

พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ: กรณีศึกษาร้าน N – Sign
อำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี

นันท์สวัสดิ์ สหชัยรุ่งเรือง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

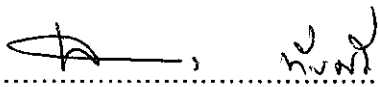
กรกฎาคม 2549

ISBN 974-502-803-5

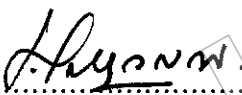
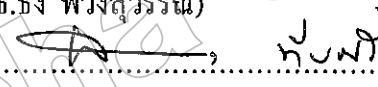
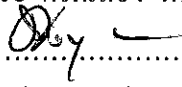
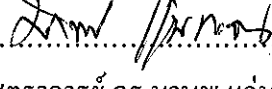
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ นันทวัศ สหชัยรุ่งเรือง ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

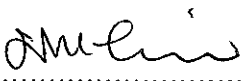
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

 ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.นง ทับศรี)
 กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์ประเสริฐ หกสุวรรณ)
 กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ลัดดา คุงปริดี)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

 ประธาน
(ดร.ช.ชง พวงสุวรรณ)
 กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.นง ทับศรี)
 กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์ประเสริฐ หกสุวรรณ)
 กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานพ แจ่มกระจ่าง)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพา

 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ม่วงมี)

วันที่ 13 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2549

ประกาศคุณูปการ

งานนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาในการให้คำปรึกษาแนะนำ แก่ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. ฉลอง ทับศรี ประธานกรรมการ ควบคุมวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ประเสริฐ หกสุวรรณ กรรมการควบคุม วิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ ลัดดา สุขปรีดี กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ซึ่งทำให้ผู้วิจัย ได้รับแนวทางในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์อย่างกว้างขวาง ในการทำวิทยานิพนธ์ จึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสมชาย สหชัยรุ่งเรือง คุณแม่อนงค์นาฏ สหชัยรุ่งเรือง และทุกคนในครอบครัวที่ทำให้กำลังใจตลอดมา ขอบคุณนางปราณี หนูขาว ผู้อำนวยการโรงเรียน วัดเนินตามาก ที่ท่านได้ให้คำปรึกษาและช่วยแก้ไขในข้อผิดพลาดต่าง ๆ และเพื่อนทุกคนที่ได้ให้กำลังใจและผลักดันให้ทำงานไปด้วยกันจนสำเร็จ

ขอขอบคุณร้าน N-Sign ที่ให้ความกรุณาและอนุเคราะห์สถานที่ในการเก็บรวบรวม ข้อมูล และขอบคุณกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ทุกท่าน ที่ได้สละเวลานั่งคุยเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

นันทวิมล สหชัยรุ่งเรือง

44911205: สาขาวิชา: เทคโนโลยีทางการศึกษา; กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา)

คำสำคัญ: เกมคอมพิวเตอร์/ เกมออนไลน์

นักทวิสต์ สหชัยรุ่งเรือง: พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่างๆ: กรณีศึกษา
ร้าน N-Sign อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี (ONLINE GAMES PLAYING BEHAVIORS AND THE CAUSE
OF PLAYING THE ONLINE GAME OF PLAYERS IN DIFFERENT AGES: A CASE STUDY AT N-SIGN
COMPUTER GAME SHOP PANAT-NIKHOM DISTRICT, CHON BURI PROVINCE) อาจารย์ผู้ควบคุม
วิทยานิพนธ์: ฉลอง ทับศรี, Ed.D., ลัดดา สุขปรีดี, กศ.ม., พงษ์ประเสริฐ หกสุวรรณ, Ed.D. 141 หน้า, ปี พ.ศ.2549.
ISBN 974-502-803-5

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง
ๆ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ โดยการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) และการสังเกต
แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ เป็นผู้เล่นเกมทุกวัน อย่างน้อยวันละ 2 ชั่วโมง
โดยแบ่งตามช่วงอายุออกเป็น 3 ช่วงอายุ ได้แก่ ช่วงอายุ 10 – 15 ปี, 16 – 20 ปี, 21 – 25 ปี จำนวน 30 คน

ผลการศึกษาค้นคว้า

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามช่วงอายุที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มแรกอายุ 10 –
15 ปี, เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 10 ปี ร้อยละ 28.57, อายุ 10 ปี ร้อยละ 14.29, อายุ 11 ปี ร้อยละ 7.14, อายุ 12 ปี
ร้อยละ 14.29, อายุ 13 ปี ร้อยละ 37.71 กลุ่มที่สอง อายุ 16 – 20 ปี, เริ่มเล่นเกมตั้งแต่ อายุต่ำกว่า 11 ปี ร้อยละ
20.00, อายุ 12 ปี ร้อยละ 20.00, อายุ 13 ปี ร้อยละ 10.00, อายุ 15 ปี ร้อยละ 10.00, อายุ 17 ปี ร้อยละ 10.00 อายุ 20
ปี ร้อยละ 30.00 และกลุ่มที่สามอายุ 21 – 25 ปี, เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 13 ปี ร้อยละ 16.67, อายุ 18 ปี ร้อยละ
16.67, อายุ 19 ปี ร้อยละ 33.33, อายุ 20 ปี ร้อยละ 16.67 และ 22 ปี ร้อยละ 16.67

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามจำนวนเวลาที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า พฤติกรรมการ
เล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นกลุ่มแรกอายุ 10-15 ปี, เริ่มเล่น 1-4 เดือน ร้อยละ 28.57, 5-8 เดือน ร้อยละ 7.14, 9-12
เดือน ร้อยละ 14.29, 13-16 เดือน ร้อยละ 28.57, 17-20 เดือน ไม่มี 21-24 เดือนขึ้นไป ร้อยละ 50.00 ผู้เล่นกลุ่มที่
สองอายุ 16-20 ปี, เริ่มเล่น 1-4 เดือน ร้อยละ 10.00, 5-8 เดือน ร้อยละ 20.00, 9-12 เดือน ไม่มี, 13-16 เดือน ไม่มี,
17-20 เดือน ร้อยละ 20.00, 21-24 เดือนขึ้นไป 5 คน ร้อยละ 50.00, และผู้เล่นกลุ่มที่สามอายุ 21-25 ปี, เริ่มเล่น 1-4
เดือน ไม่มี, 5-8 เดือน ร้อยละ 16.67, 9-12 เดือน ไม่มี, 13-16 เดือน ร้อยละ 16.67, 17-20 เดือน ร้อยละ 16.67, 21-
24 เดือนขึ้นไป 3 คน ร้อยละ 50.00

3. สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์ ของผู้เล่นเกมออนไลน์มักจะมาจากเกิดความเบื่อหน่าย กับการ
ดำเนินชีวิตประจำวัน และเกิดความเครียดจึงหาแนวทางการผ่อนคลาย โดยการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งในช่วงอายุ
10-15 ปี มักจะเกิดจากสาเหตุของการมีเพื่อนชักชวน หรือพี่สอน หรือโดยการเพื่อนสมัครให้ เป็นต้น สำหรับ
ในช่วงอายุ 16-20 ปี มักจะมาจากสาเหตุการเปิดอินเทอร์เน็ตในเวลากลางคืน บุคคลที่ใกล้ชิดในชีวิตประจำวันชักชวน
เช่น แฟน เพื่อน หรือน้อง เป็นต้น และอีกสาเหตุหนึ่งคือ เกิดจากความอยากรู้อยากลอง เมื่อเห็นคนอื่นเล่นจึงอยาก
ทดลองด้วยตนเองบ้าง สำหรับในช่วงอายุ 21-25 ปี สาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับช่วงอายุ
16-20 ปี คือเกิดจากที่มีเพื่อน น้อง ชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ และเกิดจากความอยากรู้อยากลองจึงซื้อเกมมาทดลอง
เล่นด้วยตนเอง

4. ประเภทของเกมที่เล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มแรกผู้เล่นอายุ 10-15 ปี, เล่นเกมประเภท หจญกัษ ร้อยละ 14.29, ประเภทกีฬา ร้อยละ 42.86, ประเภทต่อสู้ ร้อยละ 42.86; กลุ่มที่สองผู้เล่นอายุ 16-20 ปี, เล่นเกมประเภทหจญกัษ ร้อยละ 10.00, เล่นเกมประเภทกีฬา ร้อยละ 40.00, ประเภทต่อสู้ ร้อยละ 50.00; กลุ่มที่ สามผู้เล่นอายุ 21-25 ปี, เล่นเกมประเภท หจญกัษ 1 คน ร้อยละ 16.67, ประเภทกีฬา 1 คน ร้อยละ 16.67, ประเภท ต่อสู้ 4 คน ร้อยละ 66.66

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

44911205: MAJOR: EDUCATIONAL TECHNOLOGY; M.Ed. (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)

KEYWORDS: COMPUTER GAME/ ONLINE GAME.

NANTAWAT SAHACHAIRUNGRUANG: ONLINE GAMES PLAYING BEHAVIORS AND THE CAUSE OF PLAYING THE ONLINE GAME OF PLAYERS IN DIFFERENT AGES: A CASE STUDY AT N-SIGN COMPUTER GAME SHOP PANAT-NIKHOM DISTRICT, CHON BURI PROVINCE. DISSERTATION ADVISER: CHALONG TUBSRI, Ed.D., LADDA SUKPRIDEE, M.Ed., PONGPRASERT HOKSUWAN, Ed.D. 141 P. 2006. ISBN 974-502-803-5

This research aimed to study behavior and cause of playing online game in player of different ages. Researcher selected the qualitative method for helping the clearer result by using on field data collection, In-depth Interview method and Participant Observation. The dominant of data providers is daily game players who spend no less than 2 hours a day divided into 3 age groups, which are 10-15 years, 16-20 years and 21-25 years.

The study revealed the followings:

1. For the group between 10-15 years of age, it was found that 4 people started playing at the age below 10, 2 at 11, 1 at 12, 5 at 13; for the age group between 16-20, it was found that 2 started playing at the age below 11, 2 at 12, 1 at 13, 1 at 15, 1 at 17, 3 at 20; for the age group between 21-25, it was found that 1 person started playing at the age below 13, 1 at 18, 2 at 19, 1 at 20, and 1 at 22
2. For the group between 10-15 years of age, it was found that 4 people spent 1-4 months for playing, 1 for 5-8 months, 2 for 9-12 months, 4 for 13-16 months, 3 for 21-24 or over months; for the age group between 16-20, it was found that 1 spent 1-4 months, 2 for 5-8 months, 2 for 17-20 months, 5 for 21-24 months, 3 at 20; for the age group between 21-25, it was found that 1 person spent 5-8 months, 1 for 17-20 months, 1 for 21-24 months, 3 for 21-24 months or over.
3. Most people started playing games to release stress from boredom with daily routines. For the group between 10-15 years of age, the cause of playing games was from the persuasion of friends, who made registration for them, or from siblings who introduce them how to play. For the group between 16-20 years of age, the playing started by surfing Internet during free times or by the influence from people close to them such as girlfriends, or boyfriends, friends, or siblings and also from personal curiosity. For the group between 21-25 years of age, the cause was similar to those in age group between 16-20 with the addition of personal curiosity.
4. For the group between 10-15 years of age, it was found that 2 people played adventure games, 4 played sports games, 6 played action games; For the group between 16-20 years of age, it was found that 1 person played adventure games, 4 played sports games, five played action games; For the group between 21-25 years of age, it was found that 1 person played adventure games, one played sports games, and 4 played action games.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฌ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
คำถามในการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
กรอบความคิดในการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางด้านจิตวิทยา.....	7
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของเบนดูรา.....	7
ทฤษฎีการเลียนแบบของมิลเลอร์และ โคลลาร์ด.....	9
ทฤษฎีและลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์.....	10
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความสนใจ.....	10
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการแข่งขัน.....	13
จิตวิทยาพัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่น.....	15
อิทธิพลทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล.....	19
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์.....	22
เกมออนไลน์.....	22
การเรียนรู้อย่างมีความสุข.....	33

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์.....	35
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	39
กลุ่มตัวอย่าง.....	39
วิธีการศึกษาค้นคว้า.....	39
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	39
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	40
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
ส่วนที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล.....	41
ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	43
ส่วนที่ 3 สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการเล่นเกม.....	45
ส่วนที่ 4 ประเภทของเกมที่ใช้เล่น.....	47
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	48
สรุปผลการวิจัย.....	48
อภิปรายผล.....	49
ข้อเสนอแนะ.....	55
บรรณานุกรม.....	56
ภาคผนวก.....	60
ภาคผนวก ก.....	61
ภาคผนวก ข.....	64
ภาคผนวก ค.....	69
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	141

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามเพศ.....	41
2 จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามอายุ.....	42
3 จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามระดับการได้รับการศึกษา.....	42
4 แสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จำแนกตามช่วงอายุที่เริ่มเล่นตามกลุ่มอายุ.....	43
5 แสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จำแนกตามช่วงเวลาที่เริ่มเล่นจำแนกตาม กลุ่มอายุ.....	44
6 แสดงสาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นในวัยต่าง ๆ เกิดการเล่นเกม.....	45
7 แสดงประเภทของเกม que เล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ.....	47
8 แสดงรายละเอียดของผู้ให้ข้อมูล.....	62

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1 กรอบความคิดการวิจัย.....	6
----------------------------	---

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University