

คณะจิตวิทยา

การเล่นเกมนอนไลน์ และแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี

นายพนสิทธิ์ สิริจรรยาชัย

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

ONLINE GAMING AND NEEDS FOR AFFILIATION  
AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS

Mr. Nopphasit Sirijaroonchai

A Senior Project Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Bachelor of Sciences in Psychology  
Faculty of Psychology  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2008

## บทคัดย่อโครงการงานทางจิตวิทยา

นพสิทธิ์ สิริจรรยาชัย : การเล่นเกมออนไลน์และแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี.  
(ONLINE GAMING AND NEEDS FOR AFFILIATION AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS)

อ. ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญญา ต๋วยคำภีร์, 35 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบประเภทของเกมออนไลน์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิง และ (2) เพื่อศึกษาความแตกต่างของระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบสอบถามข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ และมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน วิเคราะห์ค่าสถิติไคร์สแควร์ และวิเคราะห์ความแปรปรวนสามทาง

ผลการวิจัยพบว่า

1. จำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิง ในด้านประเภทของเกมออนไลน์ที่เลือกเล่น และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ )
2. คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิง ตามประเภทของเกมออนไลน์ที่เลือกเล่น และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ )

สาขาวิชา .....จิตวิทยา.....

ปีการศึกษา .....2551.....

ลายมือชื่อนิสิต ..... นพสิทธิ์ สิริจรรยาชัย .....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ..... อรัญญา ต๋วยคำภีร์ .....

## 4837419438: MAJOR PSYCHOLOGY

KEY WORD: ONLINE GAME / NEEDS FOR AFFILIATION/ UNDERGRADUATE STUDENTS

NOPPHASIT SIRIJAROONCHAI: ONLINE GAMING AND NEEDS FOR AFFILIATION AMONG UNDERGRADUATE. PROJECT ADVISOR: ASST. PROF. ARUNYA TUICOMEPEE, Ph.D., 35 pp.

The purpose of this study was (1) to compare between amounts of male and female undergraduates in online game category choices and online game playtimes, and (2) to examine a difference in need for affiliation between male and female undergraduates regarding online game category choices and playtimes. Participants were 100 undergraduate students at Chulalongkorn university. Instruments included personal data, on-line games and related information, and a Thai version of the *Needs for Affiliation Scale*. Data was analyzed using descriptive statistics, a Chi-square test, and a three-way analysis of variances.

The findings were as follow:

1. There was no significant difference between percent of male and female undergraduates in online game category choices and online game playtimes ( $p < .05$ ).
2. With regard to online game category choices and playtimes, male and female undergraduates did not differ in need for affiliation ( $p < .05$ ).

Field of Study .....	Psychology.....	Student's Signature.....	นพสิทธิ์ สิริจโรจน์ชัย
Academic Year.....	2551.....	Advisor's Signature.....	อโณทัย ตุ่มคำแก้ว

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการทางจิตวิทยาเล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญญา ต้อยคำภีร์ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ซึ่งเสียสละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบงาน ให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนกระทั่งการวิจัยนี้สามารถได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านและขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณพี่ๆศิษย์เก่า เพื่อนๆ และน้องๆในคณะจิตวิทยา ตลอดจนเจ้าหน้าที่ในคณะจิตวิทยาทุกท่าน สำหรับกำลังใจที่มีให้ผู้วิจัยเสมอมา คุณวรัญญา กองชัยมงคล (พี่เจียร) สำหรับกำลังใจและการให้ความรู้โดยกระจ่างในด้านพื้นฐานสถิติ คุณศาสตรา ชูวัฒนานุรักษ์ (จิ๋ว) สำหรับความช่วยเหลือในด้านสถิติอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย คุณพิมพ์พลอย อึ้ง (พลอย) และคุณวสันต์ ดีมาก (น้องหนุ่ม) สำหรับความช่วยเหลือให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างได้เป็นจำนวนมาก

ขอขอบคุณ คุณศุภสิทธิ์ ปรมานุติ (เหมียว) คุณสรวิศ ผดุงรุ่งเรืองกิจ (เบิร์ต) คุณบุศรินทร์ หุมสุข (บุศ) และคุณปณิชนิต นันตติกุล (เอิร์น) สำหรับกำลังใจ การสนับสนุน ความรัก ความเข้าใจ มิตรภาพที่ยาวนานมาตลอด 4 ปีของหลักสูตร และความช่วยเหลือในทุกๆด้านที่ทำให้ผู้วิจัยมีวันนี้ ขอขอบคุณ คุณรัชมภาศรี สุคนธมาน (ต้น) คุณฐิติรัตน์ ทองพหล (เอิน) คุณวาณิชญา มา นิสสรณ์ (แจน) คุณวรรณิศา แสงแย้ม (กวาง) คุณพัทธมน ชูวิทย์ (แจม) และคุณผดุงวิทย์ สีดาก (พิมพ์) สำหรับกำลังใจและความช่วยเหลือในหลายๆด้านตลอดหลักสูตรการศึกษานี้

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่น 4 ของหลักสูตรปริญญาตรี คณะจิตวิทยาทุกคน ที่มาสร้างประสบการณ์ดีๆร่วมกันในชีวิตนิสิตปริญญาตรี เป็นแรงบันดาลใจในด้านต่างๆของชีวิต ให้ข้อคิด คำแนะนำ และมิตรภาพที่ดีงามเสมอมา

กราบขอบพระคุณ ครู อาจารย์ทุกท่านจากระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา ผู้ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้จนผู้วิจัยได้มีวันนี้

กราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และญาติพี่น้องทุกท่าน ที่ให้กำลังใจและอยู่เบื้องหลังความสำเร็จของการอดทนงานวิจัยครั้งนี้

ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบนมัสการองค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า บรมครูผู้ค้นพบและเผยแผ่หลักสัจธรรมที่นำมาซึ่งความสงบสุขจากภายใน ที่ทำให้ผู้วิจัยเกิดความจริงใจ ออกงามด้วยปัญญาจวบจนทุกวันนี้

## สารบัญ

บทที่	หน้า	
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข	
กิตติกรรมประกาศ.....	ค	
สารบัญตาราง.....	จ	
สารบัญภาพ.....	ฉ	
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>		
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1	
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3	
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	3	
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4	
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5	
สมมติฐานการวิจัย.....	11	
<b>บทที่ 2 วิธีดำเนินการวิจัย</b>		
กลุ่มตัวอย่าง.....	12	
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	12	
ขั้นตอนการพัฒนาแบบสอบถาม.....	12	
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	13	
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	13	
<b>บทที่ 3 ผลการวิจัย</b> .....		14
<b>บทที่ 4 อภิปรายผลการวิจัย</b> .....		26
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ</b> .....		29
ข้อจำกัดของงานวิจัย.....	32	
รายการอ้างอิง.....	33	
ประวัติผู้เขียนโครงงาน.....	35	

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
1	ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง..... 15
2	ประเภทของเกมและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง..... 16
3	ค่าความเที่ยงของมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ คำตอบแต่ละข้อกระทง ในมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่าง ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานของข้อคำถามแต่ละข้อในมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์..... 18
4	จำนวนเพศชายและเพศหญิงจำแนกตามประเภทเกมนอนไลน์ในอันดับที่ 1..... 20
5	การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างจำนวนเพศชายและเพศหญิงที่เลือกเล่น เกมนอนไลน์ในแต่ละประเภทเป็นอันดับที่ 1 โดยใช้สถิติไคว์สแควร์..... 20
6	จำนวนเพศชายและเพศหญิงจำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่น เกมนอนไลน์อันดับที่ 1 ในระยะเวลา 1 สัปดาห์..... 20
7	การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างจำนวนเพศชายและเพศหญิงในด้าน จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนอนไลน์ในอันดับที่ 1 โดยใช้สถิติไคว์สแควร์..... 21
8	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ จำแนกตามเพศ ประเภทของเกมนอนไลน์ที่เลือกเล่นเป็นอันดับที่ 1 และจำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ในอันดับที่ 1..... 22
9	แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของ เกมนอนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยใช้สถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน..... 23

## สารบัญญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
1	ความสัมพันธ์ของคำมีชติมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ของนิสิตปริญญาตรีที่เล่นเกมออนไลน์อันดับหนึ่งประเภท MMORPG จำแนกตามเพศและระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์.....24
2	ความสัมพันธ์ของคำมีชติมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ของนิสิตปริญญาตรีที่เล่นเกมออนไลน์อันดับหนึ่งประเภท casual จำแนกตามเพศและระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์.....25



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเล่นเกมนออนไลน์ (Online gaming) หมายถึง การเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น ผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกับผู้เล่นอื่นที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยทั่วไปแล้วการเล่นเกมนออนไลน์จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ตามลักษณะการเล่นของผู้เล่น ได้แก่ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) คือเกมที่รองรับจำนวนผู้เล่นได้มาก ผู้เล่นทุกคนสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ จะมีเหตุการณ์ต่างๆ ที่ให้ผู้เล่นได้ร่วมมือกันในเกม เช่น Ragnarok, Granado Espada และ Ghost เป็นต้น ส่วน Casual Game คือเกมที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลาย ตัวการ์ตูนในเกมมักจะมีสีสันและมีความน่ารัก ผู้เล่นอาศัยเวลาและทักษะในการเล่นน้อย ตัวเกมสามารถเล่นจบได้ภายในระยะเวลาอันสั้น เช่น Audition, Freestyle และ Pangya เป็นต้น (บริษัทหลักทรัพย์ วิกเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์)

งานวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศเกี่ยวกับการเล่นเกมนออนไลน์ มักจะเป็นการสำรวจความคิดเห็น หรือ สำรวจปริมาณความถี่ของจำนวนชั่วโมง และเพศของผู้เล่นเกมออนไลน์ ดังเช่น Hsu และ Lu (2003) ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมนออนไลน์ กับแรงจูงใจด้านอิทธิพลทางสังคม และประสบการณ์ที่ติดต่อกับการเล่น โดยการสำรวจความคิดเห็นของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเว็บบอร์ดของเหล่าผู้เล่นกลุ่มใหญ่ 50 แห่ง ผู้วิจัยรวบรวมความคิดเห็นมาได้ 233 ความคิดเห็น ผลการวิจัยพบว่า ในด้านอิทธิพลทางสังคมนั้น บรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งได้แก่ อิทธิพลจากข้อมูลข่าวสารและอิทธิพลของกลุ่มบุคคล ส่งผลต่อเจตนาในการเล่นเกมนมากที่สุด และการรับรู้การวิพากษ์วิจารณ์จากสื่อมวลชน (perceived critical mass) ส่งผลต่อเจตคติที่ผู้เล่นมีต่อการเล่นเกมนมากที่สุด งานวิจัยของ Brian และ Weimer-Hastings (2005) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตและเกมนออนไลน์ ซึ่งเน้นการสำรวจเกี่ยวกับเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG โดยใช้แบบสอบถามในการสำรวจความคิดเห็นของผู้เล่นผ่านเว็บไซต์ 3 แห่งที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมเป็นประจำ ผู้วิจัยรวบรวมมาได้ 91 ความคิดเห็น ผลการวิจัยพบว่า เวลาที่ผู้เล่นใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG นั้น ร้อยละ 13 ใช้เวลา 7-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ร้อยละ 25 ใช้เวลา 11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และร้อยละ 34 ใช้เวลา 21-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนเวลาในการเล่นเกมนของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภทอื่นๆ ใช้ในการเล่นเกมนั้น ร้อยละ 38 ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และร้อยละ

ละ 35 ใช้เวลา 3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้น ใช้เวลาในการเล่นมากกว่าผู้ที่เล่นเกมประเภทอื่นๆ

นอกจากนี้ศูนย์วิจัยเอแบคโพล โดยนพดล กรรณิการ์ และคณะ (2548 อ้างถึงใน คมชัดลึก, 2548) รายงานผลการสำรวจการเล่นเกมออนไลน์ในคนไทย โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 12 – 65 ปี จำนวน 1,882 คน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผลการศึกษาพบว่า ในกลุ่มผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้น ร้อยละ 58.6 เล่นเกมเฉลี่ยครั้งละ 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 22.4 เล่นเกมเฉลี่ยครั้งละ 3-5 ชั่วโมง ร้อยละ 12.7 เล่นเกมเฉลี่ยครั้งละน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ในขณะที่ร้อยละ 6.3 เล่นเกมเฉลี่ยมากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป ส่วนเพศของผู้เล่น ปรากฏทฤษฎี นิยมรัตน์ (2547) ซึ่งศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครจำนวน 768 ผ่านการทำแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้นส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับ Stergiou และ Solomonidou (2005) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักเรียนชาวกรีกจำนวน 340 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชายรายงานว่าใช้อินเทอร์เน็ตทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยเพื่อเล่นเกมบ่อยกว่าผู้หญิง

เนื่องด้วยการเล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้น มีลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่ง คือ ระบบเกมจะเอื้อให้ผู้เล่นได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันได้มาก และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้รู้จักกับผู้เล่นอื่นๆ จำนวนมาก ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์ประเภทนี้อาจเกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเล่น ที่เรียกว่า เป็นแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Need for affiliation) ซึ่งนักวิชาการต่างๆ ได้ให้ความหมายแรงจูงใจใฝ่สัมพันธว่า หมายถึง แรงจูงใจเพื่อที่จะใช้เวลา ร่วมกับผู้อื่น มิใช่เพื่ออยู่เหนือกว่าผู้อื่น แต่เป็นการดำรงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคมและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น โดยการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวมีลักษณะของการเป็นเป้าหมายอยู่ในตัวเอง มิได้เป็นไปเพื่อนำไปสู่เป้าหมายอื่น (Shipley & Veroff, 1952; Carver & Scheier, 2004) แรงจูงใจดังกล่าวดำรงอยู่กับมนุษย์เพื่อสร้างมิตรภาพและเพื่อนร่วมงาน เพื่อที่จะรักและเข้าร่วมกับกลุ่ม (Murray, 1938; Burger, 1990) เป็นความต้องการที่จะเข้าใกล้และครองใจผู้อื่น (Deckers, 2005) นอกจากนี้ Hill (1987) เสนอว่า คนเรามีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธด้วยสาเหตุที่แตกต่างกัน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของคนเรานั้นเป็นไปเพื่อการให้รางวัลกับตัวบุคคลเอง ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า แรงจูงใจใฝ่สัมพันธอาจมีความสำคัญต่อการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าว

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการเล่นเกมออนไลน์และแรงจูงใจใฝ่สัมพันธของผู้เล่น โดยศึกษาในกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี และการวิจัยครั้งนี้มีสมมติฐานการวิจัย 2 ข้อ

ได้แก่ (1) จำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายมากกว่านิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ (2) มีความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบประเภทของเกมนออนไลน์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิง
2. เพื่อศึกษาความแตกต่างของระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การเล่นเกมนออนไลน์ (Online gaming) หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ โดยแบ่งได้เป็น ประเภทของเกมนออนไลน์ที่ผู้เล่นเลือกเล่น และจำนวนชั่วโมงที่ผู้เล่นใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์

เกมนออนไลน์ (Online game) หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเล่นเกมร่วมกับผู้เล่นอื่นที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ (1) Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) คือเกมที่รองรับจำนวนผู้เล่นได้มาก ผู้เล่นทุกคนสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ จะมีเหตุการณ์ต่างๆที่ให้ผู้เล่นได้ร่วมมือกันในเกม และ (2) Casual Game คือเกมที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลาย ตัวการ์ตูนในเกมมักจะมีสีสันและมีความน่ารัก ผู้เล่นอาศัยเวลาและทักษะในการเล่นน้อย ตัวเกมสามารถเล่นจบได้ภายในระยะเวลาอันสั้น

แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Need for affiliation) หมายถึง แรงจูงใจของมนุษย์ที่จะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ดำรงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคม และต้องการใช้เวลา ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งแรงจูงใจดังกล่าวมีสาเหตุที่เป็นไปได้ 4 ประการ ได้แก่ (1) การสนับสนุนทางอารมณ์ (Emotional support) หมายถึง การได้รับการร่วมรู้สึก (Sympathy) จากผู้อื่น (2) ความสนใจจากผู้อื่น (Attention) หมายถึง ศักยภาพในการเสริมสร้างความรู้สึกว่าคุณค่าและความสำคัญ โดยผ่านทาง การชื่นชมและเป็นจุดสนใจของผู้อื่น (3) การกระตุ้นทางบวก (Positive stimulation) หมายถึง ความสามารถในการใฝ่สัมพันธ์เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ทางบวกและการกระตุ้นทางการรู้คิด (Cognitive stimulation) และ (4) การ

เปรียบเทียบทางสังคม (Social comparison) หมายถึง ความสามารถในการลดทอนความกำกวมของสถานการณ์ผ่านการเสาะหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์คือค่าคะแนนที่ได้มาจากแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ จากการศึกษาแบบวัด The Interpersonal Orientation Scale (IOS; Hill, 1987)

นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี หมายถึง นิสิตซึ่งกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 17 – 28 ปี

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์ และแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษามากยิ่งขึ้น
2. ผลการวิจัยที่ได้นั้น อาจนำไปอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ในหมู่นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัย ระดับปริญญาตรีได้

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### 1. การเล่นเกมออนไลน์

##### คำจำกัดความ

การเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่านการเชื่อมต่อเครือข่ายถึงกันและกัน โดยปกติเป็นไปเพื่อการแข่งขันกับผู้เล่นอื่นๆ (Research-Hosting, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) โดยในการเล่นเกมนั้น เครื่องเล่นเกมจะถูกโยงผ่านสายเชื่อมต่อ หรือโดยระบบไร้สายผ่านตัวส่งผ่าน (router) เพื่อให้สามารถเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับผู้อื่นได้ทั่วโลก (USRobotics, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์)

โดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า การเล่นเกมออนไลน์ (Online gaming) หมายถึง การเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น ผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกับผู้เล่นอื่นที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

##### ประเภทของเกมออนไลน์

ประเภทของเกมออนไลน์ตามการจัดแบ่งของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ได้แก่ (บริษัทหลักทรัพย์ วิกเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์)

#### 1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game ("MMORPG")

คือ เกมออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นพร้อมกันจำนวนมาก ซึ่งในโลกของเกม ผู้เล่นทุกคนจะสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้พร้อมๆกัน และเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันกัน หรือผูกมิตรกันในสภาพที่เสมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง ผ่านเนื้อหาของเกมที่มีลักษณะการต่อสู้ผจญภัย หรือการ

ประกาศภาวะสงคราม

## 2. Casual Game

คือ เกมออนไลน์ที่เล่นเพื่อเชื่อมต่อความรู้สึกผ่อนคลาย ผู้เล่นไม่จำเป็นจะต้องอาศัยทักษะหรือเวลาในการเล่นเกมนานนัก ตัวการ์ตูนในเกม มักจะมีสีสันและมีความน่ารัก และตัวเกมสามารถเล่นจบได้ภายในระยะเวลาอันสั้น

## 2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ

### คำจำกัดความ

แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Need for affiliation) หมายถึง แรงจูงใจเพื่อที่จะใช้เวลาพร้อมกับผู้อื่น มิใช่เพื่ออยู่เหนือกว่าผู้อื่น แต่เป็นการดำรงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคมและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น โดยการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวมีลักษณะของการเป็นเป้าหมายอยู่ในตัวเอง มิได้เป็นไปเพื่อนำไปสู่เป้าหมายอื่น (Shipley & Veroff, 1952; Carver & Scheier, 2004) แรงจูงใจดังกล่าวดำรงอยู่กับมนุษย์เพื่อสร้างมิตรภาพและเพื่อนร่วมงาน เพื่อที่จะรักและเข้าร่วมกับกลุ่ม (Murray, 1938; Burger, 1990) เป็นความต้องการที่จะเข้าใกล้และครองใจผู้อื่น (Deckers, 2005)

Hill (1987) เสนอว่า คนเรามีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธด้วยสาเหตุที่แตกต่างกัน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของคนเรานั้นเป็นไปเพื่อการให้รางวัลกับตัวบุคคลเอง ซึ่ง Hill ได้จัดประเภทของรางวัลทางสังคม (social rewards) ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การสนับสนุนทางอารมณ์ (Emotional support) หมายถึง การได้รับการร่วมรู้สึก (Sympathy) จากผู้อื่น
2. ความสนใจจากผู้อื่น (Attention) หมายถึง ศักยภาพในการเสริมสร้างความรู้สึกว่ามีคุณค่าและความสำคัญ โดยผ่านทางกรชื่นชมและเป็นจุดสนใจของผู้อื่น
3. การกระตุ้นทางบวก (Positive stimulation) หมายถึง ความสามารถในการใฝ่สัมพันธเพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ทางบวกและการกระตุ้นทางการรู้คิด (Cognitive stimulation)
4. การเปรียบเทียบทางสังคม (Social comparison) หมายถึง ความสามารถในการลดทอนความกำกวมของสถานการณ์ผ่านการเสาะหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังนี้

#### เพศของผู้เล่น

งานวิจัยที่ผ่านมาได้ศึกษาความเกี่ยวข้องของเพศและการเล่นเกมออนไลน์รวมทั้งตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับเพศและการเล่นเกมออนไลน์ กล่าวโดยสรุปพบว่า เพศชายเป็นเจ้าของเครื่อง

คอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง สามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายดายกว่าเพศหญิง ใช้เวลาไปกับกิจกรรมบันเทิงทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง และมีจำนวนเพศชายเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง ดังเช่น งานวิจัยของประกายทิพย์ นิยมรัตน์ (2547) ซึ่งศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครจำนวน 768 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multiple stage cluster sampling) โดยจะสุ่มเลือกโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครทั้งหมด 50 เขต สุ่มเลือกเขตโรงเรียนที่มีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมา 5 เขต และสุ่มเลือกโรงเรียนในเขตนั้นมาเขตละ 2 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 10 โรงเรียน จากนั้นจึงสุ่มเลือกห้องเรียนระดับชั้นละ 1 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากเพื่อเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย (1) แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ (2) แบบประเมินสุขภาพจิต (Thai Mental Health Questionnaire:GHQ28) ซึ่งเป็นแบบคัดกรองปัญหาสุขภาพจิตที่พัฒนามาจาก GHQ ของ Goldberg (1972; ประกายทิพย์ นิยมรัตน์, 2547) (3) แบบวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ของ Zuckerman (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์; ประกายทิพย์ นิยมรัตน์, 2547) (*Sensation Seeking Scale : SSS Form IV*) แปลโดยกุลวดี อักษรทับ (ไม่ระบุปีที่พิมพ์) ผลการวิจัยพบว่าผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้นส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง สำหรับเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์นั้น ส่วนใหญ่ตอบว่าเพราะความสนุกสนาน ให้ความเพลิดเพลินบันเทิง และรองลงมาตอบว่า ผ่อนคลายความตึงเครียด ปัจจัยทางจิตสังคมด้านประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัว และจำนวนเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ปัจจัยด้านการเรียนในเทอมที่ผ่านมา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สำหรับปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แต่ปัจจัยด้านสุขภาพจิตหรือคะแนนที่ได้จาก GHQ28, ผลการเรียนในเทอมก่อนหน้านั้น, รายได้ส่วนตัว และจำนวนสมาชิกในครอบครัว ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้ยังคงมีข้อจำกัดอยู่ คือ การศึกษาวิจัยดังกล่าวทำในระยะเวลาที่จำกัด และเป็นการศึกษาเฉพาะในกรุงเทพมหานครเท่านั้น จึงไม่สามารถเป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมดได้

นอกจากนี้ Schumacher และ Morahan (2001) ศึกษาเพศ กับเจตคติและประสบการณ์ต่ออินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มีอายุโดยเฉลี่ย 17.75 ปี รวมทั้งสิ้น 619 คน เป็นชาย 397 คน หญิง 222 คน การเก็บข้อมูลดำเนินในปี 1989, 1990

และปี 1997 ผ่านการทำแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย (1) ข้อมูลส่วนบุคคล (2) ข้อมูลการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตโดยภาพรวม ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามให้เลือกตอบว่าใช่หรือไม่ และให้ระบุเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตด้วย (3) การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ให้ผู้ร่วมการวิจัยตอบว่าใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพื่ออะไรบ้าง (4) ความชำนาญในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ให้ผู้ร่วมการวิจัยได้ประเมินความชำนาญของตนเองในแต่ละโปรแกรม ลงในมาตราลิกิร์ต 4 ตัวเลือก (5) ประสบการณ์ในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ผู้ร่วมการวิจัยจะได้ประเมินประสบการณ์ของตน ลงในมาตราลิกิร์ต 4 ตัวเลือก ว่าได้ใช้โปรแกรมต่างๆแต่ละโปรแกรมมากน้อยเพียงใด และ (6) เจตคติที่มีต่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ผู้ร่วมการวิจัยจะได้ประเมินความสามารถและความรู้สึกสะดวกสบายของตนที่มีต่อการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยให้เลือกตอบในแต่ละข้อคำถามว่าใช่หรือไม่ ผลการวิจัยพบว่า เพศชายเป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง ใช้คอมพิวเตอร์ในการเขียนโปรแกรมและเล่นเกมส์มากกว่าเพศหญิง ใช้เวลาไปกับคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้เพศชายระบุว่ารู้สึกมั่นใจและมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง

และไม่นานมานี้ Stergiou และ Solomonidou (2005) ศึกษาความแตกต่างระหว่างเพศ กับลักษณะพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ชื่นชอบ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนของนักเรียนชาวกรีก อายุ 12 – 16 ปี จำนวน 340 คน เป็นชาย 170 คน หญิง 170 คน ผ่านการทำแบบสอบถาม โดยให้ผู้ตอบกรอกข้อมูลทั่วไปที่เกี่ยวกับตนเอง และให้ผู้ตอบได้ทำแบบสอบถามแบบประเมินตนเอง (Self-report) โดยมีทั้งข้อคำถามปลายเปิดและข้อคำถามปลายปิดที่เป็นมาตราลิกิร์ต (Likert-type items) โดยแบบสอบถามดังกล่าวให้ผู้ตอบระบุถึงความยากง่ายในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต สถานที่ที่ให้บริการความถี่ และจุดประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยแบ่งเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตภายในโรงเรียน และการใช้อินเทอร์เน็ตภายนอกโรงเรียน ผลการวิจัยพบว่า เพศหญิงมีส่วนร่วมการใช้อินเทอร์เน็ตภายในโรงเรียนมากกว่าเพศชายไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ แต่เพศชายมีส่วนร่วมการใช้อินเทอร์เน็ตภายนอกโรงเรียน (ได้แก่ บ้าน หรือที่ร้านอินเทอร์เน็ต) มากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เพศหญิงมีส่วนร่วมการใช้อินเทอร์เน็ตภายในโรงเรียนเพื่อการศึกษาหรือเชิงวิชาการมากกว่าเพศชายไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ เพศชายรายงานว่าใช้อินเทอร์เน็ตทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยไปกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิง (เช่น ดาวน์โหลดเพลง ดาวน์โหลดริงโทน สร้างเว็บไซต์ และเล่นเกม) มากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### จำนวนชั่วโมงที่ผู้เล่นใช้ในการเล่นเกม

งานวิจัยที่ผ่านมาได้ศึกษาความเกี่ยวข้องของจำนวนชั่วโมงในการเล่นและประเภทของเกมออนไลน์รวมทั้งตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับจำนวนชั่วโมงในการเล่นและประเภทของการเล่นเกมออนไลน์ กล่าวโดยสรุปพบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เล่นเกมครั้งละ 1-2 ชั่วโมง โดยผู้เล่นนิยมเล่นเกมออนไลน์ ประเภท casual game มากกว่า สำหรับผู้ที่เล่นเกมประเภท MMORPG ส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม โดยประมาณ 21-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ดังเช่น งานวิจัยของ นพดล กรรณิการ์ และคณะ (2548 อ้างถึงในคมชัดลึก, 2548) ศึกษา ประสบการณ์และพฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย สำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย และสำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อการดำเนินการของรัฐบาลในการแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์มอมเมาเด็กและเยาวชนไทย โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 12 – 65 ปี จำนวน 1882 คน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิหลายชั้น (Stratified Multi-Stage Sampling) และกำหนดลักษณะของกลุ่มตัวอย่างให้สอดคล้องกับประชากรเป้าหมายจากการทำสำมะโน โดยใช้แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกม ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนไทย และความคิดเห็นที่มีต่อรัฐบาลในการดำเนินการแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์มอมเมาเด็กและเยาวชนไทย ผู้วิจัยกำหนดวิธีเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ ผลการศึกษาพบว่า มีเพียงร้อยละ 34.8 เท่านั้นที่ระบุว่าทั้งตนเองและคนรอบข้างนั้น ไม่มีใครเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ สำหรับวัตถุประสงค์ในการเล่นคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์นั้น ส่วนใหญ่เล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ร้อยละ 64.6) รองลงมาคือเล่นเพื่อคลายเครียดจากการทำงานหรือการเรียน (ร้อยละ 55.6) สำหรับสถานที่ที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์นั้น ร้อยละ 45.7 ระบุว่าเล่นเกมที่บ้าน ร้อยละ 44.4 ระบุว่าเล่นเกมที่ห้างสรรพสินค้า สำหรับชนิดของเกมที่นิยมเล่นกันมากที่สุด ได้แก่ เกมต่อสู้ (ร้อยละ 37.7) รองลงมาคือเกมกีฬา (ร้อยละ 33.3) เกมแรคนาร์็อค (Ragnarok) ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (ร้อยละ 22.7) ในกลุ่มผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้น ร้อยละ 58.6 เล่นเกมเฉลี่ยครั้งละ 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 22.4 เล่นเกมเฉลี่ยครั้งละ 3-5 ชั่วโมง ร้อยละ 12.7 เล่นเกมเฉลี่ยครั้งละน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ในขณะที่ร้อยละ 6.3 เล่นเกมเฉลี่ยมากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป นอกจากนี้ ผลสำรวจประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 54.0 ระบุว่าเคยเล่นเกมแข่งขันกับผู้อื่น ในขณะที่ร้อยละ 46.0 ระบุว่าไม่เคยเล่นเกมแข่งขันกับผู้อื่น

นอกจากนี้ Brian และ Weimer-Hastings (2005) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกาติติอินเทอร์เน็ทและเกมออนไลน์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและผู้เล่นเกมออนไลน์รวม 91 คน



เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามข้อมูลของผู้เล่นเกมประกอบด้วย ข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน ชั่วโมงในการเล่น เกม พฤติกรรมทางสังคมของผู้เล่น และอุปนิสัยในการเลือกซื้อเกมของผู้เล่นเกม โดยเก็บข้อมูลผ่านเว็บไซต์ 3 แห่งที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมเป็นประจำ ผลการวิจัยพบว่า ร้อยละ 88 ของผู้ตอบเป็นเพศชาย เวลาที่ผู้เล่นใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้น ร้อยละ 13 ใช้เวลา 7-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ร้อยละ 25 ใช้เวลา 11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และร้อยละ 34 ใช้เวลา 21-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนเวลาในการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภทอื่นๆ ใช้ในการเล่นนั้น ร้อยละ 38 ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และร้อยละ 35 ใช้เวลา 3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้น ใช้เวลาในการเล่นมากกว่าผู้ที่เล่นเกมประเภทอื่นๆ นอกจากนี้ ผู้เล่นเกมประเภท MMORPG รายงานว่าตนมักจะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมมากกว่าอยู่กับเพื่อนๆ ในชีวิตจริง รู้สึกสนุกสนานกับเพื่อนในเกมมากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง และกล้าสนทนาพูดคุยกับผู้คนภายในเกมมากกว่าในชีวิตจริงอีกด้วย

### แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ

งานวิจัยที่ผ่านมาได้ศึกษาถึงแรงจูงใจใฝ่สัมพันธกับความสัมพันธที่มีต่อตัวแปรที่เกี่ยวข้องคือเพศ กับการเล่นเกมออนไลน์ กล่าวโดยสรุปพบว่า เพศหญิงมีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธมากกว่าเพศชายเพียงเล็กน้อย และอิทธิพลทางสังคมของตัวผู้เล่นมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ดังเช่นงานวิจัยของ Wong และ Csikszentmihalyi (1991) ศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ ประสพการณ์ในชีวิตประจำวัน ระหว่างแรงจูงใจใฝ่สัมพันธกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง และคุณภาพของประสพการณ์ส่วนบุคคล โดยมุ่งเน้นถึงความแตกต่างระหว่างเพศว่ามีอิทธิพลต่อสัมพันธภาพอย่างไร โดยมีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัย ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 และ 2 จำนวน 170 คน เป็นเพศชาย 68 คน เพศหญิง 102 คน ได้มาจากการคัดเลือกของอาจารย์ภายในสถานศึกษา 2 แห่งของเมืองชิคาโก สหรัฐอเมริกา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือแบบสอบถามจำนวน 2 ชุด ได้แก่ (1) Personality Research Form (PRF) ซึ่งเป็นแบบวัดที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ ประกอบด้วยข้อคำถาม 16 ข้อ โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบระหว่างใช่หรือไม่ใช่ และ (2) Experience-Sampling Form (ESF) ซึ่งเป็นแบบวัดเกี่ยวกับกิจกรรม ความคิด และประสพการณ์โดยทั่วไปของผู้ตอบ โดยให้ผู้ตอบพกเพจเจอร์ติดตัวไว้เป็นเวลา 1 สัปดาห์ และจะมีการส่งสัญญาณทางเพจเจอร์เพื่อให้ออกไปตอบคำถามลงในแบบฟอร์ม ESF ที่ได้ให้ไว้ แต่ละคนจะได้รับสัญญาณให้ตอบคำถาม ประมาณ 7-9 ครั้งต่อวัน ในการเก็บข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ทำการอบรมผู้เข้าร่วมการวิจัยถึงวิธีการดำเนินการวิจัย และจากนั้นจึงให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยนำเพจเจอร์ติดตัวกลับไปที่บ้าน และมีการส่งสัญญาณให้ตอบคำถามลงในแบบฟอร์ม ESF เมื่อครบระยะเวลา 1 สัปดาห์ ผู้เข้าร่วมการวิจัยจึง

กลับมาเพื่อนำแบบสอบถามมาคืน และจากนั้นผู้วิจัยนำแบบสอบถาม PRF มาให้ผู้เข้าร่วมการวิจัย ได้ทำทันที ผลการวิจัยพบว่า เพศหญิงมีคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์มากกว่าเพศชายเพียงเล็กน้อย ใช้เวลาอยู่ร่วมกับเพื่อนมากกว่าเพศชาย อยู่ตามลำพังน้อยกว่าเพศชาย ระบุถึงความคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพมากกว่าเพศชาย กลุ่มที่ได้คะแนนใฝ่สัมพันธ์สูงจะระบุว่าต้องการอยู่ร่วมกับเพื่อนมากกว่า และต้องการอยู่ตามลำพังน้อยกว่า มีความรู้สึกดีมากกว่ากลุ่มที่ได้คะแนนใฝ่สัมพันธ์ต่ำไม่ว่าจะอยู่ร่วมกับเพื่อนหรืออยู่ตามลำพัง

สำหรับงานวิจัยของ Hsu และ Lu (2003) ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ กับแรงจูงใจด้านอิทธิพลทางสังคม และประสบการณ์ที่ติดต่อกับการเล่น การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 233 คน เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ คือ (1) แบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลส่วนบุคคล สถานที่เล่นเกมออนไลน์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นใช้เชื่อมต่อ และประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ (ปี) (2) แบบวัดเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเล่น พัฒนามาจากงานของ Davis และได้มีการปรับให้เหมาะสมกับบริบทของการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ประสบการณ์ที่ติดต่อกับการเล่น (flow experience) การรับรู้ความยากง่ายในการเล่นเกมน (perceived ease-of-use) การรับรู้ความคุ้มค่า (perceived usefulness) เจตคติต่อการเล่น (attitude) และเจตนาในการเล่น (behavioral intention) และ (3) มาตรวัดบรรทัดฐานทางสังคมและการรับรู้การวิพากษ์วิจารณ์จากสื่อมวลชน (perceived critical mass) ซึ่งพัฒนามาจากงานของ Fishbien และ Ajzen และ Luo และ Strong โดยพัฒนาในบริบทของการเล่นเกมออนไลน์ การเก็บข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ได้มาจากการสำรวจความคิดเห็นของผู้เล่นเกมออนไลน์ ผ่านเว็บบอร์ดของเหล่าผู้เล่นเกมกลุ่มใหญ่ 50 แห่ง โดยมีการเสนอรางวัลเป็นการตอบแทนจากการสุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า ประสบการณ์ที่ติดต่อกับการเล่นเกมน และบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งได้แก่ อิทธิพลจากข้อมูลข่าวสารและอิทธิพลของกลุ่มบุคคล ส่งผลต่อเจตนาในการเล่นเกมนของผู้เล่นมากที่สุด และการรับรู้การวิพากษ์วิจารณ์จากสื่อมวลชน ส่งผลต่อเจตคติที่ผู้เล่นมีต่อการเล่นเกมนมากที่สุด สำหรับข้อจำกัดของงานวิจัยนี้ คือ การวัดความรู้สึกที่ติดต่อกับขณะเล่นเกมนั้น ใช้ข้อกระทงสั้นๆที่มีเพียง 3 ตัวเลือก ซึ่งค่อนข้างจำกัดสำหรับผู้ตอบ การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเลือกด้วยตนเอง (self-selected) และเลือกเฉพาะผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนเข้ามาตอบแบบวัด จัดว่าเป็นอคติอย่างหนึ่งในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

และไม่แน่ว่า Dong (2008) ศึกษาบทบาทของ Locus of Control ที่เชื่อมโยงระหว่างแรงจูงใจในชีวิตประจำวันและเจตนาในการเล่นเกมนออนไลน์ มีเป้าหมายเพื่อ (1) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในชีวิตประจำวันและเจตนาในการเล่นเกมนออนไลน์ และ (2) ศึกษาผลของ Locus of Control ที่มีต่อความเชื่อมโยงระหว่างแรงจูงใจในชีวิตประจำวันกับการเล่นเกมนออนไลน์ โดยตัวแปรต้นในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ (1) แรงจูงใจในชีวิตประจำวันที่มีต่อการเล่นเกมน

ออนไลน์ ได้แก่ การจดจ่อ (Concentration) ความเพลิดเพลิน (Enjoyment) การหนีจากชีวิตจริง (Escape) ความสงสัยใคร่รู้ในระดับเปลือก (Epidemic Curiosity) และการใฝ่สัมพันธ์ทางสังคม (Social Affiliation) และ (2) Locus of Control กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้มีทั้งหมด 576 คน ซึ่งได้มาจากการสำรวจทางอินเทอร์เน็ต ผ่านการตั้งกระทู้สำรวจในเว็บบอร์ดใหญ่ของชุมชนผู้เล่นเกม 5 แห่ง เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสำรวจซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ (1) ความถี่และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ใน 1 สัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง ชื่อของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น และเจตนาในการเล่นเกมนอนไลน์ (2) การรับรู้ประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์และ Locus of Control และ (3) ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น อายุ รายได้ ระดับการศึกษา สถานภาพ และโครงสร้างของครอบครัว โดยแบบวัด Locus of Control นั้น จะมีทั้งหมด 10 ข้อกระทง แต่ละข้อจะประกอบด้วย 2 ข้อความ (ข้อความหนึ่งเป็นการระบุลักษณะ External of Control และอีกข้อความหนึ่งจะเป็นการระบุลักษณะ Internal of Control) ซึ่งผู้ตอบจะต้องเลือกข้อใดข้อหนึ่งที่ตนเองเห็นด้วยมากที่สุด สำหรับในแบบวัดด้านอื่น ๆ นั้น จะมีข้อคำถามที่เป็นมาตรลิเคิร์ต 5 ตัวเลือกทั้งหมด ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในชีวิตประจำวัน 3 อย่าง ได้แก่ ความสนุกสนาน การหนีจากชีวิตประจำวัน และการใฝ่สัมพันธ์ทางสังคม มีผลต่อเจตนาในการเล่นเกมนอนไลน์ และ External Locus of Control มีส่วนสนับสนุนให้ตัวแปรข้างต้นทั้ง 3 เชื่อมโยงไปยังเจตนาในการเล่นเกมนอนไลน์ อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัด คือ (1) ใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กที่ได้มาจากการสุ่มโดยสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งอาจไม่สามารถเป็นตัวแทนของประชากรได้ครอบคลุมทั้งหมด (2) การวิจัยครั้งนี้ใช้การเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ ซึ่งไม่สามารถนำไปใช้กับงานวิจัยอื่นได้กว้างขวางนัก (3) ผลที่ได้จากงานวิจัยนี้ไม่อาจนำไปประยุกต์ใช้กับอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีอื่น ๆ ได้ และ (4) งานวิจัยนี้มีได้รวมตัวแปรหรือปัจจัยอื่นๆที่อาจมีผลกระทบต่อเจตนาในการเล่นเกมนอนไลน์เข้ามาร่วมด้วย

### สมมติฐานการวิจัย

1. จำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายมากกว่านิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนอนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์
2. มีความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมนอนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์

## บทที่ 2

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่เล่นเกมออนไลน์ภายในระยะเวลา 1 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 100 คน (ชาย 50 คน และหญิง 50 คน) โดยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenient sampling) เนื่องจากเป็นวิธีที่ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่าย (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและการเล่นเกม ซึ่งได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา ประเภทของเกมออนไลน์ และจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์
2. มาตรฐานแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ซึ่งพัฒนาจากแบบวัด The Interpersonal Orientation Scale (IOS; Hill, 1987)

#### ขั้นตอนการพัฒนาแบบสอบถาม

1. สร้างแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประเภทของเกมออนไลน์ ที่เลือกเล่น จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์
2. สร้างมาตรฐานแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ จากการศึกษาแบบวัด The Interpersonal Orientation Scale (IOS; Hill, 1987) เริ่มจากการคัดเลือกข้อกระทงที่จะนำมาใช้ในการวิจัย ทำการแปลข้อกระทงที่คัดเลือกมาแล้วให้เป็นภาษาไทย จากนั้นจึงให้ผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบข้อกระทงที่ผู้วิจัยแปลแล้ว
3. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มนักร้อง ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับกลุ่มตัวอย่างทุกประการ จำนวน 50 คน (ชาย 25 คน หญิง 25 คน)
4. นำผลป้อนกลับที่ได้จากการทดสอบใช้แบบสอบถามกับกลุ่มนักร้องมาพิจารณา เพื่อปรับปรุงและแก้ไขแบบสอบถามให้สมบูรณ์

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากที่สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะได้นำแบบสอบถามมาใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ที่เล่นเกมออนไลน์ภายในระยะเวลา 1 เดือนที่ผ่านมา และมีความสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย โดยผู้วิจัยแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ทาง เพื่อความสะดวกในการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ (1) การแจกแบบสอบถามที่เป็นเอกสาร โดยกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามประมาณ 10 - 15 นาที จากนั้นผู้วิจัยจึงรับแบบสอบถามคืน และ (2) การเชิญชวนกลุ่มตัวอย่างผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ได้แก่ ทางอีเมล และทางโปรแกรมแชท (msn messenger) โดยระบุลิงค์ที่เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ที่มีแบบสอบถามออนไลน์ของนิสิตอยู่ ซึ่งแบบสอบถามออนไลน์ที่นิสิตสร้างขึ้นนี้มีลักษณะที่เหมือนกับแบบสอบถามฉบับจริงแทบทุกประการ เมื่อมีผู้ตอบแบบสอบถามแล้ว ผลการตอบจะถูกบันทึกลงในฐานข้อมูลออนไลน์ของผู้วิจัย

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for windows version 15 ซึ่งได้แก่

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน เช่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นต้น
2. หาค่าความแตกต่างของจำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ ด้วยค่าสถิติไคว์สแควร์
3. หาค่าความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ ด้วยสถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน โดยตัวแปรต้น ได้แก่ เพศ ประเภทของเกมออนไลน์ และจำนวนชั่วโมง ตัวแปรตามได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

### บทที่ 3

#### ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อเพื่อศึกษาเปรียบเทียบประเภทของเกมออนไลน์ จำนวน ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิง และศึกษาความแตกต่างของระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

ในการวิจัยครั้งนี้ได้เสนอผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
2. ประเภทของเกมและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง
3. ค่าความเที่ยงของมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ค่าตอบข้อกระทงในมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่าง ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคำถามแต่ละข้อในมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์
4. ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 เพื่อหาค่าความแตกต่างของจำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ด้วยค่าสถิติไค์วสแควร์
5. ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 เพื่อหาค่าความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ด้วยสถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน ด้วยค่าสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน
6. ความสัมพันธ์ของค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตปริญญาตรีที่เล่นเกมนออนไลน์อันดับหนึ่งประเภท MMORPG จำแนกตามเพศและระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์
7. ความสัมพันธ์ของค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตปริญญาตรีที่เล่นเกมนออนไลน์อันดับหนึ่งประเภท casual จำแนกตามเพศและระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

ตารางที่ 1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (n=100)

ด้าน	จำนวนคน	ร้อยละ
<b>1. เพศ</b>		
ชาย	50	50
หญิง	50	50
<b>2. อายุ</b>		
17 ปี	1	1
18 ปี	8	8
19 ปี	18	18
20 ปี	34	34
21 ปี	20	20
22 ปี	15	15
23 ปี	4	4
<b>3. คณะ</b>		
พาณิชยศาสตร์และการบัญชี	25	25
สหเวชศาสตร์	4	4
นิเทศศาสตร์	2	2
ทันตแพทยศาสตร์	1	1
เศรษฐศาสตร์	4	4
วิศวกรรมศาสตร์	5	5
นิติศาสตร์	2	2
แพทยศาสตร์	1	1
เภสัชศาสตร์	1	1
รัฐศาสตร์	1	1
จิตวิทยา	43	43
วิทยาศาสตร์	9	9
วิทยาศาสตร์การกีฬา	1	1
สัตวแพทยศาสตร์	1	1
<b>4. ชั้นปี</b>		

ปี 1	19	19
ปี 2	29	29
ปี 3	28	28
ปี 4	24	24

จากตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 100 คน เป็นเพศชาย 50 คน และเพศหญิง 50 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และ 50 ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 34 ซึ่งส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในคณะจิตวิทยา จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 43 ส่วนใหญ่ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 29

**ตารางที่ 2 ประเภทของเกมและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง (n=100)**

ด้าน	จำนวนคน	ร้อยละ
<b>1. เกมที่เล่นเป็นอันดับ 1</b>		
MMORPG game	27	27
casual game	73	73
<b>2. เวลาที่ใช้เล่นเกมอันดับ 1</b>		
1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	14	14
3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	34	34
7-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	17	17
11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	14	14
21-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	19	19
มากกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	2	2
<b>3. เกมที่เล่นเป็นอันดับ 2</b>		
MMORPG game	17	17
casual game	27	27
ไม่ได้เล่น	56	56
<b>4. เวลาที่ใช้เล่นเกมอันดับ 2</b>		
1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	17	17
3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	12	12



7-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	5	5
11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	8	8
21-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	2	2
มากกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	0	0
ไม่ได้เล่น	56	56
<b>5. เกมที่เล่นเป็นอันดับ 3</b>		
MMORPG game	3	3
casual game	17	17
ไม่ได้เล่น	80	80
<b>6. เวลาที่ใช้เล่นเกมอันดับ 3</b>		
1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	14	14
3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	2	2
7-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	1	1
11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	2	2
21-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	1	1
มากกว่า 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	0	0
ไม่ได้เล่น	80	80

จากตารางที่ 2 พบว่า ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเกมออนไลน์ประเภท casual game มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 73 สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่น เกมออนไลน์อันดับที่หนึ่งนั้น โดยส่วนใหญ่ใช้เวลา 3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ไม่นิยมเล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 2 และ 3 โดยมีจำนวน 56 และ 80 คน ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 56 และ 80 ตามลำดับ ในบรรดาผู้เล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 2 นั้น พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 27 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ใน อันดับที่ 2 นั้น พบว่าส่วนใหญ่ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17 ใน บรรดาผู้เล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 3 นั้น พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 3 นั้น พบว่า ส่วนใหญ่ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14

ตารางที่ 3 ค่าความเที่ยงของมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ คำตอบแต่ละข้อกระทงในมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่าง ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคำถามแต่ละข้อในมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

ข้อกระทง	คำตอบ (N%)					M	SD
	ไม่จริงเลย	ไม่ค่อยจริง	จริงและไม่จริงพอๆกัน	ค่อนข้างจริง	จริงที่สุด		
1. ในยามที่ฉันรู้สึกไม่มีความสุขหรือหุดหู่ ฉันพยายามที่จะอยู่ใกล้ๆผู้อื่นเพื่อให้ฉันรู้สึกดีขึ้น	6(6)	14(14)	34(34)	31(31)	25(25)	3.35	1.08
2. บ่อยครั้ง ฉันต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่ประทับใจในรูปร่างหน้าตาและกิริยาท่าทางของฉัน	6(6)	12(12)	31(31)	37(37)	14(14)	3.41	1.06
3. ฉันรู้สึกเหมือนได้บรรลุเป้าหมายที่สำคัญและมีค่า เมื่อฉันได้สนิทกับใครสักคน	0(0)	5(5)	23(23)	44(44)	28(28)	3.95	0.84
4. เมื่อฉันไม่มั่นใจว่า บางสิ่งที่ฉันกระทำไปนั้นดีพอแล้วหรือไม่ ฉันจะเข้าหาผู้อื่นเพื่อที่จะได้เปรียบเทียบกัน	3(3)	20(20)	34(34)	32(32)	11(11)	3.28	1.00
5. ในสภาพการณ์ที่ยากลำบาก สิ่งที่ทำให้ฉันรู้สึกสบายใจมากที่สุดอย่างหนึ่ง คือการอยู่ร่วมกับผู้อื่น	1(1)	15(15)	22(22)	41(41)	21(21)	3.66	1.00
6. ฉันชอบอยู่ท่ามกลางผู้คนเพื่อที่ฉันจะได้เป็นจุดศูนย์กลางของความสนใจ	15(15)	39(39)	26(26)	16(16)	4(4)	2.55	1.05

7.การที่ฉันได้เฝ้ามองผู้คนและทำ ความรู้จักพวกเขา เป็นหนึ่งใน ความสุขอันดับต้นๆของฉัน	1(1)	22(22)	36(36)	33(33)	8(8)	3.25	0.92
8.มีบ่อยครั้ง ที่ฉันมองหาใครสัก คนเพื่อที่จะนำมาเปรียบเทียบกับ ฉัน	14(14)	26(26)	30(30)	24(24)	6(6)	2.82	1.13
9.เมื่อฉันต้องเผชิญกับความ เจ็บปวด การมีใครสักคนอยู่เคียง ข้างฉัน จะช่วยบรรเทาความ เจ็บปวดลงได้	1(1)	9(9)	15(15)	37(37)	38(38)	4.02	0.99
10.โดยปกติฉันจะชอบคนที่เข้าหา ฉันและดูเหมือนว่าจะชื่นชอบฉัน	1(1)	7(7)	27(27)	49(49)	16(16)	3.72	0.85
11.ฉันพบว่า การที่ฉันสามารถเป็น เพื่อนกับคนที่ฉันชื่นชอบได้นั้น ทำ ให้ฉันรู้สึกพึงพอใจ	0(0)	6(6)	10(10)	51(51)	33(33)	4.11	0.81
12.ฉันชอบเข้าร่วมกิจกรรมที่มี ผู้อื่นเข้าร่วมด้วย เพราะฉันจะได้ เห็นว่าผลงานของฉันเป็นอย่างไร เมื่อเทียบกับผู้อื่น	9(9)	24(24)	40(40)	19(19)	8(8)	2.93	1.05
13.เมื่อฉันประสบกับเหตุการณ์ เลวร้าย ฉันมักจะเข้าหาเพื่อนที่ฉัน สนิทและไว้ใจได้	2(2)	5(5)	15(15)	36(36)	42(42)	4.11	0.97
14.ฉันมักจะชอบอยู่ใกล้ๆกับคนที่ คิดว่าฉันสำคัญและน่าตื่นเต้น	0(0)	12(12)	36(36)	39(39)	13(13)	3.53	0.86
15.ในสถานการณ์ที่ทำให้ฉันรู้สึก ไม่มั่นใจ ฉันจะเข้าหาคนที่จะต้อง ร่วมชะตากรรมเดียวกับฉัน	1(1)	10(10)	21(21)	42(42)	36(36)	3.82	0.96
ค่า $\alpha$							.80

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนเพศชายและเพศหญิงจำแนกตามประเภทเกมออนไลน์ในอันดับที่ 1

เพศ	ประเภทของเกมออนไลน์ (N/%)	
	MMORPG	Casual
ชาย	13(13)	37(37)
หญิง	14(14)	36(36)
รวม	27(27)	73(73)

จากตารางที่ 4 จำนวนผู้เลือกเล่นเกมออนไลน์อันดับที่ 1 ในประเภท MMORPG นั้น พบความแตกต่างเล็กน้อยระหว่างเพศชายและเพศหญิง (ร้อยละ 13 และ 14 ตามลำดับ) เช่นเดียวกันกับจำนวนเพศชายและเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท Casual (ร้อยละ 37 และ 36 ตามลำดับ)

ตารางที่ 5 แสดงการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างจำนวนเพศชายและเพศหญิงที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละประเภทเป็นอันดับที่ 1 โดยใช้สถิติไคว์สแควร์

เพศ	N		df	$\chi^2$
	MMORPG	Casual		
ชาย	13	37	1	.051
หญิง	14	36		

$p < .05$

จากตารางที่ 5 ซึ่งแสดงผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ด้วยค่าสถิติไคว์สแควร์ พบว่าจำนวนนิสิตปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมออนไลน์นั้นแตกต่างกันไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ,  $df = 1$ )

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนเพศชายและเพศหญิงจำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์อันดับที่ 1 ในระยะเวลา 1 สัปดาห์

เพศ	จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ (N/%)				
	1-2 ชั่วโมง	3-6 ชั่วโมง	7-10 ชั่วโมง	11-20 ชั่วโมง	21-40 ชั่วโมง
ชาย	6(6)	17(17)	10(10)	7(7)	10(10)
หญิง	8(8)	17(17)	7(7)	7(7)	11(11)
รวม	14(14)	34(17)	17(17)	14(14)	21(21)

จากตารางที่ 6 พบความแตกต่างเพียงเล็กน้อยของจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ตามชั่วโมงในการเล่นต่อสัปดาห์ โดยเพศชายและเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีจำนวนร้อยละ 6 และ 8 ตามลำดับ เพศชายและเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ 3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีจำนวนร้อยละ 17 และ 17 ตามลำดับ เพศชายและเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ 7-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีจำนวนร้อยละ 10 และ 7 ตามลำดับ เพศชายและเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ 11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีจำนวนร้อยละ 7 และ 7 ตามลำดับ ส่วนเพศชายและเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ 21-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีจำนวนร้อยละ 10 และ 11 ตามลำดับ

ตารางที่ 7 แสดงการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างจำนวนเพศชายและเพศหญิงในด้านจำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ในอันดับที่ 1 โดยใช้สถิติไคร์สแควร์

เพศ	N					df	$\chi^2$
	1-2 ชั่วโมง	3-6 ชั่วโมง	7-10 ชั่วโมง	11-20 ชั่วโมง	21-40 ชั่วโมง		
ชาย	6	17	10	7	10	4	.863
หญิง	8	17	7	7	11		

$p < .05$

จากตารางที่ 7 ผลการทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติไคร์สแควร์ พบว่า จำนวนนิสิตปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์นั้น แตกต่างกันไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ,  $df = 4$ )

ดังนั้น สมมติฐานข้อที่ 1 จำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายมากกว่านิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ เมื่อทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติไคร์สแควร์ พบว่า จำนวนนิสิตปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนออนไลน์นั้นแตกต่างกันไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ,  $df = 1$ ) และจำนวนนิสิตปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์นั้น แตกต่างกันไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ,  $df = 4$ ) ดังปรากฏในตารางที่ 5 และตารางที่ 7

ตารางที่ 8 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์  
จำแนกตามเพศ ประเภทของเกมออนไลน์ที่เลือกเล่นเป็นอันดับที่ 1 และจำนวนชั่วโมงต่อ  
สัปดาห์ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ในอันดับที่ 1

เพศ	เกมออนไลน์	จำนวนชั่วโมง	M	SD	N
ชาย	MMORPG	1-10 ชั่วโมง	61.60	5.98	5
		11-20 ชั่วโมง	50.33	1.15	3
		21 ชั่วโมงขึ้นไป	53.40	3.13	5
		รวม	55.85	6.27	13
	Casual	1-10 ชั่วโมง	48.94	7.18	18
		11-20 ชั่วโมง	53.36	8.48	14
		21 ชั่วโมงขึ้นไป	51.80	13.63	5
		รวม	51.00	8.68	37
	รวม	1-10 ชั่วโมง	51.70	8.65	23
		11-20 ชั่วโมง	52.82	7.75	17
		21 ชั่วโมงขึ้นไป	52.60	9.36	10
		รวม	52.26	8.34	50
หญิง	MMORPG	1-10 ชั่วโมง	52.50	4.14	6
		11-20 ชั่วโมง	56.00	7.39	4
		21 ชั่วโมงขึ้นไป	52.00	8.68	4
		รวม	53.36	6.30	14
	Casual	1-10 ชั่วโมง	51.47	7.77	19
		11-20 ชั่วโมง	55.20	4.59	10
		21 ชั่วโมงขึ้นไป	51.57	6.27	7
		รวม	52.53	6.78	36
	รวม	1-10 ชั่วโมง	51.72	7.00	25
		11-20 ชั่วโมง	55.43	5.23	14
		21 ชั่วโมงขึ้นไป	51.73	6.80	11
		รวม	52.76	6.60	50

ตารางที่ 9 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ด้วยค่าสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน

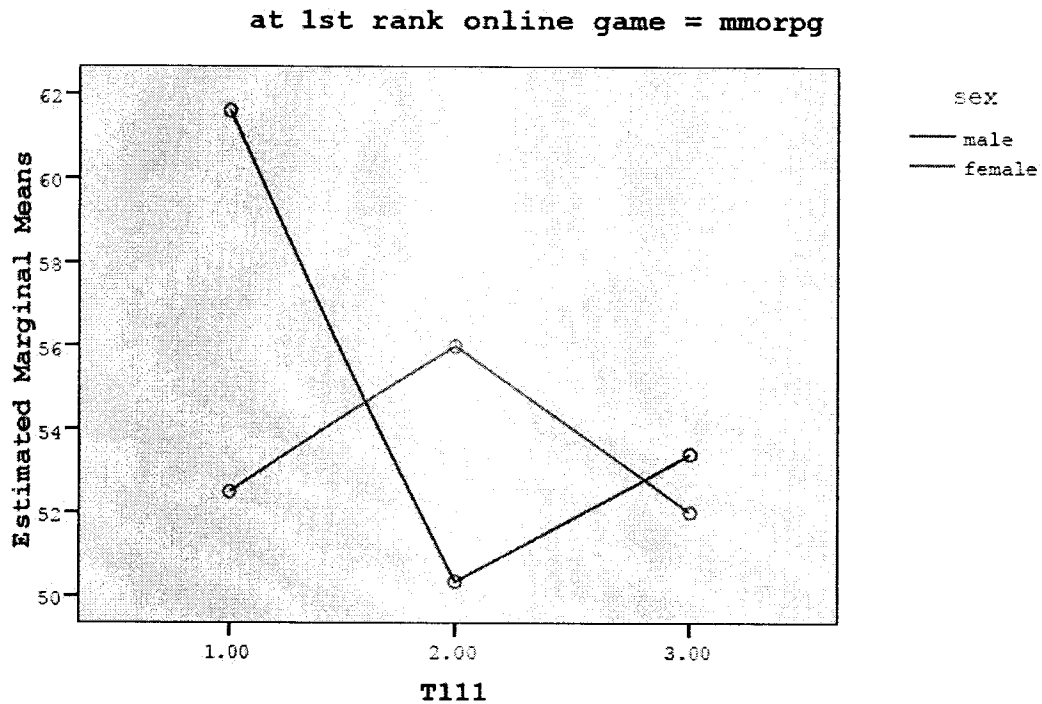
แหล่งความแปรปรวน	Sum of Squares	df	Mean Square	F
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเภทของเกมออนไลน์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ และเพศของผู้เล่น	821.414	11	74.674	1.39
ความคลาดเคลื่อน	4727.577	88	53.722	

$$p < .05$$

ดังนั้น สมมติฐานข้อที่ 2 มีความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ จากการทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน โดยมีตัวแปรต้นได้แก่ เพศ ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นเป็นอันดับ 1 และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ตัวแปรตาม คือ คะแนนรวมแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ผลปรากฏว่า นิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ ( $F_{11,88} = 1.39, p > .05$ ) ดังที่ปรากฏในตารางที่ 9

แผนภาพที่ 1 แสดงถึงความสัมพันธ์ของค่ามัธยุมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตปริญญาตรีที่เล่นเกมออนไลน์อันดับหนึ่งประเภท MMORPG จำแนกตามเพศและระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

Estimated Marginal Means of total score in need for affiliation



แกนตั้ง แสดงถึงระดับคะแนนรวมเฉลี่ยที่ได้จากมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

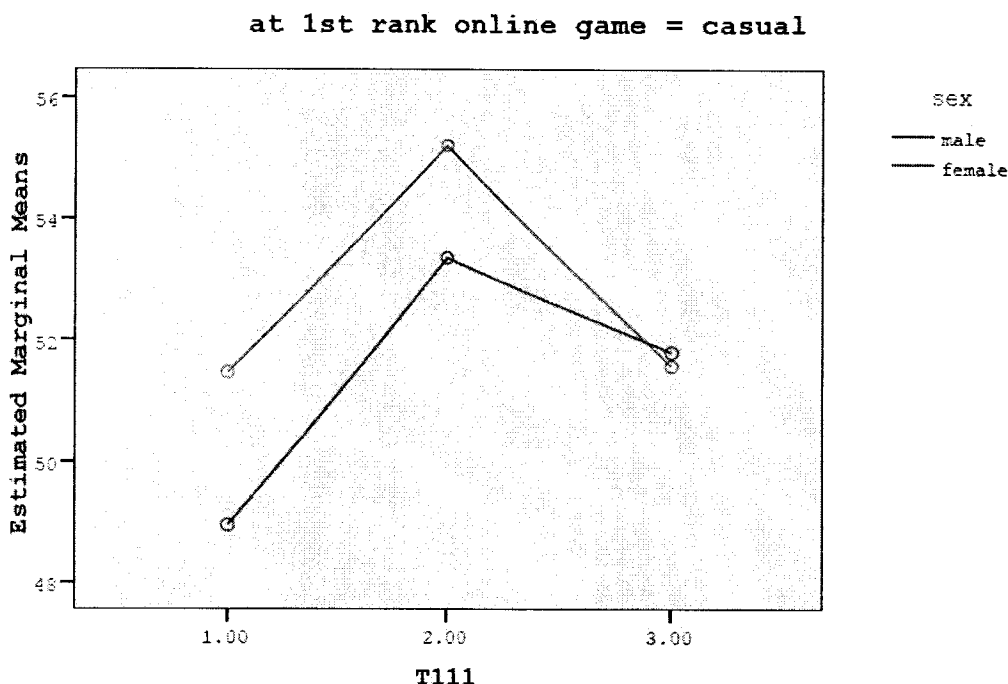
แกนนอน คือ จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ผู้เล่นใช้ในการเล่นเกมออนไลน์อันดับที่หนึ่ง โดย 1 = 1-10 ชั่วโมง, 2 = 11-20 ชั่วโมง และ 3 = 21 ชั่วโมงขึ้นไป

จากแผนภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่า ในบรรดากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมประเภท MMORPG เป็นอันดับแรกนั้น กลุ่มตัวอย่างเพศชายที่เล่นเกม MMORPG เป็นเวลา 1-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์สูงกว่าเพศหญิง ส่วนกลุ่มตัวอย่างเพศชายที่เล่นเกม MMORPG เป็นเวลา 11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์นั้น จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ต่ำกว่าเพศหญิง และกลุ่มตัวอย่างเพศชายที่เล่นเกม MMORPG เป็นเวลามากกว่า 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์สูงกว่าเพศหญิงเพียงเล็กน้อย



แผนภาพที่ 2 แสดงถึงความสัมพันธ์ของค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตปริญญาตรีที่เล่นเกมออนไลน์อันดับหนึ่งประเภท casual จำแนกตามเพศและระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

Estimated Marginal Means of total score in need for affiliation



แกนตั้ง แสดงถึงระดับคะแนนรวมเฉลี่ยที่ได้จากมาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์  
 แกนนอน คือ จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ผู้เล่นใช้ในการเล่นเกมออนไลน์อันดับที่หนึ่ง โดย 1 = 1-10 ชั่วโมง, 2 = 11-20 ชั่วโมง และ 3 = 21 ชั่วโมงขึ้นไป

จากแผนภาพที่ 2 จะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภท casual เป็นอันดับหนึ่งนั้น กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual เป็นเวลา 1-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์สูงกว่าเพศชาย และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual เป็นเวลา 11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะยังคงมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์สูงกว่าเพศชาย และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงที่เล่นเกม casual เป็นเวลามากกว่า 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ต่ำกว่าเพศชายเพียงเล็กน้อย

## บทที่ 4

### อภิปรายผลการวิจัย

สมมติฐานข้อที่ 1 จำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายมากกว่านิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนอนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ จากการทดสอบสมมติฐานด้วย ค่าสถิติไคว์สแควร์ ผลการทดสอบสมมติฐานปรากฏว่า จำนวนนิสิตปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนอนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์นั้นไม่แตกต่างกันถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ

ในด้านประเภทของเกมนอนไลน์ ข้อค้นพบจากงานวิจัยในครั้งนี้คือ ไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศในการเลือกเล่นเกมนอนไลน์ โดยทั้งเพศชายและเพศหญิงมีการเลือกเล่นเกมนอนไลน์ทั้ง 2 ประเภทในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Brian และ Weimer-Hastings (2005) ที่พบว่าผู้ที่เล่นเกมประเภท MMORPG ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย แต่โดยรวมแล้ว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าตนเลือกเล่นเกมนอนไลน์ประเภท casual game (คิดเป็นร้อยละ 73) ซึ่งข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นพดล กรรณิการ์ และคณะ (2548 อ้างถึงในคมชัดลึก, 2548) ที่ระบุว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมต่อสู้ และเกมกีฬา ซึ่งจัดว่าอยู่ในเกมนอนไลน์ประเภท casual game

คำอธิบายที่เป็นไปได้สำหรับความเท่าเทียมกันทางเพศในการเลือกเล่นเกมนอนไลน์นั้น คือ จากข้อค้นพบของการวิจัยครั้งนี้ที่ว่า ปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (ร้อยละ 73) จะเลือกเล่นเกมประเภท casual game เป็นอันดับแรก ในขณะที่มีเพียงร้อยละ 27 เท่านั้นที่ตอบว่าตนเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นอันดับหนึ่ง เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงการชะลดตัวของการบริโภคเกมนอนไลน์ประเภท MMORPG และการขยายตัวของเกมประเภท casual ที่มากขึ้น โดยเป็นไปได้อย่างมากว่า มีนิสิตชายจำนวนไม่น้อยที่เล่นเกม DotA ซึ่งเป็นเกมยอดนิยมและจัดอยู่ในประเภท casual (ซึ่งเราอาจพบนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมตัวกันเพื่อเล่นเกมดังกล่าวได้ทั่วไปที่ร้านเกมบริเวณรอบๆมหาวิทยาลัย) ในขณะที่นิสิตหญิงมักจะเล่นเกมอื่นๆในประเภท casual ที่มีให้เลือกหลากหลาย แต่จะไม่พบว่าเล่นเกมตามร้านเกมเช่นเดียวกับเพศชาย

นอกจากนี้ ข้อสังเกตที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้ casual game เป็นที่นิยมคือ (1) เกมออนไลน์ประเภท casual สามารถเจาะเข้าไปถึงกลุ่มผู้เล่นได้กว้างขวางกว่าด้วยแนวทางในการเล่นที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น เกม DotA ซึ่งเป็นเกมวางแผนการรบ เกม Special Force ซึ่งเป็นเกมประเภทยิงปืน เกม Pangya ซึ่งเป็นเกมกีฬาอล์ฟ และเกม Audition ซึ่งเป็นเกมกดคีย์บอร์ดตามจังหวะเพลง เป็นต้น (2) เกมออนไลน์ประเภท casual อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เล่นได้มากกว่า ใน

บางเกม ผู้เล่นสามารถเข้าไปเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์ได้ทันที โดยไม่ต้องดาวน์โหลดตัวเกมมาจากเซิร์ฟเวอร์ และ (3) casual game ใช้เวลาในการเล่นที่ไม่มากเกินไปในแต่ละครั้ง ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการจะไปให้ถึงจุดสิ้นสุดของเกมนั้น แตกต่างจาก MMORPG ซึ่งจะไม่ถึงจุดสิ้นสุดของเกม แต่รางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับในเกมนั้นมาจากการทำภารกิจสำเร็จ ซึ่งบางครั้งการทำภารกิจภายในเกมให้สำเร็จลุล่วง อาจต้องใช้เวลาหลายชั่วโมงหรือหลายวัน

สำหรับจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ ไม่พบความแตกต่างระหว่างเพศในจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อหนึ่งสัปดาห์ อาจกล่าวได้ว่า เพศชายและเพศหญิงใช้เวลาไม่แตกต่างกันในการเล่นเกมออนไลน์ โดยพบว่าส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (คิดเป็นร้อยละ 34 ของทั้งหมด) ซึ่งข้อค้นพบนี้ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Schumacher และ Morahan (2001) ที่ว่า เพศชายเป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง ใช้เวลาไปกับคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง และงานวิจัยของ Stergiou และ Solomonidou (2005) ที่ว่า ผู้ชายรายงานว่าใช้อินเทอร์เน็ตทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยไปกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิง (เช่น ดาวน์โหลดเพลง ดาวน์โหลดริงโทน สร้างเว็บไซต์ และเล่นเกม) มากกว่าผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งคำอธิบายที่เป็นไปได้สำหรับกรณีนี้คือ มีความแตกต่างระหว่างเพศที่ลดลงในการเข้าถึงคอมพิวเตอร์และโลกอินเทอร์เน็ต กล่าวคือ ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเพศชายหรือเพศหญิงก็ตาม และมีการให้บริการอินเทอร์เน็ตมากขึ้น จึงอาจส่งผลให้จำนวนชั่วโมงที่ทั้งสองเพศใช้ในการเล่นเกมออนไลน์นั้นไม่แตกต่างกันอย่างชัดเจน

และนอกจากนี้ เป็นไปได้ว่า การที่กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็นนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาจมีสภาพฐานะทางเศรษฐกิจ หรือสภาพแวดล้อมที่พร้อมพร้อมอุดมสมบูรณ์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างจากแหล่งอื่น จึงทำให้สามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ง่ายดายกว่ากลุ่มตัวอย่างจากงานวิจัยอื่นๆ (ซึ่งอาจยังคงมีความเหลื่อมล้ำทางด้านสภาพเศรษฐกิจและสังคม เช่น การให้อภิสสิทธิ์แก่ลูกชายมากกว่าลูกสาว เป็นต้น) ดังนั้นจึงอาจทำให้เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ของทั้งสองเพศไม่มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

สมมติฐานข้อที่ 2 มีความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ จากการทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน โดยมีตัวแปรต้นได้แก่ เพศ ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นเป็นอันดับ 1 และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรตาม คือ คะแนนรวมแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ผลปรากฏว่า นิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ไม่ถึง

ระดับนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งข้อค้นพบนี้ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wong และ Csikszentmihalyi (1991) ที่กล่าวไว้ว่า เพศหญิงมีคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมพันธโดยเฉลี่ยมากกว่าเพศชายเพียงเล็กน้อย คำอธิบายที่เป็นไปได้สำหรับกรณีดังกล่าว คือ อิทธิพลของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นคนไทย ซึ่งมีค่านิยมเรื่องวัฒนธรรมรวมหมู่ (Collectivism) เข้ามาเกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิต จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างทั้งเพศชายและเพศหญิงได้รับการปลุกฝัง เรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน มากกว่ากลุ่มตัวอย่างจากงานวิจัยในต่างประเทศ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า ในบรรดากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมประเภท MMORPG เป็นอันดับแรก นั้น กลุ่มตัวอย่างเพศชายที่เล่นเกม MMORPG เป็นเวลา 1-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธสูงกว่าเพศหญิง ส่วนกลุ่มตัวอย่างเพศชายที่เล่นเกม MMORPG เป็นเวลา 11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์นั้น จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธต่ำกว่าเพศหญิง และกลุ่มตัวอย่างเพศชายที่เล่นเกม MMORPG เป็นเวลามากกว่า 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธสูงกว่าเพศหญิงเพียงเล็กน้อย

และสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภท casual เป็นอันดับหนึ่งนั้น กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual เป็นเวลา 1-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธสูงกว่าเพศชาย และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual เป็นเวลา 11-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะยังคงมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธสูงกว่าเพศชาย และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงที่เล่นเกม casual เป็นเวลามากกว่า 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธต่ำกว่าเพศชายเพียงเล็กน้อย

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบประเภทของเกมออนไลน์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิง
2. เพื่อศึกษาความแตกต่างของระดับของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

#### ประชากร

ประชากร คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่เล่นเกมออนไลน์ภายในระยะเวลา 1 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 100 คน (ชาย 50 คน และหญิง 50 คน) โดยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenient sampling)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและข้อมูลการเล่นเกม
2. มาตรวัดแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ที่เล่นเกมออนไลน์ภายในระยะเวลา 1 เดือนที่ผ่านมา และมีความสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย
2. ผู้วิจัยแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ทาง เพื่อความสะดวกในการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ (1) การแจกแบบสอบถามที่เป็นเอกสาร โดยกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการตอบ

กลุ่มตัวอย่างผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยระบุลิงค์ที่เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ที่มีแบบสอบถามออนไลน์ของนิสิตอยู่

3. ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากทั้งสองช่องทาง และนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for windows version 15 ซึ่งได้แก่

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน เช่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นต้น
2. หาค่าความแตกต่างของจำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ด้วยค่าสถิติไค์สแควร์
3. หาค่าความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ด้วยสถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน โดยตัวแปรต้น ได้แก่ เพศ ประเภทของเกมออนไลน์ และจำนวนชั่วโมงตัวแปรตามได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

### สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 100 คน เป็นเพศชาย 50 คน และเพศหญิง 50 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และ 50 ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 34 ซึ่งส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในคณะจิตวิทยา จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 43 ส่วนใหญ่ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 29

2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

จากผลการวิจัย พบว่า ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเกมออนไลน์ประเภท casual game มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 73 สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์อันดับที่หนึ่งนั้น โดยส่วนใหญ่ใช้เวลา 3-6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่นิยมเล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 2 และ 3 โดยมีจำนวน 56 และ 80 คน

ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 56 และ 80 ตามลำดับ ในบรรดาผู้เล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 2 นั้น พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 27 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ในอันดับที่ 2 นั้น พบว่าส่วนใหญ่ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17 ในบรรดาผู้เล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 3 นั้น พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท casual จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ในอันดับที่ 3 นั้น พบว่า ส่วนใหญ่ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14

3. เมื่อหาค่าความแตกต่างของจำนวนนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงในด้านประเภทการเล่นเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. เมื่อหาค่าความแตกต่างของแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงตามประเภทของเกมนออนไลน์และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### ข้อเสนอแนะ

การเล่นเกมนออนไลน์ เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ก่อให้เกิดความบันเทิง ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้ และการเล่นเกมนออนไลน์ในหมู่นิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยใน หากเล่นในระดับที่พอเหมาะพอดี จำนวนชั่วโมงไม่มากเกินไป ก็จะช่วยให้นิสิตได้พักผ่อนจากการศึกษาเล่าเรียนได้ในยามว่าง และมีความพร้อมที่จะเข้าเรียนด้วยอารมณ์ที่แจ่มใส แต่ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า หากใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปจนเกินพอดี ในช่วงที่เปิดภาคเรียน หรือโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงใกล้สอบ จะทำให้เป็นการรบกวนเวลาในการศึกษาเล่าเรียน ทบทวนบทเรียน การทำรายงานหรือการบ้านส่ง และรบกวนเวลาการอ่านหนังสือเตรียมสอบ จนอาจส่งผลให้คะแนนสอบและผลการเรียนออกมาได้ไม่ดีเท่าที่ควร

ในด้านประเภทของการเล่นเกมออนไลน์นั้น เนื่องจากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งสองเพศเลือกเล่นเกม casual มากกว่าเกม MMORPG ในระดับที่ไม่แตกต่างกัน ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า อาจมีการศึกษาต่อยอดในอนาคตเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองเพศเลือกเล่น

เกมออนไลน์ประเภท casual มากกว่าเกมออนไลน์ประเภท MMORPG และอาจมีการศึกษาต่อไปว่า มีปัจจัยอะไรบ้างในการที่กลุ่มตัวอย่างจะเลือกเล่นเกมออนไลน์

นอกจากนี้ ผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นอาจเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นได้ว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศในการเข้าถึงคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ในหมู่นิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งความเท่าเทียมกันทั้งสองเพศของกลุ่มนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในการเข้าถึงโลกออนไลน์นั้น อาจนำไปสู่การศึกษาในประเด็นอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างระหว่างเพศที่ลดน้อยลงได้ เช่น ตัวแปรทางปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อความเท่าเทียมกันระหว่างเพศ การศึกษาความแตกต่างระหว่างเพศในด้านการเล่นเกมออนไลน์ข้ามวัฒนธรรม เป็นต้น

ผู้วิจัยเห็นว่า ปัจจัยแวดล้อมที่อาจส่งผลกระทบต่อความเท่าเทียมกันระหว่างเพศของกลุ่มตัวอย่างนี้ ที่สำคัญได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัย ซึ่งส่งเสริมให้นิสิตปริญญาตรีทุกคนได้รู้จักกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยไม่จำกัดเพศ เช่น นโยบายที่เอื้ออำนวยให้นิสิตทุกคนสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยได้ฟรี และรวมไปถึงการเปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย (Wireless) ทั่วบริเวณมหาวิทยาลัยแก่นิสิตจุฬาฯ นอกจากนี้ ระดับสติปัญญาหรือความสามารถของนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ก็อาจเป็นปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้และเข้าถึงคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ได้เช่นกัน อย่างไรก็ตาม ประเด็นเหล่านี้ควรมีการศึกษาต่อไปในอนาคต

### ข้อจำกัดของงานวิจัย

1. เนื่องด้วยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดังนั้นการนำผลการวิจัยนี้ไปอธิบายกับกลุ่มตัวอย่างอื่นค่อนข้างมีความจำกัด
2. งานวิจัยครั้งนี้ไม่ได้นำข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ในอันดับที่ 2 และ 3 ของกลุ่มตัวอย่างเข้ามารวมกับอันดับที่ 1 เนื่องจากการรวมข้อมูลที่เป็นช่วงระยะเวลา (จำนวนชั่วโมง) ไม่สามารถทำได้ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงวิเคราะห์เพียงข้อมูลการเล่นเกมที่ผู้ตอบระบุไว้ในอันดับ 1 เท่านั้น
3. การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบการสุ่มโดยสะดวก (convenient sampling) ไม่ได้เป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมด ทำให้ผลการวิจัยอาจมีความคลาดเคลื่อนได้ กลุ่มตัวอย่างที่ถูกสุ่มขึ้นมา นี้ อาจมีอคติไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งที่แตกต่างจากประชากรโดยภาพรวมทั้งหมด (Adnett, Coe, Davies, Hutton & Telhaj, 2006) ผลการวิจัยที่ได้จึงอาจอธิบายได้เพียงลักษณะเฉพาะของกลุ่มตัวอย่างนี้ แต่ไม่สามารถแผ่ขยายหรือทำนายไปยังประชากรได้



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- คมชัดลึก. (2548). *ที่ประชาชนให้คุมเวลาปิด-เปิด ร้านคอมพิวเตอร์*. Retrieved on September 20, 2008, from <http://www.komchadluek.net/news/2005/09-18/p1--61658.html>.
- บริษัทหลักทรัพย์ วิคเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). *สรุปข้อเสนอเทศ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ จำกัด มหาชน*. Retrieved on September 20, 2008, from [www.settrade.com/simslmg/news/2008/08020887.t08](http://www.settrade.com/simslmg/news/2008/08020887.t08).
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). *ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (ไม่ระบุปีที่พิมพ์). *ศัพท์านุกรมการวิจัยทางประชากรและสังคม*. Retrieved on September 22, 2008, from <http://www.popterms.mahidol.ac.th/popterms/showmean.php?id=c00407>.

### ภาษาอังกฤษ

- Adnett, N., Coe, r., Davies, P., Hutton, D., & Telhaj, S. (2006) *Competition Within Schools: Representativeness of Yellis Sample Schools in a Study of Subject Enrollment of 14-16 Year Olds*. Retrieved on February 22, 2009, from [www.staffs.ac.uk/schools/business/iepr/docs/Working-paper11.doc](http://www.staffs.ac.uk/schools/business/iepr/docs/Working-paper11.doc).
- Burger, J. M. (1990). *Personality* (2<sup>nd</sup> ed.). Belmont: Thomson Wadsworth.
- Carver, C. S. & Scheier, M. F. (2004). *Perspectives on personality* (5<sup>th</sup> ed.). Boston: Pearson Education.
- Csikszentmihalyi, M., & Wong, M. M. (1991) Affiliation motivation and daily experience: some issues on gender differences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 60, 154-164.
- Deckers, L. (2005). *Motivation: Biological, psychological, and environmental* (2<sup>nd</sup> ed.). Boston: Allyn and Bacon.

- Dong, M. K. (2008). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Journal of Computers in Human Behavior*, 25, 466-474.
- Hastings, P. W., & Ng, B. D. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*, 2, 110-114.
- Hill, C. A. (1987). Affiliation motivation: People who need people...but in different ways. *Journal of Personality and Social Psychology*, 5, 1008-1018.
- Hsu, C., & Lu, H. (2004). Why do people play online games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Journal of Information & Management*, 41, 853-868.
- McAdams, D. P. (2001). *The person: An integrated introduction to personality psychology* (3<sup>rd</sup> ed.). Fort Worth: Harcourt College Publishers.
- Morahan, J., & Schumacher, P. (2001) Gender, internet and computer attitudes and experiences. *Journal of Computers in Human Behavior*, 17, 95-110
- Research-Hosting. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). *Glossary – definition – hosting terms – united kingdom – web hosting*. Retrieved on November 20, 2008, from <http://www.research-hosting.co.uk/data/hosting-terms/web-hosting-terms-o.asp>.
- Solomonidou, C., & Papastergiou, M. (2005). Gender issues in internet access and favourite internet activities among greek high school pupils inside and outside school. *Journal of Computers & Educations*, 44, 377-393.
- USRobotics. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). *Broadband Glossary*. Retrieved on November 20, 2008, from <http://www.usr.com/education/broadbandglossary.asp>.

## ประวัติผู้เขียนโครงการทางจิตวิทยา

นายณพลสิทธิ์ สิริจรรยาชัย เกิดเมื่อวันที่ 6 มกราคม พ.ศ. 2530 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา หลักสูตรสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ จากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2548 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2548