทางสังคม ความครบถ้วนด้านมีเดีย ความสนุกสนาน และความคิดเห็นที่มีต่อไอที ส่งผลต่อการยอมรับแอพพลิเคชั่นไลน์

ชลดา ประเสริฐอุ้ย (2557) พบว่า คุณภาพของระบบ ความมีเสถียรภาพ ความรวดเร็วในการตอบสนอง และความปลอดภัยในการใช้งาน มีอิทธิพลทางบวกต่อการใช้งานระบบ Facebook, Line หรือ Instagram

สุทธิพงศ์ วุฒิพราหมณ์ (2557) พบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมผ่านไลน์ และภาพลักษณ์ตราสินค้า ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางไลน์

3) ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกม

จากประเด็นดังกล่าวมีงานวิจัยของ วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์ (2556) พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่สามารถเล่นร่วมกับเพื่อนได้หลายคน ลักษณะของเกมมีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกเล่น และวัยรุ่นจะเล่นเป็นประจำจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิต ปัจจัยด้านตัววัยรุ่น ทั้งทางกายภาพ บุคลิกภาพ และทางด้านอารมณ์จิตใจ ปัจจัยด้านเกมออนไลน์ ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น

4) พฤติกรรมด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

จากประเด็นดังกล่าวมีงานวิจัยของ กันตาภา คีรีวงก์ (2557) พบว่า การอบรมเลี้ยงดู ย่อมส่งผลต่อแนวโน้มของการแสดงออกทางการกระทำ หรือพฤติกรรมได้ เนื่องจากพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ความรุนแรงของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กับรูปแบบของการเลี้ยงดูของครอบครัวในแต่ละรูปแบบ

เกวลี นาควิโรจน์ (2555) พบว่า นักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีรูปแบบการเลี้ยงดูต่างกัน จะมีพฤติกรรมความรุนแรงโดยภาพรวมที่แตกต่างกัน

1.2 มีวัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาความแตกต่างของปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล ที่มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม ที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1.2.3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ที่มีต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การกำหนดขอบเขตของการวิจัยจะอธิบายในประเด็นหัวข้อต่อไปนี้

1.3.1 ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ที่ใช้แบบสอบถามแบบปลายปิด (Close-ended Questionnaire) ที่ประกอบไปด้วยข้อมูล 4 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านพฤติกรรมในการเล่นเกม

ส่วนที่ 4 ข้อมูลด้านการเลียนแบบและความรุนแรง เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ จะทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้เนื่องจากยังไม่ทราบกลุ่มประชากรตัวอย่างที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ระดับความคาดเคลื่อน ± 5% ทั้งนี้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างในอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลา 4 วัน ตั้งแต่วันที่ 1 – 4 มิถุนายน พ.ศ. 2559

1.3.3 ตัวแปรอิสระและตัวแปรตามที่ใช้ในการวิจัย

การกำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยจะกำหนดตัวแปร 2 ลักษณะ ดังนี้

1.3.3.1 ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม และด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

2) ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม ได้แก่ ด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

3) ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม

1.3.3.2 ตัวแปรตาม แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) ด้านการเลียนแบบ ที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

2) ด้านความรุนแรง ที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1.3.4 การกำหนดกรอบแนวคิดวิจัย

จากการกำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มตัวแปรอิสระจำนวน 3 กลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 คือ ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม และด้านสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว ส่วนกลุ่มที่ 2 คือ ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม ได้แก่ ด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม ส่วนกลุ่มที่ 3 คือ ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม และกลุ่มตัวแปรตามจำนวน 2 กลุ่ม คือ ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรง ที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกม

ทั้งนี้จะทำการทดสอบในลักษณะตัวแปรเดี่ยว (Univariate Analysis) ของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตามเป็นรายตัวแปร โดยสามารถอธิบายตามกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้

ภาพที่ 1.8: กรอบแนวคิดการวิจัย

1.4 สมมติฐานการวิจัยและวิธีการทางสถิติ

1.4.1 สมมติฐานการวิจัย

การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย มีการกำหนดสมมติฐานดังนี้

1.4.1.1 ความแตกต่างของปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน

1.4.1.2 ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1.4.1.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

การทดสอบสมมติฐานทั้ง 3 ข้อจะทำการทดสอบที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

1.4.2 วิธีการทางสถิติที่ใช้สำหรับงานวิจัย

วิธีการทางสถิติที่ใช้สำหรับงานวิจัยนี้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.4.2.1 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1.4.2.2 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์สมมติฐานทั้ง 3 ข้อ โดยมีการใช้สถิติการวิจัย ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 จะใช้สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกรณีของการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่ม 2 กลุ่ม จะใช้สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที (t-Test) และกรณีการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไปจะใช้สถิติการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One – way ANOVA) และเมื่อพบควมแตกต่าง จะทดสอบเป็นรายคู่ (Multiple Comparisons) ด้วยวิธีการของเซฟเฟ่ (Scheffe)

สมมติฐานข้อที่ 2 จะใช้การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)

สมมติฐานข้อที่ 3 จะใช้สถิติการหาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test)

1.5 นิยามคำศัพท์

นิยามของคำศัพท์ที่ใช้สำหรับงานวิจัยมีดังต่อไปนี้

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับเพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ชนิดของเกมที่เล่น ประเภทของเกมที่เล่น และกิจกรรมยามว่างที่ทำอยู่เป็นประจำของผู้เล่นเกม

ข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว หมายถึง ข้อมูลทางด้านการเลี้ยงดู และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ภายในครอบครัวของผู้เล่นเกม

ข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม หมายถึง ข้อมูลเหตุและปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของผู้เล่นเกม

พฤติกรรมในการเล่นเกม หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับระยะเวลาในการเล่นเกม ความบ่อยครั้งในการเล่นเกม และการเสียเงินในการเล่นเกมของผู้เล่นเกม

พฤติกรรมการเลียนแบบและความรุนแรง หมายถึง พฤติกรรมที่มีการเลียนแบบ การทำตามโดยได้แบบอย่างมาจากการเล่นเกม ทั้งทางด้านดีและไม่ดี มีความรุนแรงและไม่มีความรุนแรงของผู้เล่นเกม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับสำหรับในงานวิจัยครั้งนี้ อธิบายได้ดังต่อไปนี้

1.6.1 ทำให้ทราบถึงความแตกต่างของข้อมูลส่วนบุคคล ที่มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1.6.2 ทำให้ทราบถึงข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม ที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1.6.3 ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ที่มีต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

บทที่ 2
วรรณกรรมปริทัศน์

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกมส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย สามารถอธิบายได้ตามรายการดังต่อไปนี้

2.1 ความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.1.1 ความหมายของเกม

2.1.2 ประวัติของเกมอิเล็กทรอนิกส์

2.1.3 ประเภทของเกมแนวต่าง ๆ

2.2 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนบุคคล

2.2.1 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์

2.3 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

2.3.1 ความหมายของครอบครัว

2.3.2 แนวความคิดเกี่ยวกับภูมิหลังของครอบครัว

2.3.3 แนวความคิดเกี่ยวกับการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

2.4 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับส่วนประสมทางการตลาด

2.4.1 ความหมายและประเภทของส่วนประสมทางการตลาด

2.5 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับการใช้เทคโนโลยี

2.5.1 ความหมายของการยอมรับเทคโนโลยี

2.5.2 กระบวนการยอมรับเทคโนโลยี

2.5.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี

2.5.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยี

2.6 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

2.6.1 ความหมายของแรงจูงใจ

2.6.2 ประเภทของแรงจูงใจ

2.6.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ

2.7 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกม

2.7.1 ความหมายของพฤติกรรมการติดเกม

2.7.2 ข้อเสียของพฤติกรรมการติดเกม

2.8 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการเลียนแบบ

2.8.1 ความหมายของการเลียนแบบ

2.8.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเลียนแบบ

2.8.3 พฤติกรรมการเลียนแบบในวัยรุ่น

2.9 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

2.9.1 ความหมายของความรุนแรง

2.9.2 ลักษณะของพฤติกรรมความรุนแรง

2.9.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.1.1 ความหมายของเกม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา เป็นต้น การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร เป็นต้น โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธี หรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง เป็นต้น ลักษณนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม เป็นต้น

พจนานุกรมคำใหม่ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2557) กล่าวว่า ออนไลน์ หมายถึง เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำให้สามารถดาวโหลดข้อมูล หรือรูปภาพได้

ดังนั้น เกมออนไลน์ หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยเป็นการเชื่อมโยงเข้ากับเครือข่ายคอมพิวเตอร์

พจนานุกรมคำใหม่ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2557) กล่าวว่า วิดีโอเกม หมายถึง การเล่นรูปแบบต่าง ๆ โดยเชื่อมโยงตลับโปรแกรมเกมเข้ากับเครื่องรับโทรทัศน์ให้ภาพปรากฏบนจอโทรทัศน์ ผู้เล่นควบคุมคำสั่งการเล่นผ่านแป้นควบคุม

สุชีพ วงษ์ตาแสง (2557) กล่าวว่า วิดีโอเกม หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงของมนุษย์

2.1.2 ประวัติของเกมอิเล็กทรอนิกส์

Compgamer (2555) ได้กล่าวถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ของเกมอิเล็กทรอนิกส์เอาไว้ดังนี้

เกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Game) เริ่มต้นขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 50 ซึ่งเป็นยุคของสงครามเย็น ในปี ค.ศ. 1958 William Higinbotham นักฟิสิกส์คอมพิวเตอร์ผู้ทำหน้าที่ในการพัฒนาเทคโนโลยีจำลองการรบ และเคยทำงานเกี่ยวกับระเบิดปรมาณูลูกแรก เขาได้ทำการดัดแปลงเส้น

พื้นฐานสองเส้นกับลูกบอลเด้งได้ให้กลายเป็นความบันเทิงในปฏิสัมพันธ์บนคอมพิวเตอร์ นั้นคือเกม Tennis for Two ซึ่งได้กลายเป็นเกมอิเล็กทรอนิกส์อันดับแรก ๆ ของโลก หลังจากนั้นเกมอิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกพัฒนาต่อมาควบคู่ไปกับสงครามที่อุบัติขึ้น และได้มีการสร้างเกมการสู้รบในสงครามอวกาศแบบเสมือนจริง คือ Spacewar และต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 60 จากสงครามในประเทศเกาหลี เบอร์ลิน และเวียดนาม “เครื่องเล่นเกมในบ้าน” ระบบแรกที่เรียกว่า เครื่องแม็กนาว็อกซ์โอดิสซี (Magnavox Odyssey) ก็ได้ถือกำเนิดขึ้น

ในช่วงเวลาที่ไล่เลี่ยกันนั้นเอง ปี ค.ศ. 1972 Allan Alcorn ผู้พัฒนาเทคโนโลยีของบริษัท Atari ได้พัฒนา เกมตู้ (Arcade) ซึ่งเป็นเกมจำลองการเล่นปิงปอง มีชื่อเกมว่า Pong สามารถเล่นได้ 2 คน โดยในช่วงแรกนั้น Nolan Bushnell ผู้มอบหมายการพัฒนาต้องการที่จะพัฒนาเกมตู้เพื่อเป็นอุปกรณ์ทางการศึกษาของนักศึกษาวิชาวิศวะคอมพ์พิวเตอร์ เพราะในช่วงเวลานั้นอุปกรณ์ดังกล่าวมีราคาที่สูงมาก แต่เขาได้เล็งเห็นถึงช่องทางที่สามารถพัฒนาไปสู่การทำการค้าในเชิงพาณิชย์ จึงได้มีการพัฒนาเกมตู้จนสามารถใช้งานได้จริงในศูนย์การค้า และได้มีการพัฒนาต่อมาเป็น “เครื่องคอนโซล” เครื่องแรก โดยมีคุณสมบัติเป็นวีดีโอเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันได้ 2 คน สามารถเปลี่ยนเกมได้ และราคาไม่สูงมาก ซึ่งนั่นทำให้เขาประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จึงกล่าวได้ว่า เกมอาเขต หรือเกมตู้ ได้ถูกพัฒนาจนกลายมาเป็น เกมคอนโซล ในที่สุด

ในขณะเดียวกัน ปี ค.ศ. 1980 ประเทศญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลของการเล่นเกมคอนโซลเข้าไปในประเทศ ทำให้มีผู้สนใจที่จะพัฒนาต่อยอดวีดีโอเกมในประเทศญี่ปุ่นเกิดขึ้น หนึ่งในนั้นคือบริษัท Nintendo ซึ่งได้ทำการพัฒนา และสามารถผลิตเกมคอนโซลในรูปแบบพกพา หรือที่เรียกกันว่า Game & Watch หรือเกมกดที่มีราคาถูก สามารถเล่นได้ทุกที่ และได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อมาอีกหลายรูปแบบจนกลายมาเป็น เกมกดพกพา เช่น Gameboy หรือ Nintendo DS เป็นต้น

ต่อมาในปี ค.ศ. 1983 บริษัท Nintendo ต้องการจะพัฒนาเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่มีราคาถูก และทันสมัยกว่าของบริษัท Atari จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ Family Computer หรือเรียกย่อ ๆ ว่า Famicom ด้วยระบบปุ่มกดแทนคันโยกซึ่งมีความสามารถในการเชื่อมต่อเข้ากับโทรทัศน์เพื่อการแสดงผลแบบ 8 Bit และยังเปลี่ยนตลับเกมไปมาได้ตามต้องการ จึงทำให้เกิดกระแสการพัฒนาเครื่องเล่นเกมคอนโซลในหลากหลายบริษัท มีการพัฒนากลไกต่าง ๆ เพิ่มเติมขึ้น เช่น ระบบเซ็นเซอร์ตรวจจับตั้งแต่เลเซอร์ คลื่น และกล้องตรวจจับการเคลื่อนไหว มีการพัฒนาเทคโนโลยีตั้งแต่ 8 Bit จนกระทั่งถึงระดับ 3D Engine ซึ่งได้ต่อยอดมาจนถึงปัจจุบัน

ในด้านของระบบ PC หลังจากที่บริษัท IBM ได้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาเครื่องคอมพ์พิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) เพื่อใช้สำหรับการทำงานประมวลผลต่าง ๆ เช่น ระบบบัญชี หรือการคำนวณต่าง ๆ แล้ว บริษัทยังได้ใส่เกม PC ลงไปในระบบปฏิบัติการด้วย แต่เกม PC ที่มีความโดดเด่นมากที่สุดในขณะนั้นคือ Free Game PC ของบริษัท Microsoft ต่อมาบริษัท Microsoft ได้มีการ

พัฒนาระบบปฏิบัติการที่ใช้งานง่ายกว่าระบบ DOS และได้มีการพัฒนาเกมที่มีความสมจริงในรูปแบบของการเล่น Solitaire หรือ Minesweeper ซึ่งสามารถจับไพ่ หรือขุดหาระเบิดได้ด้วยการสั่งการจากเมาส์โดยไม่ต้องใส่โค้ดคอมพิวเตอร์ มีระบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน มีความสมจริงในด้านการควบคุม ดังนั้นจึงถือเป็นจุดกำเนิดของเกม PC อย่างเป็นทางการ

นอกจากนี้เกม PC ยังได้ถูกพัฒนาจนสามารถเพิ่มรูปแบบของการเล่นในรูปแบบเครือข่าย เรียกว่า Local Area Network (LAN) ซึ่งสามารถเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายสั้น ๆ และสามารถเล่นพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นได้ เช่น Counter Strike Game หรือเกมแนว Real-Time Strategy (RTS) อย่าง Command & Conquer จนเมื่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ถือกำเนิดขึ้นตามบ้านเรือนอย่างเป็นทางการ และมีความเสถียรแล้ว เกม PC จึงได้ถูกพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สามารถเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตแบบ Real Time จนกระทั่งที่ประเทศเกาหลีใต้ ได้มีการพัฒนาโดยการตัดระบบบางส่วนและเน้นรูปแบบออนไลน์ให้เพิ่มมากขึ้น จนกำเนิดเป็น “เกมออนไลน์” เกมแรกของโลกคือ King of King Online ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ตรงที่เน้นการเล่นแบบออนไลน์ มีระบบ RPG ที่สมจริงเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะระบบสังคม เช่น ระบบปาร์ตี้ผจญภัย เป็นต้น เนื่องด้วยการเล่นที่ต้องใช้สังคม และสามารถเล่นได้ทั่วโลกโดยไม่ต้องซื้อแผ่นโปรแกรมเป็นตัวเชื่อมต่อ จึงกลายเป็นอีกทางเลือกหนึ่งซึ่งมีกระแสตอบรับจากผู้เล่นเกมอย่างกว้างขวางไปทั่วโลก และทำให้เกิดการพัฒนาต่อยอดเกมออนไลน์มาจนถึงยุคปัจจุบัน

2.1.3 ประเภทของเกมแนวต่าง ๆ

สุชีพ วงษ์ตาแสง (2557) ได้แบ่งประเภทของเกมแนวต่าง ๆ ออกเป็น 11 แนว ดังนี้

2.1.3.1 เกมแอคชั่น (Action Game) หมายถึง เกมที่มีวิธีการเล่นควบคุมทิศทางตัวละครไปตามที่ต่าง ๆ ในฉาก หรือในด่านนั้น ๆ ของเกม เพื่อที่จะทำภารกิจให้สำเร็จ เช่น ต่อสู้กับมอนสเตอร์ต่าง ๆ ที่เข้ามาทำร้าย เอาชนะเพื่อผ่านด่าน หรือได้คะแนน เป็นต้น ระดับของเกมมีตั้งแต่ระดับที่สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวันไปจนถึงระดับที่มีเนื้อหารุนแรงตื่นเต้นไม่เหมาะสมต่อเด็ก

2.1.3.2 เกมเล่นตามบทบาท (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) หมายถึง เกมภาษา ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกของเกมที่สร้างขึ้น พูดคุยกับตัวละครในเกม ต่อสู้กับศัตรูเพื่อทำการผ่านด่านตามเนื้อเรื่อง หรือเก็บสะสมค่าพลังความสามารถต่าง ๆ บางเกมก็สามารถที่จะควบคุมตัวละครหลาย ๆ ตัว โดยแบ่งเป็นสายอาชีพต่าง ๆ เช่น นักรบ จอมเวทย์ขาวและดำ ขโมย มีทั้งพลังด้านการโจมตี พลังรักษาและชุบชีวิต นอกจากนี้ เกมเล่นตามบทบาทที่มีการพัฒนาต่อยอดไปในรูปแบบออนไลน์ เรียกว่า MMORPG

2.1.3.3 เกมพจญภัย (Adventure Game) หมายถึง เกมผจญภัยที่เน้นให้ผู้เล่นหาทางออก หรือไขปริศนาในเกม ซึ่งจะพบเจอกับอุปสรรคมากมายตามเนื้อเรื่อง และสถานการณ์ที่ถูกสร้างขึ้น หรือเรียกว่า เกมหาของ

2.1.3.4 เกมปริศนา (Puzzle Game) หมายถึง เกมที่เน้นการแก้ไขปริศนาต่าง ๆ มากมายในตัวเกมที่สร้างขึ้น โดยมากมักจะสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัน เช่น เกมอักษรไขว้ เกมพัซเซิล เป็นต้น

2.1.3.5 เกมการจำลอง (Simulation Game) หมายถึง เกมที่จำลอง หรือเลียนแบบมาจากสถานการณ์จริง เช่น เกมจำลองการบินของเครื่องบิน เกมจำลองการจีบสาว เกมจำลองการบริหารทีมกีฬา และเกมบริหารสร้างเมืองหรือสวนสนุก เป็นต้น

3.1.3.6 เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) หมายถึง เกมที่มีการจำลองสถานการณ์การสู้รบจริง โดยมีต้นกำเนิดมาจากเกมกระดาน ส่วนใหญ่มักจะเรียกด้วยชื่อย่อว่า RTS

3.1.3.7 เกมกีฬา (Sport Game) หมายถึง เกมที่จำลองการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ

3.1.3.8 เกมต่อสู้ (Fighting Game) หมายถึง เกมที่เอาตัวละครสองตัวมาต่อสู้กัน ซึ่งมีทั้งแบบเล่นคนเดียว หรือเล่นพร้อมกัน 2 คน เพื่อให้ผ่านด่านที่ถูกกำหนดขึ้น

3.1.3.9 เกมดนตรี (Music Game) หมายถึง ลักษณะของการเอาเพลง หรือดนตรีมาเป็นองค์ประกอบในการเล่นเกม เช่น การกดปุ่มเครื่องควบคุมเล่นเกมให้ทันหรือตรงกับจังหวะของเสียงดนตรี เป็นต้น

3.1.3.10 เกมเพื่อการศึกษา (Game for Education) หมายถึง เกมที่ส่งเสริมด้านการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น เกมสอนฝึกพิมพ์ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

3.1.3.11 เกมออนไลน์ (Online Game) หมายถึง รูปแบบเกมที่มีมากมายเกือบจะทุกแนวที่ทำขึ้นเพื่อเชื่อมต่อกับระบบของโลกสังคมออนไลน์ มีการติดต่อระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้

2.2 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนบุคคล

Plato (ม.ป.ป. อ้างใน ณัฐภร อินทุยศ, 2556) นักปรัชญาชาวกรีกได้เคยกล่าวไว้ว่า ไม่มีใครสองคนที่จะเกิดมาเหมือน ๆ กันในทุกอย่างได้

ณัฐภร อินทุยศ (2556) กล่าวว่า ความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นลักษณะทางธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ โดยเกี่ยวข้องกับปัจจัย 2 ด้าน ดังนี้

2.2.1 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์

2.2.1.1 ปัจจัยด้านพันธุกรรมที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์

พันธุกรรม (Heredity) หมายถึง ลักษณะต่าง ๆ ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ ด้วยการสืบสายโลหิตผ่านทางยีน (Gene) ซึ่งเป็นหน่วยพันธุกรรมส่วนเล็ก ๆ อยู่บนโครโมโซม (Chromosome) และยีนแต่ละลักษณะที่ปรากฏอยู่ในตัวลูกจะมีความเหมือนกันทั้งพ่อและแม่ โดยสิ่งที่มีการถ่ายทอดมาจากพันธุกรรมของมนุษย์ ได้แก่

1) ลักษณะทางกาย เช่น รูปร่าง หน้าตา ผิว สีผม เป็นต้น

2) เพศและลักษณะทางเพศ

3) ชนิดของเลือด แบ่งออกเป็นกรุ๊ป คือ A, B, AB และ O

4) ระดับสติปัญญา ซึ่งเป็นผลโดยตรงมาจากการถ่ายทอดพันธุกรรม และทำให้คนเราสามารถคิด เรียน ตลอดจนการแสดงออกของพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

5) โรคบางชนิด โดยโรคที่สามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ เช่น โรคจิตเภท โรคอัลไซเมอร์ โรคเบาหวาน โรคตาบอดสี โรคความดันโลหิตสูง และโรคสมาธิสั้น เป็นต้น

6) พฤติกรรมบางอย่าง โดยพันธุกรรม หรือยีน จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด หรือมีลักษณะการตอบสนองแบบตรงไปตรงมา และเหมือน ๆ กันทุกครั้ง เช่น ความต้องการทางเพศ และความก้าวร้าว เป็นต้น ซึ่งทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ กล่าวว่า เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดของมนุษย์ มีการศึกษาพบว่า การรักร่วมเพศ มีความสัมพันธ์กับลักษณะที่ถ่ายทอดมาทางพันธุกรรม

2.2.1.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์

สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา ซึ่งสามารถมีอิทธิพลต่อมนุษย์ตั้งแต่ชีวิตนั้นได้ถือกำเนิดขึ้นในครรภ์สืบเนื่องไปตลอดชีวิต ซึ่งอาจมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมที่ดี หรือพฤติกรรมที่ไม่ดีก็ได้ สามารถแบ่งชนิดของสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ตามช่วงระยะเวลาได้ดังนี้

1) สิ่งแวดล้อมก่อนเกิด หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อทารกในครรภ์

1.1) อาหารของมารดา

1.2) สุขภาพของมารดาในขณะที่ตั้งครรภ์

1.3) สุขภาพจิตของมารดาในขณะที่ตั้งครรภ์

2) สิ่งแวดล้อมขณะเกิด ได้แก่ การได้รับบาดเจ็บขณะคลอด

3) สิ่งแวดล้อมหลังเกิด หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็กหลังจากที่เกิดมาแล้ว ได้แก่

3.1) บ้านหรือครอบครัว เป็นสถาบันแรกที่มีความสำคัญต่อชีวิตของเด็ก ประสบการณ์ทุกอย่างที่ได้รับจากครอบครัว เช่น พฤติกรรมของพ่อและแม่ ความรักและความเอาใจใส่ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในครอบครัว สภาพจิตใจของพ่อและแม่ วิธีการอบรมเลี้ยงดู ฐานะทางสังคม หรือฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว เป็นต้น จะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของเด็กคนนั้น

3.2) โรงเรียน เป็นสถาบันที่ 2 รองลงมาจากสถาบันครอบครัว มีหน้าที่ให้การศึกษาและอบรมเด็ก ซึ่งนอกจากจะเป็นสถานที่สำหรับถ่ายทอดความรู้สำหรับประกอบอาชีพ

ในอนาคตแล้ว โรงเรียนยังมีหน้าที่อบรมด้านศีลธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมต่าง ๆ รวมถึงการเสริมสร้างบุคลิกภาพและเจตคติที่ดีให้แก่เด็กด้วย

3.3) กลุ่มทางสังคมอื่น ๆ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม มนุษย์มีความต้องการที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นกลุ่มทางสังคมจึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดลักษณะพฤติกรรมของมนุษย์

3.4) สิ่งแวดล้อมทางสังคมอื่น ๆ เช่น กฎระเบียบ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ศาสนา การเมืองการปกครอง จะมีความสำคัญมากในการสร้างบุคลิกภาพของบุคคลในสังคม โดยมนุษย์ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมทางสังคมเดียวกัน มักจะมีรูปแบบของการดำเนินชีวิตที่คล้ายคลึงกัน

3.5) สิ่งแวดล้อมอื่น ๆ สิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น ได้แก่ ภูมิอากาศ ลักษณะภูมิประเทศ ทรัพยากรธรรมชาติ ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การศึกษา และสภาพเศรษฐกิจ เป็นต้น สามารถส่งผลและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น พฤติกรรมการแต่งกาย การประกอบอาชีพ การตั้งถิ่นฐาน หรือการสร้างที่อยู่อาศัย เป็นต้น

2.3 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

2.3.1 ความหมายของครอบครัว

พูนสุข เวชวิฐาน (2557) กล่าวว่า ครอบครัว หมายถึง สถาบันที่มีขนาดเล็กที่สุด และเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดของสังคม มีบทบาทหน้าที่ในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของสมาชิกภายในครอบครัว ให้มีพัฒนาการที่สมบูรณ์ และมีความสมดุลตลอดช่วงชีวิตตั้งแต่ถือกำเนิดขึ้นมาจนตาย

Murdock (1949 อ้างใน พูนสุข เวชวิฐาน, 2557) กล่าวว่า ครอบครัว หมายถึง กลุ่มบุคคลต่างเพศที่อาศัยอยู่ร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมีส่วนร่วมกันในทางเศรษฐกิจ และการดำรงเผ่าพันธ์ของมนุษย์ เพื่อที่จะดำรงไว้ซึ่งความยั่งยืนของสัมพันธภาพ และบทบาทที่พึงมีระหว่างสมาชิกในครอบครัวอันเกิดมาจากสายโลหิต หรือเกิดมาจากการรับบุตรบุญธรรม

Rogers (1984 อ้างใน จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์, 2556) กล่าวว่า ครอบครัว หมายถึง หน่วยที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เป็นเจ้าของความรู้สึกและมีเอกลักษณ์ร่วมกัน รวมทั้งเป็นแหล่งพัฒนาเฉพาะตัวของบุคคลซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนสารกันในระยะเวลาที่นานพอสมควร สมาชิกในครอบครัวจะมีความรู้สึกผูกพันต่อกัน พึ่งพาอาศัยกัน และเป็นเจ้าของภูมิหลังของครอบครัวร่วมกัน

Olson และ Defrain (1994 อ้างใน จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์, 2556) กล่าวว่า ครอบครัว หมายถึง บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปที่มีข้อตกลงในการที่จะใช้ชีวิต ใช้ทรัพยากร การตัดสินใจ และให้คุณค่าต่อการดำเนินชีวิตร่วมกัน

2.3.2 แนวความคิดเกี่ยวกับภูมิหลังของครอบครัว

จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์ (2556) กล่าวว่า ภูมิหลังครอบครัวของบุคคลที่แตกต่างกัน ย่อมที่จะส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม และการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคล

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2543 อ้างใน จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์, 2556) กล่าวว่า ครอบครัวเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็กทั้งทางตรง และทางอ้อม ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม สามารถแบ่งสิ่งแวดล้อมที่มีความสำคัญต่อครอบครัวได้ดังนี้

2.3.2.1 ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ได้แก่ อาชีพ และรายได้ของครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อขนาดของบ้าน จำนวนบุตร อาหาร การพักผ่อน การอบรมเลี้ยงดูบุตร ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว สามารถพยากรณ์ถึงบุคลิกภาพ และสังคมของสมาชิก โดยเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสูงจะมีบุคลิกภาพที่ดี มีความมั่นใจในตนเอง มีระเบียบวินัย ซึ่งจะตรงข้ามกับเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะเศรษฐกิจไม่ดี เด็กคนนั้นจะมีพัฒนาการที่ด้อยไปในทุกด้าน นอกจากนี้ยังส่งผลถึงเจตคติของบิดาและมารดาที่จะเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านสติปัญญาแก่บุตรอีกด้วย

2.3.2.2 คุณภาพชีวิตของครอบครัว หมายถึง ความเป็นไปภายในครอบครัว ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีความสำคัญในด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา และด้านบุคลิกภาพของเด็ก เนื่องจากการวางรากฐานต่าง ๆ ของเด็กมาจากครอบครัวทั้งสิ้น เช่น ทัศนคติ ค่านิยม วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต ศาสนา ความเชื่อ โอกาสของชีวิต ลักษณะการดำเนินชีวิตของครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดา บทบาทความรับผิดชอบของบิดาและมารดาต่อครอบครัว เป็นต้น

2.3.2.3 จำนวนบุตรและจำนวนสมาชิกในครอบครัว ครอบครัวที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกัน จะมีแนวทาง หรือวิธีการเลี้ยงดูบุตรที่แตกต่างกันด้วย ครอบครัวที่มีบุตรหลายคนมักจะประสบปัญหาภาระในเรื่องของการเลี้ยงดู และจะต้องจัดกิจกรรมมากกว่าครอบครัวที่มีบุตรน้อย ในกรณีที่ครอบครัวมีสมาชิกหลายคนอาศัยอยู่ภายในบ้านเดียวกัน บุตรมักจะมีความอบอุ่น มีความกระตือรือร้น

2.3.3 แนวความคิดเกี่ยวกับการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

Kantor และ Lehr (1975 อ้างใน พูนสุข เวชวิฐาน, 2557) ได้แบ่งรูปแบบ หรือประเภทของการเลี้ยงดูภายในครอบครัวออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.3.3.1 ครอบครัวเปิด (Open Family) ลักษณะของครอบครัวเปิด จะเป็นครอบครัวที่มีพื้นฐานเป็นประชาธิปไตย มีการปกป้องสิทธิของสมาชิกในครอบครัว และอนุญาตให้สมาชิกในครอบครัวมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นภายนอกครอบครัวได้ สมาชิกในครอบครัวจะเคารพเสียงส่วนใหญ่ มีความยืดหยุ่น สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันด้วยความรัก และความเคารพซึ่งกันและกัน

2.3.3.2 ครอบครัวแบบปล่อยปละละเลย (Random Family) ลักษณะครอบครัวแบบปล่อยปละละเลยเป็นครอบครัวที่จะไม่มีขอบเขต ไม่มีกฎเกณฑ์ต่าง ๆ หรือมีน้อยมาก สมาชิกในครอบครัวไม่มีความผูกพันต่อกัน ข้อผูกมัดต่าง ๆ ระหว่างสมาชิก การช่วยเหลือ การจัดหาสิ่งต่าง ๆ และการลงทุนในครอบครัวเป็นแบบชั่วคราว เด็กที่เติมโตขึ้นในครอบครัวลักษณะนี้จะขาดความรัก ความอบอุ่น และขาดความเอาใจใส่จากพ่อแม่ จึงมีแนวโน้มของการเกิดปัญหาครอบครัวจนนำไปสู่ปัญหาของสังคมได้ง่าย

2.3.3.3 ครอบครัวปิด (Closed Family) ลักษณะของครอบครัวปิด สมาชิกภายในครอบครัวจะมีความผูกพันกันอย่างเหนียวแน่น ไม่มีอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ปิดกั้นครอบครัวจากโลกภายนอก ให้คุณค่ากับความเป็นส่วนตัวสูง ดูเหมือนเป็นครอบครัวที่มีความลึกลับ จำกัดตัวเองออกจากสื่อ หรืออิทธิพลภายนอก สมาชิกในครอบครัวมีแนวโน้ม หรือมีลักษณะของอาการป่วยทางด้านอารมณ์ เนื่องจากสมาชิกภายในครอบครัวไม่สามารถคิด หรือทำหน้าที่ตามที่ตนเองควรจะกระทำได้

2.4 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับส่วนประสมทางการตลาด

2.4.1 ความหมายและประเภทของส่วนประสมทางการตลาด

ภาวิณี กาญจนาภา (2558) กล่าวว่า ส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix: 4Ps) เป็นกิจกรรมทางการตลาดของนักการตลาดเพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการ หรือความจำเป็นของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายขององค์กรธุรกิจ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ (Product) ราคา (Price) ช่องทางในการจัดจำหน่าย (Place) และการส่งเสริมการตลาด (Promotion)

อาทิตย์ อุไรรัตน์ (2558) กล่าวว่า ส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix: 4Ps) คือเครื่องมือที่มีความสำคัญในการทำการตลาดทุกประเภท โดยผู้ทำธุรกิจ นักขาย และนักการตลาดจะยึดหลัก 4Ps เป็นกรอบความคิดหลักในการทำงาน และเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ และมีอิทธิพลต่อการตั้งธงของทุก ๆ ธุรกิจ

2.4.1.1 ผลิตภัณฑ์ (Product) หมายถึง สิ่งที่เสนอต่อตลาดเพื่อตอบสนองต่อความต้องการ หรือความจำเป็นของผู้บริโภค หรือกลุ่มเป้าหมาย เป็นทั้งผลิตภัณฑ์ที่สามารถสัมผัสจับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ สินค้า หรือบริการ ดังนี้

1) คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ (Product Atiiribute)

1.1) Design การออกแบบตัวสินค้า หีบห่อ รูปลักษณ์ และความโดดเด่นของสินค้า จะช่วยสร้างความแตกต่างของสินค้าให้มีความสวยงามน่าใช้

1.2) Material การเลือกใช้วัตถุดิบในการผลิตที่มีคุณภาพดี ย่อมส่งผลต่อคุณภาพของสินค้าที่คงทนและมีคุณภาพ

1.3) Quality คุณภาพของสินค้าต้องดีสมกับค่าใช้จ่ายที่ลูกค้าเสียไป

1.4) Safety สินค้าและบริการต้องปลอดภัยต่อผู้ใช้

1.5) Variety ความหลากหลายของสินค้า

1.6) Warranty การรับประกันหลังการขาย

1.7) Service การบริการหลังการขาย

2) องค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ (Levels of Product)

2.1) ประโยชน์หลักของสินค้า (Core Product) เป็นประโยชน์หลักของสินค้าที่ผู้บริโภคจะได้รับจากการซื้อสินค้าโดยตรง

2.2) รูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ (Tangible Product) หรือลักษณะทางกายภาพของสินค้า จะมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกระตุ้นความต้องการของลูกค้า โดยลักษณะทางกายภาพของสินค้าจะเป็นสิ่งที่ลูกค้าสามารถสัมผัส และรับรู้ได้โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

2.3) ผลิตภัณฑ์หรือบริการควบ (Augmented Product) คือ ประโยชน์เพิ่มเติมที่ลูกค้าจะได้รับหลังจากซื้อสินค้าและบริการแล้ว เช่น บริการส่งฟรี และการรับประกันสินค้าเป็นต้น

2.4) ความคาดหวังของลูกค้าต่อตัวสินค้าและบริการ (Expected Product) ลูกค้าย่อมต้องคาดหวังถึงสินค้าที่ซื้อไปว่าจะต้องมีคุณภาพที่ดี มีบริการที่ดี และคุ้มค่ากับเงินที่เสียไป

2.5) ศักยภาพของสินค้า (Potential Product) หมายถึง ส่วนของผลิตภัณฑ์ควบทั้งหมดที่ได้รับการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หรือพัฒนาให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้ในอนาคต

2.4.1.2 ราคา (Price) ราคาของสินค้าจะต้องมีความเหมาะสมต่อลักษณะของผลิตภัณฑ์ ลูกค้า และวิธีในการจัดจำหน่าย จึงต้องตั้งราคาให้มีความเหมาะสม

2.4.1.3 ช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) การนำผลิตภัณฑ์และบริการออกสู่ท้องตลาดให้ส่งถึงผู้บริโภคอย่างเหมาะสม ประหยัดต้นทุน และก่อให้เกิดความพึงพอใจสูงสุด โดยสถานที่และทำเลที่ตั้งนั้นมีความเหมาะสมตามลักษณะการกระจายสินค้า

2.4.1.4 การส่งเสริมการตลาด (Promotion) หรือโปรโมชั่น เป็นกิจกรรมสำหรับติดต่อ และสื่อสารกับลูกค้าเพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ทั้งการแจ้งข่าวสาร การจูงใจให้เกิดความต้องการซื้อ และการตัดสินใจซื้อ รวมถึงการสร้างทัศนคติ และการภาพลักษณ์ที่ดีแก่ผลิตภัณฑ์

2.5 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับการใช้เทคโนโลยี

ศักรินทร์ ตันสุพงษ์ (2557) ได้รวบรวมความหมายของการยอมรับเทคโนโลยี กระบวนการยอมรับเทคโนโลยี ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยีเอาไว้ดังนี้

2.5.1 ความหมายของการยอมรับเทคโนโลยี

Foster (1973 อ้างใน ศักรินทร์ ตันสุพงษ์, 2557) กล่าวว่า การยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง การที่บุคคลมีการเรียนรู้โดยผ่านการศึกษาจากขั้นตอนของการรับรู้ และการยอมรับจะเกิดขึ้นได้หากมีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนรู้นั้นจะได้ผลก็ต่อเมื่อบุคคลผู้นั้นมีการทดลองปฏิบัติจนเกิดความแน่ใจแล้วว่า เทคโนโลยีนั้นสามารถให้ประโยชน์ต่อตนอย่างแน่นอน จึงกล้าที่จะลงทุนซื้อเทคโนโลยีนั้น

ศักรินทร์ ตันสุพงษ์ (2557) กล่าวว่า การยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง การตัดสินใจที่จะนำเอาเทคโนโลยีทั้งที่เป็นรูปธรรมและเป็นนามธรรมไปใช้ จนเมื่อแน่ใจแล้วว่าเทคโนโลยีนั้นสามารถให้ประโยชน์อย่างแน่นอนจึงจะเกิดการลงทุน และการยอมรับตามมา โดยระยะเวลาในการตัดสินใจยอมรับนั้นไม่มีกำหนดที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลและลักษณะของเทคโนโลยี

2.5.2 กระบวนการยอมรับเทคโนโลยี

Rogers (1983 อ้างใน ศักรินทร์ ตันสุพงษ์, 2557) กล่าวว่า การยอมรับเทคโนโลยี เป็นผลมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง และเป็นกระบวนการ ดังนี้

2.5.2.1 ขั้นตระหนักหรือขั้นตื่นตัว (Awareness Stage) เป็นขั้นที่บุคคลสามารถรับรู้ว่ามีเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้น แต่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น

2.5.2.2 ขั้นสนใจ (Interest Stage) เป็นขั้นที่บุคคลเริ่มมีความสนใจในเทคโนโลยีและพยายามที่จะแสวงหาข้อมูล หรือความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น

2.5.2.3 ขั้นประเมินผล (Evaluation Stage) เป็นขั้นที่บุคคลจะประเมินผลในสมองโดยการทดลองสมมุติว่าถ้ายอมรับเทคโนโลยีนั้นมาใช้แล้ว จะเหมาะสมกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน หรืออนาคตหรือไม่ จะสามารถให้ผลลัพธ์ที่คุ้มค่าต่อการยอมเสี่ยงหรือไม่

2.5.2.4 ขั้นทดลอง (Trial Stage) เป็นขั้นที่บุคคลจะนำเอาเทคโนโลยีมาทดลองใช้หรือทดลองปฏิบัติในวงจำกัดก่อน เพื่อทดลองดูว่าเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์ และสามารถเข้ากับสถานการณ์ของตนได้หรือไม่

2.5.2.5 ขั้นยอมรับ (Adoption Stage) เป็นขั้นที่บุคคลยอมรับเทคโนโลยี โดยนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้อย่างเต็มที่และสม่ำเสมอ

2.5.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี

Rogers และ Shoemaker (1971 อ้างใน ศักรินทร์ ตันสุพงษ์, 2557) สรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี โดยแบ่งออกเป็น 4 ปัจจัย ดังนี้

2.5.3.1 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ยอมรับ (Receiver Variables) เป็นพื้นฐานของบุคคลเป้าหมายหรือผู้รับการเปลี่ยนแปลง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ การรับข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ และการเข้าประชุมกลุ่ม จากการศึกษาพบว่า ระดับการศึกษา การรับฟังข่าวสาร และการเข้าประชุมกลุ่ม จะแปรผันตามการยอมรับเทคโนโลยี ส่วนอายุจะแปรผกผันต่อการยอมรับเทคโนโลยี

2.5.3.2 ปัจจัยด้านระบบสังคม (Social System Variables) เป็นสภาพทางเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม และภูมิศาสตร์ โดยสภาพทางเศรษฐกิจมีผลต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างกัน และสถาบันที่เกี่ยวข้องกับสังคมเป็นปัจจัยเงื่อนไขซึ่งส่งผลต่อการยอมรับหรือไม่ยอมรับเทคโนโลยี

2.5.3.3 ปัจจัยเกี่ยวกับคุณลักษณะของเทคโนโลยีของผู้ที่จะใช้เทคโนโลยี (Perceived Characteristics of Technologies) เป็นคุณลักษณะต่าง ๆ ของเทคโนโลยีที่บุคคลผู้ใช้สามารถรับรู้โดยเชิงอัตวิสัย ได้แก่ ประโยชน์เชิงสัมผัส ความเข้ากันได้ ความไม่ขัดแย้งกัน ความซับซ้อน ความสามารถทดลองได้ ความสามารถสังเกต และสื่อสารได้ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเทคโนโลยี ค่าเสียโอกาส และความสามารถที่จะแบ่งแยกได้

2.5.3.4 ปัจจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมในการติดต่อสื่อสารของบุคคล (Behavioral Communication) โดยช่องทางการสื่อสาร หมายถึง ตัวกลางที่นำสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร หรือ สื่อ ช่องทางการสื่อสารอาจเป็นสื่อมวลชน เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือภาพยนตร์ เป็นต้น สื่อบุคคล เช่น ผู้นำความคิดหรือตัวแทนการเปลี่ยนแปลง เป็นต้น สื่อเฉพาะกิจ เช่น โปสเตอร์ หรือแผ่นพับ เป็นต้น ลักษณะเฉพาะเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดว่าสื่อประเภทนั้น ๆ เหมาะสมต่อการให้ข่าวสารเพื่อสร้างแรงจูงใจ เพื่อการตัดสินใจของผู้มีศักยภาพที่ว่าจะยอมรับเทคโนโลยีนั้นหรือไม่

2.5.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยี

2.5.4.1 ทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) เป็นหนึ่งในทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาในด้านพฤติกรรมของ

มนุษย์มากที่สุด ทฤษฎีนี้จะแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อ ทัศนคติ ความตั้งใจ และพฤติกรรม ตามแนวความคิดที่ว่า มนุษย์โดยปกติแล้วจะเป็นผู้มีเหตุผล พฤติกรรมของมนุษย์แต่ละคนจึงไม่ได้เกิดขึ้นมาโดยไม่ได้รับการพิจารณามาก่อน ดังนั้นการที่บุคคลจะมีพฤติกรรม หรือไม่มีพฤติกรรมใดนั้น จะเกิดจากความตั้งใจและความมีเหตุผล โดยโครงสร้างของทฤษฎี TRA แสดงดังภาพที่ 2.1

ภาพที่ 2.1: โครงสร้างของทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล

ที่มา: Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980) *Understanding attitudes and predicting social behavior.* New Jersey: Prentice-Hall.

จากภาพที่ 2.1 พบว่า พฤติกรรมและความตั้งใจของแต่ละบุคคลนั้น เป็นผลมาจากความเชื่อที่สำคัญ 2 ประการ คือ ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (Attitude Toward Behavior) เป็นความเชื่อของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับการมีพฤติกรรม หรือไม่มีพฤติกรรมใดนั้น จะส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่แน่นอนตามที่บุคคลเหล่านั้นได้ประเมินเอาไว้ บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย (Subjective Norm) เป็นความเชื่อของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับการมีพฤติกรรม หรือไม่มีพฤติกรรม จะคล้อยตามคนรอบข้างที่มีอิทธิพล หรือบุคคลที่มีความสำคัญกับตน ทั้งนี้ ถึงแม้ TRA จะเป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายพฤติกรรมโดยทั่วไป แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการอธิบายถึงการทำนายพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยีได้ กล่าวคือ ทัศนคติต่อการใช้งาน และบรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย จะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความตั้งใจในการใช้งานเทคโนโลยี และจะส่งผลต่อพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยีของบุคคลในที่สุด

2.6 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

2.6.1 ความหมายของแรงจูงใจ

วุฒิ สุขเจริญ (2555) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง แรงผลักดันภายในของมนุษย์ที่จะนำไปสู่การกระทำ โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะมีความต้องการอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเมื่อเกิดความต้องการขึ้นแล้วก็จะนำไปสู่การเกิดความตึงเครียด อันเป็นผลมาจากความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองจากจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก ทำให้มนุษย์ต้องแสวงหาหนทางลดความตึงเครียดนั้น โดยการแสดงพฤติกรรมเพื่อทำให้ความต้องการเหล่านั้นได้รับการตอบสนอง ซึ่งจะมีการกำหนดเป้าหมายที่จำเพาะและเลือกรูปแบบของการกระทำอันเป็นผลเกี่ยวเนื่องมาจากบุคลิกภาพ การรับรู้ การเรียนรู้ และทัศนคติ

ภาพที่ 2.2: แบบจำลองแรงจูงใจ

ที่มา: วุฒิ สุขเจริญ. (2555) *พฤติกรรมผู้บริโภค.* กรุงเทพฯ: จี. พี. ไซเบอร์พรินท์.

2.6.2 ประเภทของแรงจูงใจ

Blythe (2008 อ้างใน วุฒิ สุขเจริญ, 2555) กล่าวว่า แรงจูงใจมีด้วยกันหลายประเภท สามารถเกิดขึ้นได้จากสัญชาตญาณภายในของมนุษย์ ซึ่งจะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่เข้ามากระทบ จนนำไปสู่แรงจูงใจอันเกิดขึ้นมาจากกระบวนการทางความคิด และทำให้มนุษย์เกิดการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในที่สุด

2.6.2.1 แรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายใน เป็นแรงจูงใจที่อยู่ภายใต้จิตสำนึก ซึ่งมนุษย์จะไม่รู้ตัวว่าตนเองมีความปรารถนา

2.6.2.2 แรงจูงใจระดับจิตสำนึก เป็นแรงจูงใจที่ผู้บริโภคจะตระหนักรู้ว่าตนเองมีความต้องการ

2.6.2.3 แรงจูงใจทางอารมณ์ เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากอารมณ์ของผู้บริโภค พิบูล (2543 อ้างใน ถนอม ทยานุวัฒน์, 2553) แบ่งแรงจูงใจเชิงเหตุผลออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

1) ต้องการการเอาอย่าง (Emulation) เป็นการเลียนแบบ หรือเป็นความต้องการที่จะมีสิ่งของหรือวัตถุให้เหมือนกับที่คนใกล้ชิด หรือคนที่อยู่รอบตัวมี

2) ต้องการจุดเด่นเป็นเอกเทศ (Individuality) ต้องการเป็นจุดเด่นที่ไม่เหมือนใคร

3) ต้องการการอนุโลมคล้อยตามผู้อื่น (Conformity) เป็นแรงจูงใจทางอารมณ์ที่ตรงกันข้ามกับความต้องการจุดเด่นเป็นเอกเทศ

4) ต้องการความสะดวกสบาย (Comfort) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองในด้านความสะดวกสบายในด้านต่าง ๆ

5) ต้องการความสำราญเพลินเพลินใจ (Entertainment and Pleasure) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความสนุกสนานเพลินเพลิน

6) ต้องการความทะเยอทะยานมักใหญ่ใฝ่สูง (Ambition) เป็นความปรารถนาที่เกี่ยวข้องกับเกียรติยศศักดิ์ศรี ความหยิ่ง และความถือดี

2.6.2.4 แรงจูงใจเชิงเหตุผล เป็นแรงจูงใจของผู้บริโภคที่เกิดจากการพิจารณาด้วยเหตุผล พิบูล (2543 อ้างใน ถนอม ทยานุวัฒน์, 2553) แบ่งแรงจูงใจเชิงเหตุผลออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1) ความประหยัด (Economy) หมายถึง ความประหยัดในการซื้อและใช้

2) ประสิทธิภาพและสมรรถภาพในการใช้ (Efficiency and Capacity)

3) ความเชื่อถือได้ (Dependability)

4) ความทนทานถาวร (Durability)

5) ความสะดวกในการใช้ (Convenience)

2.6.2.5 แรงจูงใจทุติยภูมิ เป็นแรงจูงใจของผู้บริโภคที่เป็นเหตุผลอยู่เบื้องหลังการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าหรือบริการของตราสินค้า

2.6.2.6 แรงจูงใจปฐมภูมิ เป็นแรงจูงใจของผู้บริโภคที่จะนำไปสู่การซื้อสินค้าในระดับต่าง ๆ

2.6.2.7 แรงจูงใจที่เกิดจากตัวผลิตภัณฑ์ (Product Buying Motives) เป็นแรงจูงใจที่ผู้บริโภคต้องการซื้อสินค้าหรือบริการมาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตนเอง โดยตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าหรือบริการตามกำลังซื้อที่ตนเองมีอยู่

2.6.2.8 แรงจูงใจที่เกิดจากการอุปถัมภ์ร้านค้า (Patronage Buying Motives) พิบูล (2543 อ้างใน ถนอม ทยานุวัฒน์, 2553) แรงจูงใจที่เกิดจากการอุปถัมภ์ร้านค้าประกอบไปด้วย 6 เหตุผล ดังนี้

1) การให้บริการที่น่าพอใจ (Satisfactory Services)

2) มีราคาสมเหตุสมผล (Reasonable Prices)

3) ร้านมีทำเลที่ตั้งที่สะดวกต่อการเดินทางไปซื้อ (Good Access to Location)

4) มีสินค้าหลากหลาย (Abundant of Assortments)

5) ภาพลักษณ์และการเป็นที่นิยมของร้าน (Goodwill or Image)

6) พฤติกรรมในการซื้อ (Buying Habits)

2.6.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ

วุฒิ สุขเจริญ (2555) กล่าวถึงทฤษฎีแรงจูงใจเอาไว้ 2 ทฤษฎี คือ

2.6.3.1 ลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (1970) (Maslow's Hierarchy of Needs) Abraham Maslow ได้จำลองรูปแบบของความต้องการขึ้นเพื่ออธิบายถึงพฤติกรรมของมนุษย์ โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่

ระดับที่ 1 ความต้องการทางกายภาพ (Physiological Needs) ได้แก่ ความต้องการเพื่อการดำรงชีวิต

ระดับที่ 2 ความต้องการด้านความปลอดภัยและความมั่นคง (Safety and Security Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับความต้องการทางกายภาพแล้ว จะเกิดความต้องการที่สูงขึ้นนั่นคือ ความต้องการทางด้านความปลอดภัยและความมั่นคง

ระดับที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับความต้องการทางด้านความปลอดภัยและความมั่นคงแล้ว จะเกิดความต้องการที่สูงขึ้นไปอีกนั่นคือ ความต้องการทางสังคม เป็นที่ยอมรับจากสังคม หรือเป็นที่รักจากสังคม

ระดับที่ 4 ความต้องการการยกย่อง (Self-Esteem Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับความต้องการทางสังคมแล้ว จะเกิดความต้องการในระดับที่สูงขึ้นไปอีกนั่นคือ ความต้องการการยกย่อง ได้รับการยกย่องสรรเสริญจากผู้อื่น หรือสังคม

ระดับที่ 5 ความต้องการไปสู่ความสมบูรณ์แห่งชีวิต (Self-Actualization Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับความต้องการในระดับ 1 - 4 จนเป็นที่พอใจแล้ว จะเกิดความต้องการในระดับที่สูงที่สุดนั่นคือ การมีภาวะความสมบูรณ์แห่งชีวิต

โดยลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (1970) จะตั้งอยู่บนพื้นฐานความต้องการ 4 ประการ ได้แก่

1) มนุษย์มีความต้องการที่คล้ายคลึงกัน เกิดมาจากความต้องการทางด้านร่างกาย และการมีความสัมพันธ์ในสังคม

2) ความต้องการบางประเภทเป็นพื้นฐาน หรือมีความจำเป็นมากกว่าความต้องการบางประเภท

3) ความต้องการพื้นฐานจะต้องได้รับความพึงพอใจในระดับหนึ่งก่อน ความต้องการในระดับอื่น ๆ จึงจะถูกกระตุ้น

4) เมื่อได้รับความต้องการพื้นฐานจนเป็นที่พอใจแล้ว จะเกิดความต้องการในระดับที่สูงขึ้น

2.6.3.2 แรงปรารถนาทางจิตวิทยาของ McGuire

Hawkins, Mothersbaugh และ Mookerjee (2008 อ้างใน วุฒิ สุขเจริญ, 2555) ได้สรุปแนวคิดแรงปรารถนาทางจิตวิทยาของ McGuire (McGuire’s Psychological motives) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มตามแรงจูงใจและความต้องการ ดังนี้

1) แรงจูงใจด้านความคิดที่รักษาสภาพ (Cognitive Preservation Motives)

1.1) ความต้องการความสอดคล้องกัน (Need for Consistency) เป็นความต้องการที่สอดคล้องกับทัศนคติ ความเชื่อ ความรู้เดิม (Need for Consistency)

1.2) ความต้องการเหตุผล (Need to Attribution) เป็นความต้องการที่ต้องการทราบถึงเหตุผล หรือสาเหตุที่จะอธิบายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

1.3) ความต้องการจัดหมวดหมู่ (Need to Categorize) ต้องการการจัดหมวดหมู่สิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ตัวผู้บริโภคสามารถแยกแยะ หรือเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น

1.4) ความต้องการความเป็นรูปร่างสังเกตได้ (Need for Objectification) การตัดสินใจซื้อสินค้าไม่ใช่เพียงการซื้อเพื่อนำไปใช้งานเท่านั้น แต่ผู้บริโภคมีความต้องการที่จะใช้สินค้านั้นเพื่อสื่อสารบางอย่างเกี่ยวกับตนเองให้ผู้อื่นสังเกตเห็นได้

2) แรงจูงใจด้านการเติบโตทางความคิด (Cognitive Growth Motives)

2.1) ความต้องการความเป็นอิสระ (Needs for Autonomy) ความต้องการมีอิสระ เป็นตัวของตัวเอง

2.2) ความต้องการการกระตุ้น (Need for Stimulation) ความต้องการได้รับสิ่งใหม่ ๆ ไม่ต้องการความจำเจ

2.3) ความต้องการด้านเหตุผลทางธรรมชาติ (Teleological Need) การที่ผู้บริโภคมักจะเปรียบเทียบผลลัพธ์ของเหตุการณ์ต่าง ๆ กับผลลัพธ์ที่มีอยู่ในใจตนเอง หรือสิ่งที่ตนคาดหวังเอาไว้

2.4) ความต้องการประโยชน์ใช้สอย (Utilitarian Need) การนำข้อมูลเพิ่มเติมในด้านอื่น ๆ มาตอบสนองให้เกิดประโยชน์ใช้สอยที่เพิ่มมากขึ้น หรือเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการต่อสินค้าชิ้นนั้น ๆ

3) แรงจูงใจด้านการรักษาสภาพเดิมจากอารมณ์ (Affective Preservation Motives)

3.1) ความต้องการความผ่อนคลาย (Needs for Tension Reduction) ผู้บริโภคจะต้องการสินค้าที่สามารถช่วยให้เกิดความผ่อนคลายในสถานการณ์ที่กำลังเกิดความเครียดขึ้น

3.2) ความต้องการแสดงตัวตน (Needs for Expression) ความต้องการที่จะแสดงตัวตนให้ผู้อื่นได้รับรู้

3.3) ความต้องการปกป้องตนเอง (Needs for Ego Defense) ความต้องการที่จะปกป้องตนเองเพื่อความมั่นใจ

3.4) ความต้องการการตอกย้ำ (Needs for Reinforcement) พฤติกรรมการทำซ้ำของผู้บริโภค เมื่อถูกผู้อื่นชมเชย ชื่นชอบ ประสบความสำเร็จ หรือได้รับรางวัลจากพฤติกรรมนั้น

4) แรงจูงใจด้านการเติบโตจากอารมณ์ (Affective Growth Motives)

4.1) ความต้องการเครื่องยืนยัน (Needs for Assertion) ผู้บริโภคที่ต้องการความสำเร็จ หรือความโดดเด่น จะต้องการเครื่องยืนยันเพื่อให้มั่นใจว่าจะประสบความสำเร็จเช่นนั้น

4.2) ความต้องการการยอมรับ (Needs for Affiliation) มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ดังนั้นจึงต้องการการยอมรับจากผู้อื่น

4.3) ความต้องการระบุสถานะ (Needs for Identification) ผู้บริโภคแต่ละคนจะมีหลากหลายบทบาทหน้าที่ ดังนั้นจึงมีความต้องการที่จะเสริมสร้าง หรือส่งเสริมสถานะของบทบาทนั้นให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4.4) ความต้องการต้นแบบ (Needs for Modeling) ผู้บริโภคที่ไม่มีประสบการณ์ ไม่มีความรู้ จึงต้องการต้นแบบเพื่อสร้างความมั่นใจภายใน

2.7 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกม

ชาญวิทย์ พรนภดล (ม.ป.ป.) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น” เมื่อปี พ.ศ. 2551 โดยได้รับเงินทุนในการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และได้จัดสร้างเว็บไซต์ www.healthygamer.net ขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการร่วมกันดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกมในสังคมไทย ทั้งนี้ ได้อธิบายถึงความหมายของพฤติกรรมการติดเกม และข้อเสียของพฤติกรรมการติดเกมเอาไว้ดังนี้

2.7.1 ความหมายของพฤติกรรมการติดเกม

พฤติกรรมของเด็กติดเกม หมายถึง เด็กที่มีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากจนเกินไป โดยไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นเกมภายในเวลาที่กำหนด จึงเป็นผลให้ใช้เวลาในการเล่นเกมนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือมีการเล่นเกมที่นานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมที่เล่นเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวันก็จะเพิ่มขึ้นเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน และในบางคนมีพฤติกรรมเล่นเกมแบบข้ามวันข้ามคืน เมื่อเกิดสถานการณ์ที่ถูกบีบบังคับให้เลิกเล่นเกม หรือบังคับให้หยุดเล่นเกม จะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเล่นเกมมีผลกระทบต่อหน้าที่ และความรับผิดชอบของเด็กโดยตรง เช่น ไม่สนใจการเรียน หลับในห้องเรียน ไม่ทำการบ้าน หนีเรียน หรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม ผลการเรียนตกลงจากเดิม มักชอบแยกตัวออกจากสังคม หรือไม่ค่อยทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว เพราะอยู่แต่ในสังคมของเกมที่ตนเองเล่น จนไม่ได้ใช้ชีวิตในสังคมของความเป็นจริง โดยบางรายอาจมีปัญหาทางด้านพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น การโกหก การลักขโมย (เพื่อนำเงินไปเล่นเกม) ดื้อ ต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว เป็นต้น

2.7.2 ข้อเสียของพฤติกรรมการติดเกม สามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

2.7.2.1 ด้านสุขภาพร่างกาย บุคคลที่มีพฤติกรรมการติดเกม จะทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และส่งผลโดยตรงต่อการแสดงออกของอาการทางกายที่ไม่สามารถหาสาเหตุได้ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก และอ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อบุคคลมีการหยุดเล่นเกม อาการเหล่านั้นจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นจะทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็ก และวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมอาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชัก ซึ่งโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงและจะถูกกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นคอมพิวเตอร์ได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้หากมีการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจส่งผลทำให้เกิดอาการลิ่มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ อาการของลิ่มเลือดที่ไปอุดตันหลอด

เลือดที่พบได้บ่อย ๆ คือ ลิ่มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้เกิดการไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติ และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

2.7.2.2 ด้านพัฒนาการ จะส่งผลโดยตรงในเรื่องของการเข้าสังคมในชีวิตจริง เพราะถึงแม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตาม แต่จะไม่เหมือนกับการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจส่งผลกระทบถึงภาวะสภาพทางจิตใจของเด็กได้ เช่น ภาวะซึมเศร้า การรู้สึกว้าเหว่ การวิตกกังวล และความเครียดที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือเด็กจะมีความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดน้อยลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรม หรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะมัวแต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการให้ได้รับชัยชนะ รวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลงเนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝน และไม่สนใจในการศึกษาเล่าเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

2.7.2.3 ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ เด็กติดเกมจะมีความเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง เนื่องจากมีการเลียนแบบนำเอาพฤติกรรมจากเกมที่เล่นอยู่เป็นประจำมาใช้ในชีวิตจริง โดยเริ่มต้นจากการมีความคิด และเพิ่มความรุนแรงของอารมณ์จนในที่สุดก็ถึงขั้นแสดงออกมาเป็นพฤติกรรม เนื่องจากการเล่นเกมผู้เล่นจะสามารถใช้บทบาทของผู้กระทำความรุนแรงเพื่อให้ได้รับรางวัล หรือเพื่อเพิ่มระดับความสามารถในเกมให้สูงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งพฤติกรรมความก้าวร้าวรุนแรงนี้สามารถส่งผลได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว โดยพฤติกรรมระยะสั้น คือ พฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากปัจจัยในส่วนตัวบุคคล หรือจากบุคลิกภาพที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ถูกกระตุ้นด้วยความก้าวร้าว จนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด และสามารถเกิดขึ้นได้ง่ายเมื่อถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก และพฤติกรรมระยะยาว คือ เมื่อมีการเล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นระยะเวลานาน จะสามารถทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้ การแปลความหมาย การตัดสินใจ และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในแนวทางของความก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นจนนำไปสู่ความเคยชิน

2.7.2.4 ด้านการเรียน การงาน และสังคม ผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่เพียงการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ไม่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัว ซึ่งสามารถก่อให้เกิดอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ นอกจากนี้ พฤติกรรมที่มีความเด่นชัดมากที่สุด คือ การแยกตัวออกจากสังคมแล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน โดยบุคคลเหล่านั้นจะไม่มีปฏิสัมพันธ์ในโลกของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายดายมากยิ่งขึ้น

2.8 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการเลียนแบบ

2.8.1 ความหมายของการเลียนแบบ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) เลียน หรือเลียนแบบ หมายถึง เอาอย่าง ทำ หรือพยายามทำให้เหมือน หรือคล้ายคลึงกับแบบอย่าง เช่น พูดเลียนเสียงเด็ก ร้องเลียนเสียงนก เป็นต้น

ศรัญญา ชูเพ็ง (2556) กล่าวว่า พฤติกรรมการเลียนแบบ หมายถึง การกระทำที่พยายามทำให้เหมือนกับบุคคลอื่น เพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของสังคม สามารถมองเห็นได้ หรือสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด และท่าทาง

นิลุบล เจริญพืช (2550 อ้างใน ศรัญญา ชูเพ็ง, 2556) กล่าวว่า พฤติกรรมการเลียนแบบ หมายถึง การกระทำที่พยายามจะกระทำให้เหมือนบุคคลอื่น เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคม สามารถมองเห็นได้ หรือสังเกตได้ เช่น การเดิน การนั่ง การพูด การแต่งกาย และการเล่น เพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม หรือเป็นที่ยอมรับของบุคคลในสังคม

Yando, Seitz และ Zigler (1978 อ้างใน ศรัญญา ชูเพ็ง, 2556) กล่าวว่า พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกับสิ่งที่เลียนแบบ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง และการยึดถือธรรมเนียมปฏิบัติตามตัวแบบ หรือกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมใหม่ ๆ เกิดการเปลี่ยนแปลง หรือมีแนวโน้มในการคงพฤติกรรมเดิมไว้ และรับรู้ถึงผลที่เกิดขึ้นจากการเลียนแบบนั้น

สุภาวิณี บัวบาน (2549 อ้างใน กานดา จันทรมหา, 2555) กล่าวว่า การเลียนแบบ หมายถึง พฤติกรรมการเอาอย่างตัวแบบ ซึ่งเกิดจากกระบวนการทางจิตวิทยาและสังคม โดยที่ผู้เลียนแบบอาจรู้ตัว หรือไม่รู้ตัวก็ได้

2.8.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเลียนแบบ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2556) กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) อันเป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์เอาไว้ดังนี้

2.8.2.1 การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning)

Bandura (1989 อ้างใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556) มีความเชื่อว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นจะเกิดขึ้นมาจากการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ที่มาจากประสบการณ์ตรงซึ่งจะต้องอาศัยการลองผิดลองถูก เพราะนอกจากจะสูญเสียเวลาแล้ว ยังอาจมีอันตรายได้ในบางพฤติกรรม โดยที่การเรียนรู้ผ่านตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงคนเดียว สามารถที่จะถ่ายทอดในด้านของความคิด และการแสดงออกไปพร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันอยู่ในสภาพแวดล้อมวงแคบ จึงทำให้การรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการได้ยิน การได้เห็น จะเป็นการรับรู้โดยที่ไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง หรือกล่าวได้ว่า คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น

2.8.2.2 หน้าที่ของตัวแบบ Fischer และ Gochros (1975 และ Ross, 1981 อ้างใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556) ได้สรุปถึงหน้าที่ของตัวแบบ โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1) การทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีนี้จะเป็นลักษณะที่ผู้สังเกตตัวแบบยังไม่เคยได้เรียนรู้พฤติกรรมของตัวแบบมาก่อนเลยในอดีต เช่น พฤติกรรมการพูดของเด็ก หรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับด้านทักษะในการช่วยเหลือตนเอง เป็นต้น

2) ทำหน้าที่เสริมสร้างพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น ในกรณีนี้ผู้สังเกตตัวแบบได้เคยเรียนรู้ถึงพฤติกรรมดังกล่าวมาบ้างแล้ว ตัวแบบจึงทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้สังเกตพยายามพัฒนาพฤติกรรมให้ดียิ่งขึ้น เช่น การดูการแข่งขันของนักเทนนิสมือหนึ่งของโลก อาจจะนำมาซึ่งแรงจูงใจให้เกิดการพยายามพัฒนาพฤติกรรม หรือระดับฝีมือของตนเองให้ดียิ่งขึ้นให้เหมือนกับนักเทนนิสมือหนึ่งของโลกคนนั้น จึงมีการจดจำวิธีการตีของนักเทนนิสคนดังกล่าวแล้วนำมาปรับใช้กับตนเอง เป็นต้น

3) การทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดของพฤติกรรม ในกรณีนี้ผู้สังเกตตัวแบบมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ หรือยังไม่เคยมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มาก่อน ตัวแบบนั้นจะช่วยทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นลดลง หรือไม่เกิดขึ้น เช่น การเห็นคนไม่ข้ามถนนตรงทางม้าลาย หรือสะพานลอย จากนั้นเกิดอุบัติเหตุโดนรถชนเสียชีวิต ก่อให้เกิดการยับยั้งไม่ให้เกิดการทำตามพฤติกรรมดังกล่าว

2.8.2.3 ประเภทของตัวแบบ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

1) ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) จะเป็นตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกต และมีปฏิสัมพันธ์ด้วยโดยตรง

2) ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) จะเป็นตัวแบบที่ถูกเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ นิยาย หรือการ์ตูน เป็นต้น

2.8.2.4 กระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ Bandura (1989 อ้างในสมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556) ได้แบ่งกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบออกเป็น 4 กระบวนการ ดังนี้

1) กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) บุคคลจะไม่สามารถเรียนรู้ได้มากจากการสังเกต ถ้าเขาไม่มีความตั้งใจ และรับรู้ได้อย่างแม่นยำถึงพฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงออกมา โดยกระบวนการตั้งใจจะเป็นตัวกำหนดว่า บุคคลจะสังเกตเห็นอะไรจากตัวแบบนั้น ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ด้าน คือ ด้านองค์ประกอบของตัวแบบเอง นั่นคือตัวแบบนั้นจะต้องมีลักษณะเด่นชัดที่ ทำให้เกิดความพึงพอใจ มีพฤติกรรมที่ไม่สลับซับซ้อนมากนัก รวมถึงด้านจิตใจ และด้านพฤติกรรมของตัวแบบมีคุณค่าในการใช้ประโยชน์ ด้านองค์ประกอบของผู้สังเกต ได้แก่ ความสามารถ

ในการรับรู้ ประกอบไปด้วยการมองเห็น การได้ยิน การรับรู้รส การรับรู้กลิ่น และการสัมผัส ความสามารถทางปัญญา ระดับการตื่นตัว และความชอบที่ผู้สังเกตได้เรียนรู้มาก่อน

2) กระบวนการจำ (Retention Processes) บุคคลจะไม่ได้รับอิทธิพลมากนักจากตัวแบบ ถ้าเขาไม่สามารถที่จะจดจำได้ถึงลักษณะของตัวแบบ ซึ่งจะมีการแปลงข้อมูลของตัวแบบเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์ และจัดเป็นโครงสร้างเพื่อให้จดจำได้ง่ายขึ้น โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการเก็บจำ นั่นคือการเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์การจัดระบบโครงสร้างทางปัญญา การซักซ้อมลักษณะของตัวแบบที่สังเกตในความคิดของตนเอง และซักซ้อมด้วยการกระทำ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับความสามารถทางปัญญาของผู้สังเกต และโครงสร้างทางปัญญาของผู้สังเกตอีกด้วย

3) กระบวนการกระทำ (Production Processes) จะเป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตจะแปลงสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้นั้น กลับมาเป็นการกระทำ ซึ่งการกระทำนั้นจะสามารถทำได้ดีหรือไม่ดีนั้นจะขึ้นอยู่กับสิ่งที่จดจำได้ในช่วงของการสังเกตการกระทำของตนเอง การได้ข้อมูลย้อนกลับจากการกระทำของตนเอง และการเทียบเคียงการกระทำกับภาพที่จดจำได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับ ลักษณะของผู้สังเกตด้วย ได้แก่ ความสามารถทางกาย ทักษะในพฤติกรรมย่อยต่าง ๆ ที่จะส่งผลต่อความสามารถในการแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ

4) กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) การที่บุคคลที่เกิดการเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจ กระบวนการจูงใจย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของสิ่งล่อใจภายนอก ซึ่งจะกระตุ้นการรับรู้ สามารถจับต้องได้ เป็นที่ยอมรับของสังคม และพฤติกรรมที่กระทำตามตัวแบบนั้น สามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับสิ่งล่อใจที่ได้รับ สิ่งล่อใจของตนเอง นอกจากนี้ในแง่ของการสังเกตนั้น ยังขึ้นอยู่กับความพึงพอใจต่อสิ่งล่อ ความลำเอียงจากการเปรียบเทียบของสังคม และมาตรฐานภายในของตนเอง

ภาพที่ 2.3: กระบวนการของการเรียนรู้จากการสังเกต

ที่มา: สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2556). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 8) กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2.8.3 พฤติกรรมการเลียนแบบในวัยรุ่น

ดวงอมร พิทักษ์ธรรม (2550 อ้างใน กานดา จันทรมหา, 2555) กล่าวถึงพฤติกรรมการเลียนแบบในวัยรุ่น ดังนี้

2.8.3.1 ลักษะทั่วไปและความต้องการของวัยรุ่น โดยทั่วไปแล้ววัยรุ่นมักจะมีอารมณ์ที่รุนแรงเป็นธรรมชาติ โดยจะมีระดับความรุนแรงของอารมณ์ที่มากน้อยแตกต่างกันออกไป ซึ่งวัยรุ่น

เป็นวัยที่อยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ มักจะมีความต้องการ หรือความปรารถนาที่แตกต่างจากวัยอื่น ๆ ทำให้ความต้องการในบางครั้งจะขาดความพอดี อาจจะมากเกินไปหรือน้อยเกินไปจนสามารถก่อให้เกิดปัญหาขึ้นได้ และอาจก่อให้เกิดความไม่เข้าใจกันภายในครอบครัวขึ้น แต่ถ้าครอบครัวสามารถทำความเข้าใจกับช่วงวัยดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ให้ความอบอุ่นอย่างเหมาะสม วัยรุ่นก็จะสามารถเจริญเติบโตขึ้นอย่างมีความภาคภูมิใจในตัวเอง และมีการพัฒนาบุคลิกภาพอย่างมั่นคง แต่ในกรณีที่ครอบครัวขาดความอบอุ่น รวมถึงระบบการศึกษาก็ไม่สามารถที่จะชี้แนะถึงแนวทางในการพัฒนาให้แก่ตัววัยรุ่นได้ จะส่งผลให้วัยรุ่นเกิดการรวมกลุ่ม และแสวงหาการกระทำหรือทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งนี้สามารถสรุปลักษณะโดยทั่วไปของวัยรุ่นได้ดังนี้

1) วัยรุ่นเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ทั้งทางด้านอารมณ์ ความคิด และความสนใจ

2) วัยรุ่นเป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง ซึ่งจะมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะทางร่างกาย

3) วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการความเป็นอิสระ มีความต้องการพึ่งพาตนเอง และมีความคิดต่อต้านผู้ใหญ่ ทำให้ในบางครั้งจึงเกิดการโต้เถียงกันอย่างรุนแรง

4) วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการแสวงหาความรู้ อยากรู้อยากเห็น อยากทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ

5) วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการปรัชญาชีวิต และแนวทางชีวิตของตน

6) วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาเป็นอย่างมาก เพราะเป็นวัยในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญ เป็นวัยแห่งความยุ่งยาก สับสน และต้องมีการปรับตัว

7) วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจจากผู้ใหญ่ ไม่ชอบการลงโทษทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ไม่ชอบการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ปกครอง ไม่ต้องการพึ่งพาผู้ใหญ่ กลุ่ม หรือคณะ ที่มีอิทธิพล

2.8.3.2 พัฒนาการปกติของวัยรุ่น ถือเป็นช่วงชีวิตที่มีความสำคัญมากที่สุด เพราะเป็นช่วงที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ ซึ่งจะประสบความยุ่งยากในปัญหาต่าง ๆ และมีความลำบากในการปรับตัว นอกจากนี้ สื่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การ์ตูน โฆษณา เป็นต้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อการค้นหา และค้นพบตนเองของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก แต่เนื่องจากสื่อจะนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ในวงกว้างแก่คนทุกเพศทุกวัย จึงมีการนำเสนอสารในทุกแง่มุม มีทั้งด้านที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมต่อวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นสามารถที่จะซึมซับสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่ไม่เหมาะสมต่อวัยของตนเอง และทำให้วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบขึ้น อาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ที่ไม่

พึงประสงค์ เช่น การคลั่งดารา จึงเกิดการทำตัวให้เหมือนดาราคนนั้นในด้านบุคลิกลักษณะ หรือการแต่งกาย เป็นต้น ทั้งนี้สามารถสรุปพัฒนาการปกติของวัยรุ่นได้ดังนี้

1) พัฒนาการด้านอารมณ์เกี่ยวกับความรัก และความต้องการทางเพศ

2) พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง เริ่มรู้จักที่จะปกป้องตนเอง

3) การแยกตัวเองเมื่อถูกขัดขวาง หรือไม่ได้รับความสนใจจากผู้ใหญ่ หรือบุคคลรอบข้าง

4) ให้ความสำคัญกับตนเอง หลงตนเอง

5) เริ่มมีพฤติกรรมเลียนแบบเพื่อทดแทนสิ่งที่ตนเองขาดไป หรือเพื่อหาคำตอบให้ตนเอง

2.9 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

2.9.1 ความหมายของความรุนแรง

สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (2548) กล่าวว่า ความรุนแรง หมายถึง การกระทำใด ๆ ที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางกาย ทางวาจา ทางจิตใจ และทางเพศ โดยการบังคับ การขู่เข็ญ การทำร้ายทุบตี การคุกคาม การจำกัด การกีดกันเสรีภาพ ทั้งในที่สาธารณะ และในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจจะเป็นผลให้เกิดความทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกาย และจิตใจแก่ผู้ถูกกระทำ

องค์การสหประชาชาติ (ม.ป.ป. อ้างใน สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2548) กล่าวว่า ความรุนแรงต่อสตรี หมายถึง การกระทำใด ๆ ที่เป็นความรุนแรงที่เกิดจากอคติทางเพศ ซึ่งเป็นผลให้เกิดความทุกข์ทรมานแก่สตรี รวมทั้งการขู่เข็ญ คุกคาม กีดกันเสรีภาพ ทั้งในที่สาธารณะและในชีวิตส่วนตัว

พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550 (2550) กล่าวว่า ความรุนแรงในครอบครัว หมายถึง การกระทำใด ๆ โดยมุ่งประสงค์ให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ สุขภาพ หรือการกระทำโดยเจตนาในลักษณะที่น่าจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือสุขภาพของบุคคลในครอบครัว บังคับ หรือใช้อำนาจครอบงำผิดคลองธรรมให้บุคคลในครอบครัวต้องกระทำการ ไม่กระทำการ หรือยอมรับการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดโดยมิชอบ แต่ไม่รวมถึงการกระทำโดยประมาท

WHO (2002 อ้างใน สุวรรณ นาคะปรีชา, 2553) กล่าวว่า พฤติกรรมความรุนแรง หมายถึง การใช้กำลัง หรืออำนาจทางกายอย่างจงใจ เพื่อข่มขู่ คุกคาม ต่อต้านตนเอง หรือต่อต้านผู้อื่น กลุ่ม

หรือชุมชน ซึ่งก่อให้เกิดผลที่ทำให้เกิดการบาดเจ็บ การตาย การทำร้ายจิตใจ การกีดกัน และการขัดขวางการพัฒนา

2.9.2 ลักษณะของพฤติกรรมความรุนแรง

คณะกรรมาธิการกิจการสตรี เยาวชน และผู้สูงอายุ วุฒิสภา (ม.ป.ป. อ้างใน สุวรรณ นาคะปรีชา, 2553) แบ่งลักษณะของพฤติกรรมความรุนแรง ดังนี้

2.9.2.1 พฤติกรรมความรุนแรงต่อร่างกาย หมายถึง การใช้กำลัง หรืออุปกรณ์ใด ๆ เป็นอาวุธ ซึ่งส่งผลให้ผู้ถูกกระทำได้รับบาดเจ็บต่อร่างกายเล็กน้อย บาดเจ็บสาหัส ทั้งที่มีร่องรอย ไม่มีร่องรอย หรือถึงแก่ชีวิต เช่น ตบ ตี เตะ ต่อย บีบคอ ผลัก ขว้างปา ทิ่มแทง ล่ามโซ่ กักขัง การจี้ด้วยบุหรี่ หรือของร้อน การกรอกยาพิษ เป็นต้น

2.9.2.2 พฤติกรรมความรุนแรงต่อจิตใจ หมายถึง การกระทำ การละเว้นการกระทำใด ๆ ซึ่งส่งผลต่อผู้ถูกกระทำ ผู้ที่ได้รับความเสียใจ ปวดร้าว กระทบกระเทือนต่อจิตใจ หวาดกลัว หวาดระแวง กังวล ไม่สบายใจ ขาดความเชื่อมั่น ขาดความนับถือตนเอง เสียสิทธิ เสียเสรีภาพ เช่น การพูดจาหยาบคาย ตวาด ตะคอก ดูถูก ด่าทอ เหยียดหยาม การทำมึนตึงด้วยการปล่อยปละละเลย ไม่พูดจาด้วย การทอดทิ้งหรือปฏิเสธสิทธิที่ควรได้รับ การจำกัดเสรีภาพ และจำกัดความเป็นอิสระในการเลือก เป็นต้น

2.9.2.3 พฤติกรรมความรุนแรงทางเพศ หมายถึง การกระทำในลักษณะลวนลาม คุกคามทางเพศ หรือละเมิดสิทธิทางเพศ เช่น การใช้กิริยาวาจาแทะโลม การเกี้ยวพาราสี การโลมเลียด้วยสายตา โดยมีเจตนาไปในทางชู้สาว หรือการชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์โดยการข่มขู่ เป็นต้น

2.9.2.4 พฤติกรรมความรุนแรงทางสังคม หมายถึง การปล่อยปละละเลย การทอดทิ้ง การไม่ให้ความสำคัญ การไม่สนใจ การขัดขวางความก้าวหน้า การขัดขวางการติดต่อการพบปะกับผู้อื่น เช่น บิดามารดา บุตร ญาติพี่น้อง หรือเพื่อน เป็นต้น

2.9.2.5 พฤติกรรมความรุนแรงทางสังคม หมายถึง การควบคุมทรัพย์สิน การจำกัดค่าใช้จ่าย ซึ่งส่งผลทำให้ผู้ถูกกระทำต้องดำเนินชีวิตด้วยความยากลำบาก ขาดปัจจัยในการยังชีพ เป็นต้น

2.9.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

นันทนา ธนาโนวรรณ (2557) กล่าวว่า ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงประกอบด้วย 3 กลุ่ม ดังนี้

2.9.3.1 ทฤษฎีระดับจุลภาค (Micro-Oriented Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงสาเหตุของความรุนแรงในระดับบุคคล หรือสาเหตุเฉพาะด้านเท่านั้น ได้แก่

1) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ การใช้ความรุนแรงเป็นพฤติกรรมที่สามารถเรียนรู้ และส่งผ่านจากคนรุ่นหนึ่ง ไปสู่คน

อีกรุ่นหนึ่งได้ จึงทำให้ทฤษฎีมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อบุคลิกภาพ และพฤติกรรมของเด็กที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ โดยเด็กที่เคยพบเห็นความรุนแรงอยู่เป็นประจำจากบุคคลใกล้ชิดในครอบครัว มักจะมีพฤติกรรมการเลียน แบบการใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ หรือเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตนเองเพราะมีความคิดเห็นว่าการกระทำเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้เด็กยังสามารถเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ได้จาก 3 แหล่ง คือ ครอบครัว วัฒนธรรม หรือขนบธรรมเนียมในสังคม รวมถึงสื่อประเภทต่าง ๆ โดยจะให้ความสำคัญต่อการเสพสื่อต่าง ๆ มากเป็นพิเศษ ไม่ว่าสื่อนั้นจะแสดงพฤติกรรมความรุนแรงทางกาย ทางเพศ ทางจิตใจ หรือทางวาจาก็ตาม เนื่องจากเด็กอาจเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวโดยไม่รู้ตัว จนเกิดความชินชากับสิ่งที่ได้พบเห็นอยู่เป็นประจำ และจะเกิดการยอมรับพฤติกรรมเหล่านั้นไปโดยปริยาย โดยเฉพาะในเด็กที่อายุน้อย จะไม่สามารถแยกแยะได้ว่าพฤติกรรมที่พบเห็นได้จากสื่อเหล่า นั้นเป็นเพียงแค่การแสดง หรือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรกระทำตาม ดังนั้นการที่เด็กพบเห็นการกระทำรุนแรงที่สื่อถ่ายทอดซ้ำไปซ้ำมาหลาย ๆ ครั้ง จึงทำให้สื่อมีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กในวัยก่อนเข้าเรียน

2) ทฤษฎีแนวคิดทางชีวภาพ (Biological Perspectives) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ ความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับตัวส่งกระแสประสาท ได้แก่ Norepinephrine (NE), Serotonin (5-HT), Dopamine และฮอร์โมนเพศชายที่เรียกว่า Testosterone Hormone เนื่องจากธรรมชาติกำหนดให้เพศชายเป็นเพศที่ทำหน้าที่ในการขยายพันธุ์ ในขณะที่เพศหญิงจะทำหน้าที่ในการรักษาเผ่าพันธุ์ ดังนั้น หน้าที่ในการสืบพันธุ์จึงกลายเป็นเป้าหมายสูงสุดของเพศชาย แนวคิดนี้ใช้ในการอธิบายถึงกรณี "การข่มขืน" รวมถึงการข่มขืนภรรยาของตนเอง ซึ่งเป็นการใช้ความรุนแรงทางเพศอันเป็นผลที่ถูกกระตุ้นมาจากฮอร์โมนของเพศชาย หรือที่เรียกว่า ฮอร์โมนของความก้าวร้าว แต่ทั้งนี้ทฤษฎีนี้ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของการที่ไม่สามารถจำแนกความแตกต่างของพฤติกรรมความก้าวร้าวระหว่างเพศชาย และเพศหญิงได้

3) ทฤษฎีแนวคิดทางด้านจิตใจ (Psychological Perspectives) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ สาเหตุของความรุนแรงที่มีความเกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ และความผิดปกติทางจิตของผู้ที่ลงมือกระทำความรุนแรง เนื่องจากมีการพบว่า บุคคลเหล่านี้มักจะมีบุคลิกภาพที่แปรปรวน มีภาวะซึมเศร้า มีความรู้สึกว่าตนเองต่ำต้อย ขี้อิจฉาริษยา และมีพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น แนวคิดนี้กล่าวว่า ผู้ชายที่มีภาวะซึมเศร้าจะรู้สึกสูญเสียอำนาจ จึงต้องแสดงอำนาจเหนือคู่สมรสของตนโดยใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางกาย ทางเพศ ทางจิตใจ หรือทางวาจาก็ตาม และมักจะได้รับการสนับสนุนทางสังคมที่ต่ำ จึงนำไปสู่การเลือกใช้ความรุนแรงเพื่อเป็นวิธีระบายความรู้สึกซึ่งขาดการได้รับความช่วยเหลือ อันเป็นผลมาจากภาวะซึมเศร้า

4) ทฤษฎีบทบาท (Role Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ พ่อและแม่เป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของบุตรมากที่สุด โดยเฉพาะประสบการณ์ในวัยเด็กตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 5-6 ปี พ่อและแม่จะเปรียบเสมือนแบบอย่างที่ดีของลูก เนื่องจากเด็กในวัยนี้จะเรียนรู้ได้เร็ว และชอบแสดงพฤติกรรมเลียนแบบพ่อและแม่อันเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิดมากที่สุด หากพ่อและแม่เกิดความขัดแย้งในบทบาท และหน้าที่ของตน โดยเฉพาะบทบาทที่ดีซึ่งต้องพึงมีต่อบุตร และเป็นผลทำให้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการทางกาย และทางจิตใจของบุตรได้อย่างเต็มที่ อันเป็นผลทำให้บุตรเกิดการขาดความมั่นใจทางกาย และทางจิตใจจนเป็นสาเหตุให้เกิดการแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงออกมาได้ แต่ทั้งนี้ ทฤษฎีนี้ยังไม่สามารถยืนยันว่า เด็กที่ได้รับแบบอย่างที่ดีจากพ่อและแม่จะไม่ใช้ความรุนแรงเสมอไป หรือเด็กกำพร้า เด็กในสถานสงเคราะห์ ก็ไม่จำเป็นที่จะมีพฤติกรรมในการใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ปัญหาเสมอไป ดังนั้น จึงเป็นไปได้ว่า ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่ร่วมส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมในการใช้ความรุนแรงเมื่อโตขึ้น

5) ทฤษฎีทรัพยากร (Resource Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับความสำคัญกับอำนาจและการจัดการทรัพยากรของคนในครอบครัว ทฤษฎีนี้กล่าวถึง อำนาจ คือความสามารถที่ทำให้สมาชิกคนใดคนหนึ่งในครอบครัว มีอิทธิพลต่อสมาชิกคนอื่น ๆ ดังนั้น ครอบครัวจึงเปรียบเสมือนสถานที่ที่รวบรวมอำนาจเข้าไว้ด้วยกัน สามีและภรรยาจึงมีความจำเป็นที่จะต้องถ่วงดุลอำนาจซึ่งกันและกันเพื่อรักษาครอบครัวให้มีความเท่าเทียมกัน ซึ่งสามีจะเป็นผู้มีอำนาจและจัดหาทรัพยากรให้แก่ครอบครัวมากกว่าภรรยา เมื่อใดก็ตามที่สามีสูญเสียอำนาจและทรัพยากรที่ต้องจัดหามาให้แก่ครอบครัว เมื่อนั้นสามีจะใช้ความรุนแรงต่อภรรยาเพื่อเรียกร้องอำนาจที่เคยสูญเสียไปกลับคืนมา เช่น สามีมีรายได้น้อยกว่า มีการศึกษาต่ำกว่า หรือมีหน้าที่การงานต่ำกว่าภรรยา เป็นต้น

6) ทฤษฎีแลกเปลี่ยน (Exchange Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับบุคคลจะแสดงพฤติกรรมใด ๆ ก็ตาม จะต้องมีการประเมินผลได้ และผลเสียก่อนเสมอ ดังนั้น การที่เพศชายแสดงพฤติกรรมความรุนแรงต่อเพศหญิงจึงเป็นวิธีการควบคุมอำนาจที่มีอยู่ของตนไม่ให้สูญหายไป และเป็นการรักษาสถานภาพทางสังคมของผู้ชายให้คงอยู่ตลอดไป

2.9.3.2 ทฤษฎีระดับมหาภาค (Macro-Oriented Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงสาเหตุของความรุนแรงอันเกิดจากวัฒนธรรมและสังคมที่เอื้ออำนวยต่อปัญหาความรุนแรง ได้แก่

1) ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ ความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศหญิง และเพศชาย ที่เกิดจากความแตกต่างทางเพศ อันเป็นสาเหตุของความรุนแรงต่อสตรีซึ่งเป็นที่มาของคำว่า ชายเป็นใหญ่ ทฤษฎีนี้กล่าวว่า เพศชายใช้อำนาจและควบคุมเพศหญิงในทุก ๆ ด้าน เพื่อให้ตนมีสถานภาพทางสังคมที่สูงกว่าเพศหญิง นั่นคือการที่เพศจะกลายเป็นใหญ่แต่เพียงฝ่ายเดียว ซึ่งทำให้เพศหญิงอยู่ในสถานภาพทางสังคมที่ต่ำกว่า ไม่มีอำนาจในการตัดสินใจ หรือไม่มีอำนาจในการกระทำการใด ๆ ทั้งที่เป็นเรื่องภายในครอบครัว หรือเรื่องภายนอก

ครอบครัว และด้วยการความแตกต่างทางด้านกายภาพที่เพศชายจะมีร่างกายที่แข็งแรงกว่าเพศหญิง ส่งผลให้เพศชายมองว่าการใช้ความรุนแรงต่อเพศหญิงเป็นการรักษาอำนาจของเพศชายโดยการควบคุมทางสังคมต่อเพศหญิง แต่ทั้งนี้ ทฤษฎีนี้ยังมีข้อจำกัดเนื่องจากไม่สามารถอธิบายได้ว่า เหตุใดเพศหญิงจึงใช้ความรุนแรงต่อเพศชายด้วยเช่นเดียวกัน และในความเป็นพบว่ามีเพศชายจำนวนหนึ่งเท่านั้นที่ชื่นชอบสังคมซึ่งนิยมให้เพศชายเป็นใหญ่ ดังนั้น จึงไม่สามารถสรุปได้ว่า เพศชายทุกคนจะต้องเป็นไปตามทฤษฎี

2) ทฤษฎีแนวคิดความรุนแรงในครอบครัว (Family Violence Perspectives) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นระหว่างสามีและภรรยาเท่านั้น ซึ่งแต่เดิมจะเรียกว่า ความรุนแรงในครอบครัว โดยสาเหตุของความรุนแรงจะเกิดจากโครงสร้างของสถาบันครอบครัว กล่าวคือ เมื่อใดก็ตามที่เพศชายและเพศหญิงแต่งงานกันอย่างถูกต้องตามกฎหมาย เมื่อนั้นฝ่ายชายจะสามารถทำร้ายทุบตีฝ่ายหญิงได้โดยถูกต้องตามกฎหมายเช่นเดียวกัน ภรรยา ซึ่งอาจรวมถึงบุตร เปรียบเสมือนสมบัติชิ้นหนึ่งที่ถูกต้องตามกฎหมายของสามี จึงทำให้การทำร้ายทุบกตีภรรยาจะกระทำได้โดยไม่ผิดกฎหมาย การใช้ความรุนแรงระหว่างสามีและภรรยาเปรียบเสมือน ลิ้นกับฝัน จะต้องมีการกระทบกระทั่งกันบ้างจึงกลายเป็นเรื่องที่ไม่มีใครได้เปรียบหรือเสียเปรียบ แต่อย่างไรก็ตาม กลุ่มสตรีนิยมได้โต้แย้งว่า การใช้ความรุนแรงระหว่างสามีและภรรยาเป็นไปไม่ได้ที่จะมีความเท่าเทียมกัน เนื่องจากข้อมูลที่ได้จากผู้ป่วยฉุกเฉิน หรือจากการสำรวจผู้ป่วยที่ถูกทำร้ายจากบ้านพักฉุกเฉิน หรือสถานีตำรวจพบว่า ผู้ถูกทำร้ายร้อยละ 90 - 95 เป็นเพศหญิง

3) ทฤษฎีวัฒนธรรมที่ยอมรับความรุนแรง (Cultural Acceptance of Violence) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคมซึ่งทำให้วัฒนธรรมในสังคมนั้น ๆ มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เช่น ในประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้สร้างภาพยนต์จะนิยมใช้ความรุนแรงในการเสนอเนื้องเรื่องในแต่ละฉาก และมีเพิ่มระดับของความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อตอบสนองในด้านความตื่นเต้นเร้าใจให้แก่ผู้ชม อันเป็นผลที่ก่อให้เกิดรายได้มหาศาล และยังได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงสร้างสรรค์อีกด้วย เช่นเดียวกับการเล่นกีฬาที่มีการใช้ความรุนแรง อาทิ อเมริกันฟุตบอล มวยไทย เป็นต้น ซึ่งต่างเป็นกีฬาที่ได้รับความยอมรับ และชื่นชอบ ดังนั้น ในสังคมที่มีวัฒนธรรมที่มีการยอมรับความรุนแรง จึงกลายเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาด้านความรุนแรงขึ้นได้ เช่น ในสมัยก่อนที่ประเทศไทยยังคงใช้ระบบทาส พบว่า การทุบตีทำร้ายภรรยา บุตร หรือทาสในเรือนสามารถทำได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย การอบรมเลี้ยงดูบุตรบางครอบครัวยังมีการตีตามแนวคิดที่ว่า รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี จึงกล่าวได้ว่า สังคมไทยเป็นสังคมที่ยอมรับความรุนแรงมาตั้งแต่อดีตกาล สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง จนกลายเป็นวัฒนธรรมในสังคมไปในที่สุด อย่างไรก็ตาม แนวคิดนี้ยังมีข้อจำกัดเนื่องจาก มีเพศชายจำนวนหนึ่งเท่านั้นที่ยอมรับการใช้ความรุนแรง

2.9.3.3 ทฤษฎีที่มีหลายมิติ (Multidimensional Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงการนำทฤษฎีระดับจุลภาค และระดับมหาภาคมา ใช้เพื่ออธิบายถึงสาเหตุของความรุนแรงอันเกิดจากปัจจัยระดับบุคคลรวมกับปัจจัยทางด้านระดับสังคม ได้แก่

1) แบบจำลองเพศภาวะและความรุนแรง (Gender and Violence Model) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ ทฤษฎีสตรีนิยมและแนวคิดความรุนแรงในครอบครัวมีการใช้ระเบียบวิจัยที่แตกต่างกัน กล่าวคือ นักวิจัยในกลุ่มสตรีนิยม จะไม่นำเอาปัจจัยทางด้านสังคมมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา แต่นักวิจัยกลุ่มแนวคิดความรุนแรงในครอบครัว จะไม่นำเอาปัจจัยทางด้านเพศภาวะมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเช่นเดียวกัน การนำทั้งสองทฤษฎีมาใช้ร่วมกันเนื่องจาก เพศชายและเพศหญิงต่างมีแนวคิดทางด้านความรุนแรงต่อสตรีที่แตกต่างกัน แต่ทั้งนี้ ทฤษฎีดังกล่าวยังคงเป็นทฤษฎีที่ยังหาข้อสรุปไม่ได้

2) แบบจำลองการสนับสนุนเพื่อนชาย (Male Peer-Support Model) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ การนำทฤษฎีระดับจุลภาคและทฤษฎีระดับมหภาคมาใช้ร่วมกัน เพื่ออธิบายสาเหตุของความรุนแรง โดยเฉพาะการข่มขืนที่เกิดขึ้นในวัยรุ่น โดยมีการตั้งข้อสังเกตว่า ปัญหาน่าจะเกิดจากปัจจัยระดับบุคคล และปัจจัยระดับสังคม ได้แก่ โครงสร้างทางสังคมที่นิยมชายเป็นใหญ่ การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนชาย การเป็นสมาชิกของกลุ่มสังคม การใช้เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือการใช้สารเสพติดต่าง ๆ เป็นต้น

3) แบบจำลองเชิงนิเวศวิทยา (Ecological Model) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับ ความรุนแรงสามารถเกิดขึ้นได้จากปัจจัยหลาย ๆ ระดับรวมกัน ได้แก่ ปัจจัยระดับบุคคล อาทิ เพศ อายุ การศึกษา ประวัติการถูกทำร้าย การใช้สารเสพติด และภาวะสุขภาพจิต เป็นต้น ปัจจัยระหว่างบุคคล อาทิ สามี ภรรยา พ่อ แม่ บุตร เพื่อน เป็นต้น ปัจจัยระดับชุมชน อาทิ โรงเรียน สถานที่ทำงาน หมู่บ้านเป็นต้น และปัจจัยระดับสังคม อาทิ บทบาททางเพศ ทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี และการบังคับใช้กฎหมายในสังคม เป็นต้น

ภาพที่ 2.4: Ecological Model ที่อธิบายสาเหตุของความรุนแรงต่อสตรี

ที่มา: นันทนา ธนาโนวรรณ. (2557). *ความรุนแรงต่อสตรี: บทวิเคราะห์และสรุปจากหลักฐานทางการวิจัย.* กรุงเทพฯ: วี.พริ้นท์ (1991).

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กันตาภา คีรีวงก์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อคลิปวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง ทัศนคติ และรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีที่ 4 - 6 จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อคลิปวิดีออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงที่บ่อยครั้ง ระยะเวลาในการรับชมเปิดรับสื่อในจำนวนความถี่มาก จะส่งผลให้มีแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบความรุนแรงสูงขึ้นตามไปด้วย โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการเปิดรับสื่อคลิปวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงบ่อยครั้ง หรือถี่มาก ส่งผลแนวโน้มทัศนคติต่อโทษของคลิปวิดีโอที่มีเนื้อหาความรุนแรงจะมีมากขึ้นตามไปด้วย นั้นหมายถึง วัยรุ่นมีการเปิดรับมากเท่าไรจะเกิดการรับรู้และเกิดทัศนคติที่เห็นด้วยต่อโทษของคลิปวิดีโอออนไลน์ที่กำลังเผยแพร่อยู่ในปัจจุบัน แต่อยู่ในระดับที่ค่อนข้างต่ำ เนื่องจากขึ้นอยู่กับปัจจัยในการเปิดรับสื่อของแต่ละบุคคล ทัศนคติที่มีต่อโทษของคลิปวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง จะส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบความรุนแรง ปัจจัยเรื่องรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวที่มีแนวโน้มต่อพฤติกรรมการการลอกเลียนแบบคลิปวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง โดยรูปแบบการเลี้ยงดูในครอบครัว ซึ่งแต่ละรูปแบบการเลี้ยงดู มีความสัมพันธ์ต่อมีพฤติกรรมการลอกเลียนแบบความรุนแรง จากผลการศึกษาครั้งนี้ สามารถสรุปได้ว่า การอบรมเลี้ยงดู ย่อมส่งผลต่อแนวโน้มของการแสดงออกทางการกระทำ หรือพฤติกรรมได้ เนื่องจากพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ

ความรุนแรงของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครความมีสัมพันธ์กับรูปแบบของการเลี้ยงดูของครอบครัวในแต่ละรูปแบบ

ศักรินทร์ ตันสุพงษ์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอพพลิเคชั่นไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ ผู้ใช้งานแอพพลิเคชั่นไลน์ จำนวน 605 คน ผลการศึกษาพบว่า เครือข่ายทางสังคม ความครบถ้วนด้านมีเดีย ความสนุกสนาน และความคิดเห็นที่มีต่อไอที ส่งผลต่อการยอมรับแอพพลิเคชั่นไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เรียงตามลำดับความสาคัญจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ส่วนปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน และความคุ้มค่าทางการเงิน ไม่ส่งผลต่อการยอมรับแอพพลิเคชั่นไลน์

ชลดา ประเสริฐอุ้ย (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของคุณภาพระบบต่อการใช้งาน ความพึงพอใจ และประโยชน์สุทธิของผู้ใช้งานแอพพลิเคชัน Facebook, Line หรือ Instagram ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นสตรี ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานคร จำนวน 406 คน ผลการศึกษาพบว่า คุณภาพของระบบในด้านของความสะดวกในการเข้าถึง ความมีเสถียรภาพ ความรวดเร็วในการตอบสนอง และความปลอดภัยในการใช้งาน มีอิทธิพลทางบวกต่อการใช้งานระบบ Facebook, Line หรือ Instagram ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นสตรี และคุณภาพของระบบในด้านความง่ายในการใช้งาน ความปลอดภัยในการใช้งาน การใช้งานระบบ Facebook, Line หรือ Instagram ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นสตรี มีอิทธิพลทางบวกต่อความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ Facebook, Line หรือ Instagram ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นสตรี

สุทธิพงศ์ วุฒิพราหมณ์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของแรงจูงใจในการเล่นเกมไลน์และภาพลักษณ์ตราสินค้า ที่มีต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ ผู้เล่นเกมที่มีอายุในระหว่าง 15 - 24 ปี ที่อาศัยในกรุงเทพมหานครและเคยเล่นเกมผ่านไลน์ จำนวน 250 คน ผลการศึกษาพบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมผ่านไลน์ และภาพลักษณ์ตราสินค้า ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางไลน์ อย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยภาพลักษณ์ด้านประโยชน์ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางไลน์มากที่สุด ตามด้วยแรงจูงใจด้านความก้าวหน้า ภาพลักษณ์ด้านบุคลิกภาพของผู้ใช้ แรงจูงใจด้านความต้องการการดำรงอยู่ และภาพลักษณ์ด้านคุณค่า อย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ ผู้เล่นเกมในกรุงเทพ เขตจตุจักร ลาดพร้าว และหลักสี่ จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทัศนคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และรูปแบบการดำเนินชีวิต มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ศรัญญา ชูเพ็ง (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2556 จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาอยู่ต่างจังหวัด มีรายได้ต่อเดือน 4,001 - 5,000 บาท มีพฤติกรรมการเลียนแบบอยู่ในระดับน้อย และปัจจัยในด้านสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนอยู่ในระดับมาก ปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อและความวิตกกังวลต่อการยอมรับอยู่ในระดับปานกลาง โดยนักศึกษาจะรู้สึกขาดความเชื่อมั่นในตนเองเมื่อเพื่อนตำหนิ

จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์ (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิตรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า ภูมิหลังครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ในด้านรายได้ของครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ คนรักกิจกรรม และคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง ครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง ครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง มีแบบแผน ซึ่งจะแตกต่างจากรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละและปกป้อง นอกจากนี้ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันธ์ภายในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีการสื่อสารภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์ (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น และกระบวนการขัดเกลาทางสังคม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเล่นเกมและติดเกมออนไลน์ และกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ เพื่อน ผู้ปกครอง ครู เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ต ผู้ทรงคุณวุฒิ และนักวิชาการ โดยเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากเด็กติดเกมออนไลน์ จำนวน 30 คน และผู้ให้ข้อมูลประกอบ จำนวน 25 คน ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบของเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น โดยการเล่นเกมออนไลน์ส่วน

ใหญ่จะเป็นเกมที่สามารถเล่นร่วมกับเพื่อนได้หลายคน ลักษณะของเกมมีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกเล่น และวัยรุ่นจะเล่นเป็นประจำจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิต เป็นกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น พบว่า ปัจจัยด้านตัววัยรุ่น ทั้งทางกายภาพ บุคลิกภาพ และทางด้านอารมณ์จิตใจ ปัจจัยด้านเกมออนไลน์ ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม อาทิ เพื่อน ครู ชุมชน ร้านอินเทอร์เน็ต การแพร่หลายของสื่อเกี่ยวกับเกมออนไลน์ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น กระบวนการขัดเกลาทางสังคมของบิดามารดา หน่วยการศึกษา และกลุ่มเพื่อน ในแง่อิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น พบว่า ในการอบรมขัดเกลาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ครอบครัวยังไม่สามารถแสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่ ในการดูแลเอาใจใส่ให้บุตรหลานมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ครูและสถานศึกษามีข้อจำกัดในการให้ความสำคัญกับนักเรียนที่ติดเกมออนไลน์อย่างใกล้ชิด ซึ่งอาจส่งผลต่อการเชื่อฟัง และปฏิบัติตามของนักเรียน ขณะที่ในกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลในการกำหนดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มไปในลักษณะเดียวกัน เพื่อให้เกิดการยอมรับ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเพื่อนในกลุ่ม ผลที่เกิดจากพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น พบว่า ผลทางบวก อาทิ ผลต่อการพัฒนาทักษะการศึกษา และทักษะอื่น ๆ การผ่อนคลายความเครียด การทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ ในร้านอินเทอร์เน็ต ขณะที่ผลทางลบ อาทิ ผลกระทบต่อการศึกษา ผลต่อสุขภาพ ผลต่อค่าใช้จ่าย ผลต่อบุคลิกภาพ พฤติกรรมการแสดงออก เป็นต้น

ฉันทวิทย์ พงษ์ศิริกา (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ประสิทธิผลของการโฆษณาผ่านเกม (Advergaming) ต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการซื้อสินค้าและบริการ กรณีศึกษาบริษัท เกมอินดี้ จำกัด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มบุคคลทั่วไปที่เล่นเกมดัมมี่ออนไลน์บนเฟสบุ๊คของบริษัท เกมอินดี้ จากัด จำนวน 124 คน ผลการศึกษาพบว่า เพศ อายุ การศึกษา รายได้ และอาชีพไม่ส่งผลต่อประสิทธิผลของการโฆษณาผ่านเกมออนไลน์ พฤติกรรมในการเล่นเกมดัมมี่ออนไลน์ด้านความบ่อยครั้งในการเล่นเกม ระยะเวลา ช่วงเวลา และสถานที่เล่นเกม ไม่ส่งผลต่อประสิทธิผลของการโฆษณาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ความบ่อยครั้ง และการให้ความสนใจกับสื่อโฆษณา จะส่งผลต่อประสิทธิผลของการโฆษณาในเกมออนไลน์ ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรด้านความบ่อยครั้งในเล่นเกม และช่วงเวลาในการเล่นเกม จะส่งผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับสื่อโฆษณาของผู้เล่นเกมออนไลน์ และความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิผลของการโฆษณาในเกมออนไลน์สามารถสรุปได้ว่า ความรู้ส่งผลต่อทัศนคติ และทัศนคติจะส่งผลต่อเนื่องไปสู่พฤติกรรมการซื้อสินค้าและบริการ

มังคลารัตน์ สำเนากลาง (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชฎนครราชสีมา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภฏนครราชสีมา จำนวน 355 คน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา ด้านสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่มีอายุ 19-20 ปี ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ประเภทเกมที่เล่นมากที่สุดคือ Puzzel การจำแนกพฤติกรรมของนักษึกษามีผลกระทบมาก ด้านตัวนักศึกษามีผลกระทบระดับมาก และด้านพฤติกรรมการแสดงออก มีผลกระทบระดับมาก การทดสอบเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างเพศชายและเพศหญิง พบว่า ไม่มีความแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.5

เกวลี นาควิโรจน์ (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่าง ทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรง รูปแบบการเลี้ยงดู และการปฏิบัติของเพื่อน กับพฤติกรรมรุนแรงของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนสถาบันอาชีวศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จังหวัดนราธิวาส จำนวน 200 คน ผลการศึกษาพบว่า ทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรงและปฏิบัติของเพื่อน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพบว่า นักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีรูปแบบการเลี้ยงดูต่างกันจะมีพฤติกรรมความรุนแรงโดยภาพรวมที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเมื่อทำการทดสอบรายคู่พบว่า วัยรุ่นที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบอิสระอย่างมีขอบเขต จะมีพฤติกรรมความรุนแรงที่ต่ำกว่าวัยรุ่นที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบยอมตามบุตรและควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ถนอม ทยานุวัฒน์ (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเติมเงินเกมออนไลน์ของผู้บริโภคในพื้นที่บริเวณโดยรอบ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ ประชากรบริเวณโดยรอบ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาด มีผลต่อการเลือกเติมเงินเกมออนไลน์ของผู้บริโภคอยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเติมเงินสามารถเรียงลำดับความสำคัญจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ช่องทางในการจัดจำหน่าย ด้านราคา ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านการส่งเสริมการตลาด ปัจจัยด้านทัศนคติที่มีผลต่อการเลือกเติมเงินเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเติมเงินสามารถเรียงลำดับความสำคัญจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรม ปัจจัยด้านแรงจูงใจที่มีผลต่อการเติมเงินเกมออนไลน์อยู่ในระดับน้อยสุด โดยปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเติมเงินสามารถเรียงลำดับความสำคัญจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านความต้องการทางสังคม ด้านการยอมรับและด้านการยกย่อง

วุฒิชัย เปียแดง (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง บทบาทของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัว: ศึกษาเฉพาะกรณีชุมชนนำร่องของกรุงเทพมหานคร 4 ชุมชน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ ประธาน กรรมการ อาสาสมัครชุมชน และประชาชนทั่วไปในชุมชน จำนวน 156 คน ผลการศึกษาพบว่า มีความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของความรุนแรงในครอบครัว สาเหตุ

ของความรุนแรง ลักษณะของความรุนแรง และความหมายของความรุนแรง บทบาทของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง และทัศนของสมาชิกในชุมชนต่อปัญหาและอุปสรรคในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ส่วนใหญ่เห็นด้วยที่ครอบครัวและชุมชน/ สังคมเป็นปัญหาและอุปสรรคในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัว สมาชิกในชุมชนมีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัวอยู่ในระดับดี โดยมีประเด็นความรู้ในด้านต่าง ๆ เรียงจากมากไปน้อยดังนี้ ประชาชนมีความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของความรุนแรง สาเหตุของความรุนแรง ลักษณะของความรุนแรง และความหมายของความรุนแรงในครอบครัว บทบาทของชุมชนในการป้องกันและแก้ไข ปัญหาความรุนแรงในครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง ทัศนของสมาชิกในชุมชนต่อปัญหาและอุปสรรค ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ส่วนใหญ่เห็นด้วยที่ครอบครัว และชุมชน/ สังคมเป็นปัญหาและอุปสรรค ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัว

สุวพรรณ นาคะปรีชา (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักศึกษาสายอาชีพ จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 - 3 จำนวน 372 คน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของนักศึกษาสายอาชีพ จังหวัดเชียงใหม่ อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ โดยมีปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง คือ ความบกพร่องในการจัดการอารมณ์ ความสนใจในการรับสื่อที่นำเสนอเนื้อหาความรุนแรง และการใช้ความรุนแรงในครอบครัว

บทที่ 3
ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย มีระเบียบวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย

3.2 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.3 กระบวนการและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 สมมติฐานการวิจัย

3.5 วิธีการทางสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งมีรูปแบบของการวิจัย โดยใช้แบบสอบถามแบบปลายปิด (Closed-end Questionnaire) ประกอบด้วยดังต่อไปนี้

3.1.1 แบบสอบถาม (Questionnaire) มีทั้งหมด 4 ส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล โดยแบ่งคำถามเป็น 2 ด้าน รวม 18 ข้อ เป็นคำถามปลายปิด ประกอบด้วยดังต่อไปนี้

1) ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำนวน 10 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 1.1 – 1.10

2) ด้านคุณสมบัติของเกม จำนวน 8 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 2.1 – 2.8

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม โดยแบ่งคำถามเป็น 3 ด้าน รวม 22 ข้อ เป็นคำถามปลายปิด ประกอบด้วยดังต่อไปนี้

1) ด้านส่วนประสมทางการตลาด จำนวน 6 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 1.1 – 1.6

2) ด้านคุณสมบัติของเกม จำนวน 5 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 2.1 – 2.5

3) ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม จำนวน 11 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 3.1 – 3.11

สำหรับการวัดระดับความคิดเห็นนั้น จะมีระดับการวัดดังนี้

1) เห็นด้วยมากสุด มีค่าคะแนนเท่ากับ 5

2) เห็นด้วยมาก มีค่าคะแนนเท่ากับ 4

3) เห็นด้วยปานกลาง มีค่าคะแนนเท่ากับ 3

4) เห็นด้วยน้อย มีค่าคะแนนเท่ากับ 2

5) เห็นด้วยน้อยสุด มีค่าคะแนนเท่ากับ 1

โดยมีระดับการวัดแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) สำหรับการวัดระดับความคิดเห็นมีดังนี้

1) เห็นด้วยมากสุด มีค่าคะแนนเท่ากับ 4.21 - 5.00
2) เห็นด้วยมาก มีค่าคะแนนเท่ากับ 3.41 - 4.20
3) เห็นด้วยปานกลาง มีค่าคะแนนเท่ากับ 2.61 - 3.40
4) เห็นด้วยน้อย มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.81 - 2.60
5) เห็นด้วยน้อยสุด มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.00 - 1.80

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกม รวม 6 ข้อ เป็นคำถามปลายปิด

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามการเลียนแบบและความรุนแรง โดยแบ่งคำถามเป็น 2 ด้าน รวม 16 ข้อ เป็นคำถามปลายปิด ประกอบด้วยดังต่อไปนี้

1) ด้านการเลียนแบบ จำนวน 8 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 1.1 – 1.8
2) ด้านความรุนแรง จำนวน 8 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 2.1 – 2.8

โดยมีระดับการวัดแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) สำหรับการวัดระดับความคิดเห็นมีดังนี้

1) เห็นด้วยมากสุด มีค่าคะแนนเท่ากับ 4.21 - 5.00
2) เห็นด้วยมาก มีค่าคะแนนเท่ากับ 3.41 - 4.20
3) เห็นด้วยปานกลาง มีค่าคะแนนเท่ากับ 2.61 - 3.40
4) เห็นด้วยน้อย มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.81 - 2.60
5) เห็นด้วยน้อยสุด มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.00 - 1.80

3.1.2 การทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity Test) และการทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability Test) ของแบบสอบถามแบบสอบถาม (Questionnaire)

3.1.2.1 การทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity Test)

งานวิจัยนี้จะนำแบบสอบถามที่ได้สร้างเสร็จแล้ว นำเสนอให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาพร้อมทั้งข้อเสนอแนะ และทำการแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

3.1.2.2 การทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability Test)

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการแก้ไขแบบสอบถามตามอาจารย์ที่ปรึกษาระบุเรียบร้อยแล้ว จะต้องนำแบบสอบถามนั้นมาทำการทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability Test) โดยทำการแจกกับกลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือ โดยการวิเคราะห์ประมวลหาค่าครอนบาร์คแอลฟ่า (Cronbach’s Alpha Analysis Test) ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.926 หลังจากนั้นจะนำแบบสอบถามไปให้กลุ่มตัวอย่างได้ตอบตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในการศึกษา โดยจะทำการแจกในวันที่ 1 – 4 มิถุนายน พ.ศ. 2559

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ จะทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นประชากรที่ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน

กลุ่มตัวอย่าง การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ข้อมูลตารางการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973) ที่มีระดับความเชื่อมั่น 95% และมีระดับความคลาดเคลื่อน ± 5% เป็นกรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ซึ่งได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2,135 คน ทั้งนี้การสุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการแจกแบบสอบถามตั้งแต่วันที่ 1 – 4 มิถุนายน พ.ศ. 2559

3.3 กระบวนการและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

สำหรับกระบวนการและขั้นตอนการเก็บข้อมูลมีดังต่อไปนี้

3.3.1 ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นประชากรที่ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน

3.3.2 นำแบบสอบถามที่ได้มาทำการตรวจสอบความถูกต้องแล้วไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยทำการแจกแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ชุด

3.3.3 นำแบบสอบถามที่ถูกต้องสมบูรณ์ นำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงจากผู้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นประชากรที่ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน โดยสามารถแจกแบบสอบถามได้จำนวน 2,135 ชุด และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ต่อไป

3.3.4 เวลาที่ใช้ในการดำเนินการเพื่อเก็บแบบสอบถามเริ่มตั้งแต่วันที่ 1 – 4 มิถุนายน พ.ศ. 2559

3.4 สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกมส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย มีการกำหนดสมมติฐานดังนี้

3.4.1 ความแตกต่างของปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคล มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน

3.4.2 ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

3.4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

การทดสอบสมมติฐานทั้ง 3 ข้อนั้น จะทำการทดสอบที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

3.5 วิธีการทางสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการทางสถิติที่ใช้สำหรับงานวิจัยนี้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.5.1 การรายงานผลการวิจัยด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.5.2 การรายงานผลการวิจัยด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์สมมติฐานทั้ง 2 ข้อ โดยมีการใช้สถิติการวิจัย ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 จะใช้สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกรณีของการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มสองกลุ่ม จะใช้สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที (t-Test) และกรณีการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไปจะใช้สถิติการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One – way ANOVA) และเมื่อพบความแตกต่าง จะทดสอบเป็นรายคู่ (Multiple Comparisons) ด้วยวิธีการของเซฟเฟ่ (Scheffe)

สมมติฐานข้อที่ 2 จะใช้สถิติหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

สมมติฐานข้อที่ 3 จะใช้สถิติการหาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test)

บทที่ 4
ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย มีผลการวิจัยที่สามารถอธิบายได้ดังนี้

4.1 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.2 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์สมมติฐานทั้ง 3 ข้อ โดยมีการใช้สถิติการวิจัยดังนี้

4.2.1 สมมติฐานข้อที่ 1 จะใช้สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย กรณีของการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่ม 2 กลุ่มจะใช้สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที (t-Test) และกรณีการเปรียบ เทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไป จะใช้สถิติการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One – way ANOVA) และเมื่อพบควมแตกต่างจะทดสอบเป็นรายคู่ (Multiple Comparisons) ด้วยวิธีการของเซฟเฟ่ (Scheffe)

4.2.2 สมมติฐานข้อที่ 2 จะใช้การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)

4.2.3 สมมติฐานข้อที่ 3 จะใช้สถิติการหาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test)

สมมติฐานทั้ง 3 ข้อ จะทำการทดสอบที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

4.1 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.1.1 การรายงานผลข้อมูล ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ประกอบไปด้วยข้อมูล 2 ด้าน คือ ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม และด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

4.1.1.1 ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม

ตารางที่ 4.1: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. ชาย	1,815	85.0
2. หญิง	264	12.4
3. เพศที่สาม	56	2.6
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.1 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามเพศ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากที่สุด จำนวน 1,815 คน คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 264 คน คิดเป็นร้อยละ 12.4 และเพศที่สาม จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6

ตารางที่ 4.2: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
1. ต่ำกว่า หรือเท่ากับ 20 ปี	677	31.7
2. 21 - 30 ปี	1,184	55.5
3. 31 ปีขึ้นไป	274	12.8
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.2 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามอายุ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21 - 30 ปีมากที่สุด จำนวน 1,184 คน คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมามีอายุต่ำกว่า หรือเท่ากับ 20 ปี จำนวน 677 คน คิดเป็นร้อยละ 31.7 และมีอายุ 31 ปีขึ้นไป จำนวน 274 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8

ตารางที่ 4.3: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
1. โสด	1,975	92.5
2. สมรส	153	7.2
3. หย่าร้าง	7	0.3
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.3 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามสถานภาพ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีสถานภาพโสดมากที่สุด จำนวน 1,975 คน คิดเป็นร้อยละ 92.5 รองลงมามีสถานภาพสมรส จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 และมีสถานภาพหย่าร้าง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3

ตารางที่ 4.4: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา

จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา	จำนวน	ร้อยละ
1. เป็นลูกคนเดียว	415	19.4
2. 2 คน	1,172	54.9
3. มากกว่า 2 คน	548	25.7
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.4 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาจำนวน 2 คนมากที่สุด จำนวน 1,172 คน คิดเป็นร้อยละ 54.9 รองลงมามีจำนวนมากกว่า 2 คน จำนวน 548 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7 และเป็นลูกคนเดียว จำนวน 415 คน คิดเป็นร้อยละ 19.4

ตารางที่ 4.5: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
1. ต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย	425	19.9
2. ปวช./ ปวส.	176	8.2
3. ปริญญาตรี/ เทียบเท่า	1,331	62.3
4. ปริญญาโท/ สูงกว่า	203	9.5
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.5 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามการศึกษา พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี/ เทียบเท่า จำนวน 1,331 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 รองลงมามีระดับต่ำกว่าหรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 425 คน คิดเป็นร้อยละ 19.9 ระดับปริญญาโท/ สูงกว่า จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 และระดับ ปวช./ ปวส. จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 8.2

ตารางที่ 4.6: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
1. นักเรียน/ นักศึกษา	1,137	53.3
2. รับราชการ	122	5.7
3. พนักงานรัฐวิสาหกิจ	63	3.0
4. พนักงานบริษัทเอกชน	456	21.4
5. ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ	357	16.7
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.6 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามอาชีพ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/ นักศึกษา จำนวน 1,137 คน คิดเป็นร้อยละ 53.3 รองลงมาเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 456 คน คิดเป็น

ร้อยละ 21.4 ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ จำนวน 357 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 รับราชการ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 5.7 และพนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0

ตารางที่ 4.7: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศ ไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน/ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครอง

รายได้ต่อเดือน/ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. ต่ำกว่า 10,000 บาท	1,043	48.9
2. 10,001 - 20,000 บาท	591	27.7
3. 20,001 - 30,000 บาท	267	12.5
4. 30,001 - 40,000 บาท	92	4.3
5. 40,001 บาทขึ้นไป	142	6.7
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.7 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน/ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครอง พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 1,043 คน คิดเป็นร้อยละ 48.9 รองลงมา มีรายได้ 10,001 - 20,000 บาท จำนวน 591 คน คิดเป็นร้อยละ 27.7 มีรายได้ 20,001 - 30,000 บาท จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 มีรายได้ 40,001 บาทขึ้นไป จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 และมีรายได้ 30,001 - 40,000 บาท จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3

ตารางที่ 4.8: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม

ชนิดของเครื่องเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
1. เกมโมบาย (โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต)	227	10.6
2. เกมออนไลน์/ ออฟไลน์ (คอมพิวเตอร์ และแล็ปท็อป)	1,754	82.2

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.8 (ต่อ): ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม

ชนิดของเครื่องเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
3. เกมคอนโซล (PlayStation, Nintendoฯ)	138	6.5
4. เกมตู้	4	0.2
5. บอร์ดเกม/ การ์ดเกม	12	0.6
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.8 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์/ ออฟไลน์ (คอมพิวเตอร์ และแล็ปท็อป) มากที่สุด จำนวน 1,754 คน คิดเป็นร้อยละ 82.2 รองลงมาเป็นเกมโมบาย (โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต) จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 10.6 เกมคอนโซล (PlayStation, Nintendoฯ) จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 บอร์ดเกม/ การ์ดเกม จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 0.6 และเกมตู้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 0.2

ตารางที่ 4.9: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามประเภทของเกม

ประเภทของเกม	จำนวน	ร้อยละ
1. Action/ Adventure เกมแนวต่อสู้ ผจญภัย และยิงปืน	685	32.1
2. RPG/ MMORPG เกมแนวเก็บค่าประสบการณ์	915	42.9
3. Simulation เกมแนวจำลองชีวิตจริง หรือสถานการณ์จริง และเกมแข่งรถ	144	6.7
4. Sport/ Music เกมแนวกีฬา หรือเกมที่เคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี	98	4.6

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.9 (ต่อ): ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามประเภทของเกม

ประเภทของเกม	จำนวน	ร้อยละ
5. Strategy/ Card/ Board Game เกมวางแผนการรบ เกมการ์ด ไพ่ และหมากรุกฯ	238	11.1
6. Puzzle/ Social Game เกมแนวแก้ปริศนา สลับลำดับภาพ และเกมที่แข่งขันอันดับ หรือเล่นพร้อมกับกลุ่มเพื่อน เช่น LINE Gameฯ	55	2.6
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.9 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามประเภทของเกม พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมประเภท RPG/ MMORPG เกมแนวเก็บค่าประสบการณ์ มากที่สุด จำนวน 915 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 รองลงมาเป็นเกมประเภท Action/ Adventure เกมแนวต่อสู้ ผจญภัย และยิงปืน จำนวน 685 คน คิดเป็นร้อยละ 11.1 Strategy/ Card/ Board Game เกมวางแผนการรบ เกมการ์ด ไพ่ และหมากรุกฯ จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 Simulation เกมแนวจำลองชีวิตจริง หรือสถานการณ์จริง และเกมแข่งรถ จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 Sport/ Music เกมแนวกีฬา หรือเกมที่เคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 4.6 และ Puzzle/ Social Game เกมแนวแก้ปริศนา สลับลำดับภาพ และเกมที่แข่งขันอันดับ หรือเล่นพร้อมกับกลุ่มเพื่อน เช่น LINE Gameฯ จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6

ตารางที่ 4.10: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรก

กิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรก	จำนวน	ร้อยละ
1. กิจกรรมบันเทิง เช่น ดูหนัง/ ฟังเพลง/ อ่านหนังสือ/ ติดตามเว็บไซต์ และโซเชียลมีเดียฯ	1,558	73.0

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.10 (ต่อ): ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรก

กิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรก	จำนวน	ร้อยละ
2. กิจกรรมตามความถนัด เช่น วาดภาพ ถ่ายภาพ และเล่นดนตรี	203	9.5
3. เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย	219	10.3
4. ท่องเที่ยว/ ช้อปปิ้ง	44	2.1
5. งานอดิเรก หรือกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากตัวเลือกข้างต้น	96	4.5
6. ไม่มี	15	0.7
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.10 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรก พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ทำกิจกรรมบันเทิง เช่น ดูหนัง/ ฟังเพลง/ อ่านหนังสือ/ ติดตามเว็บไซต์ และโซเชียลมีเดียฯ เป็นกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกมากที่สุด จำนวน 1,558 คน คิดเป็นร้อยละ 73 รองลงมาคือเล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย จำนวน 219 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 กิจกรรมตามความถนัด เช่น วาดภาพ ถ่ายภาพ และเล่นดนตรีฯ จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 งานอดิเรก หรือกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากตัวเลือกข้างต้น จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 ท่องเที่ยว/ ช้อปปิ้ง จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1 และไม่มีกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกใด ๆ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7

4.1.1.2 ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

ตารางที่ 4.11: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง

สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน	1,393	65.2
2. บิดาและมารดาแยกกันอยู่ (ไม่ได้หย่าร้าง)	175	8.2
3. บิดาและมารดาแยกกันอยู่ (หย่าร้าง)	320	15.0
4. บิดาถึงแก่กรรม	174	8.1
5. มารดาถึงแก่กรรม	55	2.6
6. บิดาและมารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่	18	0.8
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.11 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีสถานภาพบิดาและมารดาอยู่ด้วยกันมากที่สุด จำนวน 1,393 คน คิดเป็นร้อยละ 65.2 รองลงมาคือบิดาและมารดาแยกกันอยู่ (หย่าร้าง) จำนวน 320 คน คิดเป็นร้อยละ 15 บิดาและมารดาแยกกันอยู่ (ไม่ได้หย่าร้าง) จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 8.2 บิดาถึงแก่กรรม จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 มารดาถึงแก่กรรม จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6 บิดาและมารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

ตารางที่ 4.12: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา

การอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา	จำนวน	ร้อยละ
1. ครอบครัว	1,584	74.2
2. บิดา	51	2.4
3. มารดา	280	13.1

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.12 (ต่อ): ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา

การอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา	จำนวน	ร้อยละ
4. ญาติผู้ใหญ่	154	7.2
5. อาศัยอยู่คนเดียว	47	2.2
6. อื่น ๆ	19	0.9
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.12 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่อาศัยอยู่ร่วมกับครอบครัวมากที่สุด จำนวน 1,584 คน คิดเป็นร้อยละ 74.2 รองลงมาคืออาศัยอยู่กับมารดา จำนวน 280 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 อาศัยอยู่กับญาติผู้ใหญ่ จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 อาศัยอยู่กับบิดา จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 อาศัยอยู่คนเดียวจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 และอื่น ๆ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 0.9

ตารางที่ 4.13: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน

จำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน	จำนวน	ร้อยละ
1. 1 คน	45	2.1
2. 2 คน	164	7.7
3. 3 - 4 คน	1,102	51.6
4. มากกว่า 4 คน	824	38.6
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.13 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 3 - 4 คน มากที่สุด จำนวน 1,102 คน คิดเป็นร้อยละ 51.6 รองลงมาคือมีจำนวนสมาชิกในครอบครัวมากกว่า 4 คน จำนวน 824 คน คิดเป็นร้อยละ 38.6 มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 2 คน จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 และมีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 1 คน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1

ตารางที่ 4.14: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว

การพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว	จำนวน	ร้อยละ
1. ท่านสามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้ทุกโอกาส	1,389	65.1
2. ท่านสามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เป็นบางครั้ง	696	32.6
3. ท่านไม่สามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เลย	50	2.3
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.14 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่สามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้ทุกโอกาสมากที่สุด จำนวน 1,389 คน คิดเป็นร้อยละ 65.1 รองลงมาคือสามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เป็นบางครั้ง จำนวน 696 คน คิดเป็นร้อยละ 32.6 และไม่สามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เลย จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3

ตารางที่ 4.15: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง

การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง	จำนวน	ร้อยละ
1. มี	759	35.6
2. ไม่มี	1,376	64.4
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.15 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ไม่มีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง มากที่สุด จำนวน 1,376 คน คิดเป็นร้อยละ 64.4 รองลงมาคือมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง จำนวน 759 คน คิดเป็นร้อยละ 35.6

ตารางที่ 4.16: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี

การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี	จำนวน	ร้อยละ
1. ไม่เคย	243	11.4
2. พบบ้างนาน ๆ ครั้ง	1,580	74.0
3. พบบ่อยมาก	312	14.6
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.16 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ

1 ปี พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่พบเห็นเหตุการณ์บ้างนาน ๆ ครั้งมากที่สุด จำนวน 1,580 คน คิดเป็นร้อยละ 74 รองลงมาคือพบเห็นเหตุการณ์บ่อยมาก จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 14.6 และไม่เคยพบเห็นเหตุการณ์เลย จำนวน 243 คน คิดเป็นร้อยละ 11.4

ตารางที่ 4.17: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ

การมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ	จำนวน	ร้อยละ
1. มี	1,932	90.5
2. นาน ๆ ครั้ง	199	9.3
3. ไม่มี	4	0.2
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.17 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบมากที่สุด จำนวน 1,932 คน คิดเป็นร้อยละ 90.5 รองลงมาคือ มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบนาน ๆ ครั้ง จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3 และไม่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 0.2

ตารางที่ 4.18: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่

ครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
1. รู้	2,108	98.7
2. ไม่รู้	27	1.3
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.18 ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว จำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีครอบครัวที่รู้ว่าตนกำลังเล่นเกมอยู่มากที่สุด จำนวน 2,108 คน คิดเป็นร้อยละ 98.7 รองลงมาคือ ครอบครัวไม่รู้ว่ากำลังเล่นเกมอยู่ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3

4.1.2 การรายงานผลข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ประกอบไปด้วยข้อมูล 3 ด้าน คือ ด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

ตารางที่ 4.19: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านส่วนประสมทางการตลาด

ด้านส่วนประสมทางการตลาด	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลงผล
1. ท่านเลือกชนิดของเครื่องเล่นเกม ให้เหมาะสมต่อช่วงเวลาที่ท่านสามารถเล่นเกมได้สะดวก	4.28	.909	มากสุด
2. ความสะดวกสบายของช่องทางในการจัดจำหน่ายเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด และตัวเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	4.11	1.011	มาก
3. ราคาเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด ราคาของตัวเกมแต่ละประเภท และการเติมเงินในเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	4.21	1.014	มากสุด
4. การจัดโปรโมชั่น หรือกิจกรรมส่งเสริมการขาย มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	3.95	1.162	มาก
5. การโฆษณา รีวิว และการแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ หรือคนใกล้ชิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	3.65	1.107	มาก
6. การให้บริการ และการดูแลเอาใจใส่ของเจ้าหน้าที่ มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป	3.96	1.095	มาก

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.19 ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านส่วนประสมทางการตลาด

1) ผลการพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1.1) ท่านเลือกชนิดของเครื่องเล่นเกม ให้เหมาะสมต่อช่วงเวลาที่ท่านสามารถเล่นเกมได้สะดวก มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28

1.2) ความสะดวกสบายของช่องทางในการจัดจำหน่ายเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด และตัวเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11

1.3) ราคาเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด ราคาของตัวเกมแต่ละประเภท และการเติมเงินในเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21

1.4) การจัดโปรโมชั่น หรือกิจกรรมส่งเสริมการขาย มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95

1.5) การโฆษณา รีวิว และการแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ หรือคนใกล้ชิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65

1.6) การให้บริการ และการดูแลเอาใจใส่ของเจ้าหน้าที่ มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96

2) ผลการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.65 - 4.28 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

2.1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาดอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ ท่านเลือกชนิดของเครื่องเล่นเกม ให้เหมาะสมต่อช่วงเวลาที่ท่านสามารถเล่นเกมได้สะดวก ($\overline{X}$ = 4.28) และราคาเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด ราคาของตัวเกมแต่ละประเภท และการเติมเงินในเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน ($\overline{X}$ = 4.21)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาดอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ได้แก่ ความสะดวกสบายของช่องทางในการจัดจำหน่ายเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด และตัวเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน ($\overline{X}$ = 4.11) การให้บริการ และการดูแลเอาใจใส่ของเจ้าหน้าที่ มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป ($\overline{X}$ = 3.96)

การจัดโปรโมชั่น หรือกิจกรรมส่งเสริมการขาย มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน ($\overline{X}$ = 3.95) การโฆษณา รีวิว และการแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ หรือคนใกล้ชิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน ($\overline{X}$ = 3.65)

2.3) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาดอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด ผลของการวิจัยไม่พบรายการใดอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในระดับนี้

ตารางที่ 4.20: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านคุณสมบัติของเกม

ด้านคุณสมบัติของเกม	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลงผล
1. เทคโนโลยี ความสามารถ และประสิทธิภาพของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	4.29	.836	มากสุด
2. ความยาก-ง่ายในการใช้งานเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	3.56	1.189	มาก
3. เนื้อหา และกราฟฟิกของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	4.23	.937	มากสุด
4. ความยาก-ง่ายในการเล่นเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป	3.62	1.174	มาก
5. ความปลอดภัยในการให้บริการ การใช้บริการ และความเสถียรของระบบเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป	4.42	.819	มากสุด

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.20 ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านคุณสมบัติของเกม

1) ผลการพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1.1) เทคโนโลยี ความสามารถ และประสิทธิภาพของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29

1.2) ความยาก-ง่ายในการใช้งานเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56

1.3) เนื้อหา และกราฟฟิกของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23

1.4) ความยาก-ง่ายในการเล่นเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมหรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62

1.5) ความปลอดภัยในการให้บริการ การใช้บริการ และความเสถียรของระบบเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42

2) ผลการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.56 - 4.42 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

2.1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านคุณสมบัติของเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ ความปลอดภัยในการให้บริการ การใช้บริการ และความเสถียรของระบบเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมหรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป ($\overline{X}$ = 4.42) เทคโนโลยี ความสามารถ และประสิทธิภาพของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน ($\overline{X}$ = 4.29) และเนื้อหา และกราฟฟิกของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน ($\overline{X}$ = 4.23)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านคุณสมบัติของเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ได้แก่ ความยาก-ง่ายในการเล่นเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป ($\overline{X}$ = 3.62) และความยาก-ง่ายในการใช้งานเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน ($\overline{X}$ = 3.56)

2.3) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านคุณสมบัติของเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด ผลของการวิจัยไม่พบรายการใดอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในระดับนี้

ตารางที่ 4.21: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลงผล
1. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.75	.513	มากสุด
2. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความตื่นเต้นเร้าใจ	4.15	.956	มาก
3. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสะใจ	2.94	1.334	ปานกลาง
4. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการแก้ความเบื่อหน่าย หรือฆ่าเวลา	4.05	1.052	มาก
5. ท่านเล่นเกมเพื่อคลายความเครียด หรือลดความกดดัน	4.02	1.090	มาก
6. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการระบายอารมณ์ หรือใช้เป็นเครื่องมือในการปลดปล่อยความรุนแรงที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง	2.38	1.419	น้อย
7. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการการแข่งขัน	2.94	1.347	ปานกลาง
8. ท่านเล่นเกมเพื่อฝึกฝนทักษะ ความสามารถ หรือสมาธิ	3.71	1.125	มาก
9. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีเพื่อน หรือมีกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นเหมือนกับท่าน	3.37	1.342	มาก
10. ท่านเล่นเกมเพื่อรักษา หรือสานความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน	2.97	1.381	ปานกลาง
11. ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีตัวตน ต้องการการชมเชย หรือต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือจากผู้อื่น	2.2	1.318	น้อย

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.21 ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

1) ผลการพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1.1) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75

1.2) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความตื่นเต้นเร้าใจ มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15

1.3) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสะใจ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.94

1.4) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการแก้ความเบื่อหน่าย หรือฆ่าเวลา มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05

1.5) ท่านเล่นเกมเพื่อคลายความเครียด หรือลดความกดดัน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02

1.6) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการระบายอารมณ์ หรือใช้เป็นเครื่องมือในการปลดปล่อยความรุนแรงที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.38

1.7) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการการแข่งขัน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.94

1.8) ท่านเล่นเกมเพื่อฝึกฝนทักษะ ความสามารถ หรือสมาธิ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71

1.9) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีเพื่อน หรือมีกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นเหมือนกับท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.37

1.10) ท่านเล่นเกมเพื่อรักษา หรือสานความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97

1.11) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีตัวตน ต้องการการชมเชย หรือต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือจากผู้อื่น มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.2

2) ผลการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.2 - 4.75 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

2.1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ($\overline{X}$ = 4.75)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ได้แก่ ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความตื่นเต้นเร้าใจ ($\overline{X}$ = 4.15) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการแก้ความเบื่อหน่าย หรือฆ่าเวลา ($\overline{X}$ = 4.05) ท่านเล่นเกมเพื่อคลายความเครียด หรือลดความกดดัน ($\overline{X}$ = 4.02) ท่านเล่นเกมเพื่อฝึกฝนทักษะ ความสามารถ หรือสมาธิ ($\overline{X}$ = 3.71) และท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีเพื่อน หรือมีกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นเหมือนกับท่าน ($\overline{X}$ = 3.37)

2.3) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ได้แก่ ท่านเล่น

เกมเพื่อรักษา หรือสานความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน ($\overline{X}$ = 2.97) ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการการแข่งขัน ($\overline{X}$ = 2.94) และท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสะใจ ($\overline{X}$ = 2.94)

2.4) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ได้แก่ ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการระบายอารมณ์ หรือใช้เป็นเครื่องมือในการปลดปล่อยความรุนแรงที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง ($\overline{X}$ = 2.38) และท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีตัวตน ต้องการการชมเชย หรือต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือจากผู้อื่น ($\overline{X}$ = 2.22)

2.5) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด ผลของการวิจัยไม่พบรายการใดอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในระดับนี้

ตารางที่ 4.22: สรุปตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลงผล
1. ด้านส่วนประสมทางการตลาด	4.0263	0.57307	มาก
2. ด้านคุณสมบัติของเกม	4.0237	0.62430	มาก
3. ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม	3.4136	0.64471	มาก

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.22 สรุปปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

1) ผลการพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1.1) ด้านส่วนประสมทางการตลาด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.0263

1.2) ด้านคุณสมบัติของเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.0237

1.3) ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4136

2) ผลการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.4136 - 4.0263 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

2.1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ได้แก่ ด้านส่วนประสมทางการตลาด ($\overline{X}$ = 4.0263) ด้านคุณสมบัติของเกม ($\overline{X}$ = 4.0237) และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม ($\overline{X}$ = 3.4136)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด ผลของการวิจัยไม่พบรายการใดอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในระดับนี้

4.1.3 การรายงานผลปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ตารางที่ 4.23: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์

การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
1. 1 - 2 วัน	164	7.7
2. 3 - 4 วัน	377	17.7
3. 5 - 6 วัน	308	14.4
4. เล่นทุกวัน	1,286	60.2
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.23 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เล่มเกมทุกวันมากที่สุด จำนวน 1,286 คน คิดเป็นร้อยละ 60.2 รองลงมาคือ เล่น 3 - 4 วัน จำนวน 377 คน คิดเป็นร้อยละ 17.7 เล่น 5 - 6 วัน จำนวน 308 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 และเล่น 1 - 2 วัน จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7

ตารางที่ 4.24: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน

ระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
1. ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	146	6.8
2. 2 - 3 ชั่วโมง	962	45.1
3. 4 - 5 ชั่วโมง	661	31.0
4. 6 - 7 ชั่วโมง	193	9.0
5. มากกว่า 8 ชั่วโมง	173	8.1
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.24 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นเกม พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่มเกม 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน มากที่สุด จำนวน 962 คน คิดเป็นร้อยละ 45.1 รองลงมาคือ เล่น 4 - 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 661 คน คิดเป็นร้อยละ 31 เล่น 6 - 7 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ 9 เล่นมากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 และเล่นต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8

ตารางที่ 4.25: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามช่วงเวลาในการเล่นเกม

ช่วงเวลาในการเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
1. 00.01 - 08.00 น.	31	1.5
2. 08.01 - 12.00 น.	17	0.8
3. 12.01 - 16.00 น.	51	2.4
4. 16.01 - 20.00 น.	167	7.8
5. 20.01 - 24.00 น.	709	33.2
6. ทุกครั้งที่มีเวลาว่าง	1,160	54.3
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.25 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามช่วงเวลาในการเล่นเกม พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เล่มเกมทุกครั้งที่มีเวลาว่างมากที่สุด จำนวน 1,160 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 รองลงมาคือช่วงเวลา 20.01 - 24.00 น. จำนวน 709 คน คิดเป็นร้อยละ 33.2 ช่วงเวลา 16.01 - 20.00 น. จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8 ช่วงเวลา 12.01 - 16.00 น. จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 ช่วงเวลา 00.01 - 08.00 น. จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 และช่วงเวลา 08.01 - 12.00 น. จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

ตารางที่ 4.26: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน

การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน	จำนวน	ร้อยละ
1. ไม่เสียเลย	457	21.4
2. ต่ำกว่า 500 บาท	898	42.1
3. 501 – 1,000 บาท	444	20.8
4. 1,001 – 2,000 บาท	206	9.6
5. 2,001 – 3,000 บาท	77	3.6
6. มากกว่า 3,001 บาท	53	2.5
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.26 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เสียเงินต่ำกว่า 500 บาทมากที่สุด จำนวน 898 คน คิดเป็นร้อยละ 42.1 รองลงมาคือไม่เสียเลย จำนวน 457 คน คิดเป็นร้อยละ 21.4 เสียเงิน 501 – 1,000 บาท จำนวน 444 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 เสียเงิน 1,001 – 2,000 บาท จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 9.6 เสียเงิน 2,001 – 3,000 บาท จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6 และเสียเงินมากกว่า 3,001 บาท จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5

ตารางที่ 4.27: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์

การทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
1. 1 - 2 วัน	516	24.2
2. 3 - 4 วัน	452	21.2
3. 5 - 6 วัน	147	6.9
4. ทำกิจกรรมยามว่างทุกวัน	965	45.2
5. ไม่ทำเลย	55	2.6
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.27 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ทำกิจกรรมยามว่างทุกวันมากที่สุด จำนวน 965 คน คิดเป็นร้อยละ 45.2 รองลงมาทำกิจกรรมยามว่าง 1 - 2 วัน จำนวน 516 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 ทำกิจกรรมยามว่าง 3 - 4 วัน จำนวน 452 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ทำกิจกรรมยามว่าง 5 - 6 วัน จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 6.9 และไม่ทำกิจกรรมใด ๆ เลย จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6

ตารางที่ 4.28: ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน

การใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
1. ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	308	14.4
2. 2 - 3 ชั่วโมง	1,308	61.3

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.28 (ต่อ): ตารางแสดงจำนวนและค่าร้อยละต่อปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน

การใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
3. 4 - 5 ชั่วโมง	360	16.9
4. 6 - 7 ชั่วโมง	92	4.3
5. มากกว่า 8 ชั่วโมง	67	3.1
รวม	2,135	100.0

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.28 ปัจจัยด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ พบว่า นอกเหนือ จากการเล่นเกมต่อวัน ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน มากที่สุด จำนวน 1,308 คน คิดเป็นร้อยละ 61.3 รองลงมาใช้เวลา 4 - 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 360 คน 16.9 ใช้เวลาต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 308 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 ใช้เวลา 6 - 7 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 และใช้เวลามากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 3.1

4.1.5 การรายงานผลข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ตารางที่ 4.29: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อ

ด้านการเลียนแบบ	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลงผล
1. ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	3.27	1.412	ปานกลาง
2. ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	2.48	1.312	น้อย
3. ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	2.77	1.396	ปานกลาง
4. ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	1.8	1.042	น้อยสุด
5. ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม	3.31	1.381	ปานกลาง
6. ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านไม่ดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม	1.99	1.146	น้อย
7. ท่านเคยเลียนแบบการกระทำ หรือสถานการณ์ ตามฉากที่ชื่นชอบในเกม เช่น เล่นต่อสู้ ยิงปืน ฟันดาบ ออกไปผจญภัยฯ	2.18	1.322	น้อย
8. ท่านเคยเลียนแบบการแต่งตัว หรือข้าวของเครื่องใช้ ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	1.83	1.175	น้อย

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.29 ปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1) ผลการพิจารณาจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า

1.1) ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.27

1.2) ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.48

1.3) ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.77

1.4) ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95

1.5) ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.31

1.6) ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านไม่ดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.99

1.7) ท่านเคยเลียนแบบการกระทำ หรือสถานการณ์ ตามฉากที่ชื่นชอบในเกม เช่น เล่นต่อสู้ ยิงปืน ฟันดาบ ออกไปผจญภัยฯ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.18

1.8) ท่านเคยเลียนแบบการแต่งตัว หรือข้าวของเครื่องใช้ ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83

2) ผลการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.8 - 3.31 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

2.1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ได้แก่ ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม ($\overline{X}$ = 3.31) ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม ($\overline{X}$ = 3.27) และท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม ($\overline{X}$ = 2.77)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย ได้แก่ ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม ($\overline{X}$ = 2.48) ท่านเคยเลียนแบบการกระทำ หรือสถานการณ์ ตามฉากที่ชื่นชอบในเกม เช่น เล่นต่อสู้ ยิงปืน ฟันดาบ ออกไปผจญภัยฯ ($\overline{X}$ = 2.18) ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านไม่ดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม ($\overline{X}$ = 1.99) และท่านเคยเลียนแบบการแต่งตัว หรือข้าวของเครื่องใช้ ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม ($\overline{X}$ = 1.83)

2.3) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด ได้แก่ ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม ($\overline{X}$ = 1.8)

2.4) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และเห็นด้วยมาก ผลของการวิจัยไม่พบรายการใดอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในระดับนี้

ตารางที่ 4.30: ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อ

ด้านความรุนแรง	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลงผล
1. ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง	1.96	1.201	น้อย
2. ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง	1.38	0.798	น้อยสุด
3. ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย	1.39	0.856	น้อยสุด
4. ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย	1.13	0.5	น้อยสุด
5. ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น	1.74	1.073	น้อยสุด
6. ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียนหรือหยอกล้อผู้อื่น	1.44	0.84	น้อยสุด
7. ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน	1.78	1.156	น้อยสุด
8. ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน	1.25	0.704	น้อยสุด

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.30 ปัจจัยด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1) ผลการพิจารณาจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า

1.1) ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.96

1.2) ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง

มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.38

1.3) ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.38

1.4) ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.13

1.5) ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.74

1.6) ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.44

1.7) ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.78

1.8) ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.25

2) ผลการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.13 - 1.96 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

2.1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย ได้แก่ ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง ($\overline{X}$ = 1.96)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด ได้แก่ ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน ($\overline{X}$ = 1.78) ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น ($\overline{X}$ = 1.77) ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น ($\overline{X}$ = 1.44) ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย ($\overline{X}$ = 1.39) ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง ($\overline{X}$ = 1.38) ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน ($\overline{X}$ = 1.25) และท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย ($\overline{X}$ = 1.13)

2.3) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก และเห็นด้วยปานกลาง ผลของการวิจัยไม่พบรายการใดอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในระดับนี้

ตารางที่ 4.31: สรุปตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรง	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลงผล
1. ด้านการเลียนแบบ	2.4537	.89226	น้อย
2. ความรุนแรง	1.5073	.63552	น้อยที่สุด

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.31 สรุปปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

1) ผลการพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1.1) ด้านการเลียนแบบ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.4537

1.2) ด้านความรุนแรง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.5073

2) ผลการพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.5073 - 2.4537 เรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

2.1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย ได้แก่ ด้านการเลียนแบบ ($\overline{X}$ = 2.4537)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านความรุนแรง ($\overline{X}$ = 1.5073)

2.2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในระดับเห็นด้วยเห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก และเห็นด้วยปานกลาง ผลของการวิจัยไม่พบรายการใดอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในระดับนี้

4.2 การรายงานผลด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์สมมติฐานทั้ง 3 ข้อ โดยมีการใช้สถิติการวิจัยดังนี้

4.2.1 สมมติฐานข้อที่ 1 ความแตกต่างของข้อมูลส่วนบุคคล มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกันหรือไม่

สมมติฐานข้อที่ 1.1 เพศที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.32: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามเพศ

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามเพศ	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	5.177 1693.755 1698.933	2 2,132 2,134	2.589 .794	3.259	.039*
2. ความรุนแรง จำแนกตามเพศ	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	8.001 853.901 861.901	2 2,132 2,134	4.000 .401	9.988	.000*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.32 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามเพศ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.039 และ 0.000 ตามลำดับ น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า เพศที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.33

ตารางที่ 4.33: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามเพศ

	(I) เพศ	(J) เพศ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
1. การเลียนแบบจำแนกตามเพศ	ชาย	หญิง	2.3243	.14915*	.05871	.040*
		เพศที่สาม	2.4241	.04938	.12093	.920
	หญิง	ชาย	2.4735	-.14915*	.05871	.040*
		เพศที่สาม	2.4241	-.09977	.13113	.749
	เพศที่สาม	ชาย	2.4735	-.04938	.12093	.920
		หญิง	2.3243	.09977	.13113	.749
2. ความรุนแรงจำแนกตามเพศ	ชาย	หญิง	1.3485	.18382*	.04169	.000*
		เพศที่สาม	1.4464	.08587	.08586	.607
	หญิง	ชาย	1.5323	-.18382*	.04169	.000*
		เพศที่สาม	1.4464	-.09794	.09311	.575
	เพศที่สาม	ชาย	1.5323	-.08587	.08586	.607
		หญิง	1.3485	.09794	.09311	.575

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.33 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามเพศเป็นรายคู่ พบว่า

ด้านการเลียนแบบ เพศชาย มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าเพศหญิง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.04 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ในขณะที่เพศที่สาม

ด้านความรุนแรง เพศชาย มีพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าเพศหญิง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.2 อายุที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.34: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอายุ

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามอายุ	ระหว่างกลุ่ม	76.733	2	38.366	50.423	.000*
	ภายในกลุ่ม	1622.200	2,132	.761		
	รวม	1698.933	2,134			
2. ความรุนแรง จำแนกตามอายุ	ระหว่างกลุ่ม	2.118	2	1.059	2.626	.073
	ภายในกลุ่ม	859.783	2,132	.403		
	รวม	861.901	2,134			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.34 ผลการทดสอบสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบ จำแนกตามอายุ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 และด้านความรุนแรง จำแนกตามอายุ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.073 มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า อายุที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.35 ในขณะที่อายุที่แตกต่างกัน มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.35: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอายุ

	(I) อายุ	(J) อายุ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
การเลียนแบบจำแนกตามเพศ	ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี	21 – 30 ปี	2.4061	.28034*	.04203	.000*
		31 ปีขึ้นไป	2.0844	.60209*	.06246	.000*
	21 – 30 ปี	ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี	2.6865	-.28034*	.04203	.000*
		31 ปีขึ้นไป	2.0844	.32175*	.05848	.000*
	31 ปีขึ้นไป	ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี	2.6865	-.60209*	.06246	.000*
		21 – 30 ปี	2.4061	-.32175*	.05848	.000*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.35 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอายุเป็นรายคู่ พบว่า

ผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุระหว่าง 21 – 30 ปี และ 31 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.00 และ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีอายุระหว่าง 21 – 30 ปี มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันน้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี แต่มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุ 31 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.00 และ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีอายุ 31 ปีขึ้นไป มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี และอายุระหว่าง 21 – 30 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.00 และ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.3 สถานภาพที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.36: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพ

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามสถานภาพ	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	18.633 1680.300 1698.933	2 2,132 2,134	9.316 .788	11.821	.000*
2. ความรุนแรง จำแนกตามสถานภาพ	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	3.360 858.541 861.901	2 2,132 2,134	1.680 .403	4.172	.016*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.36 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรง จำแนกตามสถานภาพ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.016 ตามลำดับ น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า สถานภาพที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.37

ตารางที่ 4.37: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพ

	(I) สถานภาพ	(J) สถานภาพ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
1. การเลียนแบบจำแนกตามสถานภาพ	โสด	สมรส	2.1324	.34790*	.07450	.000*
		หย่าร้าง	2.0000	.48025	.33614	.361
	สมรส	โสด	2.4803	-.34790*	.07450	.000*
		หย่าร้าง	2.0000	.13235	.34314	.928
	หย่าร้าง	โสด	2.4803	-.48025	.33614	.361
		สมรส	2.1324	-.13235	.34314	.928
2. ความรุนแรงจำแนกตามสถานภาพ	โสด	สมรส	1.4093	.10379	.05325	.150
		หย่าร้าง	2.0179	-.50476	.24027	.110
	สมรส	โสด	1.5131	-.10379	.05325	.150
		หย่าร้าง	2.0179	-.60854*	.24527	.046*
	หย่าร้าง	โสด	1.5131	.50476	.24027	.110
		สมรส	1.4093	.60854*	.24527	.046*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.37 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพเป็นรายคู่ พบว่า

ด้านการเลียนแบบ ผู้เล่นเกมที่มีสถานภาพโสด มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีสถานภาพสมรส โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ด้านความรุนแรง ผู้เล่นเกมที่มีสถานภาพหย่าร้าง มีพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีสถานภาพสมรส โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.046 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.4 จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.38: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	.974 1697.959 1698.933	2 2,132 2,134	.487 .796	.611	.543
2. ความรุนแรง จำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	.114 861.787 861.901	2 2,132 2,134	.057 .404	.141	.868

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.38 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา มีค่า Sig. เท่ากับ 0.543 และ 0.868 ตามลำดับ มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 1.5 การศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.39: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการศึกษา

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	38.240	3	12.747	16.356	.000*
	ภายในกลุ่ม	1660.693	2,131	.779		
	รวม	1698.933	2,134			
2. ความรุนแรง จำแนกตามการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2.180	3	.727	1.801	.145
	ภายในกลุ่ม	859.722	2,131	.403		
	รวม	861.901	2,134			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.39 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบ จำแนกตามการศึกษา มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 และด้านความรุนแรง จำแนกตามการศึกษา มีค่า Sig. เท่ากับ 0.145 มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า การศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.40 ในขณะที่การศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.40: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการศึกษา

	(I) การศึกษา	(J) การศึกษา	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
การเลียนแบบจำแนกตามการศึกษา	ต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย	ปริญญาตรี/ เทียบเท่า	2.4362	.19230*	.04918	.002*
		ปริญญาโท/ สูงกว่า	2.1164	.51215*	.07532	.000*
		ปริญญาตรี/ เทียบเท่า	2.4362	.11703	.07081	.435
การเลียนแบบจำแนกตามการศึกษา	ปวช./ ปวส.	ต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย	2.6285	-.07526	.07913	.824
		ปริญญาตรี/ เทียบเท่า	2.4362	.11703	.07081	.435
		ปริญญาโท/ สูงกว่า	2.1164	.43689*	.09092	.000*
	ปริญญาตรี/ เทียบเท่า	ต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย	2.6285	-.19230*	.04918	.002*
		ปวช./ ปวส.	2.5533	-.11703	.07081	.435
		ปริญญาโท/ สูงกว่า	2.1164	.31985*	.06652	.000*
	ปริญญาโท/ สูงกว่า	ต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย	2.6285	-.51215*	.07532	.000*
		ปวช./ ปวส.	2.5533	-.43689*	.09092	.000*
		ปริญญาตรี/ เทียบเท่า	2.4362	-.31985*	.06652	.000*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.40 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการศึกษาเป็นรายคู่ พบว่า

ผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี/ เทียบเท่า และปริญญาโท/ สูงกว่า โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และ 0.000 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับ ปวช./ ปวส. มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับปริญญาโท/ สูงกว่า โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี/ เทียบเท่า มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 และมีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับปริญญาโท/ สูงกว่า โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับปริญญาโท/ สูงกว่า มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีการศึกษาระดับต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช./ ปวส. และปริญญาตรี/ เทียบเท่า โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000, 0.000 และ 0.000 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.6 อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.41: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอาชีพ

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามอาชีพ	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	46.682 1652.251 1698.933	4 2,130 2,134	11.670 .776	15.045	.000*
2. ความรุนแรง จำแนกตามอาชีพ	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	2.764 859.138 861.901	4 2,130 2,134	.691 .403	1.713	.144

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.41 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบ จำแนกตามการศึกษา มีค่า

Sig. เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 และด้านความรุนแรง จำแนกตามอาชีพ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.144 มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.42 ในขณะที่อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.42: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอาชีพ

	(I) อาชีพ	(J) อาชีพ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
การเลียนแบบจำแนกตามอาชีพ	นักเรียน/ นักศึกษา	รับราชการ	2.2316	.35507*	.08391	.001*
		พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2.4643	.12235	.11400	.886
		พนักงานบริษัทเอกชน	2.2629	.32375*	.04882	.000*
		ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ	2.3484	.23824*	.05343	.001*
	รับราชการ	นักเรียน/ นักศึกษา	2.5866	-.35507*	.08391	.001*
		พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2.4643	-.23273	.13664	.575
		พนักงานบริษัทเอกชน	2.2629	-.03133	.08977	.998
		ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ	2.3484	-.11683	.09236	.809
	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	นักเรียน/ นักศึกษา	2.5866	-.12235	.11400	.886
		รับราชการ	2.2316	.23273	.13664	.575
		พนักงานบริษัทเอกชน	2.2629	.20140	.11838	.576
		ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ	2.3484	.11590	.12036	.921

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.42 (ต่อ): แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอาชีพ

	(I) อาชีพ	(J) อาชีพ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
	พนักงานบริษัทเอกชน	นักเรียน/ นักศึกษา	2.5866	-.32375*	.04882	.000*
		รับราชการ	2.2316	.03133	.08977	.998
		พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2.4643	-.20140	.11838	.576
		ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ	2.3484	-.08551	.06224	.756
	ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ	นักเรียน/ นักศึกษา	2.5866	-.23824*	.05343	.001*
		รับราชการ	2.2316	.11683	.09236	.809
		พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2.4643	-.11590	.12036	.921
		พนักงานบริษัทเอกชน	2.2629	.08551	.06224	.756

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.42 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามอาชีพเป็นรายคู่ พบว่า ผู้เล่นเกมที่เป็นนักเรียน/ นักศึกษา มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่ประกอบอาชีพรับราชการ พนักงานบริษัทเอกชน และประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001, 0.000 และ 0.001 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.7 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.43: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามรายได้ต่อเดือน	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	57.952 1640.981 1698.933	4 2,130 2,134	14.488 .770	18.805	.000*
2. ความรุนแรง จำแนกตามรายได้ต่อเดือน	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	3.646 858.256 861.901	4 2,130 2,134	.911 .403	2.262	.060

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.43 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบ จำแนกตามรายได้ต่อเดือน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 และด้านความรุนแรง จำแนกตามรายได้ต่อเดือน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.060 มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.44 ในขณะที่รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.44: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

	(I) รายได้ต่อเดือน	(J) รายได้ต่อเดือน	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
การเลียนแบบจำแนกตามรายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 10,000 บาท	10,001 - 20,000 บาท	2.3907	.20942*	.04519	.000*
		20,001 - 30,000 บาท	2.3001	.29998*	.06020	.000*
		30,001 - 40,000 บาท	2.2853	.31475*	.09546	.028*
		40,001 บาทขึ้นไป	2.0396	.56046*	.07851	.000*
	10,001 - 20,000 บาท	ต่ำกว่า 10,000 บาท	2.6001	-.20942*	.04519	.000*
		20,001 - 30,000 บาท	2.3001	.09056	.06472	.744
		30,001 - 40,000 บาท	2.2853	.10533	.09837	.887
		40,001 บาทขึ้นไป	2.0396	.35104*	.08203	.001*
	20,001 - 30,000 บาท	ต่ำกว่า 10,000 บาท	2.6001	-.29998*	.06020	.000*
		10,001 - 20,000 บาท	2.3907	-.09056	.06472	.744
		30,001 - 40,000 บาท	2.2853	.01477	.10611	1.000
		40,001 บาทขึ้นไป	2.0396	.26048	.09116	.086
	30,001 - 40,000 บาท	ต่ำกว่า 10,000 บาท	2.6001	-.31475*	.09546	.028*
		10,001 - 20,000 บาท	2.3907	-.10533	.09837	.887
		20,001 - 30,000 บาท	2.3001	-.01477	.10611	1.000
		40,001 บาทขึ้นไป	2.0396	.24571	.11747	.358
	40,001 บาทขึ้นไป	ต่ำกว่า 10,000 บาท	2.6001	-.56046*	.07851	.000*
		10,001 - 20,000 บาท	2.3907	-.35104*	.08203	.001*
		20,001 - 30,000 บาท	2.3001	-.26048	.09116	.086
		30,001 - 40,000 บาท	2.2853	-.24571	.11747	.358

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.44 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามรายได้ต่อเดือนเป็นรายคู่ พบว่า

ผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือน 10,001 - 20,000 บาท, 20,001 - 30,000 บาท, 30,001 - 40,000 บาท และ 40,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000, 0.000, 0.028 และ 0.000 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือนละ 10,001 - 20,000 บาท มีพฤติกรรมด้านการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ในขณะที่มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือน 40,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.8 ชนิดของเครื่องเล่นเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.45: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	4.109 1694.824 1698.933	4 2,130 2,134	1.027 .796	1.291	.271
2. ความรุนแรง จำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.029 860.873 861.901	4 2,130 2,134	.257 .404	.636	.637

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.45 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามชนิดของเครื่องเล่นเกม มีค่า Sig. เท่ากับ 0.271 และ 0.637 ตามลำดับ มากกว่าระดับ

นัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า ชนิดของเครื่องเล่นเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 1.9 ประเภทของเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.46: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามประเภทของเกม

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามประเภทของเกม	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.437 1697.495 1698.933	5 2,129 2,134	.287 .797	.360	.876
2. ความรุนแรง จำแนกตามประเภทของเกม	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	2.008 859.893 861.901	5 2,129 2,134	.402 .404	.994	.420

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.46 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามประเภทของเกม มีค่า Sig. เท่ากับ 0.876 และ 0.420 ตามลำดับ มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า ประเภทของเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 1.10 กิจกรรมยามว่างที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.47: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง	ระหว่างกลุ่ม	7.529	5	1.506	1.895	.092
	ภายในกลุ่ม	1691.404	2,129	.794		
	รวม	1698.933	2,134			
2. ความรุนแรง จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง	ระหว่างกลุ่ม	3.822	5	.764	1.897	.092
	ภายในกลุ่ม	858.079	2,129	.403		
	รวม	861.901	2,134			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.46 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามกิจกรรมยามว่าง มีค่า Sig. เท่ากับ 0.092 และ 0.092 ตามลำดับ มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า กิจกรรมยามว่างที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 1.11 สถานภาพการสมรสของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.48: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง	ระหว่างกลุ่ม	2.682	5	.536	.673	.644
	ภายในกลุ่ม	1696.250	2,129	.797		
	รวม	1698.933	2,134			

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.48 (ต่อ): แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
2. ความรุนแรง จำแนกตามสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง	ระหว่างกลุ่ม	.736	5	.147	.364	.873
	ภายในกลุ่ม	861.165	2,129	.404		
	รวม	861.901	2,134			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.48 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที (t-Test) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรง จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.001 ตามลำดับ น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรงที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน โดยผู้เล่นเกมที่มีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง จะมีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบและความรุนแรง มากกว่าผู้เล่นเกมที่ไม่มีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง

สมมติฐานข้อที่ 1.12 การอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.49: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.523 1697.410 1698.933	5 2,129 2,134	.305 .797	.382	.861
2. ความรุนแรง จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.435 860.466 861.901	5 2,129 2,134	.287 .404	.710	.616

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.49 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรง จำแนกตามการอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา มีค่า Sig. เท่ากับ 0.861 และ 0.616 ตามลำดับ มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า การอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมาที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 1.13 จำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกันที่แตกต่างกันมีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.50: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.275 1697.658 1698.933	3 2,131 2,134	.425 .797	.533	.659
2. ความรุนแรง จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	.119 861.783 861.901	3 2,131 2,134	.040 .404	.098	.961

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.50 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรง จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.659 และ 0.961 ตามลำดับ มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า จำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกันที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 1.14 การพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัวที่แตกต่างกันมีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.51: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	3.736 1695.197 1698.933	2 2,132 2,134	1.868 .795	2.349	.096
2. ความรุนแรง จำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.755 860.147 861.901	2 2,132 2,134	.877 .403	2.174	.114

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.51 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามการพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว มีค่า Sig. เท่ากับ 0.096 และ 0.114 ตามลำดับ มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า การพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 1.15 การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.52: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง

	การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง				ค่า t	Sig.
	มี		ไม่มี			
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง	2.5664	.88627	2.3916	.88978	4.350	.000*
2. ความรุนแรง จำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง	1.5695	.66367	1.4730	.61702	3.296	.001*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.52 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที (t-Test) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามการมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.001 ตามลำดับ น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.5 แสดงว่า การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรงที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน โดยผู้เล่นเกมที่มีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง จะมีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบและความรุนแรง มากกว่าผู้เล่นเกมที่ไม่มีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง

สมมติฐานข้อที่ 1.16 การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปีที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.53: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจหรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 ปี

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	14.204 1684.729 1698.933	2 2,132 2,134	7.102 .790	8.987	.000*
2. ความรุนแรง จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	12.276 849.625 861.901	2 2,132 2,134	6.138 .399	15.402	.000*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.53 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.000 ตามลำดับ น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปีที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.54

ตารางที่ 4.54: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี

	(I) การพบเห็นเหตุการณ์ฯ	(J) การพบเห็นเหตุการณ์ฯ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ฯ	ไม่เคย	พบบ้างนาน ๆ ครั้ง	2.4672	-.22599*	.06125	.001*
		พบบ่อยมาก	2.5509	-.30963*	.07606	.000*
	พบบ้างนาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย	2.2413	.22599*	.06125	.001*
		พบบ่อยมาก	2.5509	-.08363	.05507	.316
	พบบ่อยมาก	ไม่เคย	2.2413	.30963*	.07606	.000*
		พบบ้างนาน ๆ ครั้ง	2.4672	.08363	.05507	.316
2. ความรุนแรง จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ฯ	ไม่เคย	พบบ้างนาน ๆ ครั้ง	1.5121	-.18597*	.04350	.000*
		พบบ่อยมาก	1.6242	-.29807*	.05401	.000*
	พบบ้างนาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย	1.3261	.18597*	.04350	.000*
		พบบ่อยมาก	1.6242	-.11209*	.03911	.017*
	พบบ่อยมาก	ไม่เคย	1.3261	.29807*	.05401	.000*
		พบบ้างนาน ๆ ครั้ง	1.5121	.11209*	.03911	.017*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.54 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปีเป็นรายคู่ พบว่า

1) ด้านการเลียนแบบ ผู้เล่นเกมที่ไม่เคยพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีการพบบ้างนาน ๆ ครั้ง และพบบ่อยมากโดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และ 0.000 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

2) ด้านความรุนแรง

ผู้เล่นเกมที่ไม่เคยพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี มีพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีการพบบ้างนาน ๆ ครั้ง และพบบ่อยมากโดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.000 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปีบ้างนาน ๆ ครั้ง มีพฤติกรรมความรุนแรง ที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่ไม่เคยพบเห็นเหตุการณ์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 แต่จะน้อยกว่าผู้เล่นเกมที่พบบ่อยมาก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.017 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่มีการพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปีบ่อยมาก มีพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่ไม่เคยพบเห็นเหตุการณ์ และพบบ้างนาน ๆ ครั้ง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 แต่จะน้อยกว่าผู้เล่นเกมที่พบบ่อยมาก โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.017 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.17 การมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบที่แตกต่างกันมีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.55: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ	ระหว่างกลุ่ม	10.473	2	5.237	6.612	.001*
	ภายในกลุ่ม	1688.459	2,132	.792		
	รวม	1698.933	2,134			

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.55 (ต่อ): แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ

	แหล่งความแปรปรวน	ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (SS.)	ค่าความแตกต่าง (Df.)	ความแปรปรวน (MS)	ค่า F	Sig.
2. ความรุนแรง จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ	ระหว่างกลุ่ม	16.354	2	8.177	20.618	.000*
	ภายในกลุ่ม	845.547	2,132	.397		
	รวม	861.901	2,134			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.55 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และ 0.000 ตามลำดับ น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า การมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ดังแสดงผลในตารางที่ 4.56

ตารางที่ 4.56: แสดงค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของ Scheffe ของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ

	(I) การมีช่วงเวลาอิสระฯ	(J) การมีช่วงเวลาอิสระฯ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference (I-J))	ค่าความผิดพลาดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Error)	Sig.
1. การเลียนแบบ จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระฯ	มี	นาน ๆ ครั้ง	2.6219	-.18753*	.06625	.018*
		ไม่มี	3.4688	-1.03442	.44542	.068
	นาน ๆ ครั้ง	มี	2.4343	.18753*	.06625	.018*
		ไม่มี	3.4688	-.84689	.44941	.170
	ไม่มี	มี	2.4343	1.03442	.44542	.068
		นาน ๆ ครั้ง	2.6219	.84689	.44941	.170
2. ความรุนแรง จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระฯ	มี	นาน ๆ ครั้ง	1.6884	-.20287*	.04689	.000*
		ไม่มี	3.0000	-1.51443*	.31521	.000*
	นาน ๆ ครั้ง	มี	1.4856	.20287*	.04689	.000*
		ไม่มี	3.0000	-1.31156*	.31803	.000*
	ไม่มี	มี	1.4856	1.51443*	.31521	.000*
		นาน ๆ ครั้ง	1.6884	1.31156*	.31803	.000*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.56 เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบเป็นรายคู่ พบว่า

1) ด้านการเลียนแบบ ผู้เล่นเกมที่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่นาน ๆ ครั้งจึงจะมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.018 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

2) ด้านความรุนแรง

ผู้เล่นเกมที่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่นาน ๆ ครั้ง และไม่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.000 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่นาน ๆ ครั้งจึงจะมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 แต่จะน้อยกว่าผู้เล่นเกมที่ไม่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ผู้เล่นเกมที่ไม่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีเวลา และนาน ๆ ครั้งถึงจะมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.000 ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 1.18 ครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.57: แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่

	ครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่				ค่า t	Sig.
	รู้		ไม่รู้			
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
1. การเลียนแบบ จำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่	2.4577	.89098	2.1481	.95578	1.792	.073
2. ความรุนแรง จำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่	1.5069	.63147	1.5370	.91385	-.244	.807

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.57 ผลการทดลองสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที (t-Test) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงจำแนกตามครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.073 และ 0.807 ตามลำดับ

มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า การที่ครอบครัวรู้ หรือไม่รู้ ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

4.2.2 สมมติฐานข้อที่ 2 ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ตารางที่ 4.58: แสดงค่าของตัวแปรปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบ และความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านการเลียนแบบ ด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

อิทธิพลต่อการเลียนแบบ			
ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม	สัมประสิทธิ์การถดถอย (Beta)	ค่า t	Sig (P - Value)
1. ด้านส่วนประสมทางการตลาด	.044	2.075	.038*
2. ด้านคุณสมบัติของเกม	-.005	-.258	.797
3. ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม	.398	19.132	.000*

R^2 = 0.169, F-Value = 144.458, n = 2134, P-Value ≤ 0.05*

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.58 ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านการเลียนแบบ พบว่า มีอิทธิพลโดยรวมร้อยละ 16.9 โดยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม และด้านส่วนประสมทางการตลาด มีการยอมรับร้อยละ 39.8 และ 4.4 ตามลำดับ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ 0.038 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ส่วนด้านคุณสมบัติของเกม มีค่า Sig. เท่ากับ 0.797 มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ตารางที่ 4.59: แสดงค่าของตัวแปรปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านความรุนแรง ด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

อิทธิพลต่อความรุนแรง			
ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม	สัมประสิทธิ์การถดถอย (Beta)	ค่า t	Sig (P - Value)
1. ด้านส่วนประสมทางการตลาด	-.029	-1.312	.190
2. ด้านคุณสมบัติของเกม	-.041	-1.852	.064
3. ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม	.302	13.820	.000*

R^2 = 0.084, F-Value = 64.918, n = 2,134, P-Value ≤ 0.05*

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.59 ปัจจัยด้านข้อมูลแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านความรุนแรง พบว่า มีอิทธิพลโดยรวมร้อยละ 8.4 โดยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม มีการยอมรับร้อยละ 30.2 มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ส่วนด้านส่วนประสมทางการตลาด และด้านคุณสมบัติของเกม มีค่า Sig. เท่ากับ 0.190 และ 0.064 มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

4.2.3 สมมติฐานข้อที่ 3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ตารางที่ 4.60: แสดงค่าความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านการเลียนแบบ ด้วยวิธีวิเคราะห์หาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test)

ค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมกับการเลียนแบบฯ			
ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม	Value	ค่าระดับแห่งความเป็นอิสระ (df)	Asymp. Sig. (2-sided)
1. การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์	169.341[a]	96	.000*
2. ระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน	149.541[a]	128	.094
3. ช่วงเวลาในการเล่นเกม	169.767[a]	160	.284
4. การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน	158.367[a]	160	.522
5. การทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์	153.542[a]	128	.062
6. การใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน	133.700[a]	128	.347

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.60 ความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านการเลียนแบบ พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า มีความความสัมพันธ์กับการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่นเกม การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน การทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ และการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.094, 0.284, 0.522, 0.062 และ 0.347 ตามลำดับ มากกว่าระดับ

นัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า ไม่มีความความสัมพันธ์กับการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ตารางที่ 4.61: แสดงค่าความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านความรุนแรง ด้วยวิธีวิเคราะห์หาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test)

ค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมกับความรุนแรงฯ			
ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม	Value	ค่าระดับแห่งความเป็นอิสระ (df)	Asymp. Sig. (2-sided)
1. การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์	97.701[a]	84	.146
2. ระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน	118.452[a]	112	.320
3. ช่วงเวลาในการเล่นเกม	171.232[a]	140	.037*
4. การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน	187.629[a]	140	.004*
5. การทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์	150.589[a]	112	.009*
6. การใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน	133.649[a]	112	.080

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาตามตารางที่ 4.61 ความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านความรุนแรง พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ช่วงเวลาในการเล่นเกม การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน และการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.037, 0.004 และ 0.009 ตามลำดับ น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า มีความสัมพันธ์กับ

ความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ส่วนการเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน และการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.146, 0.320 และ 0.080 ตามลำดับ มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่า ไม่มีความความสัมพันธ์กับความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

บทที่ 5
บทสรุป

บทสรุปการวิจัยเรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย มีบทสรุปสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 การอภิปรายผล

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยจะนำเสนอใน 2 ส่วน ดังนี้

5.1.1 การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผลการวิเคราะห์พบว่า

5.1.1.1 ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม

1) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากที่สุด จำนวน 1,815 คน คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 264 คน คิดเป็นร้อยละ 12.4 และเพศที่สาม จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6

2) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21 - 30 ปีมากที่สุด จำนวน 1,184 คน คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมามีอายุต่ำกว่า หรือเท่ากับ 20 ปี จำนวน 677 คน คิดเป็นร้อยละ 31.7 และมีอายุ 31 ปีขึ้นไป จำนวน 274 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8

3) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีสถานภาพโสดมากที่สุด จำนวน 1,975 คน คิดเป็นร้อยละ 92.5 รองลงมามีสถานภาพสมรส จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 และมีสถานภาพหย่าร้าง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3

4) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาจำนวน 2 คนมากที่สุด จำนวน 1,172 คน คิดเป็นร้อยละ 54.9 รองลงมามีจำนวนมากกว่า 2 คน จำนวน 548 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7 และเป็นลูกคนเดียว จำนวน 415 คน คิดเป็นร้อยละ 19.4

5) เล่นเกมส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี/ เทียบเท่า จำนวน 1,331 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 รองลงมามีระดับต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน

425 คน คิดเป็นร้อยละ 19.9 ระดับปริญญาโท/ สูงกว่า จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 และระดับ ปวช./ ปวส. จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 8.2

6) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/ นักศึกษา จำนวน 1,137 คน คิดเป็นร้อยละ 53.3 รองลงมาเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 456 คน คิดเป็นร้อยละ 21.4 ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ จำนวน 357 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 รับราชการ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 5.7 และพนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0

7) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 1,043 คน คิดเป็นร้อยละ 48.9 รองลงมามีรายได้ 10,001 - 20,000 บาท จำนวน 591 คน คิดเป็นร้อยละ 27.7 มีรายได้ 20,001 - 30,000 บาท จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 มีรายได้ 40,001 บาทขึ้นไป จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 และมีรายได้ 30,001 - 40,000 บาท จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3

8) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์/ ออฟไลน์ (คอมพิวเตอร์และแล็ปท็อป) มากที่สุด จำนวน 1,754 คน คิดเป็นร้อยละ 82.2 รองลงมาเป็นเกมโมบาย (โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต) จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 10.6 เกมคอนโซล (PlayStation, Nintendoฯ) จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 บอร์ดเกม/ การ์ดเกม จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 0.6 และเกมตู้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 0.2

9) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมประเภท RPG/ MMORPG เกมแนวเก็บค่าประสบการณ์ มากที่สุด จำนวน 915 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 รองลงมาเป็นเกมประเภท Action/ Adventure เกมแนวต่อสู้ ผจญภัย และยิงปืน จำนวน 685 คน คิดเป็นร้อยละ 11.1 Strategy/ Card/ Board Game เกมวางแผนการรบ เกมการ์ด ไพ่ และหมากรุกฯ จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 Simulation เกมแนวจำลองชีวิตจริง หรือสถานการณ์จริง และเกมแข่งรถ จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 Sport/ Music เกมแนวกีฬา หรือเกมที่เคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 4.6 และ Puzzle/ Social Game เกมแนวแก้ปริศนา สลับลำดับภาพ และเกมที่แข่งขันอันดับ หรือเล่นพร้อมกับกลุ่มเพื่อน เช่น LINE Gameฯ จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6

10) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ทำกิจกรรมบันเทิง เช่น ดูหนัง/ ฟังเพลง/ อ่านหนังสือ/ ติดตามเว็บไซต์ และโซเชียลมีเดียฯ เป็นกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกมากที่สุด จำนวน 1,558 คน คิดเป็นร้อยละ 73 รองลงมาคือเล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย จำนวน 219 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 กิจกรรมตามความถนัด เช่น วาดภาพ ถ่ายภาพ และเล่นดนตรีฯ จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 งานอดิเรก หรือกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากตัวเลือกข้างต้น จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 ท่องเที่ยว/ ช้อปปิ้ง จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1 และไม่มีกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกใด ๆ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7

5.1.1.2 ด้านข้อมูลสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

1) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีสถานภาพบิดาและมารดาอยู่ด้วยกันมากที่สุด จำนวน 1,393 คน คิดเป็นร้อยละ 65.2 รองลงมาคือบิดาและมารดาแยกกันอยู่ (หย่าร้าง) จำนวน 320 คน คิดเป็นร้อยละ 15 บิดาและมารดาแยกกันอยู่ (ไม่ได้หย่าร้าง) จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 8.2 บิดาถึงแก่กรรม จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 มารดาถึงแก่กรรม จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6 บิดาและมารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

2) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่อาศัยอยู่ร่วมกับครอบครัวมากที่สุด จำนวน 1,584 คน คิดเป็นร้อยละ 74.2 รองลงมาคืออาศัยอยู่กับมารดา จำนวน 280 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 อาศัยอยู่กับญาติผู้ใหญ่ จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 อาศัยอยู่กับบิดา จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 อาศัยอยู่คนเดียวจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 และอื่น ๆ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 0.9

3) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 3 - 4 คน มากที่สุด จำนวน 1,102 คน คิดเป็นร้อยละ 51.6 รองลงมาคือมีจำนวนสมาชิกในครอบครัวมากกว่า 4 คน จำนวน 824 คน คิดเป็นร้อยละ 38.6 มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 2 คน จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 และมีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 1 คน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1

4) เล่นเกมส่วนใหญ่สามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัวได้ทุกโอกาสมากที่สุด จำนวน 1,389 คน คิดเป็นร้อยละ 65.1 รองลงมาคือสามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เป็นบางครั้ง จำนวน 696 คน คิดเป็นร้อยละ 32.6 และไม่สามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เลย จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3

5) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ไม่มีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรงมากที่สุด จำนวน 1,376 คน คิดเป็นร้อยละ 64.4 รองลงมาคือมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง จำนวน 759 คน คิดเป็นร้อยละ 35.6

6) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่พบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปีเหตุการณ์ โดยมีการพบเห็นบ้างนาน ๆ ครั้งมากที่สุด จำนวน 1,580 คน คิดเป็นร้อยละ 74 รองลงมาคือพบเห็นเหตุการณ์บ่อยมาก จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 14.6 และไม่เคยพบเห็นเหตุการณ์เลย จำนวน 243 คน คิดเป็นร้อยละ 11.4

7) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบมากที่สุด จำนวน 1,932 คน คิดเป็นร้อยละ 90.5 รองลงมาคือ มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเอง

ชื่นชอบนาน ๆ ครั้ง จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3 และไม่มีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 0.2

8) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีครอบครัวที่รู้ว่าตนกำลังเล่นเกมอยู่มากที่สุด จำนวน 2,108 คน คิดเป็นร้อยละ 98.7 รองลงมาคือ ครอบครัวไม่รู้ว่ากำลังเล่นเกมอยู่ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3

5.1.1.3 ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านส่วนประสมทางการตลาด พบว่า ท่านเลือกชนิดของเครื่องเล่นเกม ให้เหมาะสมต่อช่วงเวลาที่ท่านสามารถเล่นเกมได้สะดวก มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ความสะดวกสบายของช่องทางในการจัดจำหน่ายเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด และตัวเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ราคาเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด ราคาของตัวเกมแต่ละประเภท และการเติมเงินในเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 การจัดโปรโมชั่นหรือกิจกรรมส่งเสริมการขาย มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 การโฆษณา รีวิว และการแนะนำจากผู้มีประสบการณ์หรือคนใกล้ชิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 และการให้บริการ และการดูแลเอาใจใส่ของเจ้าหน้าที่ มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.909, 1.011, 1.014, 1.162, 1.107, และ 1.095 ตามลำดับ

2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านคุณสมบัติของเกม พบว่า เทคโนโลยี ความสามารถ และประสิทธิภาพของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 ความยาก-ง่ายในการใช้งานเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 เนื้อหา และกราฟฟิกของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ความยาก-ง่ายในการเล่นเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 และความปลอดภัยในการให้บริการ การใช้บริการ และความเสถียรของระบบเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ

ต่อไป มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.836, 1.189, 0.937, 1.174, และ 0.819 ตามลำดับ

3) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม พบว่า ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความตื่นเต้นเร้าใจ มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสะใจ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.94 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการแก้ความเบื่อหน่าย หรือฆ่าเวลา มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 ท่านเล่นเกมเพื่อคลายความเครียด หรือลดความกดดัน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการระบายอารมณ์ หรือใช้เป็นเครื่องมือในการปลดปล่อยความรุนแรงที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.38 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการการแข่งขัน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.94 ท่านเล่นเกมเพื่อฝึกฝนทักษะ ความสามารถ หรือสมาธิ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีเพื่อน หรือมีกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นเหมือนกับท่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.37 ท่านเล่นเกมเพื่อรักษาหรือสานความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 และท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีตัวตน ต้องการการชมเชย หรือต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือจากผู้อื่น มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.2 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.513, 0.956, 1.334, 1.052, 1.090, 1.419, 1.347, 1.125, 1.342, 1.381, และ 1.318 ตามลำดับ

4) สรุปภาพรวม ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม พบว่า ด้านส่วนประสมทางการตลาด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.0263 ด้านคุณสมบัติของเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.0237 และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4136 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57307, 0.62430 และ 0.64471 ตามลำดับ

5.1.1.4 ด้านพฤติกรรมในการเล่นเกม

1) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เล่มเกมทุกวันมากที่สุด จำนวน 1,286 คน คิดเป็นร้อยละ 60.2 รองลงมาคือ เล่น 3 - 4 วัน จำนวน 377 คน คิดเป็นร้อยละ 17.7 เล่น 5 - 6 วัน จำนวน 308 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 และเล่น 1 - 2 วัน จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7

2) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่มเกม 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน มากที่สุด จำนวน 962 คน คิดเป็นร้อยละ 45.1 รองลงมาคือ เล่น 4 - 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 661 คน คิดเป็นร้อยละ 31 เล่น 6 - 7 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ 9 เล่นมากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 และเล่นต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8

3) เล่นเกมส่วนใหญ่เล่มเกมทุกครั้งที่มีเวลาว่างมากที่สุด จำนวน 1,160 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 รองลงมาคือช่วงเวลา 20.01 - 24.00 น. จำนวน 709 คน คิดเป็นร้อยละ 33.2 ช่วงเวลา 16.01 - 20.00 น. จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8 ช่วงเวลา 12.01 - 16.00 น. จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 ช่วงเวลา 00.01 - 08.00 น. จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 และช่วงเวลา 08.01 - 12.00 น. จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

4) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เสียเงินต่ำกว่า 500 บาทมากที่สุด จำนวน 898 คน คิดเป็นร้อยละ 42.1 รองลงมาคือไม่เสียเลย จำนวน 457 คน คิดเป็นร้อยละ 21.4 เสียเงิน 501 – 1,000 บาท จำนวน 444 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 เสียเงิน 1,001 – 2,000 บาท จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 9.6 เสียเงิน 2,001 – 3,000 บาท จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6 และเสียเงินมากกว่า 3,001 บาท จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5

5) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมทุกวันมากที่สุด จำนวน 965 คน คิดเป็นร้อยละ 45.2 รองลงมาทำกิจกรรมยามว่าง 1 - 2 วัน จำนวน 516 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 ทำกิจกรรมยามว่าง 3 - 4 วัน จำนวน 452 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ทำกิจกรรมยามว่าง 5 - 6 วัน จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 6.9 และไม่ทำกิจกรรมใด ๆ เลย จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6

6) ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม 2 - 3 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด จำนวน 1,308 คน คิดเป็นร้อยละ 61.3 รองลงมาใช้เวลา 4 - 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 360 คน 16.9 ใช้เวลาต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 308 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 ใช้เวลา 6 - 7 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 และใช้เวลามากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 3.1

5.1.1.5 ด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรง

1) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านการเลียนแบบ พบว่า ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.27 ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.48 ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.77 ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก “ด้านไม่ดี” ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.31 ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา “ด้านไม่ดี” ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.99 ท่านเคยเลียนแบบการกระทำ หรือสถานการณ์ตามฉากที่ชื่นชอบในเกม เช่น เล่นต่อสู้ ยิงปืน ฟันดาบ ออกไปผจญภัยฯ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.18 และท่านเคยเลียนแบบการแต่งตัว หรือข้าวของเครื่องใช้ ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4136 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.412, 1.312, 1.396, 1.042, 1.381, 1.146, 1.322 และ 1.175 ตามลำดับ

2) ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกเป็นรายข้อตามด้านความรุนแรง พบว่า ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.96 ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.38 มีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.38 ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.13 ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.74 ท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น

มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.44 ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.78 และท่าน “เคย” ทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.25 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.201, 0.798, 0.856, 0.5, 1.073, 0.84, 1.156 และ 0.704 ตามลำดับ

3) สรุปภาพรวม ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการเลียนแบบและด้านความรุนแรงของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จำแนกตามด้านการเลียนแบบ พบว่า ด้านการเลียนแบบ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.4537 และด้านความรุนแรง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.5073 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.89226 และ 0.63552 ตามลำดับ

5.1.2 การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

ซึ่งได้แก่ การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของสมมติฐานทั้ง 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

5.1.2.1 สมมติฐานข้อที่ 1: ความแตกต่างของข้อมูลส่วนบุคคล มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม และปัจจัยด้านสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

สถิติที่ใช้ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย ในกรณีของการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มสองกลุ่ม จะใช้สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที (t-Test) และกรณีการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไปจะใช้สถิติการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One – way ANOVA) และเมื่อพบความแตกต่าง จะทดสอบเป็นรายคู่ (Multiple Comparisons) ด้วยวิธีการของเชฟเฟ่ (Scheffe)

1) ด้านการเลียนแบบ

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา ชนิดของเครื่องเล่นเกม ประเภทของเกม กิจกรรมยามว่าง สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง การอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา จำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน การพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว และครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ มีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน การมีบุคคลใน

ครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจหรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี และการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน

2) ด้านความรุนแรง

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง อายุ จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ชนิดของเครื่องเล่นเกม ประเภทของเกม กิจกรรมยามว่าง สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง การอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่เติบโตมา จำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่อาศัยอยู่ร่วมกัน การพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว และครอบครัวรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่ มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยไม่แตกต่างกัน

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง เพศ สถานภาพ การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี และการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน

5.1.2.2 สมมติฐานข้อที่ 2: ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ประกอบไปด้วยข้อมูลด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

สถิติที่ใช้ทดสอบ คือ สถิติหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปลด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

1) ด้านการเลียนแบบ

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม และด้านส่วนประสมทางการตลาด เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านคุณสมบัติของเกม ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) ด้านความรุนแรง

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาด และด้านคุณสมบัติของเกม ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.2.3 สมมติฐานข้อที่ 3: ความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

สถิติที่ใช้ทดสอบ คือ การหาความสัมพันธ์แบบไคว์สแควร์ (Chi-Square Test)

1) ด้านการเลียนแบบ

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ มีความความสัมพันธ์กับการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่นเกม การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน การทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ และการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน ไม่มีความความสัมพันธ์กับการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) ด้านความรุนแรง

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ช่วงเวลาในการเล่นเกม การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน และการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน และการใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมต่อวัน ไม่มีความความสัมพันธ์กับความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2 การอภิปรายผล

การอภิปรายผลจะเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยจะอธิบายตามสมมุติฐานดังนี้

5.2.1 สมมติฐานข้อที่ 1: ความแตกต่างของข้อมูลส่วนบุคคล มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม และปัจจัยด้านสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

จากผลการศึกษา พบว่า ด้านการเลียนแบบ ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจหรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี และการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีผลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน และด้านความรุนแรง ปัจจัยด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วยข้อมูลเรื่อง เพศ สถานภาพ การมีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง การพบเห็นเหตุการณ์ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหนในรอบ 1 ปี และการมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ มีผลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทยที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวความคิดของ ณัฐภร อินทุยศ (2556) ที่กล่าวว่า ความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นลักษณะทางธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่ ปัจจัยด้านพันธุกรรม อาทิ ลักษณะทางกาย เพศ ระดับสติปัญญา โรคบางชนิด หรือโรคที่สามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ และพฤติกรรมที่ถูกกำหนดขึ้นโดยพันธุกรรมมาแต่กำเนิด เช่น ความต้องการทางเพศและความก้าวร้าว เป็นต้น ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา สามารถมีอิทธิพลต่อมนุษย์ตั้งแต่ชีวิตนั้นได้ถือกำเนิดขึ้นในครรภ์สืบเนื่องไปตลอดชีวิต และอาจมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมที่ดี หรือพฤติกรรมที่ไม่ดีก็ได้ อาทิ บ้านหรือครอบครัว ซึ่งเป็นสถาบันแรกที่มีความสำคัญต่อชีวิต เพราะประสบการณ์ทุกอย่างที่ได้รับจากครอบครัวจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคลคนนั้น เช่น พฤติกรรมของพ่อและแม่ ความรักและความเอาใจใส่ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในครอบครัว สภาพจิตใจของพ่อและแม่ วิธีการอบรมเลี้ยงดู ฐานะทางสังคม หรือฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว เป็นต้น การอบรมสั่งสอนจากโรงเรียน กลุ่มทางสังคมอื่น ๆ สภาพแวดล้อมทางสังคม และสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ

จากข้อมูลผู้เล่นเกมที่ตอบแบบสอบถามจำนวน 2,135 คน พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21 - 30 ปีมากที่สุด จำนวน 1,184 คน คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมามีอายุต่ำกว่า หรือ

เท่ากับ 20 ปี จำนวน 677 คน คิดเป็นร้อยละ 31.7 และมีอายุ 31 ปีขึ้นไป จำนวน 274 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 โดยผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุระหว่าง 21 – 30 ปี และ 31 ปีขึ้นไป ส่วนผู้เล่นเกมที่มีอายุระหว่าง 21 – 30 ปี มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน น้อยกว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี แต่มากกว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุ 31 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวความคิดของ ดวงอมร พิทักษ์ธรรม (2550 อ้างใน กานดา จันทรมหา, 2555) กล่าวถึง พฤติกรรมการเลียนแบบในวัยรุ่น โดยทั่วไปแล้ววัยรุ่นมักจะมีอารมณ์ที่รุนแรงเป็นธรรมชาติ โดยจะมีระดับความรุนแรงของอารมณ์ที่มากน้อยแตกต่างกันออกไป ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ มักจะมีความต้องการ หรือความปรารถนาที่แตกต่างจากวัยอื่น ๆ ทำให้ความต้องการในบางครั้งจะขาดความพอดี อาจจะมากเกินไปหรือน้อยเกินไปจนสามารถก่อให้เกิดปัญหาขึ้นได้ และอาจก่อให้เกิดความไม่เข้าใจกันภายในครอบครัวขึ้น แต่ถ้าครอบครัวสามารถทำความเข้าใจกับช่วงวัยดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ให้ความอบอุ่นอย่างเหมาะสม วัยรุ่นก็จะสามารถเจริญเติบโตขึ้นอย่างมีความภาคภูมิใจในตัวเอง และมีการพัฒนาบุคลิกภาพอย่างมั่นคง แต่ในกรณีที่ครอบครัวขาดความอบอุ่น รวมถึงระบบการศึกษาก็ไม่สามารถที่จะชี้แนะถึงแนวทางในการพัฒนาให้แก่ตัววัยรุ่นได้ จะส่งผลให้วัยรุ่นเกิดการรวมกลุ่ม และแสวงหาการกระทำหรือทำกิจกรรมร่วมกัน และยังสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวความคิดของ นันทนา ธนาโนวรรณ (2557) ที่กล่าวถึง ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงเป็นพฤติกรรมที่สามารถเรียนรู้ และส่งผ่านจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งได้ จึงทำให้ทฤษฎีมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อบุคลิกภาพ และพฤติกรรมของเด็กที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ โดยเด็กที่เคยพบเห็นความรุนแรงอยู่เป็นประจำจากบุคคลใกล้ชิดในครอบครัว มักจะมีพฤติกรรมการเลียนแบบการใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ หรือเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตนเองเพราะมีความคิดเห็นว่า การกระทำเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้เด็กยังสามารถเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ได้จาก 3 แหล่ง คือ ครอบครัว วัฒนธรรม หรือขนบธรรมเนียมในสังคม รวมถึงสื่อประเภทต่าง ๆ โดยจะให้ความสำคัญต่อการเสพสื่อต่าง ๆ มากเป็นพิเศษ ไม่ว่าสื่อนั้นจะแสดงพฤติกรรมความรุนแรงทางกาย ทางเพศ ทางจิตใจ หรือทางวาจาก็ตาม เนื่องจากเด็กอาจเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวโดยไม่รู้ตัว จนเกิดความชินชากับสิ่งที่ได้พบเห็นอยู่เป็นประจำ และจะเกิดการยอมรับพฤติกรรมเหล่านั้นไปโดยปริยาย โดยเฉพาะในเด็กที่อายุน้อย จะไม่สามารถแยกแยะได้ว่าพฤติกรรมที่พบเห็นได้จากสื่อเหล่า นั้นเป็นเพียงแค่การแสดง หรือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรกระทำตาม ดังนั้นการที่เด็กพบเห็นการกระทำรุนแรงที่สื่อถ่ายทอดซ้ำไปซ้ำมาหลาย ๆ ครั้ง จึงทำให้สื่อมีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กในวัยก่อนเข้าเรียน

นอกจากนี้ จากผลการศึกษา พบว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกวลี นาควิโรจน์ (2555)

ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่าง ทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรง รูปแบบการเลี้ยงดู และการปฏิบัติของเพื่อน กับพฤติกรรมรุนแรงของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนสถาบันอาชีวศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จังหวัดนราธิวาส พบว่า ทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรงและปฏิบัติของเพื่อน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพบว่า นักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีรูปแบบการเลี้ยงดูต่างกันจะมีพฤติกรรมความรุนแรงโดยภาพรวมที่แตกต่างกัน วัยรุ่นที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบอิสระอย่างมีขอบเขต จะมีพฤติกรรมความรุนแรงที่ต่ำกว่าวัยรุ่นที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบยอมตามบุตรและควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากผลการศึกษาในข้างต้น จึงสามารถนำมาอธิบายถึงสาเหตุที่แท้จริงของความรุนแรงจากข่าวที่สื่อต่าง ๆ รวมถึงภาครัฐ มักจะหยิบยกนำมากล่าวอ้างว่าเป็น ผลพวง อันเกิดขึ้นมาจากการเล่นเกม ตามที่นำเสนอในบทที่ 1 ดังนี้

1) “รวบ 5 โจ๋อุดรฯ ทุบหัว นทท. ชิงเงิน” (2559) จากข่าวดังกล่าวของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ มีสาเหตุที่แท้จริงตามเนื้อหาของข่าว คือ มีพ่อแม่ผู้ปกครองไม่รู้และไม่สนใจ ซึ่งแสดงถึงการปล่อยปละละเลย ไม่อบรมเลี้ยงดู ไม่ได้ใส่ใจต่อพฤติกรรมของบุตรหลาน ซึ่งผู้ต้องหาทั้ง 5 คนยังเป็นเยาวชนอายุระหว่าง 13 – 17 ปี อยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ผู้ปกครองต้องดูแลเอาใส่ใจ ทำความเข้าใจ และให้คำแนะนำที่ถูกต้องในการดำเนินชีวิตอย่างใกล้ชิด ดังนั้นเมื่อเด็กกลุ่มดังกล่าวขาดบุคคลที่ต้องเข้ามาดูแล ขาดคำแนะนำที่ถูกต้อง จึงนำไปสู่การกระทำผิด การมั่วสุม และถูกชักจูงจากสิ่งเร้าต่าง ๆ จนก่อเหตุดังกล่าวขึ้นในที่สุด

2) “โจ๋วัย 19 ฆ่าแม่เฒ่า คลั่งเกม” (2559) จากข่าวดังกล่าวของหนังสือพิมพ์ข่าวสด มีสาเหตุที่แท้จริงตามเนื้อหาของข่าว คือ น่าจะมีอาการผิดปกติทางจิต ซึ่งอาการผิดปกติทางจิตนี้ เป็นส่วนหนึ่งของความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะทางธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ และเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งได้แก่ ปัจจัยด้านพันธุกรรม อาทิ ลักษณะทางกาย เพศ ระดับสติปัญญา โรคบางชนิด หรือโรคที่สามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ และพฤติกรรมที่ถูกกำหนดขึ้นโดยพันธุกรรมมาแต่กำเนิด เป็นต้น ดังนั้นเพื่อให้ทราบถึงสาเหตุของพฤติกรรมความรุนแรงดังกล่าว จึงสมควรที่จะต้องทดสอบทางจิตวิทยาเพื่อตรวจสอบอาการป่วยให้แน่ชัด รวมถึงตรวจสอบลักษณะความเป็นอยู่ และการเลี้ยงดูของครอบครัว เพื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่แท้จริงซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงนี้ขึ้น

3) “หนุ่ม 24 น้อยใจแม่ไม่ให้เงินเล่นเกม” (2559) จากข่าวดังกล่าวของผู้จัดการออนไลน์ มีสาเหตุที่แท้จริงตามเนื้อหาของข่าว คือ ผู้เป็นแม่ดัดนิสัยด้วยการไม่พูดด้วย จึงทำให้ผู้ตายคิดน้อยใจหาว่าแม่ไม่รัก ประกอบกับผู้ตายได้ตัดพ้ออยู่ตลอดว่า กลัวยายจะตายเดี๋ยวไม่มีคนเลี้ยงดู จึงได้เกิดความน้อยใจ

4) “2 โจ๋ ติดเกมงอมแงม” (2559) จากข่าวดังกล่าวของหนังสือพิมพ์มติชนออนไลน์ มีสาเหตุที่แท้จริงตามเนื้อหาของข่าว คือ การจบการศึกษาแค่ชั้น ม.3 ไม่ได้เรียนต่อ พอเงินขาดมือจึงลักขโมย และมีการดื่มยาแก้ไอผสมโคล่าซึ่งเป็นสารเสพติดชนิดหนึ่ง ผู้ต้องหาทั้ง 2 คน ยังเป็นเยาวชนอายุ 17 ปี อยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ผู้ปกครองต้องดูแลเอาใส่ใจ ทำความเข้าใจ และให้คำแนะนำที่ถูกต้อง ในการดำเนินชีวิตอย่างใกล้ชิด แต่จากการที่ผู้ต้องหาทั้ง 2 คน ไม่ได้เรียนต่อ เสพยา จนเกิดการลักขโมย ทั้งยังเอาแต่เล่นเกมตามร้านอินเทอร์เน็ตไปวัน ๆ นั้น สามารถแสดงให้เห็นว่า ทั้ง 2 คน ไม่ได้รับความดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว ไม่ได้รับคำแนะนำในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องจากพ่อแม่ผู้ปกครอง และสถานศึกษาอย่างที่ควรจะเป็น ดังนั้นเมื่อเด็กกลุ่มดังกล่าวขาดบุคคลที่ต้องเข้ามาดูแลขาดคำแนะนำที่ถูกต้อง จึงนำไปสู่การกระทำผิด การมั่วสุม และถูกชักจูงจากสิ่งเร้าต่าง ๆ รวมถึงการตัดสินใจแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้องจนก่อเหตุดังกล่าวขึ้นในที่สุด

5) “ลูกคลั่งเกมฆ่าปาดคอแม่” (2559) จากข่าวดังกล่าวของหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ มีสาเหตุที่แท้จริงตามเนื้อหาของข่าว คือ เป็นผู้ป่วยจิตเวช ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นลักษณะทางธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ และเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งได้แก่ ปัจจัยด้านพันธุกรรม อาทิ ลักษณะทางกาย เพศ ระดับสติปัญญา โรคบางชนิด หรือโรคที่สามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ และพฤติกรรมที่ถูกกำหนดขึ้นโดยพันธุกรรมมาแต่กำเนิด เป็นต้น เมื่อได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ประกอบกับผู้ป่วยจิตเวช จะมีอารมณ์แปรปรวน และขาดความยับยั้งชั่งใจง่ายกว่าบุคคลปกติ จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงดังกล่าวขึ้น

5.2.2 สมมติฐานข้อที่ 2: ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ประกอบไปด้วยข้อมูลด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านคุณสมบัติของเกม และด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม

จากผลการศึกษา พบว่า ด้านการเลียนแบบ ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม และด้านส่วนประสมทางการตลาด เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย และด้านความรุนแรง ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวความคิดของ วุฒิ สุขเจริญ (2555) ที่กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง แรงผลักดันภายในของมนุษย์ที่จะนำไปสู่การกระทำ โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะมีความต้องการอยู่ตลอดเวลา จึงเกิดการแสดงพฤติกรรมเพื่อทำให้ความต้องการเหล่านั้นได้รับการตอบสนอง ซึ่งจะมีการกำหนดเป้าหมายที่จำเพาะ และเลือกรูปแบบของการกระทำอันเป็นผลเกี่ยวเนื่องมาจากบุคลิกภาพ การรับรู้ การเรียนรู้ และทัศนคติ Hawkins, Mothersbaugh และ Mookerjee (2008 อ้างใน วุฒิ สุขเจริญ, 2555) ได้สรุปแนวคิดแรงปรารถนาทางจิตวิทยาของ McGuire โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มตามแรงจูงใจและความต้องการ คือ แรงจูงใจด้านความคิดที่รักษาสภาพ แรงจูงใจ

ด้านการเติบโตทางความคิด แรงจูงใจด้านการรักษาสภาพเดิมจากอารมณ์ อาทิ ความต้องการความผ่อนคลาย ความต้องการแสดงตัวตน และความต้องการการตอกย้ำชมเชย เป็นต้น แรงจูงใจด้านการเติบโตจากอารมณ์ อาทิ ความต้องการการยอมรับ และความต้องการต้นแบบ การเลียนแบบเพื่อสร้างความมั่นใจภายใน เป็นต้น

เมื่อมนุษย์เกิดแรงจูงใจในด้านต่าง ๆ และได้รับอิทธิพลจากด้านส่วนประสมทางการตลาด ซึ่ง ภาวิณี กาญจนาภา (2558) กล่าวว่า ส่วนประสมทางการตลาด เป็นกิจกรรมทางการตลาดเพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการ หรือความจำเป็นของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางในการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด จึงนำไปสู่การตัดสินใจเลือกเล่นเกมเพื่อตอบสนองความต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิพงศ์ วุฒิพราหมณ์ (2557) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของแรงจูงใจในการเล่นเกมไลน์ และภาพลักษณ์ตราสินค้า ที่มีต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางไลน์ พบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมผ่านไลน์ และภาพลักษณ์ตราสินค้า ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางไลน์ โดยภาพลักษณ์ด้านประโยชน์ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางไลน์มากที่สุด ตามด้วยแรงจูงใจด้านความก้าวหน้า ภาพลักษณ์ด้านบุคลิกภาพของผู้ใช้ แรงจูงใจด้านความต้องการการดำรงอยู่ และภาพลักษณ์ด้านคุณค่า อย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ดังนั้น จากแรงจูงใจของแต่ละบุคคล อันเป็นผลเกี่ยวเนื่องมาจากบุคลิกภาพ การรับรู้ การเรียนรู้ และทัศนคติ จึงนำไปสู่การตัดสินใจเลือกเล่นเกม และส่งผลให้ผู้เล่นเกมในประเทศไทยเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันตามผลการศึกษาขึ้น

5.2.3 สมมติฐานข้อที่ 3: ความสัมพันธ์ของปัจจัยข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

จากผลการศึกษา พบว่า ด้านการเลียนแบบ ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ การเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ มีความความสัมพันธ์กับการเลียนแบบที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย และด้านความรุนแรง ปัจจัยด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ช่วงเวลาในการเล่นเกม การเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใดใน 1 เดือน และการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ในการศึกษานี้ พฤติกรรมการเลียนแบบ คือ การเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง ท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก ความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา ทั้งด้านดีและไม่ดี การเลียนแบบการกระทำ หรือสถานการณ์ ตามฉากที่ชื่นชอบในเกม เช่น เล่นต่อสู้ ยิงปืน ฟันดาบ ออกไปผจญภัยฯ และเลียนแบบการแต่งตัว หรือข้าวของเครื่องใช้ ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม

ในส่วนพฤติกรรมความรุนแรง คือ การมีความคิด หรือเคยทำตามแบบอย่างในเกม เมื่อเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง ฉากการลักขโมย ฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น และฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน ดังนั้นจากผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกม มีผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จึงไม่สอดคล้องกับงานวิจัย หรือแนวความคิดใดเลย

แต่ในด้านความรุนแรง การทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม บ่อยครั้งมากแค่ไหนใน 1 สัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย โดยที่กิจกรรมยามว่างฯ อาทิ กิจกรรมบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง อ่านหนังสือ ติดตามเว็บไซต์ และโซเชียลมีเดีย เป็นต้น ซึ่งจากข้อมูลผู้เล่นเกมที่ตอบแบบสอบถามจำนวน 2,135 คน พบว่า มีผู้เล่นเกมที่ทำกิจกรรมยามว่างฯ ทุกวันมากที่สุด จำนวน 965 คน คิดเป็นร้อยละ 45.2 รองลงมาทำกิจกรรมยามว่าง 1 - 2 วัน จำนวน 516 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 ทำกิจกรรมยามว่าง 3 - 4 วัน จำนวน 452 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ทำกิจกรรมยามว่าง 5 - 6 วัน จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 6.9 และไม่ทำกิจกรรมใด ๆ เลย จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กันตาภา คีรีวงก์ (2557) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อคลิปวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง ทัศนคติ และรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร พบว่า วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อคลิปวิดีออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงที่บ่อยครั้ง ระยะเวลาในการรับชม เปิดรับสื่อในจำนวนความถี่มาก จะส่งผลให้มีแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบความรุนแรงสูงขึ้นตามไปด้วย แต่จะขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดู ซึ่งจะส่งผลต่อแนวโน้มของการแสดงออกทางการกระทำ หรือพฤติกรรมได้ เนื่องจากพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ความรุนแรงของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับรูปแบบของการเลี้ยงดูของครอบครัวในแต่ละรูปแบบ

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะของงานวิจัยนี้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

5.3.1 การนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาเรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย จะพบว่า จุดเริ่มต้นของปัญหาพฤติกรรมการเลียนแบบและความรุนแรงในตัวบุคคลนั้นไม่ได้เกิดขึ้นมาจาก การเล่นเกม หรือ ตัวเกม แต่อย่างใด แต่จุดเริ่มต้นของปัญหาที่แท้จริงนั้นเกิดขึ้นมาจากความแตกต่างระหว่างบุคคล อาทิ เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ โรคภัยไข้เจ็บ สภาพ แวดล้อม ทัศนะคติ การเลี้ยงดู การอบรมสั่งสอน และการดูแลเอาใจใส่ของสถาบันครอบครัว

ทั้งสิ้น ซึ่งหากบุคคลคนหนึ่งได้รับการอบรมสั่งสอน และขัดเกลาตั้งแต่เด็กจนเติมโตมาอย่างถูกต้อง จะทำให้บุคคลคนนั้นสามารถแยกแยะสิ่งที่ดีและไม่ดี สิ่งที่ถูกและผิด สิ่งที่สมควรทำตามและไม่ควรทำตามได้อย่างเหมาะสม รวมถึงสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ไม่เพียงแต่การเล่นเกมที่เป็นเพียงส่วนหนึ่งในกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น ยังรวมถึงการรับสื่อจากแหล่งต่าง ๆ ที่รายล้อมอยู่รอบตัวของเราซึ่งมีทั้งเนื้อหาที่เหมาะสม หรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม มีความรุนแรง และสามารถก่อให้เกิดปัญหาสังคมต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกัน

จากผลการศึกษานี้ สามารถกล่าวได้ว่า หากรัฐบาลต้องการแก้ไขปัญหาความรุนแรงของเด็กและวัยรุ่นในอนาคตที่ตรงกับสาเหตุที่สุด ตามข่าวจากหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ที่ได้นำเสนอข่าว “สพฐ.ใช้ ม.44 แก้ปัญหาเด็กติดเกม” (2559) รัฐบาลจึงสมควรที่จะวางแผนแก้ไขปัญหาอันเกิดจากสถาบันครอบครัวเป็นอันดับแรก เพราะสถาบันครอบครัวเป็นสถาบันที่เล็กที่สุด แต่มีความสำคัญมากที่สุดต่อความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรมของเด็กที่จะเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ และเป็นสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาความรุนแรงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม แทนที่การแก้ปัญหาจากพฤติกรรมการติดเกมของเด็กและวัยรุ่นซึ่งเป็นเพียง ผลพวงหนึ่ง อันเกิดขึ้นมาจากปัญหาครอบครอบ และความแตกต่างระหว่างบุคคลเท่านั้น

5.3.2 การเสนอแนะหัวข้อวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือสืบเนื่องในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากข้อเสนอแนะของผู้เล่นเกมที่ตอบแบบสอบถามเรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ได้ให้คำแนะนำว่า บางคำถามอาจจะมีเนื้อความที่ตรงประเด็นจนเกินไป ซึ่งอาจจะทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามหลีกเลี่ยงที่จะให้ข้อมูลที่แท้จริง ดังนั้นหากมีผู้วิจัยที่สนใจในการทำงานวิจัยที่มีหัวข้อ หรือเนื้อหาที่มีความใกล้เคียงกัน สามารถนำข้อแนะนำนี้ไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์แก่งานวิจัยของท่านได้

บรรณานุกรม

เกม. (2558). สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1.

เกวลี นาควิโรจน์. (2555). *ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรง รูปแบบการเลี้ยงดูและการปฏิบัติต่อเพื่อน กับพฤติกรรมรุนแรงของวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล.

กันตาภา คีรีวงก์. (2557). *ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อคลิปวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง ทัศนคติ และรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Compgamer. (2555). *กำเนิดเกมอิเล็กทรอนิกส์.* สืบค้นจาก http://www.compgamer.com/home/221470/.

จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์. (2556). *ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

โจ๋วัย 19 ฆ่าแม่เฒ่า คลั่งเกม หมกมุ่น-ลงมือจริง สยองเมืองเชียงใหม่. (2559, 1 มีนาคม). *ข่าวสด.* สืบค้นจาก http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=TVRReU5URTNPVGN3TUE9PQ%3D.

ฉันทวิทย์ พงษ์ศิริ. (2556). *ประสิทธิผลของการโฆษณาผ่านเกม (Advergaming) ต่อความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมการซื้อสินค้าและบริการกรณีศึกษาบริษัท เกมอินดี้ จากัด*. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ชลดา ประเสริฐอุ้ย. (2557). *อิทธิพลของคุณภาพระบบต่อการใช้งาน ความพึงพอใจ และประโยชน์สุทธิของผู้ใช้งานแอพพลิเคชัน Facebook, Line หรือ Instagram ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีของนักศึกษามหาวิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานคร*. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ชาญวิทย์ พรนภดล. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก http://www.healthygamer.net/faq.

ชูชัย สมิทธิโกร. (2557). *พฤติกรรมผู้บริโภค* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพล ใยไพโรจน์. (2558). *Digital marketing: Concept & case study.* นนทบุรี: ไอซีดีฯ.

ณัฐภร อินทุยศ. (2556). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถนอม ทยานุวัฒน์. (2553). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเติมเงินเกมออนไลน์ ของผู้บริโภคในพื้นที่บริเวณโดยรอบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นพมาศ อุ้งพระ. (2555). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นันทนา ธนาโนวรรณ. (2557). *ความรุนแรงต่อสตรี: บทวิเคราะห์และบทสรุปจากหลักฐานทางการวิจัย.* กรุงเทพฯ: วี.พริ้นท์ (1991).

พจนานุกรมคำใหม่ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2557). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คพับลิเคชั่นส์.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2554). สืบค้นจาก http://www.royin.go.th/dictionary/.

พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550. (2550). *ความรุนแรงต่อสตรี.* สืบค้นจาก http://library2.parliament.go.th/giventake/content_law/Law140850-1.pdf.

พูนสุข เวชวิฐาน. (2557). *ทฤษฎีครอบครัวเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

ภาวิณี กาญจนาภา. (2554). *หลักการตลาด.* กรุงเทพฯ: ท้อป.

มังคลารัตน์ สำเนากลาง. (2555). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

รวบ 5 โจ๋อุดรฯ ทุบหัว นทท. ชิงเงิน อ้างเป็นโจรเลียนแบบเกม สนุกได้หนีตำรวจ. (2559, 11 กุมภาพันธ์). *ไทยรัฐ*. สืบค้นจาก http://www.thairath.co.th/content/576121.

ลูกคลั่งเกมฆ่าปาดคอแม่ อ้างทนไม่ไหวโดนดุด่า. (2559, 13 กรกฎาคม). *เดลินิวส์*. สืบค้นจาก http://www.dailynews.co.th/crime/508869.

วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์. (2556). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นและกระบวนการขัดเกลาทางสังคม.* วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วุฒิ สุขเจริญ. (2555). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: จี. พี. ไซเบอร์พรินท์.

วุฒิชัย เปียแดง. (2553). *บทบาทของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัว: ศึกษาเฉพาะกรณีชุมชนนำรองของกรุงเทพมหานคร 4 ชุมชน*. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศรัญญา ชูเพ็ง. (2556). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ศักรินทร์ ตันสุพงษ์. (2557). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอพพลิเคชั่นไลน์.* การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

สพฐ.ใช้ ม.44 แก้ปัญหาเด็กติดเกม. (2559, 23 มิถุนายน). *เดลินิวส์*. สืบค้นจาก http://www.daily news.co.th/crime/508869.

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2556). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2548). *ความรุนแรง หมายถึง.* สืบค้นจาก http://www.violence.in.th/publicweb /NewsList.aspx?type=6.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2559). *ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตของประเทศไทย ปี 2558*. สืบค้นจาก https://www.etda.or.th/documents-for-download.html.

สุชีพ วงษ์ตาแสง. (2557). *Concept art for game*. กรุงเทพฯ: เน็ตดีไซน์ พับลิชชิ่ง.

สุทธิพงศ์ วุฒิพราหมณ์. (2557). *อิทธิพลของแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ไลน์และภาพลักษณ์ตราสินค้าที่มีต่อการตัดสินใจเล่นเกมส์ผ่านทางไลน์.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

สุวพรรณ นาคะปรีชา. (2553). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักศึกษาสายอาชีพจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

หนุ่ม 24 น้อยใจแม่ไม่ให้เงินเล่นเกม กลัวไม่มีคนเลี้ยงดูชิงตายพิสดารลาโลก. (2559, 7 มิถุนายน). *ผู้จัดการออนไลน์.* สืบค้นจาก http://manager.co.th/Local/ViewNews.aspx?NewsID =9590000056882.

2โจ๋ ติดเกมงอมแงม ตระเวนลักป้ายร้านชำ ขายตลาดมืดคลองถม. (2559, 28 มิถุนายน). *มติชนออนไลน์.* สืบค้นจาก http://www.matichon.co.th/news/191870.

Online-station. (2555). *ประโยชน์ของเกมกับการทำงาน เรื่องพื้นฐานที่ไม่ค่อยมีคนมอง.* สืบค้นจาก http://www.online-station.net/feature/feature/15147.

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

BANGKOK UNIVERSITY • FOUNDED 1962 •

แบบสอบถาม

เรื่อง การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

<u>คำชี้แจง</u> แบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมในประเทศไทย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ทางผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือจากผู้ที่เล่นเกมทุกท่าน ในการตอบแบบสอบถามที่ตรงต่อสภาพความเป็นจริงของตัวท่านให้มากที่สุด โดยที่ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ และใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเท่านั้น

แบบสอบถามประกอบด้วย 4 ตอน ขอขอบพระคุณผู้ที่เล่นเกมทุกท่าน ที่กรุณาสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม มา ณ โอกาสนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ❒ โดยเลือกตอบเพียง 1 คำตอบ

1. ด้านข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นเกม

1.1 เพศ

1.❒ ชาย 2. ❒ หญิง 3. ❒ เพศที่สาม

1.2 อายุ

1. ❒ ต่ำกว่า หรือเท่ากับ 20 ปี 2. ❒ 21 - 30 ปี 3. ❒ 31 ปีขึ้นไป

1.3 สถานภาพ

1. ❒ โสด 2. ❒ สมรส 3. ❒ หย่าร้าง

1.4 จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา (รวมตัวท่านด้วย)

1. ❒ เป็นลูกคนเดียว 2. ❒ 2 คน 3. ❒ มากกว่า 2 คน

1.5 การศึกษา

1. ❒ ต่ำกว่า หรือเท่ากับมัธยมศึกษาตอนปลาย 2. ❒ ปวช./ ปวส.

3. ❒ ปริญญาตรี/ เทียบเท่า 4. ❒ ปริญญาโท/ สูงกว่า

1.6 อาชีพ

1. ❒ นักเรียน/ นักศึกษา 2. ❒ รับราชการ

3. ❒ พนักงานรัฐวิสาหกิจ 4. ❒ พนักงานบริษัทเอกชน

5. ❒ ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ อาชีพอิสระ

1.7 รายได้ต่อเดือน/ ค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครอง

1. ❒ ต่ำกว่า 10,000 บาท 2. ❒ 10,001 - 20,000 บาท

3. ❒ 20,001 - 30,000 บาท 4. ❒ 30,001 - 40,000 บาท

5. ❒ 40,001 บาทขึ้นไป

1.8 ท่านเลือกเล่นเกม จากเครื่องเล่นเกมองานใดมากที่สุด

1. ❒ เกมโมบาย (สมาร์ทโฟนฯ) 2. ❒ เกมออนไลน์/ ออฟไลน์ (คอมพิวเตอร์ และแล็ปท็อป)

3. ❒ เกมคอนโซล (PlayStation, Nintendoฯ) 4. ❒ เกมตู้

5. ❒ บอร์ดเกม/ การ์ดเกม

1.9 ประเภทของเกมที่ท่านชื่นชอบ และมักจะเลือกเล่นบ่อยครั้งมากที่สุด (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ❒ Action/ Adventure เกมแนวต่อสู้ ผจญภัย และยิงปืน

2. ❒ RPG/ MMORPG เกมแนวเก็บค่าประสบการณ์

3. ❒ Simulation เกมแนวจำลองชีวิตจริง หรือสถานการณ์จริง เกมแข่งรถ

4. ❒ Sport/ Music เกมแนวกีฬา หรือเกมที่เคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี

5. ❒ Strategy/ Card/ Board Game เกมวางแผนการรบ เกมการ์ด ไพ่ หมากรุก โกะฯ

6. ❒ Puzzle/ Social Game เกมแนวแก้ปริศนา สลับลำดับภาพ และเกมที่แข่งขันอันดับ หรือเล่นพร้อมกับกลุ่มเพื่อน เช่น LINE Game, Puzzle Game, Candy Crush Saga

1.10 กิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด นอกเหนือจากการเล่นเกม (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ❒ กิจกรรมบันเทิง เช่น ดูหนัง/ ฟังเพลง/ อ่านหนังสือ/ ติดตามเว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย
2. ❒ กิจกรรมตามความถนัด เช่น วาดภาพ ถ่ายภาพ เล่นดนตรี
3. ❒ เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย
4. ❒ ท่องเที่ยว/ ช้อปปิ้ง
5. ❒ งานอดิเรก หรือกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากตัวเลือกข้างต้น
6. ❒ ไม่มี

2. ด้านสถานภาพทางครอบครัวและการเลี้ยงดูภายในครอบครัว

2.1 สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง

1. ❒ บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน
2. ❒ บิดาและมารดาแยกกันอยู่ (ไม่ได้หย่าร้าง)
3. ❒ บิดาและมารดาแยกกันอยู่ (หย่าร้าง)
4. ❒ บิดาถึงแก่กรรม
5. ❒ มารดาถึงแก่กรรม
6. ❒ บิดาและมารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่

2.2 ท่านอาศัยอยู่ร่วมกับใครในช่วงที่ท่านเติบโตมา

1. ❒ ครอบครัว
2. ❒ บิดา
3. ❒ มารดา
4. ❒ ญาติผู้ใหญ่
5. ❒ อาศัยอยู่คนเดียว
6. ❒ อื่น ๆ

2.3 จำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมดที่ท่านอาศัยอยู่ร่วมกัน หรือที่ท่านเติมโตมา (รวมตัวท่านด้วย)

1. ❒ 1 คน
2. ❒ 2 คน
3. ❒ 3 – 4 คน
4. ❒ มากกว่า 4 คน

2.4 การพูดคุยและแสดงความคิดเห็นภายในครอบครัว

1. ❒ ท่านสามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้ทุกโอกาส
2. ❒ ท่านสามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เป็นบางครั้ง
3. ❒ ท่านไม่สามารถพูดคุย และแสดงความคิดเห็นได้เลย

2.5 ครอบครัวของท่าน มีบุคคลในครอบครัวที่มีอารมณ์แปรปรวนรุนแรง หรือขาดการใช้เหตุผลในการตัดสินใจหรือไม่

1. ❒ มี 2. ❒ ไม่มี

2.6 ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านเคยพบเห็นเหตุการณ์รอบ ๆ ตัวท่าน ที่มีการตัดสินใจ หรือการกระทำที่แสดงออกโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลบ่อยครั้งมากแค่ไหน

1. ❒ ไม่เคย 2. ❒ พบบ้างนาน ๆ ครั้ง 3. ❒ พบบ่อยมาก

2.7 ท่านมีช่วงเวลาอิสระในการทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบหรือไม่

1. ❒ มี 2. ❒ นาน ๆ ครั้ง 3. ❒ ไม่มี

2.8 ครอบครัวของท่านรู้ว่าตัวท่านเล่นเกมอยู่หรือไม่

1. ❒ รู้ 2. ❒ ไม่รู้

ตอนที่ 2 แรงจูงใจในการเล่นเกม

<u>คำชี้แจง</u> ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกม

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง โดยเลือกตอบเพียง 1 คำตอบ

ท่านมีความคิดเห็นว่า...

5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด

แรงจูงใจในการเล่นเกม	**ระดับความคิดเห็น**				
1. ด้านส่วนประสมทางการตลาด					
1.1 ท่านเลือกชนิดของเครื่องเล่นเกม ให้เหมาะสมต่อช่วงเวลาที่ท่านสามารถเล่นเกมได้สะดวก	5	4	3	2	1
1.2 ความสะดวกสบายของช่องทางในการจัดจำหน่ายเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด และตัวเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	5	4	3	2	1
1.3 ราคาเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด ราคาของตัวเกมแต่ละประเภท และการเติมเงินในเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	5	4	3	2	1
1.4 การจัดโปรโมชั่น หรือกิจกรรมส่งเสริมการขาย มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	5	4	3	2	1
1.5 การโฆษณา รีวิว และการแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ หรือคนใกล้ชิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	5	4	3	2	1

1.6 การให้บริการ และการดูแลเอาใจใส่ของเจ้าหน้าที่ มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป	5	4	3	2	1
2. ด้านคุณสมบัติของเกม					
2.1 เทคโนโลยี ความสามารถ และประสิทธิภาพของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	5	4	3	2	1
2.2 ความยาก-ง่ายในการใช้งานเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิด มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	5	4	3	2	1
2.3 เนื้อหา และกราฟฟิกของเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมของท่าน	5	4	3	2	1
2.4 ความยาก-ง่ายในการเล่นเกมแต่ละประเภท มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป	5	4	3	2	1
2.5 ความปลอดภัยในการให้บริการ การใช้บริการ และความเสถียรของระบบเกม มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม หรือภักดีต่อการเล่นเกมนั้น ๆ ต่อไป	5	4	3	2	1
3. ด้านแรงจูงใจในการเล่นเกม					
3.1 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน	5	4	3	2	1
3.2 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความตื่นเต้นเร้าใจ	5	4	3	2	1
3.3 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการความสะใจ	5	4	3	2	1
3.4 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการแก้ความเบื่อหน่าย หรือฆ่าเวลา	5	4	3	2	1
3.5 ท่านเล่นเกมเพื่อคลายความเครียด หรือลดความกดดัน	5	4	3	2	1
3.6 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการระบายอารมณ์ หรือใช้เป็นเครื่องมือในการปลดปล่อยความรุนแรงที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง	5	4	3	2	1
3.7 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการการแข่งขัน	5	4	3	2	1
3.8 ท่านเล่นเกมเพื่อฝึกฝนทักษะ ความสามารถ หรือสมาธิ	5	4	3	2	1
3.9 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีเพื่อน หรือมีกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นเหมือนกับท่าน	5	4	3	2	1
3.10 ท่านเล่นเกมเพื่อรักษา หรือสานความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน	5	4	3	2	1
3.11 ท่านเล่นเกมเพื่อต้องการมีตัวตน ต้องการการชมเชย หรือต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือจากผู้อื่น	5	4	3	2	1

ตอนที่ 3 ด้านพฤติกรรมในการเล่นเกม

<u>คำชี้แจง</u> ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเล่นเกม

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ❒ โดยเลือกตอบเพียง 1 คำตอบ

1. ใน 1 สัปดาห์ท่านเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหน

1. ❒ 1 - 2 วัน 2. ❒ 3 - 4 วัน 3. ❒ 5 - 6 วัน
4. ❒ เล่นทุกวัน

2. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งนานแค่ไหน

1. ❒ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง 2. ❒ 2 - 3 ชั่วโมง 3. ❒ 4 - 5 ชั่วโมง
4. ❒ 6 - 7 ชั่วโมง 5. ❒ มากกว่า 8 ชั่วโมง

3. ท่านเล่นเกมในช่วงเวลาใด

1. ❒ 00.01 - 08.00 น. 2. ❒ 08.01 - 12.00 น.
3. ❒ 12.01 - 16.00 น. 4. ❒ 16.01 - 20.00 น.
5. ❒ 20.01 - 24.00 น. 6. ❒ ทุกครั้งที่มีเวลาว่าง

4. ใน 1 เดือน ท่านเสียเงินในการซื้อเกม หรือเติมเงินเพื่อเล่นเกมประมาณเท่าใด

1. ❒ ไม่เสียเลย 2. ❒ ต่ำกว่า 500 บาท
3. ❒ 501 – 1,000 บาท 4. ❒ 1,001 – 2,000 บาท
5. ❒ 2,001 – 3,000 บาท 6. ❒ มากกว่า 3,001 บาท

5. ใน 1 สัปดาห์ ท่านทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมบ่อยครั้งมากแค่ไหน

1. ❒ 1 - 2 วัน 2. ❒ 3 - 4 วัน 3. ❒ 5 - 6 วัน
4. ❒ ทำกิจกรรมยามว่างทุกวัน 5. ❒ ไม่ทำเลย

6. ท่านใช้เวลาในการทำกิจกรรมยามว่าง หรืองานอดิเรกที่ชื่นชอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมแต่ละครั้งนานแค่ไหน

1. ❒ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง 2. ❒ 2 - 3 ชั่วโมง 3. ❒ 4 - 5 ชั่วโมง
4. ❒ 6 - 7 ชั่วโมง 5. ❒ มากกว่า 8 ชั่วโมง

ตอนที่ 4 การเลียนแบบและความรุนแรง

<u>คำชี้แจง</u> ข้อมูลเกี่ยวกับการเลียนแบบและความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกม

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง โดยเลือกตอบเพียง 1 คำตอบ

ท่านมีความคิดเห็นว่า...

5 = บ่อยครั้งมากที่สุด, 4 = บ่อยครั้งมาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด

แรงจูงใจในการเล่นเกม	**ระดับความคิดเห็น**				
1. ด้านการเลียนแบบ					
1.1 ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง **"ด้านดี"** ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	5	4	3	2	1
1.2 ท่านเคยเลียนแบบคำพูด วลีเด็ด หรือศัพท์แสลง **"ด้านไม่ดี"** ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	5	4	3	2	1
1.3 ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก **"ด้านดี"** ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	5	4	3	2	1
1.4 ท่านเคยเลียนแบบท่าทาง การกระทำ หรือการแสดงออก **"ด้านไม่ดี"** ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	5	4	3	2	1
1.5 ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา **"ด้านดี"** ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม	5	4	3	2	1
1.6 ท่านเคยเลียนแบบความคิด และวิธีการแก้ไขปัญหา **"ด้านไม่ดี"** ตามตัวละคร หรือสถานการณ์ที่ชื่นชอบในเกม	5	4	3	2	1
1.7 ท่านเคยเลียนแบบการกระทำ หรือสถานการณ์ ตามฉากที่ชื่นชอบในเกม เช่น เล่นต่อสู้ ยิงปืน ฟันดาบ ออกไปผจญภัยฯ	5	4	3	2	1
1.8 ท่านเคยเลียนแบบการแต่งตัว หรือข้าวของเครื่องใช้ ตามตัวละครที่ชื่นชอบในเกม	5	4	3	2	1
2. ด้านความรุนแรง					
2.1 **ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง	5	4	3	2	1
2.2 **ท่าน "เคย" ทำตามแบบอย่างในเกม** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการใช้กำลัง	5	4	3	2	1
2.3 **ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย	5	4	3	2	1
2.4 **ท่าน "เคย" ทำตามแบบอย่างในเกม** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากการลักขโมย	5	4	3	2	1

2.5 **ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น	5	4	3	2	1
2.6 **ท่าน "เคย" ทำตามแบบอย่างในเกม** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากล้อเลียน หรือหยอกล้อผู้อื่น	5	4	3	2	1
2.7 **ท่านมีความคิดที่อยากจะลองทำตามแบบอย่างในเกมสักครั้ง** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน	5	4	3	2	1
2.8 **ท่าน "เคย" ทำตามแบบอย่างในเกม** เมื่อท่านเล่นเกมที่มีฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน	5	4	3	2	1

*** ขอขอบพระคุณทุกท่านที่กรุณาสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม ***

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962

ภาคผนวก ข

รวมข่าวจากหนังสือพิมพ์

BANGKOK UNIVERSITY • FOUNDED 1962 •

รวบ 5 โจ๋อุดรฯ ทุบหัว นทท. ชิงเงิน อ้างเป็นโจรเลียนแบบเกม สนุกได้หนีตำรวจ

โดย ไทยรัฐออนไลน์ 11 ก.พ. 2559 17:13

LINE it! G+ แชร์ 2 แชร์ 4.6 พัน Tweet

2,472 ครั้ง

โหวตข่าวนี้

ชอบ 11.4%

ไม่ชอบ 28.6%

สนุก 3.8%

ประหลาดใจ 3.8%

เสียใจ 23.8%

ให้กำลังใจ 28.6%

ตร.จับ 5 โจ๋อุดรฯ โหด ทุบหัวนักท่องเที่ยวต่างชาติชิงทรัพย์ อ้างเลียนแบบเกม GTA สวมบทเป็นโจร สนุกตรงที่ต้องหนีตำรวจ ได้เงินมาเอาไปมั่วสุม เล่นเกม-เที่ยวเตร่ พบทำมาหลายครั้งแล้ว ตร.เตรียมดำเนินคดี พร้อมประกาศจะจัดการกับร้านเกมที่เป็นแหล่งมั่วสุมด้วย

เมื่อเวลา 11.00 น. วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2559 พล.ต.ต.พีระพงศ์ วงษ์สมาน ผบก.ภ.จ.อุดรธานี พ.ต.อ.จักฎ์กฤษณ์ จันทรรัตน์ พ.ต.อ.พรหมณัฏเขตต์ ฮามคำไพ รอง ผบก.ภ.จ.อุดรธานี พ.ต.อ.ภูมิวิทย์ เวชกามา ผกก.สภ.เมืองอุดรธานี พ.ต.ท.ชาญณรงค์ มากพิสุทธิ์ รอง ผกก.สส.สภ.เมืองอุดรธานี พ.ต.ท.อัมรินทร์ อยู่เย็น สว.สทท.5 กก.3 บก.ทท.อุดรธานี แถลงข่าวจับกุม นายเอ็ม (นามสมมติ) อายุ 17 ปี นายเม็ก (นามสมมติ) อายุ 15 ปี นายตั้ง (นามสมมติ) อายุ 15 ปี ด.ญ.นิว (นามสมมติ) อายุ 14 ปี ด.ช.เฟรม (นามสมมติ) อายุ 13 ปี ทั้งหมดเป็นชาว จ.อุดรธานี

พร้อมของกลางรถจักรยานยนต์ฮอนด้า เวฟ สีน้ำเงินดำ ไม่ติดแผ่นป้ายทะเบียน รถจักรยานยนต์ฮอนด้า เวฟ สีขาวดำ ไม่ติดแผ่นป้ายทะเบียน หมวกกันน็อก 3 ใบ โดยกล่าวหา “ร่วมกันพยายามปล้นทรัพย์” โดยจับกุมได้ศาลาสวนสาธารณะหนองสิม ชุมชนบ้านเหล่า เขตเทศบาลนครอุดรธานี เมื่อเวลา 01.00 น. วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2559 ควบคุมตัวไปโรงพักทำการสอบสวน

ทั้งนี้ สืบเนื่องจาก เมื่อเวลา 22.30 น. วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2559 พ.ต.ต.ศัลย์ พินิจวัฒนา รอง สว.สส.สภ.เมืองอุดรธานี ได้รับแจ้งเหตุ พยายามปล้นทรัพย์ นักท่องเที่ยวที่ถนนริมสวนสาธารณะ หลังวัดบ้านหนองบุ หมู่ 3 ต.สามพร้าว จึงนำกำลังออกไปสอบสวน ชุมชนบ้านเหล่า เขตเทศบาลนคร อุดรธานี พบ นายแอนโทนี่ เกรนด์ อายุ 67 ปี ชาวอังกฤษ ถูกทำร้ายได้รับบาดเจ็บที่ศีรษะและมือ ให้การว่า เป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง มาท่องเที่ยวเมืองไทยครั้งแรก พักอยู่ที่ต้นตาลอพาร์ตเมนต์ บ้าน หนองบุ ต.สามพร้าว

นายแอนโทนี่ เกรนด์ ให้การต่อว่า ก่อนเกิดเหตุ ได้ไปรับประทานอาหารกับเพื่อนที่ร้านเดย์ไนท์ ซอย สัมพันธมิตร เขตเทศบาลนครอุดรธานี ขณะขี่จักรยานยนต์กลับที่พัก มีคนร้ายเป็นชายวัยรุ่น ขี่รถ จักรยานยนต์มา 2 คัน 4 คน เข้ามารุมทำร้ายเพื่อชิงทรัพย์สิน โดยใช้หมวกกันน็อกทุบศีรษะ แต่ตน ต่อสู้ทำให้หน้ากากหมวกกันน็อกบาดมือ และมีประชาชนที่อยู่ใกล้ที่เกิดเหตุ วิ่งมาช่วยหลายคน ทำให้กลุ่มคนร้ายวิ่งหลบหนี เมื่อตรวจทรัพย์สินพบว่า นาฬิกาข้อมือขาดหลุดตกที่พื้น ส่วนโทรศัพท์ มือถือหายไป ตำรวจจึงนำตัวส่งโรงพยาบาลศูนย์อุดรธานี พร้อมกับสืบสวนหากลุ่มคนร้ายและเข้า จับกุมได้ยกแก๊งรวม 5 คน

จากการสอบสวนทั้งหมดให้การรับสารภาพ ว่า ได้ร่วมกันก่อเหตุชิงทรัพย์ ปล้นทรัพย์ นักท่องเที่ยวจริง โดยก่อเหตุมา 6 ครั้งแล้ว เพราะต้องการเงินไปใช้จ่าย เที่ยวเตร่ เล่นเกม และจ่ายเช่าอาพาร์ตเมนต์ โดยก่อนรวมตัวกันตั้งแก๊ง พวกตนชอบเล่นเกม GTA (Grand Theft Auto) เป็นเกมที่ยอดนิยมที่มีการใช้ความรุนแรง ทำร้ายร่างกาย ทำทุกอย่างตามใจ โดยรับบทเป็นโจร จะสนุกตรงที่เราจะต้องหนีตำรวจ จากนั้นก็รวมกลุ่มกันไปเช่าห้องพักมั่วสุมเช่าห้องพัก ที่สุขธนะอพาร์ตเมนต์ ซอย 1 ถนนวัฒนานุวงศ์ เขตเทศบาลนครอุดรธานี อยู่ด้วยกันรวม 7 คน โดยพ่อแม่ผู้ปกครองไม่รู้และไม่สนใจ

ต่อมา วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2559 พวกตนไม่มีเงินจ่ายค่าห้องพัก จึงได้ชักชวนกันมานั่งดื่มเหล้า ที่สวนสาธารณะหนองสิม เห็นนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ เดินออกกำลังกาย ก็เข้าไปขอเงินเมื่อไม่ให้ก็ใช้หมวกกันน็อกทุบศีรษะหลายครั้ง จากนั้นก็พากันหลบหนีไปมั่วสุมที่สวนสาธารณะบ้านหนองบุ พบนายแอนโทนี่ ขี่รถจักรยานยนต์มาคนเดียว ก็ขี่รถจักรยานยนต์ประกบถีบชิงทรัพย์ แต่นายแอนโทนี่ต่อสู้จนได้รับบาดเจ็บ พวกตนก็หลบหนีไปนั่งเล่นอยู่ที่สวนสาธารณะหนองสิม และถูกตำรวจจับดังกล่าว

"พล.ต.ต.พีระพงศ์ วงษ์สมาน ผบก.ภ.จ.อุดรธานี เปิดเผยว่า ผู้ต้องหาทั้งหมดเป็นนักเรียน แต่เกเรหนีเรียนมามั่วสุม เล่นเกมที่ใช้ความรุนแรง ที่ร้านเกม ถนนอดุลยเดช เขตเทศบาลนครอุดรธานี และเช่าอพาร์ตเมนต์มั่วสุมอยู่ด้วยกัน เมื่อไม่มีเงินก็ชวนกันก่อเหตุชิงทรัพย์ ปล้นทรัพย์ชาวต่างชาติ วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2559 วันเดียวก่อเหตุ 2 ครั้ง ครั้งแรกนักท่องเที่ยวชาวฝรั่งเศส ใช้หมวกกันน็อกทุบศีรษะหลายครั้ง ได้รับบาดเจ็บนอนรักษาตัวที่โรงพยาบาล และยังมาก่อเหตุซ้ำอีก ทำให้ภาพลักษณ์ของชาวไทยเสียหาย ในจุดนี้จะดำเนินคดีกับร้านเกมและอพาร์ตเมนต์ ที่ปล่อยให้เด็กมั่วสุม และเรียกผู้ปกครองมาช่วยกันแก้ปัญหา ด้วยการช่วยดูแลเอาใจใส่ของลูกหลาน ไม่ให้ออกมาสร้างปัญหาอีก" ผบก.ภ.จ.อุดรธานี กล่าว.

ที่มา: รวบ 5 โจ๋อุดรฯ ทุบหัว นทท. ชิงเงิน อ้างเป็นโจรเลียนแบบเกม สนุกได้หนีตำรวจ. (2559, 11 กุมภาพันธ์). *ไทยรัฐ*. สืบค้นจาก http://www.thairath.co.th/content/576121.

ข่าวสด

หน้าแรก ข่าวด่วน เด่นออนไลน์ ข่าวสดรอบโลก ทุกทิศทั่วไทย การเมือง เศรษฐกิจ กีฬา ภูมิภาค

โจ๋วัย19ฆ่าแม่เฒ่า คลั่งเกม หมกมุ่น-ลงมือจริง สยองเมืองเชียงใหม่

ถูกใจ 37 พัน แชร์ Tweet Font Size A- A A+

วันที่ 01 มีนาคม พ.ศ. 2558 เวลา 08:02 น.

จำนวนคนอ่านล่าสุด 29034498 คน

ตร.จับหนุ่มฟิลิปปินส์ เชือดคอเพื่อนบ้านดับ รับสนจำวิธีจากคอมพ์

ผงะ! จับฆาตกรวัยรุ่นฟิลิปปินส์อายุ 19 ปี ก่อเหตุบุกบ้าน ฆ่าแม่เฒ่าวัย 73 ปี ที่เชียงใหม่ ซึ่งอยู่บ้านใกล้ๆ กัน สารภาพหมดเปลือกฆ่าเลียนแบบเกม "นักฆ่า" ประเภทต่อสู้รุนแรง จำวิธีฆ่าจากเกมแล้วลงมือสังหารเหยื่อด้วยการย่องไปด้านหลัง ใช้มือปิดปากก่อนใช้มีดแทง 2 ครั้ง บริเวณใต้คางจนนอนแน่นิ่ง หลังเกิดเหตุเก็บตัวเงียบในบ้านจน ตร.พบพิรุธ ค้นในบ้านเจอเสื้อเปื้อนเลือด

เลียนเกม - ตำรวจ สภ.เมืองเชียงใหม่ จับกุมนายพอล ลาสา สุมาตรา อายุ 19 ปี ชาวฟิลิปปินส์ ผู้ต้องหาคดีฆ่าโหดแม่เฒ่าเพื่อนบ้านวัย 73 ปี สารภาพเลียนแบบเกมนักฆ่าในคอมพิวเตอร์ เมื่อวันที่ 28 ก.พ.

จากกรณีฆ่ากันตายเหตุเกิดภายในหมู่บ้านจัดสรรภูฟ้าการ์เด้นโฮม บ้านเลขที่ 158/28 หมู่ 7 ต.ป่าแดด อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เมื่อกลางเดือนก.พ.ที่ผ่านมา โดยพบศพนางจินดา ผ่องสันเทียะ อายุ 73 ปี เจ้าบ้านนอนเสียชีวิตที่ระเบียงบ้าน ในสภาพนอนหงาย สวมเสื้อยืดสีขาวคลุมทับด้วยเสื้อกันหนาวไหมพรมสีเทา สวมกางเกงสามส่วนสีแดงเขียว เบื้องต้นพบถูกแทงบริเวณใต้คางขวา จำนวน 2 แผล ใกล้กับศพผู้ตายพบมีดทำครัวเปื้อนเลือดตกอยู่ ห่างกันเล็กน้อยพบท่อนอะลูมิเนียมเปื้อนเลือดตกอยู่ 1 ท่อน จึงเก็บไว้เป็นหลักฐาน นอกจากนี้ คนร้ายยังไดรื้อค้นทรัพย์สินกระจุยกระจายภายในห้องนอน เบื้องต้นพบว่าคนร้ายได้ขโมยเอาทรัพย์สิน กระปุกออมสิน มีเงินอยู่ประมาณหมื่นกว่าบาทหลบหนีไป ตามข่าวที่ได้เสนอไปแล้วนั้น

เมื่อเวลา 01.00 น. วันที่ 28 ก.พ. พล.ต.ต.มนตรี สัมปุณณานนท์ ผบก.ภ.จว.เชียงใหม่ พ.ต.อ.ยุทธชัย พัวประเสริฐ รอง ผบก.ภ.จว.เชียงใหม่ พ.ต.อ.วีระยุทธ ประสพโชคชัย ผกก.สภ.เมืองเชียงใหม่ พ.ต.ท.อานุภาพ ชัยศิริ สว.สส.ภ.จว.เชียงใหม่ พ.ต.ท.นิติพันธ์ สังขกร สว.สส.สภ.เมืองเชียงใหม่ และพ.ต.ต.ฐนศกณ ประมาณ สว.สส.สภ.เมืองเชียงใหม่ และเจ้าหน้าที่ตำรวจพิสูจน์หลักฐาน นำโดย พ.ต.ท.ฐานันดร วิทยาวุฒิกุล ได้นำหมายศาลจังหวัดเชียงใหม่ เข้าตรวจค้นบ้านเลขที่ 153/94 หมู่บ้านภูฟ้า การ์เด้นโฮม และได้จับกุมตัวนายโจเซฟ พอล ลาสา สุมาตรา อายุ 19 ปี ชาวฟิลิปปินส์ ซึ่งเช่าบ้านห่างจากบ้านผู้ตายไปท้ายซอยประมาณ 200 เมตร หลังพบว่าผู้ต้องหาเก็บตัวอยู่แต่ในบ้านโดยไม่ยอมออกไปไหนมาไหน ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้เคยไปมาหาสู่ที่บ้านผู้ตายพร้อมด้วยครอบครัวเสมอ

พล.ต.ต.มนตรีเปิดเผยว่า พนักงานสอบสวนได้เชิญท่านกงสุลฟิลิปปินส์เข้าร่วมตรวจสอบด้วย ซึ่งผลการตรวจค้นพบหลักฐานมัดตัวหลายอย่าง เช่น เงินเหรียญในกระปุกออมสินที่ขโมยมาจากบ้านของ ผู้ตายมีเป็นจำนวนมาก รองเท้าเปื้อนเลือด เสื้อผ้าที่ใส่ในคืนเกิดเหตุเปื้อนเลือด ทางกงสุลฟิลิปปินส์ได้สอบถามพร้อมกับ เจ้าหน้าที่ตำรวจต่อหน้าพ่อและแม่ของ ผู้ต้องหาเอง จนกระทั่งในที่สุดผู้ต้องหายอมรับสารภาพ

พล.ต.ต.มนตรีกล่าวว่า สิ่งที่น่ากลัวก็คือ ชายวัยรุ่นผู้ต้องหาคนนี้น่าจะผิดปกติทางจิต เนื่องจากชอบเล่นเกม ประเภทการต่อสู้ จะเห็นวิธีการฆ่าน่าจะมีพฤติกรรมที่รุนแรง และยังรับสารภาพอีกว่าที่ทำลงไปเพราะเลียนแบบเกมประเภทนักฆ่า ผู้ต้องหายังรับอีกว่าในคืนเกิดเหตุเข้าไปหาผู้ตายและได้ทักทาย ซึ่งกำลังนั่งสูบบุหรี่อยู่ที่ระเบียงหน้าบ้าน ส่วนสุนัขนั้นไม่เห่า เพราะคุ้นเคยกัน สาเหตุที่คุ้นเคยเนื่องจากบ้านเช่าที่อยู่ในปัจจุบันนี้เป็นบ้านของนางจินดาผู้ตายอีกหลังที่ซื้อให้ลูกสาวอีกคนที่ทำงานอยู่ที่ภูเก็ต

ผบก.เชียงใหม่กล่าวว่า นายโจเซฟได้เตรียมมีดทำครัวไปด้วยก่อนลงมือฆ่า เพื่อไม่ให้สุนัขตกใจร้องจึงได้ใช้ผ้าในบ้านคลุมกรงสุนัขไว้ ระหว่างที่นางจินดาเผลอ จึงอ้อมเข้าด้านหลังแล้วใช้มือปิดปากก่อนใช้มีดแทง 2 ครั้ง บริเวณใต้คางจนนอนแน่นิ่ง จากนั้นก็ได้เข้าไปรื้อค้นทรัพย์สินภายในบ้านแล้วขโมยเอากระปุกออมสินหลบหนีไปหลังก่อเหตุเก็บตัวอยู่แต่ในบ้าน แกล้งทำเป็นเหมือนไม่รู้ไม่ชี้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จนกระทั่งเจ้าหน้าที่บุกเข้าตรวจค้นเจอหลักฐานจึงยอมเปิดปากรับสารภาพดังกล่าว

ด้านพ.ต.ต.วัชรพล ยมเกิด พงส.สภ.เมืองเชียงใหม่ เปิดเผยว่า จากการสอบสวนผู้ต้องหาให้การว่าวิธีการใช้มีดแทงผู้ตาย ได้เลียนแบบมาจากการเล่นเกมต่อสู้ประเภทฆ่าฟันกัน ซึ่งเป็นเกมของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งลักษณะเกมส์จะมีรูปแบบต้องการอะไรแล้วจะต้องเอาให้ได้ ซึ่งผู้ต้องหายอมรับว่าเล่นอยู่เป็นประจำทุกๆ วันจนกระทั่งมาก่อเหตุขึ้น

ที่มา: โจ๋วัย 19 ฆ่าแม่เฒ่า คลั่งเกม หมกมุ่น-ลงมือจริง สยองเมืองเชียงใหม่. (2559, 1 มีนาคม). *ข่าวสด.* สืบค้นจาก http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=TVRReU5URTNPVGN3TUE9PQ%3D.

โดย MGR Online Tweet G+1 0 ถูกใจ 782 แชร์

7 มิถุนายน 2559 10:56 น. (แก้ไขล่าสุด 7 มิถุนายน 2559 11:17 น.)

ศูนย์ข่าวศรีราชา - หนุ่มวัย 24 ปี เครียดแม่ไม่ให้เงินเล่นเกมออนไลน์ น้อยใจคิดว่าแม่ไม่รัก ประกอบกับกลัวยายตายไม่มีคนเลี้ยงดู ชิงตายพิสดารใช้เชือกรัดคอถุงพลาสติกคลุมหัวตัวเองลาโลกหนีปัญหาชีวิตไปก่อน ศพน้ำตานองหน้า ญาติระทมสุดเศร้าใจ

เมื่อเวลา 08.00 น. วันนี้ (7 มิ.ย.) ร.ต.อ.ธนัช ศรีประมาณ รองสารวัตรสอบสวน สภ.สัตหีบ รับแจ้งเหตุคนฆ่าตัวตายภายในบ้านเลขที่ 52/53 หมู่บ้านอุดมศักดิ์ ม.3 ต.สัตหีบ อ.สัตหีบ จ.ชลบุรี จึงพร้อมด้วย พ.ต.ท.ปิยะวัฒน์ นามตุ้ง รอง ผกก.สส. และหน่วยกู้ภัยมูลนิธิสว่างโรจนธรรมสถานสัตหีบ รุดไปตรวจสอบ

ในที่เกิดเหตุเป็นห้องนอนบนเก้าอี้หน้าคอมพิวเตอร์ พบศพ นายณัฏฐ์ ผดุงผล อายุ 24 ปี เสียชีวิตอย่างสงบสภาพท่านั่งปกติ น้ำตานองหน้า ในชุดกีฬาสีน้ำเงิน ฆ่าตัวตายด้วยการใช้เชือกไนลอนขนาดใหญ่รัดคอตัวเอง ก่อนใช้ถุงพลาสติกคลุมศีรษะให้ขาดอากาศหายใจไปในที่สุด เสียชีวิตมาแล้วประมาณ 12 ชม. นอกจากนี้ ยังพบคอมพิวเตอร์เปิดใช้งานอยู่ เบื้องต้น หน่วยกู้ภัยได้นำศพส่งชันสูตรยังโรงพยาบาลสัตหีบกิโลเมตรที่ 10 เพื่อหาสาเหตุการเสียชีวิต

สอบถาม นางยุพา พึ่งเมือง อายุ 65 ปี ยายผู้ตาย กล่าวว่า ได้อาศัยอยู่กับหลายชาย 2 คน โดยผู้เป็นแม่ไปทำงานอยู่ต่างประเทศ ส่วนพ่อแยกไปทำงานที่อื่น ทุกๆ เดือนจะส่งเงินมาให้ใช้ 8,000 บาท ซึ่งผู้ตายมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้มาขอเงินซื้อบัตรเกมจนไม่มีจะให้ ผู้เป็นแม่จึงตัดนิสัยด้วยการไม่พูดด้วย จึงทำให้ผู้ตายคิดน้อยใจหาว่าแม่ไม่รัก ประกอบกับผู้ตายได้ตัดพ้ออยู่ตลอดว่า กลัวยายจะตายเดี๋ยวไม่มีคนเลี้ยงดู จึงได้เกิดความน้อยใจ และเครียดตัดสินใจฆ่าตัวตายแบบนี้มาแล้วเมื่อวันที่ 24 พ.ค.ที่ผ่านมา แต่ก็ช่วยชีวิตไว้ได้ทัน ไม่คิดว่าหลังหายเข้าห้องไปตั้งแต่ 6 โมงเย็นเมื่อวานนี้จะมาคิดฆ่าตัวตายอีกครั้ง

ที่มา: หนุ่ม 24 น้อยใจแม่ไม่ให้เงินเล่นเกม กลัวไม่มีคนเลี้ยงดูชิงตายพิสดารลาโลก. (2559, 7 มิถุนายน). *ผู้จัดการออนไลน์.* สืบค้นจาก http://manager.co.th/Local/ViewNews.aspx?NewsID=9590000056882.

MATICHON ONLINE มติชนออนไลน์
วันศุกร์ที่ 30 กันยายน 2559

'2โจ๋'ติดเกมงอมแงม ตระเวนลักป้ายร้านชำ ขายตลาดมืดคลองถม

วันที่: 28 มิ.ย. 59
เวลา: 13:02 น.

แชร์: 52
FACEBOOK

เมื่อเวลา 12.00 น. วันที่ 28 มิถุนายน ที่ สน.บุปผาราม พ.ต.อ.พิทักษ์ ปัญญาพร ผกก.สน.บุปผาราม พ.ต.ท.ปราโมทย์ จันทร์บุญแก้ว รอง ผกก.สส. พ.ต.ต.สมมาตร วงษ์ดี สว.สส. และ พ.ต.ท.เอกลักษณ์ หมวกผัน สว.สส.บางยี่เรือ ร่วมกันจับกุม นายบอส (นามสมมุติ) อายุ 17 ปี และนายเปา (นามสมมุติ) อายุ 17 ปี ผู้ต้องหาร่วมกันลักทรัพย์ในเวลากลางคืนโดยใช้ยานพาหนะ พร้อมรถจักรยานยนต์ยี่ห้อฮอนด้า เวฟ สีขาว ทะเบียน 4กว 7186 กรุงเทพมหานคร และเสื้อผ้าที่สวมใส่ขณะก่อเหตุ โดยจับกุมนายบอสได้ที่ชุมชนทางรถไฟฟ้า ย่านบางยี่เรือ ก่อนขยายผลจับกุมนายเปาได้ที่ห้องเช่าในซอยเพชรเกษม 58

ขณะขับรถจยย.ผ่านแยกท่าดินแดงมาก่อเหตุ

ขณะหลบหนีเข้าซอยตากสิน 4

พ.ต.อ.พิทักษ์กล่าวว่า ตั้งแต่เดือนเมษายนถึงปลายเดือนพฤษภาคม มีเจ้าของร้านค้าส่วนใหญ่เป็นผู้ค้าของชำในพื้นที่ สน.บุปผาราม 6 ราย เข้าแจ้งความกับพนักงานสอบสวน สน.บุปผาราม ว่าถูกคนร้ายลักทรัพย์ป้ายชื่อร้าน เป็นไม้สักเก่าในช่วงเวลากลางคืน โดยมีคดีหนึ่งเกิดขึ้นเมื่อเวลา 01.25 น. วันที่ 25 เมษายนที่ผ่านมา ป้ายหน้าร้านขายของชำชื่อ "ตั้ง เซ่งฮะ" เลขที่ 4-6 ปากซอยอิสรภาพ 7 แขวงสมเด็จเจ้าพระยา เขตคลองสาน ของนายสมชาย เต็มไพบูลย์กุล อดีต ส.ก.เขตคลองสาน หายไป จึงตรวจสอบกล้องวงจรปิดจับภาพคนร้าย 2 ราย ขี่และซ้อนท้ายรถจักรยานยนต์มาก่อเหตุโดยใช้เวลาแค่ 1 นาที เพื่อขออนุมัติหมายจับและจับกุมดังกล่าว

สอบสวนนายเปารับว่า ตัวเองและนายบอส จบ ม.3 แล้วไม่ได้เรียนต่อ เอาแต่เล่นเกมตามร้านอินเตอร์เน็ตไปวันๆ และยังชอบชักชวนกันดื่มยาแก้ไอผสมโคล่า พอเงินขาดมือจึงยืมรถจักรยานยนต์ของแม่ ชวนนายบอสนั่งซ้อนท้ายไปตระเวนดูป้ายหน้าร้านชำรุ่นเก่าๆ ที่คนไทยเชื้อสายจีนนิยมติดเอาไว้ และลักมาไปวางขายในตลาดกลางคืนย่านคลองถม ได้ป้ายละ 1,200-1,500 บาท นำเงินมาแบ่งกัน ป้ายที่ขายดีมีราคานั้นพวกเล่นของเก่าจะชอบป้ายร้านค้าที่มีทั้งภาษาจีน ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ อยู่ในป้ายแผ่นเดียว โดยช่วงเวลาตั้งแต่เดือนมีนาคมที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน ก่อเหตุในพื้นที่ สน.บุปผาราม มาแล้ว 6 ครั้ง ยังมีพื้นที่อื่นๆ ที่ก่อเหตุสำเร็จมาแล้วอีกนับครั้งไม่ถ้วน

ที่มา: '2โจ๋'ติดเกมงอมแงม ตระเวนลักป้ายร้านชำ ขายตลาดมืดคลองถม. (2559, 28 มิถุนายน). *มติชนออนไลน์.* สืบค้นจาก http://www.matichon.co.th/news/191870.

เดลินิวส์ อ่านความจริง อ่านเดลินิวส์
ศุกร์ที่ 30 กันยายน 2559

ลูกคลั่งเกมฆ่าปาดคอแม่ อ้างทนไม่ไหวโดนดุด่า

ตำรวจอ่างทองระดมกำลังปิดล้อมทุ่งนาท้ายหมู่บ้าน หลังลูกทรพีก่อเหตุฆ่าปาดคอแม่ตัวเองเสียชีวิตคามือแล้ววิ่งหนีไป เบื้องต้นพบว่าเป็นผู้ป่วยจิตเวช ติดบุหรี่ และเกมอย่างหนัก

พฤหัสบดีที่ 14 กรกฎาคม 2559 เวลา 00.15 น.

เมื่อวันที่ 13 ก.ค. ร.ต.อ.อภิเชษฐ์ จ่าปาทอง รองสารวัตรสอบสวน สภ.เมือง จ.อ่างทอง รับแจ้งเหตุลูกฆ่าปาดคอแม่ตัวเองเสียชีวิตภายในบ้านเลขที่ 9/85 หมู่ 5 ต.บ้านอิฐ อ.เมืองอ่างทอง นำกำลังไปตรวจสอบ ที่เกิดเหตุพบกองเลือดขนาดใหญ่และมีดทำครัวปลายแหลมตกอยู่ ส่วนตัวผู้เสียชีวิตคือ นางวันดา คุ้มไพฑูรย์ อายุ 67 ปี สอบสวนทราบว่า บ้านหลังดังกล่าวมีพ่อแม่ลูกอาศัยอยู่ร่วมกัน 3 ชีวิต โดยก่อนเกิดเหตุลูกสาวคนโตได้กลับมาเยี่ยมบ้าน แต่พบกับภาพอันน่าสยดสยองคือแม่ตัวเองโดนฆ่าปาดคอนอนจมกองเลือด สำหรับผู้ก่อเหตุไม่ใช่ใครที่ไหนแต่เป็น นายอิทธิชัย กิ่งแก้ว อายุ 25 ปี ลูกชายคนเล็กที่วิ่งสวนออกไปทางทุ่งนาท้ายหมู่บ้าน จนขณะนี้ตำรวจยังตามจับกุมไม่ได้ และกำลังปิดล้อมพื้นที่ล่าตัวอยู่ เบื้องต้นสอบประวัติพบว่ามือมีดเป็นผู้ป่วยจิตเวช และมีนิสัยติดบุหรี่ รวมทั้งติดเกมอย่างหนัก จึงคาดว่าอาจจะเข้าไปขอเงินแม่ไปทำอะไรบางอย่าง แต่แม่ไม่ให้ กระทั่งใช้มีดปาดคอแม่ตัวเองเสียชีวิตคามือ.

ล่าสุดช่วงค่ำวันเดียวกันเจ้าหน้าที่ตำรวจพบนายอิทธิชัย หลบซ่อนตัวอยู่ในศาลาริมทางถนนสายเอเชีย ฝั่งตรงข้ามทางเข้าหมู่บ้านตัวเอง ในสภาพอิดโรย จึงเข้าจับกุมตัวไว้ได้ สอบสวนให้การรับสารภาพ ทำไปด้วยความโมโหและโกรธแค้นที่ผู้เป็นแม่ ชอบดุด่า และบอกให้เลิกขายขนมทำให้ตนไม่มีเงินใช้ หลังก่อเหตุหวังขึ้นรถทัวร์หลบหนีก่อนถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจจับกุมตัวได้ เจ้าหน้าที่จึงแจ้งข้อหา ฆ่าบุพการีและทำร้ายบุพการี และทำการสอบสวนขยายผล ก่อนนำตัวไปทำแผนประกอบคำรับสารภาพ ดำเนินคดีตามกฎหมายต่อไป

ที่มา: ลูกคลั่งเกมฆ่าปาดคอแม่ อ้างทนไม่ไหวโดนดุด่า. (2559, 14 กรกฎาคม). *เดลินิวส์.* สืบค้นจาก http://www.dailynews.co.th/crime/508869.

เดลินิวส์ อ่านความจริง อ่านเดลินิวส์
ศุกร์ที่ 30 กันยายน 2559

สพฐ.ใช้ ม.44 แก้ปัญหาเด็กติดเกม

"การุณ" เผยปัญหาเด็กติดเกมเป็นเรื่องใหญ่นำไปสู่ความรุนแรงในอนาคต เล็งหารือ สอศ.ใช้ ม.44 ดูแลความประพฤติเด็กตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน พร้อมทำคู่มือให้พนักงานเจ้าหน้าที่ปฏิบัติอย่างถูกต้อง

พฤหัสบดีที่ 23 มิถุนายน 2559 เวลา 14.16 น.

วันนี้(23 มิ.ย.)นายการุณ สกุลประดิษฐ์ เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กพฐ.) เปิดเผยว่า ตามที่หัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ใช้อำนาจตามาตรา44 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย(ฉบับชั่วคราว)พ.ศ.2557 ออกคำสั่ง เรื่อง มาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทะเลาะวิวาทของนักเรียน นักศึกษานั้น คำสั่งดังกล่าว ครอบคลุมเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่อยู่ในสถานศึกษาทุกสังกัด ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน อาชีวศึกษา หรืออุดมศึกษา โดยนอกจากจะป้องกันปัญหาทะเลาะวิวาทแล้ว ยังดูแลเรื่องความประพฤติของนักเรียน นักศึกษาทุกเรื่อง ซึ่งนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สิ่งที่น่าเป็นห่วงขณะนี้คือ ปัญหาเด็กติดเกม และอาจนำไปสู่การมั่วสุม ยาเสพติดและความรุนแรง ซึ่งสั่งหัวหน้า คสช.ฉบับนี้ ทำให้มีเครื่องมือในการดูแลเด็ก ขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้ปฏิบัติงาน ทำหน้าที่ได้อย่างมั่นใจด้วย

เลขาธิการกพฐ. กล่าวต่อไปว่า ปัจจุบันการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนในสังกัด สพฐ.ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทะเลาะวิวาท การใช้ความรุนแรงในโรงเรียน พฤติกรรมไม่เหมาะสม และอื่น ๆ จะมีศูนย์เฉพาะกิจคุ้มครองและช่วยเหลือนักเรียน(ฉก.ชน.) เป็นผู้ดูแลในภาพรวม ขณะเดียวกันจะมีการประสานงานร่วมกับ ศูนย์เสมารักษ์ กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ในการดูแลนักเรียนอยู่แล้ว ดังนั้น เพื่อให้การดูแลนักเรียน เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และตรงตามคำสั่งหัวหน้าคสช. เร็ว ๆ นี้ตนจะหารือร่วมกับ ดร.ชัยพฤกษ์ เสรีรักษ์ เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (กอศ.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์ คำสั่งหัวหน้าคสช.ฉบับนี้ และจัดทำเป็นคู่มือ เพื่อให้พนักงานเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจหน้าที่ สามารถปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง

"ปัญหาเด็กติดเกม มั่วสุมในร้านเกมเป็นปัญหาใหญ่ของ สพฐ.ในขณะนี้ ดังนั้นเมื่อคำสั่งหัวหน้า คสช.ครอบคลุม ในเรื่องของการดูแลความประพฤตินักเรียนด้วย สพฐ.ก็จะนำกฎหมายนี้มาวิเคราะห์ ว่า จะใช้ในการดูแลความประพฤตินักเรียนนอกเหนือจากการก่อเหตุทะเลาะวิวาทได้อย่างไรบ้าง ขณะเดียวกันก็จะต้องทำคู่มือและแนวทางปฏิบัติให้แก่เจ้าหน้าที่อย่างชัดเจน"นายการุณกล่าว

ที่มา: สพฐ.ใช้ ม.44 แก้ปัญหาเด็กติดเกม. (2559, 23 มิถุนายน). *เดลินิวส์.* สืบค้นจาก http://www.dailynews.co.th/education/504441.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวดลญา ดุลยประภา
อีเมล	donlaya.dunl@bumail.net
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีวิทยาศาสตรบัณฑิต ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ประสบการณ์การทำงาน	ธุรกิจส่วนตัว และช่างภาพไมโครสต็อก Content & Production บริษัท สามารถมัลติมีเดีย จำกัด

BANGKOK UNIVERSITY • FOUNDED 1962 •

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 16 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) ดลญา ศุลยประกา อยู่บ้านเลขที่ 178/810

ซอย - ถนน แจ้งวัฒนะ ตำบล/แขวง ปากเกร็ด

อำเภอ/เขต ปากเกร็ด จังหวัด นนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 11120

เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7510204672

ระดับปริญญา ☐ ตรี ☑ โท ☐ เอก

หลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชา - คณะ บริหารธุรกิจ

ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า **"ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ"** ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า **"ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ"** อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์หัวข้อ การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล แรงจูงใจในการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ส่งผลต่อการเล่นแบบ และความรุนแรงที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน ของผู้เล่นเกมในประเทศไทย

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ต่อไปนี้เรียกว่า **"สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์"**)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มีกำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางาน ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาลิขสิทธิ์ในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณาได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดและชดใช้ค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญานี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญานี้โดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ[redacted]ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ

(นางสาวดลญา ดุกยประ)

ลงชื่อ[redacted]ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ

(อาจารย์อัฏฐิภา จุลพิสิฐ)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ[redacted]พยาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติกา ลิ้มลาวัลย์)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ[redacted]พยาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษมสันต์ พิพัฒน์ศิริศักดิ์)

ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

BANGKOK UNIVERSITY FOUNDED 1962