บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ ในจังหวัดชลบุรี: กรณีศึกษา ร้าน N- Sign โดยการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีประสบการณ์ตรงในการเล่นเกมออนไลน์ โดยผลการศึกษาผู้วิจัยแยกนำเสนอเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แบ่งได้เป็น ช่วงอายุที่เริ่มเล่น และจำนวนเวลาที่เล่น

ส่วนที่ 3 สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการเล่นเกม

ส่วนที่ 4 ประเภทของเกมที่เล่น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ในส่วนนี้เป็นการแสดงข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล โดยการจำแนกตามเพศ อายุ และระดับการศึกษา ซึ่งส่วนมากจะเป็นเพศชายที่เล่นในร้านเกมและอินเตอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ จากการสอบถามผู้เล่นที่เป็นเพศหญิง ส่วนมากจะเล่นที่บ้านหรือที่หอพักมากกว่า มีผู้ให้ข้อมูลที่ศึกษารวมทั้งสิ้น 30 ราย ซึ่งเป็นผู้เล่นเกมในร้านเกมและอินเตอร์เน็ต

ตารางที่ 1 จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	28	84.85
หญิง	2	15.15
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 1 ในการศึกษาครั้งนี้มีผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 30 ราย จำแนกตามเพศ พบว่าเป็นเพศชาย จำนวน 28 ราย เป็นเพศหญิง จำนวน 2 ราย คิดเป็นร้อยละ 84.85 และ 15.15 ตามลำดับ

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ตารางที่ 2 จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
10 – 15 ปี	14	46.67
16 – 20 ปี	10	33.33
21 – 25 ปี	6	20.00
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 2 แสดงจำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามอายุ พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ให้ข้อมูลจะมีอายุระหว่าง 10-15 ปี มีจำนวน 14 ราย รองลงมาจะมีอายุระหว่าง 16-20 ปี จำนวน 10 ราย และอันดับสุดท้ายจะมีอายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 6 ราย คิดเป็นร้อยละ 46.67, 33.33 และ 20.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามระดับการได้รับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษา	8	26.67
มัธยมศึกษาตอนต้น	6	20.00
มัธยมศึกษาตอนปลาย	3	10.00
อาชีวศึกษา	1	3.33
อุดมศึกษา	5	16.67
ทำงานแล้ว	7	23.33
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 3 แสดงจำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามระดับการได้รับการศึกษา พบว่า เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษามากเป็นอันดับหนึ่ง จำนวน 8 ราย คิดเป็นร้อยละ 26.67 รองลงมาเป็นผู้ทำงานแล้ว จำนวน 7 คน ราย คิดเป็นร้อยละ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 6 ราย ราย คิดเป็นร้อยละ ระดับอุดมศึกษา จำนวน 5 ราย ราย คิดเป็นร้อยละ และอันดับสุดท้ายเป็นนักเรียนระดับอาชีวศึกษาจำนวน 1 ราย คิดเป็นร้อยละ 23.33, 20.00, 16.67, 10.00 และ 3.33 ตามลำดับ

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 4 แสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามช่วงอายุที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ

กลุ่มอายุ / ช่วงอายุที่เริ่มเล่น	10-15 ปี n = 14	ร้อยละ	16-20 ปี n = 10	ร้อยละ	21-25 ปี n = 6	ร้อยละ
1. ต่ำกว่า 10 ปี	4	28.57				
2. 10 ปี	2	14.29				
3. 11 ปี	1	7.14	2	20.00		
4. 12 ปี	2	14.29	2	20.00		
5. 13 ปี	5	37.71	1	10.00	1	16.67
6. 14 ปี						
7. 15 ปี			1	10.00		
8. 16 ปี						
9. 17 ปี			1	10.00		
10. 18 ปี					1	16.67
11. 19 ปี					2	33.33
12. 20 ปี			3	30.00	1	16.67
13. 21 ปี						
14. 22 ปี					1	16.67
15. 23 ปี						
16. 24 ปี						
17. 25 ปี						

จากตารางที่ 4 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามช่วงอายุที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มอายุ 10 - 15 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 10 ปี 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 อายุ 10 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 อายุ 11 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 อายุ 12 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 อายุ 13 ปี 5 คน คิดเป็นร้อยละ 37.71 รวม 14 คน กลุ่มอายุ 16 - 20 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 11 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 12 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 13 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 อายุ 15 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

อายุ 17 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 อายุ 20 ปี 3 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 รวม 10 คน กลุ่มอายุ 21 – 25 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 13 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 อายุ 18 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 อายุ 19 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 อายุ 20 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และ 22 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 รวม 6 คน

ตารางที่ 5 แสดงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามจำนวนเวลาที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ

กลุ่มอายุ	10-15 ปี	ร้อยละ	16-20 ปี	ร้อยละ	21-25 ปี	ร้อยละ
ช่วงเวลาที่เล่น	n = 14		n = 10		n = 6	
1-4 เดือน	4	28.57	1	10.00		
5-8 เดือน	1	7.14	2	20.00	1	16.67
9-12 เดือน	2	14.29				
13-16 เดือน	4	28.57			1	16.67
17-20 เดือน			2	20.00	1	16.67
21-24 เดือนขึ้นไป			5	50.00	3	50.00

จากตารางที่ 5 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามจำนวนเวลาที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นกลุ่มอายุ 10 - 15 ปี เริ่มเล่น 1 - 4 เดือน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57, 5-8 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14, 9-12 เดือน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29, 13-16 เดือน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57, 17-20 เดือน ไม่มี 21-24 เดือนขึ้นไป ไม่มี ผู้เล่นกลุ่มอายุ 16 – 20 ปี เริ่มเล่น 1-4 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00, 5-8 เดือน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00, 9-12 เดือน ไม่มี 13-16 เดือน ไม่มี 17-20 เดือน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00, 21-24 เดือนขึ้นไป 5 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 รวม 10 คน ผู้เล่นกลุ่มอายุ 21 – 25 ปี เริ่มเล่น 1-4 เดือน ไม่มี 5-8 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67, 9-12 เดือน ไม่มี 13-16 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67, 17-20 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67, 21-24 เดือนขึ้นไป 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ส่วนที่ 3 สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการเล่นเกม

ตารางที่ 6 แสดงสาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นในวัยต่าง ๆ เกิดการเล่นเกม

รายการ	กลุ่มอายุ 10 - 15 ปี	กลุ่มอายุ 16 - 20 ปี	กลุ่มอายุ 21 - 25 ปี
สาเหตุของการเล่นเกม	- เพื่อนชวน - พี่สอนวิธีการเล่นให้ - เพื่อนสมัครให้	- ชอบเล่นอินเทอร์เน็ทและสื่อต่าง ๆ - เพื่อนชักชวน - เห็นเพื่อนเล่นจึงทดลองเล่นบ้าง - - น้องชักชวนให้เล่น - ซื้อเกมมาเล่นที่บ้าน	- เพื่อนชวนมาเล่น - เพื่อนแนะนำ - น้องชักชวนให้มาเล่น - มาเล่นด้วยตนเอง - มาดูเพื่อนเล่น
สาเหตุของการเล่นเกมที่ทำให้ไม่อยากหยุดเล่นเกม	- สนุก มัน ได้เล่นกับคนทั่วประเทศ - มีโมฮ็อกซุปเปอร์ปังย่าซึ่งทำให้ตีไกล -อยู่บ้านแม่ด่าเลยมาเล่นเกมและฝึกความแม่นยำ	- กลัวไม่ทันเพื่อนในกิลด์ - ติดเกม - มีเพื่อน - ติดเพื่อนในเกม - สนุกและได้คุยกับคนที่หลากหลาย	- ความท้าทาย - อยากเล่นชนะ - มีเพื่อนในเกม - ติดเกม - มีความสนุกสนาน - มีประสบการณ์ ได้คิดเนื้อหาของเกม
ปัจจัยที่ทำให้ติดเกม	1. ปัจจัยเกี่ยวกับตนเอง ผู้เล่นตัดสินใจเล่นเกมนี้เพราะมีความอยากรู้อยากลอง 2. ปัจจัยจากการเกื้อหนุนของโปรแกรมที่มีผลต่อการเข้าเล่นเกม ได้แก่สร้างตัวละครให้มีการเลือกซื้อของการมี	1. ปัจจัยเกี่ยวกับตนเอง ผู้เล่นตัดสินใจเล่นเกมนี้เพราะมีความอยากรู้อยากลอง 2. ปัจจัยจากการเกื้อหนุนของโปรแกรมที่มีผลต่อการเข้าเล่นเกม ได้แก่สร้างตัวละครให้มีการสร้างกราฟฟิค การมี	1. ปัจจัยเกี่ยวกับตนเอง ผู้เล่นเกมนี้เพราะมีความอยากเอาชนะ 2. ปัจจัยจากการเกื้อหนุนของโปรแกรมที่มีผลต่อการเข้าเล่นเกม ได้แก่ การมีเพื่อนร่วมเล่นเกม ความสนุกสุดขีด

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ตารางที่ 6 (ต่อ)

รายการ	กลุ่มอายุ 10 - 15 ปี	กลุ่มอายุ 16 - 20 ปี	กลุ่มอายุ 21 - 25 ปี
	เพื่อนร่วมเล่นเกมที่หลากหลาย	เพื่อนร่วมเล่นเกมที่หลากหลาย	ในการเล่นต้องเก็บคะแนน และได้ประสบการณ์ ได้ใช้จินตนาการ ใช้อารมณ์ร่วมกับเกม
การตอบสนองความฝันของเกม	ชอบฆ่าคน ฆ่าแล้วรู้สึกดี มีศัตรูหมดไป	การดึงความสามารถของผู้เล่นเกม ทำให้มีความพยายาม ความอดทน	ชอบเอาชนะชีวิตจริงต่อสู้ไม่ได้จึงลงที่เกม
การมีเสน่ห์ของเกม	ตัวละครเหมือนจริง	ตัวละคร ภาพกราฟิก สีสันดึงดูดใจ	ความเพลิดเพลิน ภาพสวย การแต่งตัว เสื้อผ้าในเกม ได้ฝึกทักษะ ใช้ภาพกราฟิก เล่นได้ทั่วโลก
ความสามารถในการท้าทายของเกม		การตัดสินใจ ให้ประสบการณ์ ให้ความอดทน ให้ความพยายาม	ให้ความสนุกมากที่สุด

จากตารางที่ 6 พบว่า สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์ ของผู้เล่นเกมออนไลน์มักจะมาจากเกิดความเบื่อหน่ายกับการดำเนินชีวิตประจำวัน และเกิดความเครียดจึงหาแนวทางการผ่อนคลายโดยการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งในช่วงอายุ 10 - 15 ปี มักจะเกิดจากสาเหตุของการมีเพื่อนชัดชวนหรือพี่สอนหรือโดยการเพื่อนสมัครให้ เป็นต้น สำหรับในช่วงอายุ 16 - 20 ปี มักจะมาจากสาเหตุการเปิดอินเตอร์เน็ตในเวลาว่าง บุคคลที่ใกล้ชิดในชีวิตประจำวันชักชวน เช่น คนรัก เพื่อน หรือน้อง เป็นต้น และอีกสาเหตุหนึ่งคือ เกิดจากความอยากรู้อยากลอง เมื่อเห็นคนอื่นเล่นจึงอยาก

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

ทดลองด้วยตนเองบ้าง สำหรับในช่วงอายุ 21-25 ปี สาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับช่วงอายุ 16 – 20 ปี คือ เกิดจากที่มีเพื่อน น้อง ชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ และเกิดจากความอยาก

ส่วนที่ 4 ประเภทของเกมที่เล่น

ตารางที่ 7 แสดงประเภทของเกมที่เล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ

กลุ่มอายุ / ประเภทของเกมที่เล่น	10-15 ปี n = 14	ร้อยละ	16-20 ปี n = 10	ร้อยละ	21-25 ปี n = 6	ร้อยละ
ผจญภัย	2	14.29	1	10.00	1	16.67
กีฬา	6	42.86	4	40.00	1	16.67
ต่อสู้	6	42.86	5	50.00	4	66.66

จากตารางที่ 7 ประเภทของเกมที่เล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มผู้เล่นอายุ 10-15 ปี เล่นเกมประเภทผจญภัย 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 ประเภทกีฬา 6 คน คิดเป็น ร้อยละ 42.86 ประเภทต่อสู้ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 กลุ่มผู้เล่นอายุ 16-20 ปี เล่นเกมประเภทผจญภัย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ประเภทกีฬา 4 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ประเภทต่อสู้ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 กลุ่มผู้เล่นอายุ 21 - 25 ปี เล่นเกมประเภท ผจญภัย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ประเภทกีฬา 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ประเภทต่อสู้ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University