



รายงานฉบับสมบูรณ์

การศึกษาการเล่นเกมในเด็กไทย

ชุดโครงการ

“การศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21”

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.วีระ ปาติยเสวี

วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล (ภาคบริหารธุรกิจ)

โครงการพัฒนาและปฏิบัติการ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์งานวิจัย.....	12
1.3 ผลและองค์ความรู้ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
บทที่ 2 วรรณกรรม และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	14
2.1 ปัจจัยและตัวแปรต้นเหตุ.....	16
2.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล.....	16
2.1.2 ปัจจัยทางพฤติกรรม	18
2.1.3 ปัจจัยด้านความบันเทิง	19
2.1.4 ปัจจัยทางสังคม.....	20
2.2 ผลลัพธ์.....	21
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	28
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	29
3.1.1 Interventions จากกลุ่มประชากร	31
3.2 พื้นที่การศึกษา.....	32
3.3 ขั้นตอนการเลือกตัวอย่าง	32
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
3.4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยเชิงปริมาณ	33
3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพ	34
3.5 ตัวแปรและมาตรวัดของตัวแปร.....	35
3.6 การวิเคราะห์ผลการศึกษา.....	41
3.6.1 ระเบียบวิธีวิเคราะห์ในงานวิจัยเชิงปริมาณ.....	41
3.6.2 ระเบียบวิธีวิเคราะห์ในงานวิจัยเชิงคุณภาพ.....	41

3.7 แผนการดำเนินงาน	42
บทที่ 4 ผลการศึกษาเชิงปริมาณ	44
4.1 พื้นหลังของตัวอย่าง	44
4.2 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล	50
4.2.1 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และเพศ.....	50
4.2.2 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และระดับชั้นเรียน.....	57
4.2.3 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และประเภทกลุ่มการติตเกม.....	64
4.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม.....	72
4.3.1 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม และเพศ.....	72
4.3.2 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม และระดับชั้นเรียน	78
4.3.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม และประเภทกลุ่มการติตเกม	86
4.4 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง.....	95
4.4.1 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง และเพศ.....	95
4.4.2 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง และระดับชั้นเรียน	102
4.4.3 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง และประเภทกลุ่มการติตเกม	109
4.5 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม.....	118
4.5.1 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม และเพศ	118
4.5.2 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม และระดับชั้นเรียน	123
4.5.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม และประเภทกลุ่มการติตเกม	129
4.6 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง	135
4.6.1 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง และเพศ	136
4.6.2 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง และระดับชั้นเรียน.....	140
4.6.3 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง และประเภทกลุ่มการติตเกม.....	144
4.7 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต	150
4.7.1 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต และเพศ.....	150

4.7.2 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต และระดับชั้นเรียน	160
4.7.3 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต และประเภทกลุ่มการติตเกม.....	171
4.8 ผลการสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร	184
4.8.1 การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	184
4.8.2 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง.....	188
4.8.3 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต	201
4.9 สรุปงานวิจัยเชิงปริมาณ	212
บทที่ 5 ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ.....	228
5.1 ระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บข้อมูล.....	228
5.2 การนำเสนอผลการศึกษา	228
5.3 ผลการศึกษา	228
5.3.1 ปัจจัยด้านความบันเทิง	228
5.3.2 ปัจจัยทางพฤติกรรม	234
5.3.3 ปัจจัยทางสังคม.....	240
5.3.4 ปัจจัยส่วนบุคคล	250
5.3.5 ผลลัพธ์	268
บทที่ 6 บทสรุปโครงการ.....	296
6.1 นโยบาย	296
6.1.1 นโยบายส่วนกลางสำหรับโรงเรียน	296
6.1.2 ภาครัฐและความร่วมมือของภาคเอกชน	303
6.1.3 Parenting	308
6.2 4H ด้านสติปัญญา ด้านทัศนคติ ด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง และด้านสุขภาพ.....	310
6.2.1 ด้านสติปัญญา (Head) Managing and Thinking	310
6.2.2 ด้านทัศนคติ (Heart) Relating and Caring	310
6.2.3 ด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง (Hands) Giving and Working.....	311

6.2.4 ด้านสุขภาพ (Health) Living and Being.....	312
6.3 ข้อสังเกตจากการออกภาคสนาม.....	314
6.3.1 ทำไมเด็กถึงไม่เล่นเกม.....	314
6.3.2 ทำไมเด็กที่เคยเล่นเกมถึงเลิกเล่น.....	314
6.3.3 เด็กควรเล่นเกมนานเท่าไร.....	315
บรรณานุกรม.....	316
ภาคผนวก.....	325
รายชื่อวิทยากร.....	345

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

หลังจากเหตุการณ์เศรษฐกิจฟองสบู่ดอตคอมแตกในช่วงปลายทศวรรษ 1990s (2533-2542) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตเกือบทั้งหมด ยกเว้นอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ วีดีโอเกม และเกมพกพา ได้เผชิญกับสภาวะถดถอย (Hsu and Lu, 2004) ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนเป็นอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น อีเมล เอ็มเอสเอ็น(MSN) บล็อก(blog) เฟสบุ๊ก(Facebook) และทวิตเตอร์(Twitter) ซึ่งทำให้คนหลายคนยึดติดอยู่กับสิ่งเหล่านี้ หรือถึงขั้นเสพติดกับการใช้อินเทอร์เน็ต ยิ่งไปกว่านั้นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้ใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกม โดยเฉพาะเกมออนไลน์ (Zhan and Chan, 2012) เนื่องจากผู้คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้มากขึ้น ความนิยมในการเล่นเกมออนไลน์ได้เพิ่มขึ้นอย่างมาก โดยเฉพาะในหมู่เด็กและวัยรุ่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การท่องเที่ยวอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสารจึงกลายมาเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กและวัยรุ่น (Valkenburg, 2011)

แต่ไม่ใช่แค่เพียงเกมออนไลน์เท่านั้นที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นทั่วโลก อุตสาหกรรมเกมออฟไลน์ก็เติบโตขึ้นตามเทคโนโลยีสารสนเทศเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น เกม Wii Sport เป็นเกมออฟไลน์ที่เล่นอยู่บนเครื่องเล่นวีดีโอเกม Wii ที่มียอดขายทั่วโลกสูงที่สุดถึง 82.65 ล้านแผ่น เกม Minecraft และเกม Tetris ซึ่งก็เป็นเกมออฟไลน์ที่มียอดขายทั่วโลกมากกว่า 122 ล้านและ 170 ล้านหน่วยตามลำดับ (สถิติจนถึงเดือนมีนาคม 2561) ในขณะที่ยอดขายที่มากที่สุดของเกมออนไลน์คือเกม PUBG ซึ่งมียอดขายโดยประมาณอยู่ที่ 27.8 ล้านหน่วย ในส่วนของเกมบนมือถือและแท็บเล็ต ในปี 2559 มีผู้เล่นเกมที่เล่นเกมแนวอาเขต (Arcade) บนมือถือและแท็บเล็ต ต่อเนื่องทุกวันเป็นจำนวนถึง 80.7 ล้านคนต่อเดือน ในขณะที่เกมแนวผจญภัยและไซปริศนามีจำนวนผู้เล่นต่อเนื่อง 69.8 ล้าน และ 54.5 ล้านคนตามลำดับ ยังเป็นที่น่าสนใจอีกด้วยที่ร้อยละ 92 ของเกมมือถือและแท็บเล็ตเป็นเกมที่ให้ผู้เล่นดาวน์โหลดและติดตั้งแบบไม่คิดค่าใช้จ่าย (WEPC, 2018)

ยิ่งไปกว่านั้น ขณะที่ความนิยมของการเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ตได้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ความกังวลจากผลลัพธ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน (Jianping et al, 2017) เช่นเดียวกับการติดยาเสพติด หรือการติดแอลกอฮอล์ คนติดเกมจะแสดงสัญญาณของการเสพติด อาทิเช่น อาการหมกหมุ่นในการเล่น เกม พยายามแยกตัวออกจากสังคมเพื่อที่จะเล่นเกม และเล่นเกมเพื่อที่จะหนีออกจากความกดดันในโลกแห่งความจริง (Kuss and Griffiths, 2012; Gunuc, 2015) ยกตัวอย่างเช่น ในประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้เล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์ใช้เวลาเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ผ่านเครื่องเล่นวีดีโอเกมมากกว่า 10 ชั่วโมงต่ออาทิตย์

และผ่านเครื่องเล่นพกพา 6-10 ชั่วโมงต่ออาทิตย์ ฉะนั้นแล้วการเล่นเกมที่มากเกินไปสามารถเกิดขึ้นได้บนหลากหลายแพลตฟอร์ม (WEPC, 2018)

ในปี 2559 มีผู้เล่นเกมทั้งเกมออนไลน์ และออฟไลน์มากถึง 2 พันล้านคน เมื่อเทียบกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอยู่ 3.4 พันล้านคนทั่วโลกแล้วคิดเป็นร้อยละ 61.27 ยิ่งไปกว่านั้นในอุตสาหกรรมเกมรวมทั้งเกมออฟไลน์และออนไลน์ ในปีนั้นทำรายได้ทั่วโลกแล้วถึง 9 หมื่น 9 พันล้านเหรียญสหรัฐ (newzoo, 2018)

ตารางที่ 1.1 อุตสาหกรรมเกมปี 2559

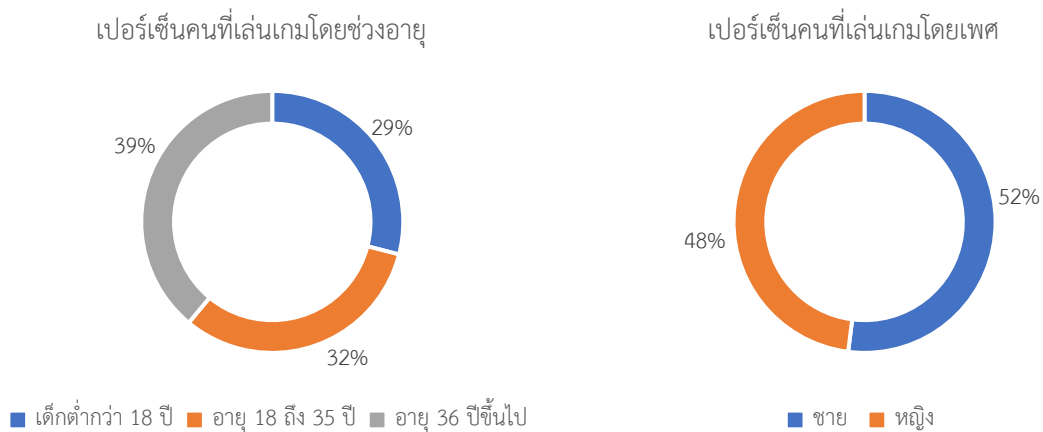
ทวีป	ประชากร	คนใช้ อินเทอร์เน็ต	คนเล่นเกม	รายได้ที่เกิดจาก เกม	เปอร์เซ็นต์การ เติบโตปีต่อปี
อเมริกาเหนือ	360	326	198	\$25,400.00	4.1%
ยุโรปตะวันตก	404	348	184	\$17,300.00	4.4%
ยุโรปตะวันออก	353	279	152	\$3,000.00	7.3%
ตะวันออกกลาง และแอฟริกา	1,626	506	301	\$3,200.00	26.2%
เอเชียแปซิฟิก	4,000	1,596	1,053	\$46,600.00	10.7%
ลาตินอเมริกา	639	367	209	\$4,100.00	20.1%
รวม	7,382	3,422	2,097	\$99,600.00	

*หน่วยต่อล้าน

**ปีต่อปี (2558-2559)

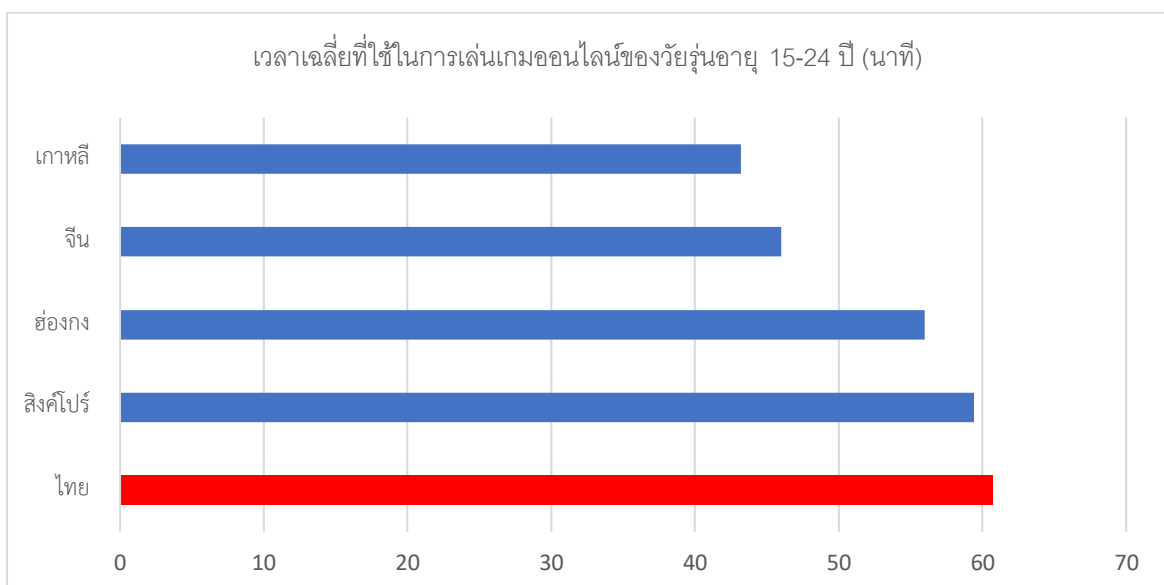
อีกทั้งเกมสามารถทำให้ผู้คนทุกเพศทั้งผู้ชายและผู้หญิง และทุกวัยตั้งแต่เด็กจนไปถึงผู้ใหญ่รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเล่น จึงจะเห็นได้ว่าในประเทศสหรัฐอเมริกาปี 2557 อายุเฉลี่ยของคนเล่นเกมคือ 31 ปี ซึ่งร้อยละ 29 จะเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ร้อยละ 32 จะเป็นคนอายุที่อยู่ในช่วง 18 ถึง 35 ปี และร้อยละ 39 จะเป็นคนที่มีอายุ 36 ปีขึ้นไป ทั้งนี้ร้อยละ 52 เป็นผู้เล่นชาย ขณะที่ร้อยละ 48 จะเป็นผู้เล่นหญิง จะเห็นได้ว่าตัวเลขสัดส่วนของกลุ่มอายุ และเพศจะใกล้เคียงกันบ่งชี้ให้เห็นว่าการเล่นเกมเกิดขึ้นได้ทุกเพศและทุกช่วงวัย (ESA, 2014)

รูปที่ 1.1 เฟอร์เซ็นคนที่เล่นเกมโดยช่วงอายุ และเพศ



การเล่นเกมนั้นกลายเป็นปัญหาทางสาธารณสุขที่ต้องการการจัดการอย่างจริงจังไปทั่วโลก โดยเฉพาะประเทศจีนและประเทศอื่น ๆ ในเอเชีย (Block, 2008) สิ่งเหล่านี้ได้กลายมาเป็นประเด็นใหญ่ที่หลายๆครอบครัวยุคใหม่ทั่วโลกวิตกกังวล โดยเฉพาะในทวีปเอเชียเพราะในปี 2551 ได้มีการจัดเก็บข้อมูลวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอายุ 15-24 ปี ซึ่งไปช่วงอายุที่มีการเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาที่ยาวนานที่สุดเมื่อเทียบกับช่วงอายุอื่น นักวิจัยพบว่าประเทศไทยใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ จนถึงเกมแบบพกพาสูงที่สุดเป็นที่ 1 ของเอเชีย คือประมาณ 60.7 นาทีต่อวันจากเวลาการเล่นอินเทอร์เน็ตทั้งหมด 3.1 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งเป็นระยะเวลาที่นานกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศอื่นเช่น จีน 43.2 นาทีต่อวัน เกาหลี 46 นาทีต่อวัน ฮองกง 56 นาทีต่อวัน และสิงคโปร์ 59.4 นาทีต่อวัน (nso, 2014a)

รูปที่ 1.2 เวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ของวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี

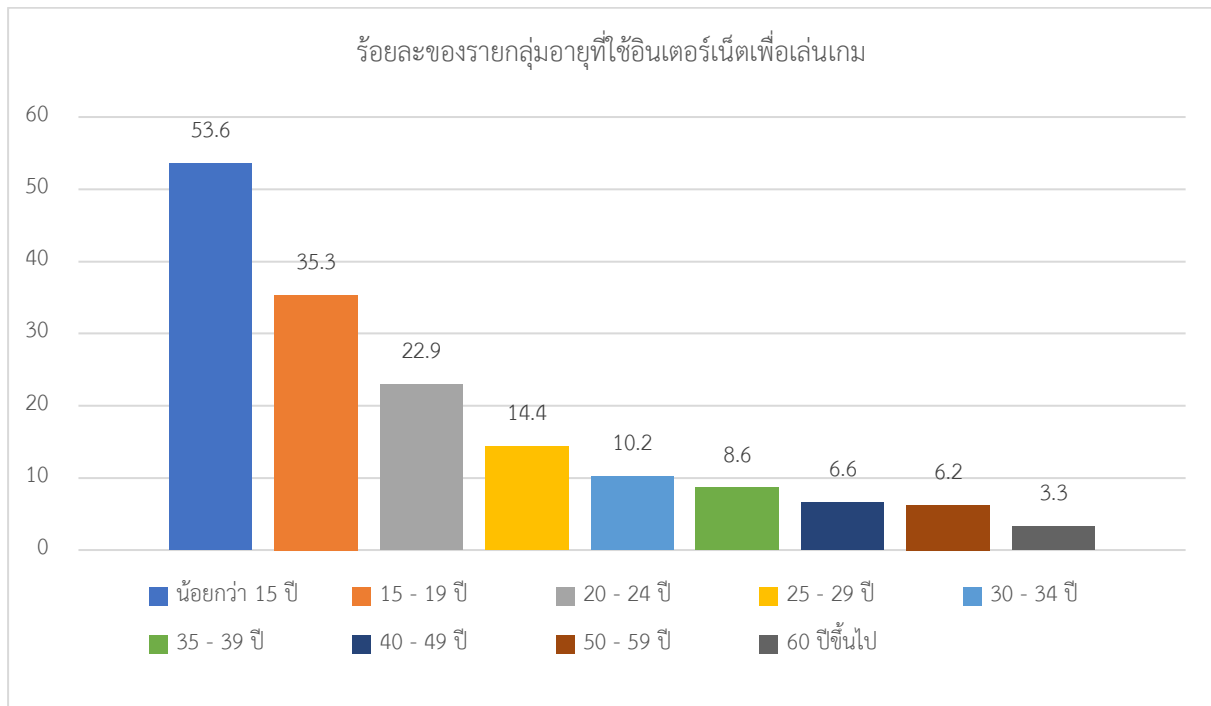


เมื่อเทียบกับปี 2560 เป็นที่น่าประหลาดใจอย่างยิ่งเพราะพบว่าชั่วโมงการเล่นอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยของประชากรประเทศไทยคือ 6 ชม. 30 นาทีต่อวันทำงาน หรือวันเรียนหนังสือ และ 6 ชม. 48 นาทีในวันหยุดเสาร์อาทิตย์ ซึ่งมีการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 2 ชม. ต่อวันทำงาน หรือวันเรียนหนังสือ และ 2 ชม. 24 นาทีในวันหยุดเสาร์อาทิตย์ เพิ่มขึ้นจากปี 2551 ถึงกว่า 1 ชม. หรือ 1 เท่าตัว (ETDA, 2017) ดังเช่นนั้นการเล่นเกมออนไลน์ที่มากเกินไปได้กลายมาเป็นเรื่องที่พบเจอได้ทั่วไป และอาจส่งผลร้ายและผลอันตรายในแง่ของทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิตรวมไปถึงการหลีกหนีสังคม ฆ่าตัวตาย พักผ่อนไม่เพียงพอ ความดันโลหิตสูง และอาจถึงขั้นเสียชีวิต (Bruner and Bruner, 2006). ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา หัวข้อการเล่นเกมได้ถูกให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้น มากจนกระทั่งในปี 2561 องค์การอนามัยโลก (World Health Organization หรือ WHO) ได้ประกาศว่าการเล่นเกมมากเกินไปถือว่าเป็นความผิดปกติทางพฤติกรรม

มีการเปิดประเด็นเพื่อการถกเถียงและโต้แย้งอย่างกว้างขวางว่าการเล่นเกมที่มีมากเกินไปถือเป็นพฤติกรรมปกติ หรือ เป็นพฤติกรรมซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความตื่นตระหนกทางศีลธรรมจากทางสื่อมวลชน (Dowling et al, 2005; Ferguson et al, 2011) ดังนั้นการศึกษาชีวิตประจำวันของเด็กและวัยรุ่น จะต้องสามารถหาทางจัดการปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกม และวินิจฉัยว่าการเล่นเกมให้ประโยชน์ หรือโทษ รายงานการค้นคว้าบางส่วนได้มุ่งเน้นถึงปัญหา และความกังวลเกี่ยวกับความเสี่ยงของพฤติกรรมการเล่นเกม (Holtz and Appel, 2011; Walther et al, 2012) การหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง พฤติกรรมการเล่นเกม ปัญหาสุขภาพ และปัญหาที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับสุขภาพ รวมไปถึงผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบในหมู่เด็กและวัยรุ่น โดยเฉพาะในบริบทของสาเหตุและตัวแปรต้นเหตุเป็นสิ่งจำเป็น เพราะฉะนั้นงานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ข้อมูลที่สำคัญและมีประโยชน์โดยทำการสืบหาระยะเวลาและชั่วโมงการเล่นของเด็กและวัยรุ่น และสืบหาผลกระทบที่เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมที่สัมพันธ์กับปัญหาสุขภาพ และปัญหาที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับสุขภาพในหมู่เด็กไทย การทำความเข้าใจเรื่องประโยชน์และโทษจากการเล่นเกม โดยมองจากมุมมองของเด็ก อาจจะช่วยเพิ่มความเข้าใจในเรื่องของสุขภาพเพื่อที่จะลดปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น (Holstein et al, 2014) นอกจากนั้น ถ้าผู้ปกครอง หรือผู้ดูแลตระหนักถึง และเริ่มจัดการปัญหาตั้งแต่ระยะเริ่มแรก การกระทำเหล่านี้จะช่วยลดผลกระทบของปัญหาในระยะยาวได้ อีกทั้งถ้าผู้ใหญ่เข้าใจเด็ก และทราบถึงผลที่ตามมาของการเล่นเกมที่มากเกินไป การคัดกรอง การเข้าแทรกแซง และการป้องกันที่ดีขึ้นก็จะสามารถบรรลุผลสำเร็จ

แม้ว่ามีงานวิจัย และรายงานการค้นคว้ามากมายที่มุ่งเน้นถึงการเล่นเกม แต่ผลการศึกษา หรือผลวิจัย ในสภาพแวดล้อม และบริบทของประเทศไทยที่เกี่ยวกับทั้งประโยชน์และโทษของการเล่นเกมนี้ยังคงขาดแคลน อยู่ อีกทั้งงานวิจัยโดยมากจะไม่นับรวมคนที่ไม่เล่นเกมให้อยู่ในขอบเขตของการวิจัย ยกตัวอย่างเช่น Apisitwasana et al. (2018) ได้พยายามที่จะศึกษาความสำคัญของครูและผู้ปกครองที่มีส่วนช่วยในการ ป้องกันการเสพติดเล่นเกมในกลุ่มเด็กนักเรียนไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 แต่อย่างไรก็ตาม งานวิจัยได้ใช้ประชากรตัวอย่างจำนวน 310 คนจาก 2 โรงเรียนภายใต้จังหวัดกรุงเทพมหานครเท่านั้น และได้ มุ่งเน้นไปที่นักเรียนที่เล่นเกม และผลกระทบเชิงลบเพียงอย่างเดียว แต่งานวิจัยชิ้นนี้จะมุ่งเน้นไม่เพียงแค่มอง เล่นเกม แต่ยังรวมคนที่ไม่เล่นเกมไว้ในขอบเขตของงานวิจัยอีกด้วย นอกจากนี้งานวิจัยชิ้นนี้มีขอบเขต ประชากรที่ครอบคลุมทุกภูมิภาคของประเทศไทยซึ่งสามารถสะท้อนองค์รวม และบริบทของประเทศไทยได้ดี และเหมาะสมกว่า อนึ่ง งานวิจัยชิ้นนี้จะนำ moderators มาใช้เพื่อที่จะสามารถทำความเข้าใจในเรื่องการเล่น เกมที่มากเกินไปในหมู่เด็กไทยได้ดียิ่งขึ้น โดยจะเน้นไปที่กลุ่มเด็กช่วงอายุ 11-15 ปี หรือนักเรียนระดับ ประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6) และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3) ขณะที่สถิติอ้างอิงจาก (nso, 2014a) จะกล่าวว่าในปี 2551 เด็กวัยรุ่นช่วงอายุ 15-24 ปีใช้เวลาใน การเล่นเกมในแต่ละวันเยอะที่สุด แต่ (ETDA, 2013) ได้พบว่าเด็กอายุน้อยกว่า 15 ปีใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่น เกมเฉลี่ยสูงที่สุดประมาณร้อยละ 53.6 และสูงมากกว่ากิจกรรมอื่นที่นิยมทำผ่านอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น การใช้ งานเครือข่ายสังคม (ร้อยละ 40.2) และดูโทรทัศน์หรือฟังวิทยุออนไลน์ (ร้อยละ 45.4) ตามมาด้วยเด็กเยาวชน อายุ 15-19 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมร้อยละ 35.3 ฉะนั้นแล้วงานวิจัยชิ้นนี้จะมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเด็กดังกล่าวนี้ การมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเด็กนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะว่า เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ใหญ่แล้ว เด็กมีแนวโน้ม ที่จะเล่นเกมในระยะเวลาที่นานกว่าและพร้อมที่จะเสียสละเรื่องเรียนและเรื่องงานเพื่อที่จะได้เล่นเกม (Griffiths et al, 2004) อีกทั้งเด็กเป็นช่วงวัยที่จัดอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ส่วนหนึ่งเป็นเพราะว่าวุฒิ ภาวะที่ยังน้อยทำให้เด็กในวัยนี้มีพฤติกรรมเสี่ยงที่ก่อให้เกิดปัญหาในสังคมรวมทั้งยังโดนล่อลวงได้ง่าย (nso, 2014b) นอกจากนี้ งานวิจัยของ Apisitwasana et al. (2018) ยังชี้ว่า เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีถูกจัดว่ามีความ เสี่ยงสูงถ้าไม่ถูกผู้ปกครอง หรือครูสอดส่อง ดูแล หรือแทรกแซงก่อนที่พวกเขาจะเติบโตไปเป็นวัยรุ่น เนื่องจาก ทัศนคติวัยรุ่นและผู้ใหญ่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ง่ายเมื่อเทียบกับเด็ก

รูปที่ 1.3 ร้อยละของรายกลุ่มอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม



ตารางที่ 1.2 แสดงถึงงานวิจัยในอดีตทั้งในและนอกประเทศไทย

ชื่อเรื่อง	นักวิจัย	กลุ่มประชากร	วิธีการดำเนินงานวิจัย	วัตถุประสงค์และเป้าหมาย
Gaming Addiction Situation among Elementary School Students in Bangkok, Thailand	Perngparn et al., 2017	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 295 คน ในกรุงเทพมหานคร ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์และมีนาคม 2558	เป็นศึกษาตามขวาง (cross-sectional study) โดยใช้แบบสอบถามที่สามารถตอบได้ด้วยตัวเอง และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีพรรณนา	งานวิจัยมุ่งเน้นไปที่ลักษณะพฤติกรรมของนักเรียนที่เล่นเกมและผู้ปกครอง รวมไปถึงแนวเกมที่เด็กเล่น
ผลกระทบของการติดเกมและการติดอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล และความเครียดของนักศึกษาที่มีระดับการควบคุมตัวเองและการสนับสนุนทางสังคมที่แตกต่าง	Varma et al., 2016	นักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ในประเทศไทย จำนวน 380 แบ่งเป็นผู้ชาย 162 คนและผู้หญิง 218 คน	การศึกษาทางปริมาณโดยใช้แบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เส้นทาง (Path analysis)	เพื่อศึกษาระดับของการเสพติดอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ซึ่งนำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล และความเครียดของนักศึกษารวมไปถึงศึกษาอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของการเสพติดทางอินเทอร์เน็ตและการเสพติดเกมออนไลน์
Effectiveness of school- and family-based interventions to prevent gaming addiction among grades	Apisitwasana et al., 2017	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 310 คนจาก 2 โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร	จัดทำการวิจัยกึ่งทดลองเป็นเวลา 8 สัปดาห์โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่มระหว่างกลุ่มที่ไม่มีการแทรกแซงจากผู้ปกครองและครู และกลุ่มที่มีการแทรกแซง	เพื่อประเมินประสิทธิผลของการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและครูในการป้องกันการเสพติดเกม

4–5 students in Bangkok, Thailand			(จัดกิจกรรมเป็นเวลา 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	
Health effects of playing online game: Vocational and technical students in Thailand	Chanchalor et al., 2012	เด็กนักเรียนอาชีวศึกษา จำนวน 840 คน	การวิจัยแบบผสมผสานโดยใช้แบบสอบถามและการทดลอง (เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เป็นเวลา 20 อาทิตย์)	เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของเด็กนักเรียนอาชีวศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมและศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ต่าง ๆ
Electronic game play and school performance of adolescents in southern Thailand	Jaruratanasirikul et al., 2009	เด็กมัธยมต้นจาก 5 โรงเรียน ในภาคใต้ของประเทศไทย (ผสมระหว่างรัฐบาลและเอกชน) จำนวน 1,498 คน	การศึกษาทางปริมาณโดยใช้แบบสอบถาม	เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ของการเล่นเกมและผลการเรียนในอำเภอหาดใหญ่
A framework for applying an intelligent agent to monitor, interpret, and report risk of online computer game addiction in children and early adolescents in Thailand	Kongkarn and Sukree, 2012	เด็กและวัยรุ่นที่เสพติดเกมในประเทศไทย	ศึกษา 8 โปรแกรมเกี่ยวกับการสอดส่องดูแลเด็ก (Parental Control Software programs) นำไปสู่การพัฒนาเครื่องมือ (Intelligent Agent)	เพื่อพัฒนาเครื่องมือ (Intelligent Agent) ในการช่วยเหลือผู้ปกครองและแพทย์ในการแก้ไขปัญหาเด็กและวัยรุ่นที่เสพติดเกม โดยเครื่องมือสามารถติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ วิเคราะห์ความเสี่ยง และรายงานผลลัพธ์ให้ผู้ปกครองและแพทย์ได้รับทราบ

Pathological video game playing in Spanish and British adolescents: Towards the exploration of Internet Gaming Disorder symptomatology	Lopez-Fernandez et al., 2014	กลุ่มเด็กอายุ 11 – 18 ปีในประเทศสเปนและสหราชอาณาจักร จำนวน 2,356 คน	การศึกษาทางปริมาณโดยใช้แบบสอบถามด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญหรือตามความสะดวก	เพื่อที่จะประเมินการเสพติดเกมท่ามกลางวัยรุ่นที่อาจจะเกิดขึ้นได้ใน 2 ประเทศ อีกทั้งงานวิจัยยังมุ่งเน้นไปที่การตรวจสอบอัตราและระดับการเล่นเกมที่เป็นปัญหา (Problematic Videogame Playing - PVP Scale)
Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction	Thomas and Martin, 2010	เด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้นจำนวน 1,326 คนจากโรงเรียนในเครือ Tasmanian และนักศึกษาในมหาวิทยาลัยจำนวน 705 คน ในประเทศออสเตรเลีย	การศึกษาทางปริมาณโดยใช้แบบสอบถามที่แตกต่างกัน 3 ชุด เพื่อให้เหมาะสมกับอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	เพื่อสำรวจพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและแนวโน้มของการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตในหมู่เด็กออสเตรเลีย
Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement	Qiaolei, 2017	กลุ่มคนไข่อายุ 10-24 ปี ที่เข้ารับการรักษาอาการเสพติดเกมออนไลน์ในประเทศจีนจำนวน 594 คน	การศึกษาทางปริมาณโดยใช้แบบสอบถาม	เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์ อาการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประสิทธิภาพของผลการเรียนที่ลดลงของเยาวชนในประเทศจีน

The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire	Jap et al., 2013	นักเรียนชั้นมัธยมต้นและปลายจำนวน 1,477 คนจาก 4 จังหวัด (Manado, Medan, Pontianak, Yogyakarta) ในประเทศอินโดนีเซีย	แบบสอบถามการติดเกมออนไลน์ ถูกพัฒนาจากทฤษฎีและงานวิจัยในอดีต รวมไปถึงการวิจัยเชิงคุณภาพและการสังเกตภาคสนาม	เพื่อพัฒนาแบบสอบถามเกี่ยวกับการเสพติดเกมออนไลน์ที่ประยุกต์ใช้ในกลุ่มเด็กวัยรุ่นอินโดนีเซีย
Experiences of Time Loss among Videogame Players: An Empirical Study	Wood et al., 2007	กลุ่มประชากรตัวอย่างที่เล่นเกม อายุเฉลี่ย 22.6 ปี จำนวน 280 คนจากประเทศสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักร	การศึกษาทางปริมาณโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ ทำการสุ่มจากเว็บไซต์เฉพาะคนเล่นเกม	เพื่อที่จะหาสาเหตุของการใช้เวลาเล่นเกมที่มากเกินไป

อ้างอิงจากตารางงานวิจัยหรือการศึกษาเกี่ยวกับเด็กและการเล่นเกม โดยเฉพาะในประเทศไทยนั้นมีกลุ่มประชากรตัวอย่างที่ไม่มาก และมุ่งเน้นไปที่พื้นที่จำเพาะ ยกตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ Apisitwasana et al., 2017 มุ่งเน้นไปที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 295 คน ในกรุงเทพมหานครเท่านั้น งานวิจัยของ Varma et al., 2016 ที่สุ่มประชากรจากมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งเป็นจำนวน 380 คน กลุ่มประชากรในงานวิจัยของ Perngporn et al., 2017 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 310 คน จาก 2 โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร นอกจากนั้น ถึงแม้ว่างานวิจัยของ Chanchalor et al., 2012 ได้ใช้ประชากรตัวอย่าง 840 คนแต่อย่างไรก็ตาม ประชากรตัวอย่างในงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นไปที่เด็กนักเรียนอาชีวศึกษาเท่านั้น อีกทั้งงานวิจัยของ Jaruratanasirikul et al., 2009 ถึงแม้ว่างานวิจัยชิ้นนี้จะมีกลุ่มประชากรตัวอย่างถึง 1,498 คน แต่นักวิจัยได้มุ่งเน้นไปที่ภาคใต้ของประเทศไทยเท่านั้น ซึ่งด้วยประชากรตัวอย่างที่ไม่มากและพื้นที่การทำวิจัยที่ไม่ครอบคลุมทุกภูมิภาค อาจจะทำให้ไม่สามารถสะท้อนสถานการณ์ภาพรวมของการเล่นเกมในเด็กไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กและเกมทั่วโลกแล้ว งานวิจัยในต่างประเทศใช้ตัวอย่างประชากรที่มากและครอบคลุมกว่า ยกตัวอย่างเช่น Lopez-Fernandez et al., 2014 เลือกใช้ประชากรตัวอย่างที่อาศัยอยู่ทั้งในประเทศสเปนและสหราชอาณาจักรจำนวนถึง 2,356 คน งานวิจัยของ Thomas and Martin, 2010 มีตัวอย่างประชากรเป็นเด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้นจำนวน 1,326 คนจากโรงเรียนในเครือ Tasmanian และนักศึกษาในมหาวิทยาลัยจำนวน 705 คน ในประเทศออสเตรเลีย หรือ Jap et al., 2013 ที่ใช้นักเรียนชั้นมัธยมต้นและปลายจำนวน 1,477 คนจาก 4 จังหวัดในประเทศอินโดนีเซีย แต่อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่ารูปแบบและวิธีการดำเนินการวิจัยของทั้งในและนอกประเทศไทยจะมุ่งเน้นไปที่ การศึกษาทางปริมาณโดยใช้แบบสอบถาม โดยไม่มีผลลัพธ์ที่จับต้องได้ อาทิเช่น งานวิจัยของ Wood et al., 2007 และ Qiaolei, 2017 ที่ใช้แบบสอบถามออนไลน์จากกลุ่มเด็กในประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศจีน ตามลำดับ

ดังนั้นแล้ว งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นไปที่กลุ่มประชากรตัวอย่างที่เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ถึง 2,000 คน และเพื่อความครอบคลุมของประชากรงานวิจัยชิ้นนี้จึงกำหนดพื้นที่การศึกษาในประเทศไทยออกเป็น 5 ภูมิภาค คือ กรุงเทพฯ และปริมณฑล 5 จังหวัด ภาคกลาง 20 จังหวัด ภาคใต้ 14 จังหวัด ภาคเหนือ 17 จังหวัด และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 20 จังหวัด สุ่มเลือกจังหวัดภูมิภาคละ 1 จังหวัด และแบ่งพื้นที่จังหวัดแต่ละจังหวัดออกเป็น 2 เขต ได้แก่ (1) ในเขตเทศบาล และ (2) นอกเขตเทศบาล

นอกจากนั้นแล้ว งานวิจัยนี้ดำเนินการด้วยวิธีผสมผสานทางการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed Methods Research) เพื่อเป็นการเป็นการสังเคราะห์สถานการณ์การเล่นของเด็กไทยรวมถึงการวิเคราะห์ทั้งข้อดีและข้อเสียจากการเล่นเกม ที่จะนำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวปฏิบัติที่จับต้อง

ได้ และเหมาะสมกับสังคมไทยโดยไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ตัวเด็กที่เล่นและไม่เล่นเกมเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงผู้ปกครอง ครู เจ้าของกิจการร้านเกมในเขตโรงเรียน และผู้ผลิตเกมในประเทศไทยอีกด้วย

อีกทั้งงานวิจัยส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบด้านลบหรือด้านบวกของเกมอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น แต่งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นไปที่ผลกระทบทั้งสองด้านจากเกม นอกจากนั้นผลงานวิจัยชิ้นนี้จะผสมผสานผลลัพธ์ของงานวิจัยไปในรูปแบบทฤษฎีการพัฒนาและส่งเสริมเด็ก 4H ประกอบไปด้วยด้านสติปัญญา (Head) ด้านทัศนคติ (Heart) ด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง (Hands) และด้านสุขภาพ (Health) ซึ่งยังไม่พบในงานวิจัยชิ้นไหนมาก่อนทั้งในระดับในและนอกประเทศไทย

1.2 วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อระบุปัจจัยและตัวแปรต้นเหตุ ซึ่งนำไปสู่การเล่น และไม่เล่นเกมท่ามกลางเด็กไทย
2. เพื่อระบุระดับของอิทธิพลซึ่งแต่ละปัจจัยและตัวแปรต้นเหตุมีต่อการเล่น และไม่เล่นเกมท่ามกลางเด็กไทย
3. เพื่อระบุผลลัพธ์ของการเล่นเกมท่ามกลางเด็กไทย
4. เพื่อระบุผลลัพธ์ของการไม่เล่นเกมท่ามกลางเด็กไทย

1.3 ผลและองค์ความรู้ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้มุมมองเชิงประจักษ์และข้อมูลเชิงลึกให้ผู้ที่เกี่ยวข้องหรือหน่วยงาน และผู้กำหนดนโยบายเกี่ยวกับการเล่นเกมที่มากเกินไปท่ามกลางเด็กไทยได้ทราบและนำไปใช้เพื่อพัฒนาวิธีป้องกันหรือบรรเทาผลกระทบเชิงลบจากการเล่นเกมที่มากเกินไป
2. ได้องค์ความรู้และทราบข้อเท็จจริง อาทิเช่น ผลกระทบเชิงบวกและลบของเกม สาเหตุและตัวแปรต้นเหตุสำคัญที่ส่งผลให้เด็กไทยเล่นเกม เพื่อสามารถนำไปศึกษาต่อยอดทางวิชาการ และเพื่อการพัฒนาการศึกษาเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ยกตัวอย่างเช่น ในปี 2561 กรมสุขภาพจิตได้จัดทำอินโฟกราฟฟิก (Infographic) “เครียดได้ คลายเป็น : เล่นเกมแต่พอดี” ภายใต้วัยข้อการเล่นเกมกับสุขภาพจิตของเด็ก เนื้อหาเน้นไปที่ข้อเสียและผลกระทบของการเล่นเกม รวมไปถึงข้อเสนอแนะให้ผู้ปกครองปฏิบัติตาม อีกทั้งยังจัดทำแบบทดสอบการติดเกม (GAST) ที่สามารถประเมินได้ด้วยตนเองเพื่อตรวจวัดได้อย่างคร่าว ๆ ว่าการติดเกมอยู่ในระดับไหน (กรมสุขภาพจิต, 2561) งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งหวังที่จะให้ข้อมูลหลากหลายมิติกับกรมสุขภาพจิต เนื่องจาก งานวิจัยชิ้นนี้ครอบคลุมไปถึงผลลัพธ์เชิงบวกและลบของเกม และสาเหตุตัวแปรสำคัญในการติดเกม อีกทั้งผู้ทำวิจัยยังมุ่งหวังที่จะจัดทำแบบสอบถามการติดเกมอย่างละเอียดในรูปแบบออนไลน์เพื่อต่อยอดจากแบบสอบถามของกรมสุขภาพจิต นอกจากนี้งานวิจัยจะให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลุ่ม

บุคคลที่มีอิทธิพลต่อเด็กนอกเหนือจากผู้ปกครอง เช่น ครู ผู้ผลิตเกม และเจ้าของร้านเกมอีกด้วย รวมถึงไปถึง แนวทางปฏิบัติของแต่ละกลุ่มบุคคล

3. ได้ข้อเสนอแนะแนวทางและวิธีการป้องกันรวมถึงเครื่องมือที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย และใช้ได้จริง เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ได้ตั้งกลุ่มประชากรตัวอย่างจากทั่วทุกภูมิภาคในประเทศไทย และยังใช้วิธีการทำวิจัยแบบผสมผสานโดยจะทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับเด็กที่ไม่ได้เล่นเกมอีกด้วย ซึ่งงานวิจัยหรือเอกสารชิ้นอื่น ๆ ยังขาดหายไป ทั้งนี้ก็นำไปใช้สำหรับคัดกรอง และ แทรกแซง ซึ่งอาจจะนำไปสู่การลดน้อยลงของการเล่นเกมที่มากเกินไปในหมู่เด็กไทย
4. อีกทั้งงานวิจัยชิ้นนี้มีเป้าหมายที่จะจัดทำคู่มือฉบับย่อที่เข้าใจได้ง่ายในรูปแบบออนไลน์เช่น เว็บไซต์ และจัดสัมมนาให้ทั้งหน่วยงานและสถาบันที่เกี่ยวข้อง อาทิเช่น กลุ่มผู้ปกครอง และกลุ่มครู ให้ได้รับทราบและตระหนักถึงความสำคัญของ Parenting และความเป็นจริงเกี่ยวกับผลกระทบเชิงบวกและลบของเกม สาเหตุและตัวแปรต้นเหตุสำคัญที่ส่งผลให้เด็กไทยเล่นเกม เนื่องจาก ณ ปัจจุบัน Parenting (ผู้ปกครอง) และสถาบันการศึกษา (โรงเรียน) ยังขาดแคลนองค์ความรู้ และ ไม่มีมาตรฐานและมาตรการที่ชัดเจนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในหมู่เด็กไทย

บทที่ วรรณกรรม และ 2ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ให้ความหมายของ “เกม” ว่าเป็นการเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ และสามารถหมายความว่าเป็นการแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา หรือเป็นการแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม จากหนังสือ “Understanding Video Games : The Essential Introduction” ของ (Simon et al, 2012) ผู้แต่งหนังสือได้นิยามลักษณะเฉพาะของเกมดังนี้

เกมต้องการเวลาของผู้เล่น เพราะผู้เล่นต้องใช้เวลาไปกับการเล่นเกมโดยแทนที่กิจกรรมอย่างอื่น เช่น ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ หรือนอนหลับ

เกมมีผลต่ออารมณ์ผู้เล่น เกมสามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึก สนุกสนาน พึงพอใจ โกรธ หรือแม้กระทั่งหวาดกลัวได้โดย ความรู้สึกนี้สามารถส่งผลกระทบต่อกิจกรรมอย่างอื่นได้ง่าย

เกมคือสื่อการสื่อสาร เกมสามารถถ่ายทอดคุณค่าและความคิดให้แก่ผู้เล่นได้ ยกตัวอย่างเช่น เกมวางแผนอาจทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดวางระบบที่ซับซ้อน

“เกม”ในการวิจัยชิ้นนี้จะมุ่งเน้นไปที่เครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้เล่นผ่านส่วนต่อประสานกับผู้เล่น (User Interface) เพื่อที่จะส่งผลการกระทำ (input) กลับเข้าไปยังหน่วยประมวลผลกลาง (Central Processor Unit) ในตัวเครื่องให้คิดคำนวณแล้วแสดงผลกลับมาด้วยบนจอแสดงผลเช่น ทีวี และจอคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันเกมไม่จำเป็นต้องเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว (ธีรภัค คมณา, 2556) แต่ยังสามารถเล่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้หลากหลายชนิด เช่น เครื่องเล่นวิดีโอเกม โทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกมแบบพกพา และแท็บเล็ต (Tablet) (Newzoo, 2018) ในปี 2560 ส่วนแบ่งตลาดทั่วโลกของเกมร้อยละ 30 เป็นเกมในมือถือ ร้อยละ 28 เป็นเกมบนเครื่องเล่นวิดีโอเกม ร้อยละ 26 เป็นเกมบนคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 10 เป็นเกมในแท็บเล็ต (WEPC, 2018) อีกทั้งด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คำว่า “อินเทอร์เน็ต” หมายถึง เครือข่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อและเชื่อมโยงเครือข่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูล และการสื่อสารร่วมกัน เกมออนไลน์จึงจัดว่าเป็นเกมที่ผู้เล่นใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลาง โดยส่วนใหญ่แล้วจะออกแบบมาเพื่อให้มีผู้เล่นที่เล่นในเวลาเดียวกันได้จำนวนมาก จนกระทั่งเกิดเป็นสังคมเกมออนไลน์ (multiplayer) (Mulmuang, 2014)

ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น เกมสามารถเล่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้หลากหลายชนิด Simon et al, 2012 ได้ทำการจัดประเภทของแพลตฟอร์ม (Platforms) ของเกมไว้หลัก ๆ 4 ประเภท คือ อาเขต (Arcade) เกมคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นวิดีโอเกม (console game) และเกมบนมือถือและแท็บเล็ต

โดยทั่วไปเกมอาเขตแพลตฟอร์ม เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อเล่นเกมเดี่ยวโดยเฉพาะ โดยส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบตู้ขนาดใหญ่พร้อมกับช่องใส่เหรียญ ตู้เกมอาเขตจะมีปุ่ม หน้าจอ และลำโพงความคมชัดอยู่กับตัวเครื่องซึ่งผู้เล่นต้องเสียเงินเพื่อเล่น นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมที่ตู้อาเขตได้พร้อมกันหลายคน แต่ไม่สามารถเล่นผ่านออนไลน์ได้ ในปัจจุบันตู้เกมอาเขตไม่ได้รับความนิยมเหมือนในอดีต แต่ตู้เกมอาเขตสามารถพบได้ทั่วไปตาม เกมเซ็นเตอร์ (Game center) และห้างสรรพสินค้า

เกมคอมพิวเตอร์ หรือ Personal Computer Game หมายถึงรูปแบบของสื่อรวมไปถึงเกมที่ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์โดยที่ข้อมูลที่ส่งออก (output) สามารถแสดงผ่านจอมอนิเตอร์ (Monitor) หรือโทรทัศน์ก็ได้ โดยทั่วไปแล้วคอมพิวเตอร์ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อเล่นเกมอย่างเดี่ยวโดยเฉพาะ เพราะฉะนั้นโดยทั่วไปถึงแม้ว่าจะเป็นเกมเดียวกัน แต่เกมนั้นสามารถเล่นบนฮาร์ดแวร์ (hardware) ที่แตกต่างกันเช่น การ์ดจอ (Graphic card) และหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) อย่างไรก็ตามก็มีคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบมาเพื่อเล่นเกมโดยเฉพาะ โดยประกอบด้วยฮาร์ดแวร์ที่เหมาะสมกับการเล่นเกมที่สุด (gaming computer) อีกทั้งตัวเกมบนคอมพิวเตอร์แพลตฟอร์มจะมีความยืดหยุ่น และเปิดมากกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ ทำให้ผู้เล่นและผู้พัฒนาเกมสามารถแก้ไข และปรับแต่งตัวเกมได้ (Modification or Mod) โดยทั่วไปเกมคอมพิวเตอร์ถูกออกแบบมาให้เล่นพร้อมกันได้ ไม่ว่าจะเป็นบนคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกัน ผ่านสายแลน (Local Area Network) และออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ตั้งแต่ปี 2543 การเล่นเกมบนเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) และบนสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะเกมบนเว็บเบราว์เซอร์และบนสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นเกมที่สามารถเล่นได้ง่าย และไม่จำเป็นต้องติดตั้งลงบนระบบปฏิบัติการ

เครื่องเล่นวิดีโอเกม (console game) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อเชื่อมต่อกับโทรทัศน์ หรือจอมอนิเตอร์เพื่อที่จะแสดงผล แต่จะแตกต่างกับเกมคอมพิวเตอร์ตรงที่ เครื่องเล่นวิดีโอเกมถูกสร้างขึ้นโดยบริษัทนั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น เครื่องเล่นเกม PlayStation รุ่น 1, 2, 3, และ 4 ถูกผลิตขึ้นโดยบริษัท Sony เครื่องเล่นเกม Xbox รุ่น 360 และ One ถูกผลิตขึ้นโดยบริษัท Microsoft และเครื่องเล่นเกม Nintendo รุ่น Wii และ Switch ถูกผลิตขึ้นโดยบริษัท Nintendo เครื่องเล่นวิดีโอเกมสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ เครื่องเล่นเกมที่มีไว้เล่นภายในบ้านโดยแสดงผลผ่านทางจอโทรทัศน์ เช่น เครื่องเล่นเกม PlayStation รุ่น 1, 2, 3, และ 4 และเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพาซึ่งตัวเครื่องจะมาพร้อมหน้าจอ หัวโพงและปุ่มกด นอกจากนี้

เครื่องเล่นวีดีโอเกมแบบพกพาจะมีขนาดเล็ก กะทัดรัดและมีน้ำหนักเบา ดังนั้นประสิทธิภาพของเครื่องเล่นวีดีโอเกมแบบพกพาจะไม่มีกำลังเทียบเท่ากับคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างของเครื่องเล่นวีดีโอเกมแบบพกพาที่ได้รับความนิยมคือ เกมบอย (Game Boy) ของบริษัท Nintendo

เกมบนมือถือและแท็บเล็ต ในปัจจุบันเทคโนโลยีของระบบปฏิบัติการ (Android and IOS) และฮาร์ดแวร์ (hardware) บนมือถือและแท็บเล็ต ได้พัฒนาก้าวหน้าเป็นอย่างมาก ซึ่งทำให้การเล่นเกมนบนมือถือและแท็บเล็ตได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เป็นที่น่าสนใจว่าเกมมือถือเป็นตัวพัฒนาการทำการใดๆของบริษัทผลิตเกมผ่าน ระบบ Microtransaction หรือการจ่ายเงินจริงซื้อของในเกม ดังนั้นโดยทั่วไปในเกมมือถือและแท็บเล็ตจะเปิดให้เล่นฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการติดตั้ง แต่สิ่งของภายในเกมจะถูกนำมาขายโดยผู้เล่นต้องใช้เงินจริงซื้อ

2. ปัจจัยและตัวแปรต้นเหตุ

2.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล

โดยปกติแล้วสังคมจะมีภาพพจน์ตายตัวของผู้เล่นเกมที่มากเกินไปอยู่แล้ว นั่นคือผู้เล่นเกมที่มากเกินไปต้องเป็นเด็กผู้ชายที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง และเข้าสังคมไม่ได้ (Griffiths, 2000) แต่อย่างไรก็ตามหลากหลายงานวิจัยได้ชี้ชัดว่า การเล่นเกมได้กระจายไปทั่วช่วงอายุ รวมถึงเพศ และไม่จำกัดเฉพาะในหมู่เด็กและวัยรุ่นเท่านั้น ผู้เล่นโดยทั่วไปยังมีการศึกษาที่สูง ซึ่งร้อยละ 50 มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี และเกือบร้อยละ 50 ที่เหลืออยู่ในช่วงกำลังศึกษาเล่าเรียน หรือกำลังจะได้รับใบปริญญา นอกจากนั้นผู้เล่นเกมอาจจะเป็นคนที่มีสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่ดี เพราะว่าการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต หรือซื้อเกมนั้นไม่ใช่เรื่องที่ทำได้ง่ายมากสำหรับบางคน Pasquier (2001) กล่าวว่าผู้เล่นที่สามารถเล่นเกมที่บ้านได้ จะมาจากครอบครัวที่มีรายได้ปานกลางถึงสูง World Internet Users 2015 Population stats ชี้ว่าเพียงร้อยละ 42.4 ของประชากรโลกที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต แม้ว่าตัวเลขนี้จะเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 753 ระหว่างปี 2543 ถึง 2558 ผลการศึกษาของ Gunuc (2015) พิสูจน์ได้ว่า ถึงแม้ผู้เล่นเกมออนไลน์อยากจะเล่นเกมมากขนาดไหน ครึ่งหนึ่งของผู้เล่นเหล่านั้นต้องลดการเล่นอินเทอร์เน็ตลงเนื่องจากสภาวะการเงินของครอบครัวที่ไม่พร้อม

งานวิจัยในอดีตได้เน้นว่า ผู้เล่นชาย และผู้เล่นหญิงมีระดับความเข้าถึงเกมที่แตกต่างกัน ผู้เล่นชายถูกพบว่ามึระดับความเข้าถึงเกมที่มากกว่าผู้เล่นหญิงอย่างสังเกตเห็นได้ชัด การเล่นเกมที่มากเกินไปเป็นปัญหาท่ามกลางหมู่เด็กและวัยรุ่นโดยเฉพาะผู้ชาย ยกตัวอย่างเช่น เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online - MMO) มักจะเป็นผู้เล่นชาย (Oggins and Sammis, 2012) จากการสุ่มผู้เล่น (อายุเฉลี่ย 31 ปี) จากเกม EverQuest 7,000 คน ร้อยละ 80 เป็นผู้เล่นชาย Lee et al. (2006) ได้สนับสนุน

ข้อความข้างต้นโดยรายงานว่า เกมเป็นหัวข้อการสนทนาที่พูดถึงบ่อย และเป็นปกติท่ามกลางนักศึกษาชายในเกาหลี Cruca and Park (2012) อธิบายเพิ่มเติมว่า ความไม่เสมอภาคระหว่างจำนวนผู้เล่นชาย และผู้เล่นหญิง เป็นเพราะ (1) การตลาดของบริษัทผลิตเกมไม่น่าดึงดูด หรือดูตึงเครียดเกินไปสำหรับผู้เล่นหญิง ด้วยเหตุผลเรื่องความรุนแรง และการแข่งขันที่มากเกินไป (2) จิตวิทยาสังคมก็มักจะไม่ให้ผู้เล่นหญิงเข้าร่วมไปในวัฒนธรรมของเกม ด้วยเหตุผลที่ว่าการเล่นเกมอย่างจริงจังมีประโยชน์ทางสังคมกับผู้เล่นชายมากกว่าผู้เล่นหญิง (3) สมรรถภาพทางร่างกายของผู้เล่นหญิงจำกัดความสามารถที่จะควบคุมอุปกรณ์การเล่นเกมได้ดี

แต่อย่างไรก็ตามจากการศึกษาของ Rehbein and Mößle (2013) พบว่า ไม่มีความแตกต่างในการทำกิจกรรมผ่านอินเทอร์เน็ตระหว่างผู้ชาย และผู้หญิง อาทิเช่น ดาวน์โหลด เล่นการพนัน ซื้อของ และเล่นเกม เพราะว่าผู้เล่นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมมักจะเป็นผู้หญิง ซึ่งบรรดาเว็บไซต์เหล่านั้นจะประกอบไปด้วยเกมที่สามารถเข้าเล่นได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ยิ่งไปกว่านั้น Paraskeva et al (2010) ได้ค้นพบว่า ผู้เล่นหญิงมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาทโดยมีผู้เล่นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) เพื่อที่จะสร้างความนิยมของตนเองในเครือข่ายทางสังคมโดยหวังที่จะหลบหนีจากโลกแห่งความจริง และหลอมรวมไปกับโลกแห่งจินตนาการ Homer et al (2012) ได้พยายามอธิบายว่า ความแตกต่างในจำนวนของผู้เล่นเกมชาย และหญิงได้ลดลงอย่างต่อเนื่องตามกาลเวลา นักวิจัยชุดนี้ยังเปิดเผยว่า บริษัทผลิตเกมไม่ได้มุ่งเน้นการตลาดไปที่หมู่เด็กผู้ชายเพียงอย่างเดียวแล้ว แต่ยังสามารถรวมผู้เล่นหญิงเข้าไปในการตลาดอีกด้วย สถานการณ์ปัจจุบันได้บ่งชี้ว่าผู้เล่นหญิงมีบทบาทสำคัญในวงการเกม และเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมได้มอบโอกาสการเข้าถึงการเล่นเกมที่ให้ผู้หญิงมากขึ้น

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีแม่ทำงานประจำมีจำนวนมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีแม่เป็นแม่บ้าน และไม่ได้ทำงานประจำมีความเป็นไปได้ที่เด็กจะเล่นเกมเป็นระยะเวลาานานเมื่อไม่ได้ถูกเฝ้ามอง และควบคุมดูแล ความคิดนี้ได้ถูกสนับสนุนโดยงานวิจัยของ Lo et al (2005) งานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่าเด็กจะใช้ระยะเวลาเล่นเกมที่ร้านเกมมากกว่าที่ใช้เล่นที่โรงเรียน หรือที่บ้าน เพราะที่โรงเรียนหรือที่บ้านนั้นผู้เล่นจะถูกควบคุมดูแลอยู่ตลอด Grüsseretal (2006) ได้ชี้อีกหนึ่งประเด็นว่าการเล่นเกมที่มากเกินไปจะเข้าข่ายการเสพติดเกมออนไลน์ต่อเมื่อ ผู้เล่นไม่ได้ทำกิจกรรมอื่น ๆ ในเวลาว่างนอกจากเล่นเกม เช่น เล่นกีฬา และพบปะเพื่อนฝูง จากการสำรวจพบว่ามีผู้เล่นบางคนใช้เวลาเล่นเกมยาวนานมากกว่า 41 ชั่วโมงต่ออาทิตย์ ซึ่งเห็นได้ชัดว่าเป็นการใช้เวลาว่างมากจนกระทบไปถึง กิจกรรมว่างอื่น ๆ

2.1.2 ปัจจัยทางพฤติกรรม

สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาไปกับการเล่นนั้นเป็นเพราะว่า ผู้เล่นสามารถรับรู้ประสบการณ์ทางสังคมได้อย่างหลากหลายภายในเกม อีกทั้ง Suler (1999) ได้สรุปว่า โดยธรรมชาติแล้วผู้เล่นจะกระตือรือร้นที่จะทดลองการใช้ชีวิตในหลายๆแง่มุม Ducheneaut and Moore (2004) ยกตัวอย่างว่า เกมบางส่วนเช่น World of Warcraft และ Star Wars Galaxies บังคับให้ผู้เล่นเลือกอวตาร (Avatar) ซึ่งสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพภายในเกม เช่น เล่นเป็นหมอ นักธุรกิจ ครู หรือนักสู้ อวตาร และอาชีพของผู้เล่นจึงได้สร้างระบบพื้นฐานเสมือนโลกความจริง โดยเฉพาะอวตารที่เป็นกุญแจสำคัญของโลกสังคมเสมือนจริงนี้ เมื่อเป็นเช่นนั้นผู้เล่นก็รู้สึกสนุก เพลิดเพลินไปกับสังคมเสมือนจริงที่โลกแห่งความจริงอาจจะไม่สามารถให้ประสบการณ์และความรู้สึกนี้ได้ เนื่องจากการขาดความรู้ทางด้านอาชีพนั้น หรือความจำกัดทางสังคม เพราะอย่างนั้นสิ่งนี้จึงช่วยอธิบายว่าทำไมการเล่นเกมอาจจะนำไปสู่การเสพติดเพื่อใช้สำหรับหนีจากโลกแห่งความจริง

อีกทั้งงานวิจัยของ Dongdong et al (2011) พบว่าโดยผู้เล่นที่มีความเครียดสะสม และมีอาการซึมเศร้าจะใช้เกมเป็นสื่อกลางในการหลบหนีจากโลกแห่งความจริง นอกจากนี้ Kuss et al (2012) พบว่าแรงจูงใจในการเล่นเกมนั้น โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นจำนวนมาก คือ ระบบการแข่งขันและประเมินผลการเล่นภายในเกม ซึ่งผลลัพธ์ของการแข่งขันนี้จะออกมาในรูปแบบยศ และตำแหน่ง นำมาสู่ชื่อเสียงของผู้เล่น อีกทั้งในปัจจุบันได้เกิดการจัดการแข่งขันเล่นเกมเป็นจำนวนมาก และถ่ายทอดสดไปทั่วโลก เช่น ร้อยละ 24 ของเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือระบบแอนดรอยด์ มีการจัดแข่งขันในระดับภูมิภาค (newzoo, 2018) อีกทั้งเงินรางวัลของการแข่งขันเล่นเกมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี ในปี 2560 เงินรางวัลของการแข่งขันเล่นเกมทุกรายการมีมูลค่าสูงถึง 121 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพิ่มขึ้นจากเพียง 3.25 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2553 โดยการแข่งขันเล่นเกมที่มอบเงินรางวัลสูงสุดคือ DOTA2 ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีเงินรางวัลถึง 38 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เมื่อเทียบกับเกมออนไลน์แล้ว เกมออฟไลน์ก็มีการจัดแข่งขันเช่นกัน ถึงเงินรางวัลจะไม่เทียบเท่ากับการแข่งขันเล่นเกมออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่น การแข่งขันเกมส์ FIFA eWorld Cup ปี 2561 ที่มีคนเข้าดูถึง 29 ล้านคน แต่เงินรางวัลตลอดทั้งรายการมีเพียง 250,000 ดอลลาร์สหรัฐ (FIFA, 2018)

อ้างอิงถึง (Armstrong et al, 2000) การที่ผู้คนขาดความมั่นใจในตัวเอง และขาดทักษะในการเข้าสังคมยิ่งทำให้การเสพติดอินเทอร์เน็ต หรือเกมง่ายยิ่งขึ้น เพราะคนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปอยากใช้ช่องทางนี้หลีกเลี่ยงความเป็นจริงบนโลก อีกหนึ่งงานวิจัยจาก (VanRooij et al, 2011) พบว่าผู้เล่นเกมอยากเล่นเกมเพราะผู้เล่นเหล่านั้นอยากหนีพ้นจากความไม่พอใจที่เกิดจากโลกแห่งความจริง มากกว่าเพราะอยากตามหาความสุขในโลกของเกม ฉะนั้นคนที่ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง และความนับถือตนเองจะมีแนวโน้มที่

จะใช้เวลาไปกับการเกมมากยิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม บางงานวิจัยเช่น (Dempsey et al, 1994; Ritchie and Dodge,1992) พบความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่าง การเล่นเกม และความภาคภูมิใจในตนเอง นักวิจัยบางคนมองว่า การที่ผู้เล่นสามารถทำคะแนนทำลายสถิติ ได้เลื่อนขั้น ได้ข้อเสนอแนะที่ฉับไว และได้ความพอใจในสิ่งที่ตนเองได้ทำสำเร็จ สิ่งเหล่านี้ช่วยเพิ่มความภาคภูมิใจของผู้เล่น นักวิจัยบางคนยังพบอีกว่า คนที่มีความนับถือตนเองต่ำสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้ง่ายกว่า รู้สึกสบายใจกว่าชีวิตจริง และสามารถเล่นเกมเป็นสถานที่ฝึกฝนความภาคภูมิใจในตนเอง และความนับถือตนเองเพื่อที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริง (Liu and Peng, 2008)

2.1.3 ปัจจัยด้านความบันเทิง

การเล่นเกมที่มากเกินไปอาจจะเป็นผลมาจากความไหลลื่นต่อเนื่องของตัวเกม และความต้องการของผู้เล่น ความลื่นไหลต่อเนื่องเปรียบเสมือนการรับรู้ของผู้เล่นต่อเกมที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน อีกทั้งเกมยังทำให้ผู้เล่นประทับใจกับความรู้สึกรออยากค้นหา และทดลองสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายในเกม (Trevino and Webster, 1992) จากผลการศึกษาทดลองเกี่ยวกับความไหลลื่นต่อเนื่อง และแรงจูงใจทางจิตวิทยาของ Wan and Chiou (2006) พบว่า ความไหลลื่นต่อเนื่อง และการเล่นเกมที่มากเกินไป มีความสัมพันธ์กันที่คงรูปและสอดคล้องไปด้วยกัน ฉะนั้นความสัมพันธ์นี้แนะนำความไหลลื่นต่อเนื่องเป็นปัจจัยของการเล่นเกมที่มากเกินไป แต่อย่างไรก็ตาม นักวิจัยพบว่า การที่ความรู้สึกไหลลื่นต่อเนื่องในการเล่นเกมของผู้เล่นจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อ ผู้เล่นได้รับรู้ประสบการณ์ที่เหมาะสมที่สุดจากตัวเกม ไม่ว่าจะเป็น การได้รับรางวัล ผลการตอบรับอย่างต่อเนื่อง และความพึงพอใจที่รับจากความสำเร็จ นอกจากนั้นการกระทำบนโลกของเกมไม่ส่งผล หรือมีผลกระทบเล็กน้อยต่อโลกแห่งความจริง อีกทั้งข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่นจะไม่ถูกเปิดเผยต่อสาธารณะ ฉะนั้นผู้เล่นจะเพลิดเพลินไปกับความรู้สึกไหลลื่นต่อเนื่องโดยไม่ต้องกังวลต่อผลกระทบจากการกระทำที่เกิดขึ้นภายในเกม นักวิจัยยังได้ทำการวิเคราะห์การเล่นเกมที่เน้นความต้องการและแรงจูงใจในมุมมองของจิตวิทยามนุษย์อีกด้วย อ้างอิงตามลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy) เหล่านี้ นักวิจัยได้ให้เหตุผลว่าผู้เล่นเกมมองว่าการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ต้องทำ เหมือนคนทั่วไปที่ต้องกินข้าว ใส่เสื้อผ้า หรือนอนหลับพักผ่อนอย่างนั้นแล้วเมื่อใดที่ผู้เล่นมองว่าการเล่นเกมสำคัญเท่ากับสิ่งเหล่านั้น นักวิจัยจัดว่าเป็นอาการของการเสพติดการเล่นเกม นอกจากนั้นยังมีอีกหนึ่งอาการของการเสพติดเกมนั้นก็คือ ผู้เล่นเกมจะรู้สึกไม่สบายใจ ไม่สบายกาย หรือรู้สึกไม่ปลอดภัย เมื่อตนถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม หรือต้องหยุดเล่นเกมในช่วงระยะเวลาหนึ่ง สำหรับผู้ที่ไม่เสพติดเกมนั้นมองการเล่นเกมเป็นแค่กิจกรรมปลดปล่อยความเครียด หรือกิจกรรมด้านความบันเทิงชนิดหนึ่งเท่านั้น

งานวิจัยของ (Cheng, 2014) รายงานว่า หนึ่งในปัจจัยที่ทำให้คนเล่นเกมคือ การได้รับความบันเทิง และอยากผ่อนคลายจากความตึงเครียดที่เกิดขึ้นในชีวิต ซึ่งนักวิจัยยังได้จัด การเล่นเกมเพราะอยากฆ่าเวลาไว้เป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยความผ่อนคลายอีกด้วย นอกจากนี้ปัจจัยความผ่อนคลายมีความสัมพันธ์ตรงกันข้ามกับการติดเกม ถ้าคนเล่นเกมเพราะอยากผ่อนคลาย หรือฆ่าเวลา คนเล่นจะมีแนวโน้มที่จะไม่ติดเกม นักวิจัยให้เหตุผลว่าเกมส่วนมากที่คนจะเล่นเพราะอยากผ่อนคลายจะเป็นเกมที่สามารถเล่นได้เรื่อย ๆ แต่จะเป็นเกมที่พอเล่นไปได้ระดับหนึ่งแล้ว ตัวเกมจะมีความท้าทายมากขึ้นเรื่อย ๆ ยกตัวอย่างเช่น แคนดี้ครัช (Candy Crush Saga) เป็นเกมที่ผู้เล่นส่วนมากใช้เวลาเป็นเดือนในการผ่านด่านระดับสูง ความยากนั้นทำให้คนเล่นเกมเพื่อความผ่อนคลายนั้นไม่ยากที่จะใช้เวลามากในการเล่น จากงานวิจัยของ (Zermatten et al, 2011) พบว่า การเล่นเกมเพื่อที่อยากจะผ่อนคลายนั้น พบได้มากในหมู่คนที่เกี่ยวข้องการทำงาน หรือการศึกษา อาทิเช่น นักศึกษา แต่อย่างไรก็ตาม Zermatten et al (2011) ชี้ว่าปัจจัยการเล่นเกมที่อยากผ่อนคลายนั้นเป็นปัจจัยที่ไม่สำคัญเทียบเท่า ปัจจัยการหนีจากโลกความจริง ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางด้านการแข่งขัน

การเล่นเกมที่ความอยากรู้อยากเห็น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ ความอยากรู้อยากเห็นต่อสิ่งเร้า (Sensory curiosity) และความอยากรู้อยากเห็นด้วยปัญญา (Cognitive curiosity) ความอยากรู้อยากเห็นต่อสิ่งเร้ารวมไปถึง แสง สี และเสียงที่เกิดขึ้นจากตัวเกมที่กระตุ้นประสบการณ์ทางด้านความรู้สึกทำให้ผู้เล่นอยากเล่นเกม ซึ่งเกมในปัจจุบันสามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้ผู้เล่นได้เป็นอย่างดี เช่น ในเกมสวมบทบาท เวลาผู้เล่นเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ดนตรีภายในเกมก็จะเปลี่ยนไปตาม พื้นที่ และสถานการณ์ที่ผู้เล่นเผชิญด้วย ความอยากรู้อยากเห็นด้วยปัญญาเกิดขึ้นจากความลึกลับ ความน่าสงสัยของตัวเกมที่กระตุ้นให้ผู้เล่นอยากเข้าไปสำรวจ ยกตัวอย่างเช่น ตัวเกมมอบหมายภารกิจแปลก ๆ หรือเปิดเผยแผนที่ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อนให้ผู้เล่น ฉะนั้นปัจจัยความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับการติดเกม (Hsu et al, 2009)

2.1.4 ปัจจัยทางสังคม

นักวิจัยบางคนยกให้ ปัจจัยในแง่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นหนึ่งในปัจจัย และสาเหตุที่สำคัญที่สุดตัวหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาจำนวนมากไปกับการเล่น (Choi and Kim, 2004) อย่างที่กล่าวไปในข้างต้น ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในตัวเกม (เช่น World of Warcraft และ Second Life) ได้สร้างช่องทางสำหรับผู้เล่นเพื่อที่จะสร้างความผูกพัน และความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นอย่างแน่นแฟ้น รวมไปถึงความรู้สึกผูกพันกันทางใจ ทั้งนี้เกมก็ยังจัดหาช่องทางและอุปกรณ์การสื่อสารเพื่อที่จะช่วยให้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในตัวเกมสะดวกและง่ายขึ้น มีเกมมากมายได้พยายามสร้างสภาพแวดล้อมเสมือน เช่น ชุมชนตลาดนัด หรือสมรภูมิสนามรบ เพื่อที่จะให้ผู้เล่นมารวมตัวเพื่อพบปะพูดคุยกัน อุปกรณ์เช่น กระดานสนทนา หรือกล่องส่งข้อความก็ถูกใช้เป็น

เครื่องมือในการสื่อสาร เกมที่สามารถจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกในแง่ของการสื่อสารได้ดีจะช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมท่ามกลางผู้เล่น (Choi and Kim, 2004)

การที่เกมสามารถสร้างโลกเสมือนความเป็นจริงได้ เป็นส่วนช่วยส่งเสริมการเล่นเกม ยกตัวอย่างเช่น ผู้เล่นเกมมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมเมื่อเพื่อนสนิทของคนเหล่านั้นหมกหมุ่นอยู่กับการเล่นเกมเช่นกัน เป็นที่น่าสนใจเมื่อผู้เล่นเกมหลายคนมีความเชื่อที่ว่า เกมคือช่องทางที่ดีสำหรับผู้เล่นที่จะทำความรู้จักกับผู้คนมากขึ้น และพัฒนาเครือข่ายทางสังคม (Ng and Wiemer-Hastings, 2005) และผู้เล่นบางคนก็ชอบที่จะพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านช่องทางเกมมากกว่าผ่านชีวิตจริง (Hussain and Griffiths, 2009) อีกทั้งผู้เล่นบางคนในภายหลังยังสามารถพัฒนาความสัมพันธ์จนไปถึงขั้นคบหาได้เช่นกัน และผู้เล่นเหล่านี้ก็เชื่อว่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์สำคัญ และหนักแน่นกว่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในโลกความเป็นจริง

อีกหนึ่งตัวแปรสำคัญคือ ปทัสถานทางสังคมซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นได้รับข้อมูลมาจากผู้เล่นคนอื่น แล้วยึดถือข้อมูลนั้นราวกับความเป็นจริง หรือ ปทัสถานทางสังคมจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นยอมปฏิบัติตามความคาดหวังของผู้เล่นคนอื่นโดยหวังที่จะได้รับผลตอบแทน หรือหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ ฉะนั้นแล้วเมื่อมีการสร้างปทัสถานในสังคมเกม เช่น ผู้เล่นต้องเล่นเกมตามจำนวนที่กลุ่มกำหนด สิ่งนี้ก็จะมียุติพลต่อผู้เล่นเหล่านั้น (Hsu and Lu, 2004) ยกตัวอย่างเช่น ในเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก (MMORPG) โดยส่วนมากตัวเกมจะมีระบบจัดตั้งกลุ่ม หรือสมาคม (Guild) ซึ่งผู้เล่นที่เป็นหัวหน้าสมาคมมีสิทธิที่จะจัดตั้งนโยบาย หรือกฎของกลุ่ม โดยกฎของกลุ่มสามารถระบุ จำนวนชั่วโมงที่ต้องการให้ผู้เล่นสมาชิกของสมาคมเล่นให้ถึงภายใน 1 อาทิตย์ หรือ เงื่อนไขอื่น ๆ ที่หัวหน้าสมาคมอยากให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ถ้าสมาชิกที่ไม่สามารถทำตามนโยบาย หรือกฎได้ จะถูกลงโทษด้วยการลดตำแหน่งภายในสมาคม หรือไล่ออก

2.2 ผลลัพธ์

จากผลการศึกษาของ Green and Bavelier (2006) การเล่นเกมสามารถเพิ่มทักษะทางปัญญา และกระบวนการรับรู้ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ และพัฒนาความสามารถผู้เล่นในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ยกตัวอย่างเช่น เกมแอคชั่นเป็นแนวเกมที่เกี่ยวข้องกับความไว และต้องการความรวดเร็วของการประมวลผลทางประสาทสัมผัส ดังนั้นเกมแอคชั่นจะช่วยพัฒนาความสามารถในการตามวัตถุเคลื่อนที่จำนวนมาก ส่งเสริมความแม่นยำในการมองเห็น เพิ่มความรู้สึกไวต่อแสง พัฒนาความสามารถในการประคับประคองความสนใจ และเพิ่มความสอดคล้องของการใช้สายตาและมือไปพร้อมกัน Isabela et al (2014) กล่าวว่า เกมแอคชั่น

และเกมแนวยิงปืนมีส่วนช่วยให้ผู้ที่เล่นเกมแนวนี้ สามารถจัดการสมาธิของตนเอง เฟื่องลื่นไปที่จุดสำคัญแต่ละจุด พร้อมทั้งกรองข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป ได้มีประสิทธิภาพมากกว่าคนที่ไม่เล่นเกม

นอกจากนี้ Natale (2002) อ้างว่าการตื่นตัวของสมองที่เกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงพื้นที่ และการนำทาง เกิดขึ้นบ่อยครั้งในเกมที่มีความซับซ้อน และเกมเหล่านี้จะช่วยเพิ่มการเรียนรู้ของผู้เล่น รวมถึงความสามารถในการจำหรือการระลึก และยังช่วยให้ความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ทางคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นโดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนสูงจะมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะทางปัญญา และกระบวนการรับรู้รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการวางแผน ยกตัวอย่างเช่น Bergstrom et al (2012) ได้โดยนำคนทั่วไป นักดนตรี และผู้เล่นเกมที่มีประสบการณ์สูงมาทดสอบ the Alternating Serial Reaction Time Task (ASRTT) ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ ผู้เล่นต้องกดปุ่มบนแป้นพิมพ์ให้ตรงกับชุดเป้าหมายที่จะขึ้นมาตามจุดต่าง ๆ บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อเวลาผ่านไปชุดเป้าหมายจะเพิ่มความเร็วขึ้น อีกทั้งผู้เข้าร่วมจะไม่รู้รูปแบบชุดเป้าหมายล่วงหน้า แบบทดสอบนี้สามารถใช้วัดปฏิกิริยา และความแม่นยำของผู้เข้าร่วมได้ดี ผลปรากฏว่านักดนตรี และผู้เล่นเกมที่มีประสบการณ์สูงสามารถเรียนรู้รูปแบบชุดเป้าหมายได้รวดเร็วกว่าคนทั่วไปอย่างมาก ซ้ำยังมีความแม่นยำ และความรวดเร็วที่มากกว่า Isabela et al (2014) ยังได้ย้ำอีกว่า ถึงแม้เกมแอคชั่น และเกมแนวยิงปืนจะเป็นแนวเกมเดียวที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาการตอบสนอง และกระบวนการรับรู้ แต่แนวเกมอื่น ๆ จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาของผู้เล่น โดยเฉพาะแนวเกมไซปริศนา เพราะโดยส่วนมากตัวเกมแนวนี้จะให้โจทย์แก่ผู้เล่น และให้รางวัลโดยวัดจากความเร็ว และประสิทธิภาพของผู้เล่นในการแก้ไขปัญหา ฉะนั้นผู้เล่นจะได้ฝึกการใช้ความจำรวมถึงทักษะการวิเคราะห์ค้นหาคำตอบ

งานวิจัยของ Huitt (1992) ได้พยายามที่จะเชื่อมโยงโมเดล MBIT ให้เข้ากับรูปแบบของการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจของแต่ละบุคคล MBIT คือแบบวัดบุคลิกภาพที่มีการตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1962 โดย Katharine C. Briggs และ Isabel Briggs Myers และได้ถูกต่อยอดโดย Carl Jung อีกทั้ง Carl Jung ชี้ว่าพฤติกรรมไม่ได้เป็นลักษณะเฉพาะของคนใดคนหนึ่ง แต่หลายๆ คนสามารถมีรูปแบบของพฤติกรรมที่เหมือนกันได้ โดยสามารถถูกแบ่งออกได้เป็น 4 หมวดหลัก (Hirsh, 2003)

1. แหล่งพลังงาน: กลุ่มคนที่ได้รับพลังงานจากการเข้าสังคม (Extrovert - E) หรือกลุ่มคนที่ได้รับพลังงานจากการอยู่คนเดียว (Introvert - I)
2. การรับรู้ข้อมูล: กลุ่มคนที่ได้รับรู้ข้อมูลจากการใช้ประสาทสัมผัส (Sensing - S) หรือกลุ่มคนที่ได้รับรู้ข้อมูลจากการใช้สัญชาตญาณ (Intuition - N)

3. วิธีการที่ใช้ในการตัดสินใจ: กลุ่มคนที่ใช้ความคิดและเหตุผล (Thinking - T) หรือกลุ่มคนที่ใช้ความรู้สึก (Feeling - F)

4. แนวทางในการใช้ชีวิต: กลุ่มคนที่มีระเบียบแบบแผน (Judging - J) หรือกลุ่มคนที่มีความยืดหยุ่น (Perceiving - P)

Huitt (1992) ยังได้กล่าวอีกว่า การแก้ไขปัญหาคือกระบวนการรับรู้และแก้ไขช่องว่างระหว่างสถานการณ์ปัจจุบันและเป้าหมายที่ต้องการ โดยมีอุปสรรคขวางกั้นอยู่ตรงกลาง โดยขณะที่การตัดสินใจคือกระบวนการคัดเลือกจากหนึ่งในสอง หรือมากกว่าวิธีและทางออกที่เป็นไปได้เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนั้น Huitt (1998) ชี้ว่าบุคคลที่แตกต่างของแต่ละบุคคลนำมาซึ่งความแตกต่างของรูปแบบของการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจ โดย Huitt (1998) เลือกรการจับคู่ของพฤติกรรมในรูปแบบของ Temperaments Lens ให้เชื่อมโยงให้เข้ากับรูปแบบของการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจของแต่ละบุคคล Temperaments Lens จับคู่บุคลิกออกเป็น 4 หมวดคือ SP / SJ / NT / NF

SP (Sensing - Perceiving) หรือ Sanguine จะเป็นคนที่อยู่ในโลกของปัจจุบันและใช้ชีวิตอย่างสนุกสนาน อีกทั้งกลุ่มคน SP ต้องการอิสระและความยืดหยุ่น หลบหลีกการถูกผูกมัดด้วยพันธสัญญา นอกจากนั้นกลุ่มคนเหล่านี้ชอบทำอะไรโดยทันทีด้วยความใจร้อน และลองแก้ไขปัญหาไปเรื่อย ๆ จนสำเร็จ โดยเปิดใจกว้างให้กับความผิดพลาด เพราะเชื่อว่าปัญหาสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ ในขณะที่กำลังแก้ไขมันอยู่

SJ (Sensing - Judging) หรือ Melancholic จะเป็นคนที่อยู่ในโลกของความเป็นจริงและใช้ชีวิตอย่างสนุกสนานเหมือนกลุ่ม SP แต่กลุ่มคน SJ จะให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่และความรับผิดชอบ ยิ่งไปกว่านั้นกลุ่มคน SJ ชอบที่จะทำตัวให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม แต่สิ่งที่ทำต้องตามกฎระเบียบ เคารพในอำนาจ มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดี และให้ความสำคัญกับขนบธรรมเนียมประเพณี อีกทั้งกลุ่มคนเหล่านี้จะชอบการมีแบบแผน และขั้นตอนในการใช้ชีวิต

NT (Intuition - Thinking) หรือ Choleric คือกลุ่มคนที่มองถึงอนาคต และให้ความเคารพนับถือในความรู้และความสามารถตามหลักวิทยาศาสตร์ ดังนั้นพวกเขาจึงต้องการเข้าใจถึงการทำงานของสิ่งต่าง ๆ ในโลก มีความกระหายที่จะบรรลุเป้าหมายอย่างมากและลงมือทำอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อยถ้าหากว่าได้ตัดสินใจลงไปแล้ว แต่อย่างไรก็ตามพวกเขามักจะมองข้ามข้อมูลหรือรายละเอียด และมักจะไม่สนใจผลกระทบที่มีต่อคนรอบข้างเพราะเป็นคนที่ค่อนข้างจริงจังหรือสนใจในความคิดมากเกินไปจนไม่เอาใจใส่สิ่งรอบตัว

NF (Intuition - Feeling) หรือ Phlegmatic เป็นกลุ่มคนที่มองถึงอนาคต และมีเป้าหมายในการค้นหาตัวเอง อีกทั้งกลุ่มคน NF จะไม่ยึดติดกับตรรกะและทฤษฎี แต่จะมุ่งเน้นไปที่อนาคตและเก่งในการมองหาความน่าจะเป็นโดยเฉพาะที่เกี่ยวกับคน เนื่องด้วยกลุ่ม NF จะเป็นพื้นฐานอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา และเจริญเติบโตของตัวเองและรวมถึงผู้อื่น กลุ่มคนเหล่านี้ตั้งใจที่จะค้นพบตัวเองและสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับตัวเองในอนาคต

การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล คือพฤติกรรมที่บุคคลใช้ในการโต้ตอบ หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสมรวมไปถึงการปรับตัวให้เข้ากับบรรทัดฐานทางสังคม ทักษะในด้านนี้มีตั้งแต่การสื่อสาร (ฟัง พูด อ่าน และเขียน) ไปจนถึงทัศนคติและการวางตัว จากงานวิจัยของ (Pivec and Dziabenko, 2004) การเล่นเกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล เนื่องจากผู้เล่นถูกตัวเกมนำเสนอให้รวมความรู้จากด้านต่าง ๆ เพื่อเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่กำหนดหรือตัดสินใจใน และผู้เล่นมักได้รับการสนับสนุนจากตัวเกมให้ติดต่อ พูดคุยกับสมาชิกในทีมคนอื่น ๆ และหารือหรือเจรจาขั้นตอนต่อไปซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมในหมู่ผู้เล่น อย่างไรก็ตาม Griffiths (2018) เห็นว่าถ้าจำนวนชั่วโมงของการเล่นเกมยิ่งเยอะ จะทำให้ประสิทธิภาพของทักษะการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลด้อยลง งานวิจัยพบว่ากลุ่มผู้เล่นเกมมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันมีแนวโน้มที่จะชอบเล่นเกมอยู่คนเดียวมากกว่าการเข้าสังคมกับเพื่อนฝูง และเห็นว่าการเข้าสังคมทำให้สูญเสียเวลาที่ต้องเล่นเกมไป นอกจากนี้ นักทฤษฎีทางการศึกษาหลายคน ออกมาชี้ว่า การเล่นเกมเป็นการพัฒนาความสามารถการอ่าน ออ เขียนได้ โดยเฉพาะในหมู่เด็กนักเรียน ฉะนั้นสถานศึกษาหลายแห่งได้นำเกมมาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน เพื่อดึงดูดให้นักเรียนสนใจและฝึกฝนความสามารถการอ่านออกเขียนได้ เนื่องจากเกมสามารถจำลองสภาพแวดล้อมมัลติมีเดีย (multimedia) ที่หลากหลาย และยังสร้างเรื่องเล่าที่ซับซ้อนได้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น เกม World of Warcraft ที่ผู้เล่นต้องอ่านและเข้าใจภาษาอังกฤษ เพื่อที่จะนำข้อมูลไปประกอบการตัดสินใจ และดำเนินเนื้อเรื่อง โดยบางภารกิจมีความยากมากโดยผู้เล่นต้องหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต หรือปรึกษาผู้เล่นคนอื่นบนกระดานข่าวสารออนไลน์ (Squire, 2010)

การควบคุมตัวเอง หมายถึงความสามารถในการยับยั้ง ต่อต้าน หรืออดกลั้นอารมณ์ พฤติกรรม และความปรารถนาตามธรรมชาติของบุคคลจากแรงกระตุ้น แรงผลักดัน และการยั่วเย้าในการตอบสนองต่อเป้าหมายระยะสั้นที่มีความดึงดูดใจ จากงานวิจัยของ (Kim et al, 2008) การเล่นเกมที่มากเกินไปในหมู่วัยรุ่นมีความเกี่ยวข้องกับการควบคุมตนเองและวินัยที่อ่อนแอ และพบว่าคนเล่นเกมมีระดับการควบคุมตนเองที่ต่ำกว่าคนเล่นอินเทอร์เน็ตทั่วไปโดยเฉลี่ย อีกทั้งนักวิจัยยังพบว่าพบความสัมพันธ์เชิงลบระหว่างการเล่นเกม และการควบคุมตนเองเนื่องจากระดับการควบคุมตนเองที่เพิ่มมากขึ้นทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมระยะเวลาที่ใช้ใน

การเล่นเกมนั้นในระดับที่เหมาะสมจึงป้องกันไม่ให้เกิดการเสพติด Baumeister (2003) รายงานว่า โดยทั่วไป ความล้มเหลวในการควบคุมตนเองอาจเป็นสาเหตุสำคัญของพฤติกรรมเสพติด

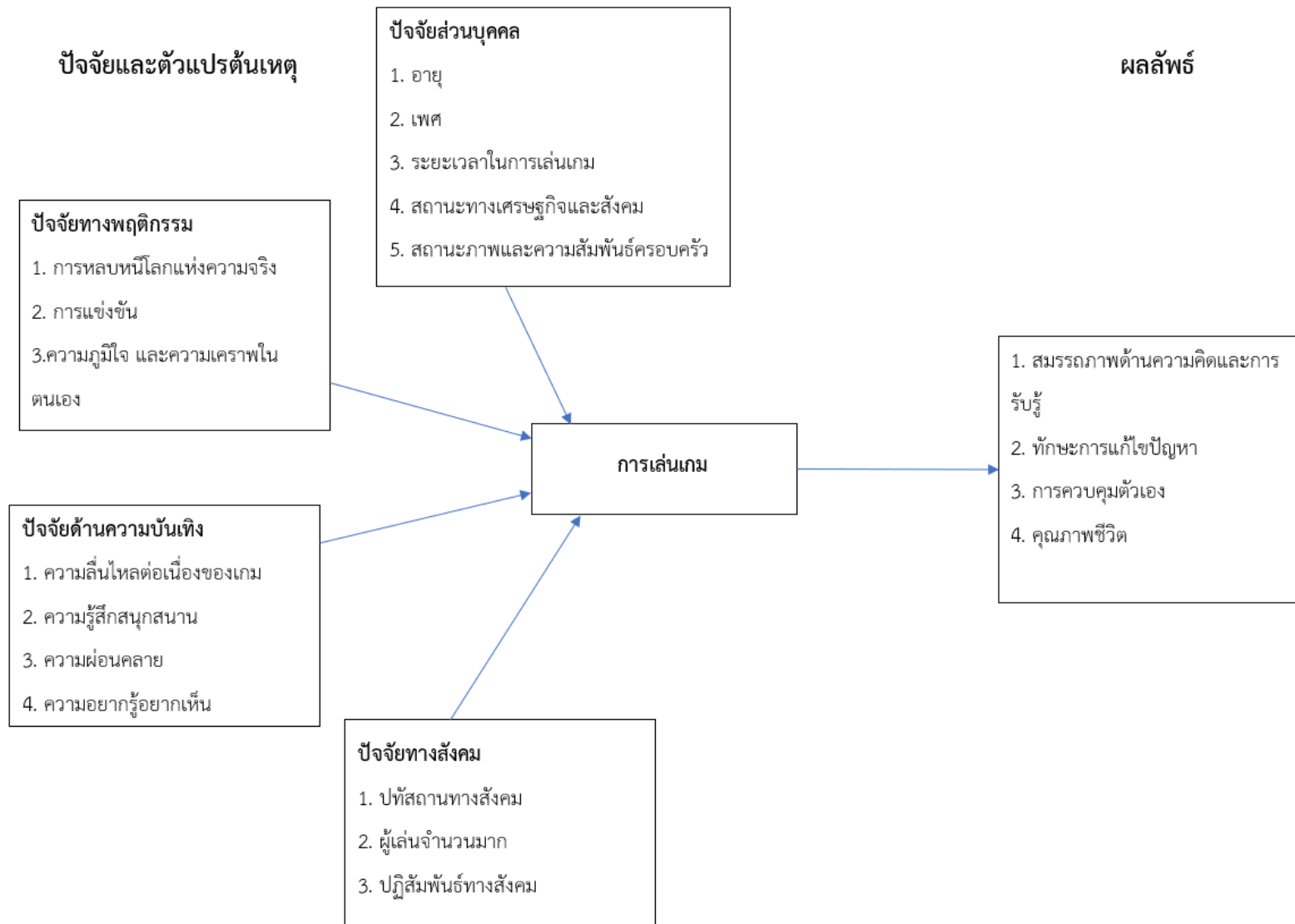
การเล่นเกมที่มากเกินไปส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้เล่น (“ Online Gamers Are,” 2008) เพราะว่าผู้เล่นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นนานเกินไป มักจะยอมเสียสละเวลาอันเนื่องมาจากความต้องการที่อยากจะทำหน้าคอมพิวเตอร์ และพูดคุยกับผู้เล่นอื่นในเกม ผู้เล่นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นเยอะเกินไปบ่อยครั้ง มักพบอาการปวดหัว ปวดหลัง ปวดกระดูกสันหลังส่วนคอ ตาล้า และอาการเกร็งของร่างกาย (Chuang, 2006) การเล่นเกมที่มากเกินไปสามารถส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจได้เช่นกัน เช่น โรคเครียด โรคซึมเศร้า อาการกลัว และอาการวิตกกังวลทางสังคม ได้มีการทดลองระยะยาวในประเทศจีนโดยการทดลองได้นำกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ที่มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงปราศจากปัญหาทางด้านจิตใจ อายุ 13 ถึง 18 ปี เพื่อที่จะหาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากจนเกินไป และโรคซึมเศร้าผลลัพธ์ชี้ว่าหลังจาก 9 เดือนของใช้อินเทอร์เน็ต ผู้ถูกทดลองมีแนวโน้มที่จะพัฒนาไปสู่การเป็นโรคซึมเศร้าเร็วกว่าปกติถึง 2.5 เท่า และได้คะแนนโรคซึมเศร้าที่วัดจาก the Zung Depression Scale มากกว่าคนธรรมดาทั่วไป

มีงานวิจัยมากมายบ่งชี้ถึงความสัมพันธ์เชิงลบระหว่างการเล่นเกม และผลการเรียนของผู้เล่น Anderson and Dill (2000) กล่าวว่า ผลจากการวิจัยพบความสัมพันธ์เชิงลบระหว่าง การประสบความสำเร็จในการศึกษา และระยะเวลาโดยรวมในการเล่น เกม เด็กที่เล่นเกมเป็นระยะเวลานาน โดยเฉพาะเกมที่มีเนื้อหา รุนแรง จะเรียนหนังสือไม่เก่ง หรือเรียนไม่รู้เรื่องและมีผลซึ่งก่อให้เกิดอันตรายหรือความเสียหายต่อ GPA หรือ คะแนน SAT ของผู้เล่น แต่กระนั้น งานวิจัยของ Borzekowski and Robinson (2005) กลับไม่พบความสัมพันธ์ที่สำคัญระหว่างการเล่นเกม และผลการเรียน เหมือนกับงานวิจัยของ Mysirlaki and Paraskeva (2007) ซึ่งก็ไม่พบว่าการเล่นที่เป็นระยะเวลานาน จะส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของเด็กคนนั้น

Granic et al (2013) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้เล่นหลังจากเล่นเกม พบว่าการเล่นเกม โดยเฉพาะเกมไขปริศนา ที่เล่นและเข้าถึงได้ง่าย และใช้เวลาในการเล่นไม่นาน เช่น Angry Birds และ Bejeweled ในหมู่เด็กและวัยรุ่นเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลวิธีหนึ่งในการเสริมสร้างความรู้สึก และอารมณ์เชิงบวก อาทิเช่น รู้สึกผ่อนคลาย มีความสุขสนุก และเติมเต็ม ในงานวิจัยของ McGonigal (2011) ได้สนับสนุนแนวคิดนี้โดยบอกว่า เกมที่ยากและให้ความท้าทายแก่ผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกไปทางบวกเวลาผู้เล่น ทำภารกิจยาก ๆ เหล่านั้นของเกมได้สำเร็จ ยกตัวอย่างเช่นเกม Portal 2 เป็นเกมไขปริศนาที่ผู้เล่นต้องใช้ หลักวิทยาศาสตร์เข้ามาคิดเพื่อที่จะผ่านด่านและมุ่งหน้าสู่ด่านถัดไปได้ โดยส่วนมากด่านจะออกแบบมาให้ผู้เล่น พอจับทางได้และนำวิธีคิดเดิม ๆ มาใช้ในด่านต่อไป แต่พอผ่านไปสักระยะหนึ่งปริศนาของเกมจะเปลี่ยนไปทำ

ให้ผู้เล่นไม่สามารถใช้หลักวิธีการคิดเดิม ๆ ได้ซึ่งนำมาถึงความรู้สึกโมโห และอารมณ์ร้อน แต่เมื่อผู้เล่นจับทาง และผ่านด่านได้ ผู้เล่นจะรู้สึกประสบความสำเร็จและถูกเติมเต็ม อย่างไรก็ตามงานวิจัย Granic et al (2013) ก็ยังได้ชี้ให้เห็นว่า ถึงแม้เกมจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกไปในทิศทางบวกหลังเลิกเล่น แต่เกมที่ใช้เวลาเล่นนานและมีเนื้อหารุนแรงก็สามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกไปทางแง่ลบได้เช่น รู้สึกโกรธ และผิดหวัง ซึ่งสามารถนำไปสู่ความก้าวร้าวได้ อีกทั้งในปัจจุบันมีเกมออนไลน์มากมายที่มีความเข้มข้นสูง เวลาที่ผู้เล่นเล่นแพ้ หรือโดนดูถูกว่าร้าย จากฝั่งตรงข้าม ก็สามารถทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกและอารมณ์ในทางลบได้เช่นกัน

รูปที่ 2.1 แสดงถึงขอบเขต และขอบข่ายงานวิจัยชั้นนี้ ซึ่งได้รับมาจากการทำทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods research) ซึ่งผนวกรวมการวิจัย 2 รูปแบบ คือ การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เข้าด้วยกันเพื่อให้ผลการวิจัยสมบูรณ์และครอบคลุมถึงปัญหา เพื่อการเขียนแผนพัฒนาเชิงนโยบายได้ชัดเจนและตรงประเด็นมากขึ้น การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Causal Relationship Study) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้จะนำไปใช้ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อเป็นการสังเคราะห์สถานการณ์การเล่นของเด็กไทยที่จะนำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวทางปฏิบัติ และเพื่อจัดหามุมมองเชิงประจักษ์ และข้อมูลเชิงลึกถึงวิธีการป้องกัน การคัดกรอง และ แทรกแซง ซึ่งอาจจะนำไปสู่การลดน้อยลงของการเล่นเกมที่มากเกินไป

โดยในเบื้องต้นเพื่อที่จะได้เครื่องมือในการวิจัยที่ทีมงานจะดำเนินการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary research) ซึ่งเป็นกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร โดยการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวทางในการศึกษา กรอบแนวคิดทางทฤษฎี และสร้างเครื่องมือในการวิจัย ซึ่งในส่วนของ การทบทวนวรรณกรรมและเอกสารงานวิชาการต่าง ๆ รวมไปถึงการพัฒนากรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีที่ได้แสดงในเนื้อหาบทที่ 2 ข้างต้น สำหรับในบทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัยจะกล่าวถึงเนื้อหาในส่วนของการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้ง การวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ประชากรและตัวอย่าง (Population and sample) และแผนการสุ่มตัวอย่าง (Sampling plan) การสร้างตัวแปรและมาตรวัดของตัวแปร (Variable and measurement) และระเบียบวิธีการวิเคราะห์ (Methods of analysis) ในลำดับต่อไปการวิจัยเชิงปริมาณจะใช้การวิเคราะห์เชิงสถิติ (Statistical analysis) หลังจากทีกลุ่มตัวอย่างถูกเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) และทีมงานจะใช้การวิจัยเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) หลังจากได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) สำหรับการสังเคราะห์ผลการวิจัยนั้นจะเป็นการรวมผลทั้งสองวิธีการวิจัยเข้าด้วยกันเพื่อให้ผลการวิจัยสมบูรณ์มากขึ้น โดยมีกำหนดขั้นตอนและวิธีการศึกษา ดังนี้

1. เริ่มจากคณะผู้วิจัยจะทบทวนทฤษฎี งานวิจัย และแนวคิดที่เกี่ยวข้องผ่านกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร หรือการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) เพื่อเตรียมสร้างแบบสอบถาม
2. คณะผู้วิจัยจัดทำ การสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้แนวทางสำหรับการสร้างแบบสอบถาม

3. แบบสอบถามจะถูกตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ (Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 2-4 คน ต่อจากนั้นคณะผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงข้อคำถามในแบบสอบถามให้ดียิ่งขึ้น
4. เพื่อหาความเชื่อถือได้ (Reliability) และความถูกต้องสมบูรณ์ (Validity) ของแบบสอบถาม คณะผู้วิจัยจะทดลองใช้แบบสอบถามกับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง และจะนำผลที่ได้มาปรับปรุงข้อคำถามในแบบสอบถามให้ดียิ่งขึ้น ต่อจากนั้นการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) จะถูกนำมาใช้กับแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเพื่อทดสอบ Measurement Model และทดสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity)
5. คณะผู้วิจัยจะนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้ว มาปรึกษารื้อกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้ได้รับคำแนะนำในการปรับแบบสอบถามต่อไป
 - ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง อลิสา วัชรสินธุ
 - รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ ชาญวิทย์ พรนภดล
 - รองศาสตราจารย์ ดร. อรัญญา ต้อยคำภีร์
6. แบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วจะถูกนำไปใช้กับกลุ่มประชากรตัวอย่างเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ต่อจากนั้นคณะผู้วิจัยจะป้อนข้อมูล เตรียมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ และวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้นด้วยโปรแกรม AMOS ซึ่งถูกออกแบบเพื่อการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis)
7. หลังจากการวิเคราะห์ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกจะถูกพัฒนาขึ้นมาจากผลการวิจัยเชิงปริมาณ และจะถูกนำไปใช้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจาก เด็กนักเรียนที่เล่นและไม่เล่นเกม ผู้ปกครอง ครู ผู้ผลิตเกม และนักเล่นเกมมืออาชีพ
8. สรุปผลการวิจัยและจัดทำรายงานการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ประกอบด้วยประชากร 5 กลุ่มใหญ่ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 (เชิงปริมาณ) เด็กนักเรียนที่เล่นและไม่เล่นเกม ในระบบโรงเรียนที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6) และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1-2)

และ 3) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6)

การมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเด็กมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะว่า เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ใหญ่แล้ว เด็กมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมในระยะเวลาที่นานกว่า และพร้อมที่จะเสียสละเรื่องเรียนเพื่อที่จะได้เล่นเกม (Griffiths et al, 2004) อีกทั้งเด็กกลุ่มนี้ยังเป็นระดับชั้นที่กำลังจะรับการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อที่จะนำไปศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษา

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3)

เด็กกลุ่มนี้เป็นช่วงวัยที่จัดอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ส่วนหนึ่งเป็นเพราะว่าวุฒิภาวะที่ยังน้อยทำให้เด็กในวัยนี้มีพฤติกรรมเสี่ยงที่ก่อให้เกิดปัญหาในสังคมรวมทั้งยังโดนล่อลวงได้ง่าย (ns0, 2014b) ถึงแม้ว่าเด็กกลุ่มนี้จะได้รับการปลูกฝังทักษะการคิดวิเคราะห์และมีความคิดเป็นของตนเองที่มากขึ้นกว่าระดับชั้นประถมศึกษา แต่เป็นช่วงวัยที่ที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และเริ่มแสดงอาการต่อต้านคนในครอบครัว

กลุ่มที่ 2 (เชิงคุณภาพ) เด็กนักเรียนที่เล่นและไม่เล่นเกมที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6) และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3)

กลุ่มที่ 3 (เชิงคุณภาพ) ผู้ปกครอง หรือผู้ดูแลของเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6) และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3) เพราะผู้ปกครองเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็กมากที่สุด เนื่องจากผู้ปกครองเป็นผู้ให้การดูแลเบื้องต้นแก่เด็ก พร้อมทั้งยังสนับสนุน บังคับ แนะนำ และร่วมมือกับโรงเรียนและครูในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กให้เป็นไปตามวัย และตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงมี

กลุ่มที่ 4 (เชิงคุณภาพ) ครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6) และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3) เนื่องจากโรงเรียนเป็นสถานที่ที่เด็กใช้เวลาเยอะที่สุด รองลงมาจากบ้าน และครูเป็นหนึ่งในผู้มีอิทธิพลต่อเด็ก อีกทั้งครูมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กในลักษณะบูรณาการ และมีหน้าที่ในการเฝ้าระวัง ความเจริญเติบโต พฤติกรรม และพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก รวมไปถึงปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็ก

ประชากรกลุ่ม 3 และ 4 มีบทบาทความสำคัญอย่างมากต่อพฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มเด็กในช่วงอายุต่ำกว่า 15 ปี จากงานวิจัยของ Apisitwasana et al. (2018) พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กมีทิศทางที่ดีขึ้นต่อเมื่อผู้ปกครอง และครูตระหนัก มีส่วนร่วมและเข้าไปแทรกแซงพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็ก

กลุ่มที่ 5 (เชิงคุณภาพ) ผู้ผลิตเกมในประเทศไทย เนื่องจากงานวิจัยของ Chanchalor et al., 2012 ชี้ว่าเนื้อหาและแนวทางของเกมสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของเด็กได้

กลุ่มที่ 6 (เชิงคุณภาพ) นักเล่นเกมมืออาชีพ เนื่องจากในปัจจุบันอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้รับความนิยมนอย่างมาก และนักเล่นเกมมืออาชีพยังเป็นแรงบัลดาลใจให้เด็กอีกด้วย

3.1.1 Interventions จากกลุ่มประชากร

กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 (เด็กนักเรียนที่เล่นและไม่เล่นเกม ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น) เนื่องจากงานวิจัยมุ่งเน้นไปที่เด็กเป็นหลักสำคัญ การที่เด็กสามารถตระหนักรู้ว่าตนเองเล่นเกมมากเกินไปจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการป้องกันการติดเกม ฉะนั้นแล้วการให้เด็กได้ทำแบบสอบถามประเมินระดับของการติดเกม จะเป็นส่วนช่วยที่สำคัญให้กลุ่มประชากรกลุ่มอื่นโดยเฉพาะครู และผู้ปกครองได้ตระหนัก รับรู้ และคอยเฝ้าระวังอย่างเข้าใจ เพราะฉะนั้นเมื่อเด็กได้รับการใส่ใจ และได้รับรู้ถึงความเหมาะสมในการเล่น เกม ผลลัพธ์ที่เด็กจะได้รับภายใต้ทฤษฎี 4 H คือ ด้านสติปัญญา (Head) ที่สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะความเหมาะสมของการเล่นเกมได้ถูกต้อง ด้านทัศนคติ (Heart) ที่เข้าใจในความหวังดีของผู้ปกครองและครู ด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง (Hands) ที่นำความรู้ ความเข้าใจของการเล่นเกมอย่างเหมาะสมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และด้านสุขภาพ (Health) ที่เป็นผลลัพธ์มาจาก 3 ด้านข้างต้น

กลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 4 (ผู้ปกครอง และครู) เป็นกลุ่มบุคคลที่ใช้เวลาร่วมกับเด็กและมีอิทธิพลต่อการพฤติกรรมและจิตใจของเด็กมากที่สุด ฉะนั้นกลุ่มบุคคลนี้ควรได้รับข้อมูลเกี่ยวกับเกมและเด็กอย่างถูกต้องและครบถ้วน โดยสามารถรับข้อมูลได้จากผลลัพธ์ของการวิจัยชิ้นนี้ อีกทั้งตามหลักของ 4H ทางบ้าน (ผู้ปกครอง) และโรงเรียน (ครู) ควรจัดกิจกรรมร่วมกันเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ และช่วยให้เด็กได้ตระหนักถึงความเหมาะสมของการเล่นเกม รวมไปถึงการเป็นตัวอย่งที่ดีให้เด็ก ซึ่งนำไปสู่การประสบความสำเร็จตามหลัก 4H ที่กล่าวไว้ตอนต้น

กลุ่มที่ 5 และกลุ่มที่ 6 (ผู้ผลิตเกมในประเทศไทยและนักเล่นเกมมืออาชีพ) มีส่วนส่งเสริมต่อการเล่นเกมอย่างเหมาะสมของเด็กเนื่องจากนักเล่นเกมมืออาชีพเป็นแรงบัลดาลใจให้เด็กประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับเกมอีกทั้ง

นักเล่นเกมมืออาชีพโดยเฉพาะผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social Influencer) มีส่วนส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเล่นเกมของเด็ก ผู้ผลิตเกม สามารถให้ความร่วมมือได้ด้วยการออกแบบที่เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น และ จำกัดช่องทางการจำหน่ายถ้าเนื้อหาของเกมมีความรุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็ก

3.2 พื้นที่การศึกษา

การวิจัยนี้ได้มุ่งเน้นศึกษาการเล่นเกมนอกบ้านของกลุ่มเด็กอายุ 11-15 ปีในระบบโรงเรียน รวมถึงโรงเรียน ทางเลือกด้วย โดยการวิจัยนี้กำหนดพื้นที่การศึกษาในประเทศไทยออกเป็น 5 ภูมิภาค (Stratified Sampling) คือ กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล 5 จังหวัด ภาคกลาง 20 จังหวัด ภาคใต้ 14 จังหวัด ภาคเหนือ 17 จังหวัด และภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ 20 จังหวัด โดยเลือก 1 จังหวัดเป็นตัวแทนภูมิภาค และมีขั้นตอนการคัดกรองตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

3.3 ขั้นตอนการเลือกตัวอย่าง

การศึกษาเรื่องการเสพติดเกมออนไลน์ของเด็กไทย กำหนดให้มีขั้นตอนเลือกตัวอย่างเป็นชั้นภูมิ ดังตาราง ที่ 3

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนการเลือกตัวอย่าง

ชั้นภูมิที่	ภูมิภาคทั้ง 5 ภาค ภาคละ 1 จังหวัด									
ชั้นภูมิที่	จังหวัดที่ 1									
ชั้นภูมิที่	ในเขตเทศบาล					นอกเขตเทศบาล				
ชั้นภูมิที่	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3

ชั้นภูมิที่ 1 กำหนดพื้นที่การศึกษาในประเทศไทยออกเป็น 5 ภูมิภาค คือ กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล 5 จังหวัด ภาคกลาง 20 จังหวัด ภาคใต้ 14 จังหวัด ภาคเหนือ 17 จังหวัด และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 20 จังหวัด สุ่มเลือกจังหวัดภูมิภาคละ 1 จังหวัด ด้วยวิธีจับสลากเพื่อให้เป็นตัวแทนของแต่ละภูมิภาค จำนวนรวม 5 จังหวัด

ชั้นภูมิที่ 2 แบ่งพื้นที่จังหวัดแต่ละจังหวัดออกเป็น 2 เขต ได้แก่ (1) ในเขตเทศบาล และ (2) นอกเขตเทศบาลโดยที่สัดส่วนในการสุ่มตัวอย่างในเทศบาลและนอกเขตเทศบาล เป็น 3:1

ชั้นภูมิที่ 3 เป็นการสุ่มตัวอย่างในงานวิจัย คือนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายละเอียดของจำนวนและแผนการสุ่มตัวอย่างแสดงดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.2 แผนการสุ่มตัวอย่าง และขนาดตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาค

ภูมิภาค	ประชากร		ขนาดตัวอย่าง		
			รวม	ในเขตเทศบาล	นอกเขตเทศบาล
กรุงเทพฯและปริมณฑล	644,108	16.24%	332	332	
ภาคกลาง และภาคตะวันออก	729,401	18.39%	380	287	93
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	1,318,240	33.23%	675	504	171
ภาคใต้	625,953	15.78%	321	240	81
ภาคเหนือ	649,549	16.37%	336	253	83
	3,967,251	100.00%	2,044		

ที่มา: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2558: ออนไลน์)

สรุปได้ว่างานวิจัยชิ้นนี้ กลุ่มเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6) และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3) จะถูกเลือกทั้งหมดเป็นจำนวน 2,044 คน

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

โครงการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนั้นรูปแบบและลักษณะการเก็บรวบรวมข้อมูลของทั้งสองส่วนนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยเชิงปริมาณ

การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามแบบถามตอบด้วยตนเอง (Self-administered questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร (Documentary research) โดยการทบทวนแนวความคิด ทฤษฎี วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจาก

คำแนะนำผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญทางด้านการเล่นเกมนักเรียนไทย ต่อจากนั้นคณะผู้วิจัยทำการประมวลข้อมูลทั้งหมด เพื่อปรับกรอบแนวคิดในการวิจัยและเตรียมสร้างแบบสอบถามในลำดับถัดไป

จากตัวอย่างจำนวน 2,044 คน จะมีการเก็บแบบสอบถามในสองส่วน นั่นคือแบบสอบถามปกติ กับแบบสอบถามที่มีข้อความเพิ่มเติม โดยเป็นข้อความที่ทดสอบความสามารถของนักเรียนโดยผ่านเกมต่าง ๆ และให้สุ่มนักเรียน ร้อยละ 10 จากตัวอย่างเพื่อให้ตอบแบบสอบถามในส่วนพิเศษนี้ สามารถอ่านเพิ่มเติมได้ในภาคผนวก

1. แบบสอบถามสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนแต่ละระดับชั้นโดยสร้างแบบสอบถามขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศที่เกี่ยวข้องและทำการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือดังนี้
 - แบบสอบถามจะถูกตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ (Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 2-4 คน
 - เพื่อหาความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบสอบถาม คณะผู้วิจัยจะทดลองใช้แบบสอบถามกับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง
 - การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) จะถูกนำมาใช้กับแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเพื่อทดสอบ Measurement Model และทดสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity)

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ข้อมูลหรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่และตรงไปตรงมา และเพื่อให้ผู้สัมภาษณ์สามารถปรับเปลี่ยนคำถามให้ยืดหยุ่นตามความเหมาะสมหรือตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการสัมภาษณ์ได้ สามารถอ่านเพิ่มเติมได้ในภาคผนวก

2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) สำหรับเด็กนักเรียนที่ไม่เล่นเกม ผู้ปกครองหรือผู้ดูแล ครู ของเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6) และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3) ผู้ผลิตเกม และนักเล่นเกมมืออาชีพ

3.5 ตัวแปรและมาตรวัดของตัวแปร

ในการวิจัยเชิงปริมาณจะใช้แบบสอบถามแบบเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยที่อ้างอิงจากกรอบแนวคิดงานวิจัยในบทที่ 2 และจะทดสอบความถูกต้องสมบูรณ์และความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามด้วย ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบราค (Cronbach's alpha coefficients) หรือ KR-20 ซึ่งเป็นความเชื่อมั่นแบบคงเส้นคงวาภายใน (Internal consistency reliability) และทำการคำนวณค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับข้อคำถามที่เหลือทั้งหมด (Corrected-item total correlation: CITC) และนำมาคัดเลือกข้อคำถามที่มีอำนาจจำแนกดีเพียงพอ ตัวแปรที่เกี่ยวข้องในการวิจัยนี้มีดังนี้

1. **แบบทดสอบการติดเกม ฉบับตนเอง (GAST)** เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเพื่อประเมินปัญหาการเล่น เกม 3 ด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกม (Preoccupation with game) การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น เกม (Loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function impairment) เป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 4 ระดับ (ไม่ใช้เลย=1, ไม่น่าใช้=2, น่าจะใช้=3, และ ใช้เลย=4) จำนวน 16 ข้อ ดังต่อไปนี้

- 1 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก
- 2 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา
- 3 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ง
- 4 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ฉันเคยเล่นเกมดึกมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว
- 5 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันตั้งใจเล่น
- 6 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ฉันมักอารมณ์เสียเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่น
- 7 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ฉันเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม
- 8 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเกม
- 9 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม
- 10 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม การเรียนของฉันแย่งกว่าเดิมมาก

- 11 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกันกับฉัน
- 12 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม เวลาที่ฉันพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมมาก ฉันมักจะไม่สำเร็จ
- 13 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม เงินของฉันส่วนใหญ่หมดไปกับเกม
เช่น ซื้อบัตรของขวัญ ซื้อหนังสือเกม ซื้อไอเทมในเกม ฯลฯ
- 14 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม หลายคนบอกว่า อารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป เช่น เบื่อง่าย หงุดหงิดง่าย ใจร้ายกว่าเดิม ฯลฯ
- 15 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม หลายคนบอกว่า พฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป เช่น เลี่ยงเก่ง ไม่เชื่อฟัง ไม่รับผิดชอบ
- 16 ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม หลายคนบอกว่าฉันติดเกม

2. แบบวัดคุณภาพชีวิตผู้ชอบเล่นเกม (GAME-Q) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเพื่อประเมินเกี่ยวกับสุขภาพกาย การเรียน อารมณ์ สังคม และพฤติกรรมของเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปตั้งแต่เริ่มชอบการเล่นเกม โดยประเมินในหลายมิติ ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพใจ อารมณ์ พฤติกรรม และสังคมเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 3 ระดับ (แย่ง=1, ไม่เปลี่ยนแปลง=2, และดีขึ้น=3) จำนวน 24 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. รูปร่าง/น้ำหนักตัว
2. สายตา
3. ความกระฉับกระเฉง
4. การนอน
5. ความแข็งแรงของร่างกาย
6. ความสม่ำเสมอในการไปเรียน
7. ความรับผิดชอบต่อการเรียน
8. ผลการเรียน
9. สมาธิในการเรียน/ทำการบ้าน

10. การควบคุมอารมณ์
11. ความร่าเริง
12. ความพึงพอใจในตนเอง
13. ความมั่นใจในตนเอง
14. การช่วยเหลืองานบ้าน
15. ความเชื่อฟัง
16. การทำตามข้อตกลง
17. ความตรงต่อเวลา
18. ความสามารถในการอดทนรอคอย
19. ความซื่อสัตย์
20. ความสัมพันธ์กับพ่อแม่
21. ความสัมพันธ์กับเพื่อน
22. ความสัมพันธ์กับพี่น้อง
23. ความสัมพันธ์กับครู
24. ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่น

3. แบบทดสอบการควบคุมตนเอง เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเพื่อประเมินเกี่ยวกับการควบคุมและการอดทนต่อสิ่งยั่วยุของเด็กที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ เป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 13 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ฉันเป็นคนที่อดทนต่อสิ่งยั่วยุ
2. มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดี
3. ฉันเป็นคนขี้เกียจ
4. ฉันพุดจาไม่เหมาะสม
5. ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอนแม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเอง
6. ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัยมากกว่านี้

7. บางเวลาความสนุกสนานและความเพลิดเพลินทำให้การทำงานของฉันสำเร็จ
8. ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิ
9. ฉันสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อเป้าหมายในระยะยาว
10. บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเองให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม
11. ฉันมักจะลงมือทำโดยไม่คำนึงถึงทางเลือกทั้งหมด
12. ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉัน
13. หลายคนบอกฉันว่าฉันเป็นคนที่มีความวินัย

4. Self-esteem เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 10 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ฉันรู้สึกพึงพอใจในตนเอง
2. ฉันรู้สึกว่าฉันมีความสามารถหลายอย่าง
3. ฉันคิดว่าฉันสามารถทำอะไรได้เท่ากับคนทั่วไป
4. ฉันอยากให้นั้นเคารพในตนเองให้มากกว่านี้
5. ฉันมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง
6. ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เก่งอะไรเลย
7. ฉันรู้สึกฉันไม่ค่อยมีเรื่องอะไรให้ภูมิใจ
8. ฉันรู้สึกไร้ค่า
9. ฉันรู้สึกฉันเป็นคนมีค่าเหมือนคนอื่น ๆ
10. ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเอง

5. Escapism เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้นในการได้สวมบทบาทในโลกของเกม

2. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่ามันไม่ใช่โลกความจริง
3. เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหา
4. ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคม

6. Competition เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่ง
2. ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกม
3. เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่าฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะ
4. มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุดและเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกม

7. Relaxation เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. เวลาเครียดหรือไม่สบายใจฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ
2. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น
3. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้น
4. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบ

8. Flow เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริง
2. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่าฉันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติ
3. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไป
4. เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรก็ได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดอะไร

9. Playfulness เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ฉันชอบเล่นเกม
2. ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม
3. ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม
4. ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ

10. Curiosity เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้นและตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของฉัน
2. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจในทางที่ดีเสมอ
3. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์

11. Social norm เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อนที่โรงเรียนคิดว่า ฉันควรเล่นเกม
2. คนในครอบครัวคิดว่า ฉันควรเล่นเกม
3. เพื่อนที่โรงเรียน มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ
4. คนในครอบครัว มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ

12. Critical mass เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตรวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจ ทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิม

2. เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วย
3. เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม เลยทำให้ฉันอยากเล่นด้วย

13. Relationship เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเป็นข้อคำถามในมาตราวัดเชิงอันดับแบบ Likert scale 5 ระดับ (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง=1, ไม่เห็นด้วย=2, เฉย ๆ =3, เห็นด้วย=4, และเห็นด้วยอย่างยิ่ง=5) จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับเพื่อนที่อยู่ใกล้กัน
2. ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับครอบครัวและญาติที่อยู่ใกล้กัน
3. เหตุผลสำคัญที่ฉันเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่น
4. การเล่นเกมคือการพบปะสังสรรค์

3.6 การวิเคราะห์ผลการศึกษา

3.6.1 ระเบียบวิธีวิเคราะห์ในงานวิจัยเชิงปริมาณ

การสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ ปัจจัยทางพฤติกรรม ปัจจัยด้านความบันเทิง และปัจจัยทางสังคม กับปัจจัยที่สนใจศึกษา ในที่นี้ประกอบไปด้วยสองปัจจัยคือ ปัจจัยการควบคุมตนเอง และคุณภาพชีวิตของนักเรียน ทั้งนี้จะใช้การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural equation modeling) เป็นเทคนิคในการวิเคราะห์เพื่อศึกษารูปแบบ ทิศทาง และขนาดของความสัมพันธ์ดังกล่าว นอกจากนี้ยังใช้กลยุทธ์ในการวิเคราะห์แบบการวิเคราะห์หลายกลุ่ม (Multiple group strategies) ในการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างด้วย โดยตัวแปรที่นำมาจำแนกกลุ่มในการสร้างตัวแบบครั้งนี้จะประกอบไปด้วย เพศและระดับชั้นเรียน

3.6.2 ระเบียบวิธีวิเคราะห์ในงานวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) เป็นระเบียบวิธีวิเคราะห์ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นแรกเริ่มจากการจำแนกและจัดหมวดหมู่ให้เป็นระบบโดยใช้โปรแกรม ATLAS.ti เพื่อให้ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาอยู่ในสภาพที่สะดวกและง่ายต่อการนำไปวิเคราะห์แล้วจึงนำข้อมูลที่จำแนกหรือจัดกลุ่ม จากนั้นนำมา

วิเคราะห์และสร้างข้อสรุปชั่วคราวโดยการเชื่อมโยงข้อมูลแต่ละชุดเข้าด้วยกัน เพื่อทำให้เกิดความสัมพันธ์และเกิดเป็นแนวคิดย่อย ๆ ขึ้น ต่อจากนั้นจึงสร้างบทสรุปโดยการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic induction) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงข้อสรุปชั่วคราวที่ผ่านการตรวจสอบยืนยันแล้วเข้าด้วยกัน แล้วจึงนำข้อสรุปทั้งหมดมาเรียบเรียงและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.7 แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ (เดือน)												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
ทบทวนทฤษฎี งานวิจัย และแนวคิดที่เกี่ยวข้องผ่านกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร หรือการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) เพื่อเตรียมสร้างแบบสอบถาม													
จัดทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้แนวทางสำหรับการสร้างแบบสอบถาม													
หาความเชื่อถือได้ (Reliability) และความถูกต้องสมบูรณ์ (Validity) ของแบบสอบถาม โดยทดลองใช้แบบสอบถามกับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง													
การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) เพื่อทดสอบ Measurement Model และทดสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้ว มาปรึกษากับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้ได้รับคำแนะนำในการปรับแบบสอบถามต่อไป													

เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว													
ป้อนข้อมูล เตรียมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการทางสถิติ													
พัฒนาแบบสัมภาษณ์เชิงลึกจากผลการศึกษาเชิงปริมาณ													
เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)													
สรุปผลการวิจัยและจัดทำรายงานการวิจัย													

บทที่ 4 ผลการศึกษาเชิงปริมาณ

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยเชิงปริมาณจากการวิเคราะห์เชิงสถิติในรูปแบบวิธีการต่าง ๆ เพื่อตอบวัตถุประสงค์สำหรับงานวิจัย โดยประกอบไปด้วย 1) การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) เพื่อดูพื้นหลังของตัวอย่าง นอกจากนี้ยังเป็นการวิเคราะห์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม การได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัว หรือแบบทดสอบต่าง ๆ ว่ามีรูปแบบหรือลักษณะเป็นอย่างไร และ 2) การสร้างตัวแบบสถิติ (Statistical modeling) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระต่าง ๆ กับตัวแปรตาม ว่ามีรูปแบบ ทิศทาง และระดับของความสัมพันธ์กันอย่างไร

รายละเอียดของผลการศึกษาเชิงปริมาณมีดังต่อไปนี้

4.1 พื้นหลังของตัวอย่าง

ตัวอย่างจากการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 2,044 คน เป็นเพศชาย 932 คน (ร้อยละ 45.60) และเพศหญิง 1,112 คน (ร้อยละ 54.40) ซึ่งผู้ชายเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงกว่าผู้หญิง โดยระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันในกลุ่มผู้ชายเท่ากับ 2 ชั่วโมง 58 นาที ในขณะที่ผู้หญิงเท่ากับ 1 ชั่วโมง 49 นาที นอกจากนี้ เมื่อจำแนกตัวอย่างตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 322 คน (ร้อยละ 16.30) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 333 คน (ร้อยละ 21.80) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 446 คน (ร้อยละ 21.80) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 452 คน (ร้อยละ 22.10) และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 491 คน (ร้อยละ 24.00) โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุดเท่ากับ 2 ชั่วโมง 34 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเท่ากับ 2 ชั่วโมง 31 นาที และ 2 ชั่วโมง 29 นาที ตามลำดับ

เมื่อจำแนกนักเรียนตามประเภทกลุ่มการติดเกมที่แบ่งออกเป็น 3 ระดับพบว่า นักเรียนจำนวน 1,406 คน เป็นกลุ่มที่ไม่มีปัญหาติดเกม นักเรียนจำนวน 430 คน (ร้อยละ 21.00) เป็นกลุ่มที่คลั่งไคล้การเล่นเกม และนักเรียนจำนวน 208 คน (ร้อยละ 10.20) เป็นกลุ่มนักเรียนที่ติดเกมซึ่งตัวแปรประเภทกลุ่มการติดเกมดังกล่าวเป็นตัวแปรที่นำแบบทดสอบการติดเกมฉบับตนเอง (GAST) มาประยุกต์และใช้จัดประเภทกลุ่มของนักเรียน เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเพื่อประเมินปัญหาการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกม (Preoccupation with game) การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (Loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function impairment) (ชาญวิทย์ พรนภดล; บัณฑิต ศรีไพศาล; กุสุมาวดี คำเกลี้ยง; และเสาวนีย์ พัฒนอมร, 2557, การพัฒนาแบบทดสอบการติดเกม, วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 2557; 59(1): 3-14) โดยเกณฑ์การให้คะแนนจะแตกต่างกันระหว่างเพศชายและหญิง ดังนี้ ในเพศชาย หากคะแนนทดสอบมากกว่าเท่ากับ 33 คะแนนถือว่าเป็นกลุ่มเด็กติดเกม หากมีคะแนนทดสอบระหว่าง 24 ถึง 32 คะแนนถือว่าเป็นกลุ่มเด็กคลั่งไคล้ในเกม และหากมีคะแนนทดสอบน้อยกว่า 24 คะแนนถือว่าเป็นกลุ่มเด็กไม่มีปัญหา ในขณะที่ใน

เพศหญิง หากคะแนนทดสอบมากกว่าเท่ากับ 23 คะแนนถือว่าเป็นกลุ่มเด็กติดเกม หากมีคะแนนทดสอบระหว่าง 16 ถึง 22 คะแนนถือว่าเป็นกลุ่มเด็กคลั่งไคล้ในเกม และหากมีคะแนนทดสอบน้อยกว่า 16 คะแนนถือว่าเป็นกลุ่มเด็กไม่มีปัญหา ซึ่งเด็กในกลุ่มติดเกมมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ค่อนข้างมาก เมื่อเทียบกับกลุ่มเด็กคลั่งไคล้การเล่นเกมนั้นใช้เวลาเล่นเกมในแต่ละวันเท่ากับ 2 ชั่วโมง 52 นาที และในกลุ่มเด็กไม่มีปัญหาใช้เวลาเล่นเกมในแต่ละวันเพียง 1 ชั่วโมง 59 นาทีเท่านั้น

สำหรับประเภทของเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุดพบว่า เกมประเภทแอคชั่น (Action) เช่น ROV PUBG และ Free Fire เป็นต้น และเป็นเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุด (จำนวน 1,521 คน; ร้อยละ 79.10) และใช้เวลาในการเล่นในแต่ละมากที่สุดด้วยเช่นกัน (ระยะเวลาเล่นเกมในเกมแอคชั่น 2 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน) ประเภทเกมที่นักเรียนเล่นรองลงมาคือเกมประเภทกีฬา (Sport) เช่น FIFA Online เป็นต้น (จำนวน 176 คน; ร้อยละ 9.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน) นอกจากนี้เมื่อพิจารณาประเภทของเครื่องเล่นเกมที่นักเรียนมักเล่นเป็นประจำมากที่สุดพบว่า มือถือและแท็บเล็ต เป็น Platform ที่นักเรียนมักใช้เล่นเป็นประจำมากที่สุด (จำนวน 1,744 คน; ร้อยละ 87.70; เวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 27 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ (จำนวน 164 คน; ร้อยละ 4.10; เวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 1 นาทีต่อวัน)

สำหรับตัวแปรด้านสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม จะศึกษาในประเด็นของครอบครัวและการเลี้ยงดูของครอบครัว เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน ดังนี้ สถานภาพสมรสของบิดามารดาพบว่า ส่วนใหญ่บิดามารดาของนักเรียนอยู่ด้วยกันหรือสมรสรวมกัน (1,373 คน; ร้อยละ 67.20) รองลงมาคือบิดามารดาของนักเรียนจำนวนเล็กน้อยแล้วหรือหย่าร้าง (439 คน; ร้อยละ 21.50) และหากพิจารณาสถานภาพของบิดามารดาพบว่า ส่วนใหญ่บิดามารดาของนักเรียนยังมีชีวิตอยู่ (1,876 คน; ร้อยละ 91.80 สำหรับบิดา และ 1,968 คน; ร้อยละ 96.30 สำหรับมารดา) นอกจากนี้พบว่า กลุ่มนักเรียนที่บิดามารดาสมรสหรืออยู่ด้วยกันเป็นกลุ่มที่มีระยะเวลาเล่นมากที่สุด โดยเท่ากับ 2 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน ซึ่งมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ที่จะเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 20 นาที

เมื่อพิจารณาระดับการศึกษาของบิดามารดาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบว่ามีบิดามารดาจบการศึกษาสูงสุดที่ระดับใด (679 คน; ร้อยละ 33.20 สำหรับบิดา และ 527 คน; ร้อยละ 25.80 สำหรับมารดา) รองลงมา นักเรียนตอบว่าบิดามารดาศึกษาสูงสุดที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. (367 คน; ร้อยละ 18.00 สำหรับบิดา และ 370 คน; ร้อยละ 18.10 สำหรับมารดา) นอกจากนี้พบว่าบิดาของนักเรียนส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพพนักงาน ลูกจ้างเอกชนมากที่สุด (451 คน; ร้อยละ 22.10) รองลงมาคือค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว (414 คน; ร้อยละ 20.30) สำหรับอาชีพของมารดาส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด (559 คน; ร้อยละ 27.30) รองลงมาคือพนักงาน/ลูกจ้างเอกชน (455 คน; ร้อยละ 22.30)

รายได้ของครัวเรือนจะศึกษาใน 2 ประเด็นคือ ความเพียงพอของรายได้ครัวเรือนและรายได้ครัวเรือนโดยเฉลี่ยต่อเดือน ในประเด็นแรกพบว่า ส่วนใหญ่ครอบครัวของนักเรียนมีรายได้ต่อเดือนที่เพียงพอและมีเหลือเก็บ

(1,378 คน; ร้อยละ 67.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน) รองลงมาเป็นครอบครัวมีรายได้เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บออม (304 คน; ร้อยละ 14.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน) และในประเด็นที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนตนเอง (564 คน; ร้อยละ 27.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 10,000-19,999 บาท (439 คน; ร้อยละ 21.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 12 นาทีต่อวัน) ถัดมาคือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 20,000-39,999 บาท (395 คน; ร้อยละ 15.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน) อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่ายิ่งรายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือนสูงขึ้นแนวโน้มที่ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยของนักเรียนจะมีสูงขึ้นด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ยังพบว่า รายได้ต่อวัน (ค่าขนม/ค่าใช้จ่ายต่อวัน) ของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ที่ต่ำกว่า 100 บาทต่อวัน (1,303 คน; ร้อยละ 63.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน) รองลงมาคืออยู่ในช่วง 100-199 บาทต่อวัน (667 คน; ร้อยละ 32.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 23 นาทีต่อวัน) และมีข้อสังเกตว่ายิ่งรายได้ต่อวัน (ค่าขนม/ค่าใช้จ่ายต่อวัน) สูง แนวโน้มที่ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยของนักเรียนจะมีสูงขึ้นด้วยเช่นกัน

ในขณะที่ครอบครัวนักเรียนส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ที่บ้านตนเอง (1,414 คน; ร้อยละ 69.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 26 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือ พักอาศัยอยู่บ้านเช่าที่ไม่ได้เป็นของตนเอง (442 คน; ร้อยละ 21.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 13 นาทีต่อวัน)

สำหรับประเด็นการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวจะศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น คือ บุคคลที่เลี้ยงดูหลัก และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู โดยในประเด็นที่ 1 พบว่า พ่อแม่เลี้ยงดูนักเรียนร่วมกันเป็นหลักมากที่สุด (1,306 คน; ร้อยละ 63.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือถูกเลี้ยงดูโดยยาย/ย่า/ปู่/ตา ในลักษณะครอบครัวแห่วงกลาง (Skip generation family) ที่บิดามารดามีหน้าที่หารายได้ให้ครอบครัวและให้ผู้สูงอายุหรือ ยาย/ย่า/ปู่/ตา เป็นคนเลี้ยงดูบุตรหลาน (484 คน; ร้อยละ 23.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 40 นาทีต่อวัน) และถูกเลี้ยงดูโดยมารดาเพียงคนเดียว (395 คน; ร้อยละ 19.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน) และในประเด็นที่ 2 คือรูปแบบการเลี้ยงดูของคนในครอบครัว โดยแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ และการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ (1,297 คน; ร้อยละ 63.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (620 คน; ร้อยละ 30.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน)

รายละเอียดของตัวแปรและพื้นหลังของตัวอย่างแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามตัวแปรแวดล้อมต่าง ๆ

		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
เพศ	ชาย	932	45.60%	2Hrs 58Mins
	หญิง	1,112	54.40%	1Hrs 49Mins
ระดับชั้นเรียน	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	322	15.80%	2Hrs 34Mins
	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	333	16.30%	2Hrs 29Mins
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	446	21.80%	2Hrs 31Mins
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	452	22.10%	2Hrs 10Mins
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	491	24.00%	2Hrs 5Mins
ประเภทกลุ่มการติดเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	1,406	68.80%	1Hrs 59Mins
	กลุ่มคลั่งไคล้	430	21.00%	2Hrs 52Mins
	กลุ่มติดเกม	208	10.20%	3Hrs 30Mins
ประเภทของเกม que เล่นมากที่สุด	Action	1,521	79.10%	2Hrs 38Mins
	Sport	176	9.10%	2Hrs 20Mins
	Simulation	105	5.50%	2Hrs 21Mins
ประเภทของเกม que เล่นมากที่สุด (ต่อ)	Adventures	61	3.20%	2Hrs 11Mins
	อื่น ๆ	61	3.17%	2Hrs 12Mins
นักเรียนเล่นเกมบนเครื่องอะไรมากที่สุด	มือถือและแท็บเล็ต	1,744	87.70%	2Hrs 27Mins
	คอมพิวเตอร์	164	8.20%	3Hrs 1Mins
	อื่น ๆ	81	4.10%	1Hrs 57Mins
สถานภาพสมรสของบิดามารดา	อยู่ด้วยกันสมรส/ ไม่ได้อยู่ด้วยกัน แต่ยังไม่ได้เลิกกัน	1,373	67.20%	2Hrs 41Mins
	เลิกกันหย่าร้าง/ บิดาหรือมารดาเสียชีวิต	126	6.20%	2Hrs 21Mins
		439	21.50%	2Hrs 20Mins
		106	5.20%	2Hrs 15Mins
สถานภาพของบิดา	ยังมีชีวิต	1,876	91.80%	2Hrs 22Mins
	เสียชีวิต	81	4.00%	2Hrs 1Mins
	ไม่ทราบ	87	4.30%	2Hrs 27Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	54	2.60%	1Hrs 46Mins
	ประถมศึกษา	283	13.80%	2Hrs 9Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	234	11.40%	2Hrs 7Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช./ ปวสอนุปริญญา/.	367	18.00%	2Hrs 15Mins
	ปริญญาตรี	104	5.10%	2Hrs 47Mins
	ปริญญาตรี	229	11.20%	2Hrs 24Mins
	สูงกว่าปริญญาตรี	85	4.20%	2Hrs 26Mins

		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	ไม่ทราบ	679	33.20%	2Hrs 33Mins
อาชีพของบิดา	ข้าราชการ พนักงานรัฐ ลูกจ้างรัฐ รัฐวิสาหกิจ	206	10.10%	2Hrs 41Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	451	22.10%	2Hrs 25Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	414	20.30%	2Hrs 12Mins
	เกษตรกร	39	1.90%	2Hrs 14Mins
	เกษตรกร	254	12.40%	2Hrs 0Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง (รถแท็กซี่ รถตู้ ฯลฯ)	302	14.80%	2Hrs 24Mins
	ขับรถรับจ้าง (รถแท็กซี่ รถตู้ ฯลฯ)	131	6.40%	2Hrs 52Mins
	ไม่ได้ทำงาน	62	3.00%	2Hrs 26Mins
อาชีพของบิดา (ต่อ)	อื่นๆ	108	5.30%	2Hrs 29Mins
	เสียชีวิต	77	3.80%	2Hrs 0Mins
สถานภาพของมารดา	ยังมีชีวิต	1,968	96.30%	2Hrs 21Mins
	เสียชีวิต	37	1.80%	2Hrs 18Mins
	ไม่ทราบ	39	1.90%	2Hrs 48Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของมารดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	74	3.60%	1Hrs 49Mins
	ประถมศึกษา	282	13.80%	2Hrs 16Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	267	13.10%	2Hrs 1Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช./ ปวสอนุปริญญา/. ปริญญาตรี	370	18.10%	2Hrs 26Mins
	สูงกว่าปริญญาตรี	100	4.90%	2Hrs 26Mins
	ปริญญาตรี	321	15.70%	2Hrs 16Mins
	สูงกว่าปริญญาตรี	92	4.50%	2Hrs 33Mins
	ไม่ทราบ	527	25.80%	2Hrs 38Mins
อาชีพของมารดา	ข้าราชการ พนักงานรัฐ ลูกจ้างรัฐ รัฐวิสาหกิจ	179	8.80%	2Hrs 28Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	455	22.30%	2Hrs 30Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	559	27.30%	2Hrs 27Mins
	ช่วยงานครอบครัว	118	5.80%	2Hrs 6Mins
	เกษตรกร	190	9.30%	1Hrs 54Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง (รถแท็กซี่ รถตู้ ฯลฯ)	277	13.60%	2Hrs 18Mins
	ขับรถรับจ้าง (รถแท็กซี่ รถตู้ ฯลฯ)	14	0.70%	1Hrs 54Mins
	ไม่ได้ทำงาน	160	7.80%	2Hrs 22Mins
	อื่นๆ	59	2.90%	2Hrs 41Mins
	เสียชีวิต	33	1.60%	2Hrs 12Mins
ความเพียงพอของรายได้ครัวเรือน	เพียงพอ มีเหลือเก็บ	1,378	67.40%	2Hrs 25Mins
	เพียงพอ ไม่มีเหลือเก็บ	304	14.90%	2Hrs 20Mins

		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	ไม่เพียงพอ	96	4.70%	2Hrs 13Mins
	ไม่ทราบ	266	13.00%	2Hrs 7Mins
รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว	ต่ำกว่า 10,000 บาท	304	14.90%	2Hrs 16Mins
รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว (ต่อ)	10,000 – 19,999 บาท	439	21.50%	2Hrs 12Mins
	20,000 – 39,999 บาท	395	19.30%	2Hrs 30Mins
	40,000 – 59,999 บาท	169	8.30%	2Hrs 46Mins
	60,000 – 99,999 บาท	83	4.10%	2Hrs 14Mins
	100,000 – 199,999 บาท	47	2.30%	2Hrs 56Mins
	200,000 บาทขึ้นไป	43	2.10%	2Hrs 51Mins
	ไม่ทราบ	564	27.60%	2Hrs 18Mins
ค่าขนมนักเรียนโดยเฉลี่ยต่อวัน	ต่ำกว่า 100 บาท	1,303	63.70%	2Hrs 20Mins
	100-199 บาท	667	32.60%	2Hrs 23Mins
	200-299 บาท	42	2.10%	2Hrs 27Mins
	300 บาทขึ้นไป	17	0.80%	2Hrs 33Mins
ที่พักอาศัย	บ้านหรือคอนโดของตนเอง	1,414	69.20%	2Hrs 26Mins
	เช่าอยู่บ้านแฟลต/อพาร์ทเมนต์/คอนโด/ หอพักเช่า คนเดียวหรือกับเพื่อน	442	21.60%	2Hrs 13Mins
	หอพักของโรงเรียนโรงเรียนประจำ/ อื่น ๆ	52	2.50%	2Hrs 10Mins
		39	1.90%	2Hrs 9Mins
		97	4.70%	2Hrs 4Mins
คนเลี้ยงดูหลัก	พ่อแม่เลี้ยงดูร่วมกันเป็นหลัก	1,306	63.90%	2Hrs 21Mins
ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ(เฉพาะพ่อที่เลี้ยงเป็นหลัก	152	7.40%	2Hrs 28Mins
	เฉพาะแม่ที่เลี้ยงเป็นหลัก	395	19.30%	2Hrs 16Mins
	ยายปู่ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก/ตา/ย่า/ ญาติอื่น ๆ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก	484	23.70%	2Hrs 40Mins
	พี่เลี้ยงหรือคนที่ไม่ใช่ญาติเป็นคนเลี้ยงดู	160	7.80%	2Hrs 22Mins
		54	2.60%	1Hrs 57Mins
รูปแบบการเลี้ยงดูอบรม	การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่	1,297	63.50%	2Hrs 16Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม	620	30.30%	2Hrs 31Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ	109	5.30%	2Hrs 25Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย	18	0.90%	2Hrs 10Mins

4.2 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล

การวิเคราะห์ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ พฤติกรรมการเล่นเกม สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ตารางไขว้จำแนกตาม เพศ ระดับชั้นเรียน และกลุ่มประเภทของการติตเกม (ที่พัฒนาและจัดกลุ่มจากการใช้แบบทดสอบการติตเกม GAST) เพื่อแสดงจำนวน/ร้อยละ และจำนวนการเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียนทั้งในภาพรวมของปัจจัยและลงรายละเอียดในส่วนของคุณค่าถาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.2.1 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และเพศ

ตัวอย่างจากการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 2,044 คน เป็นเพศชาย 932 คน (ร้อยละ 45.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน) และเพศหญิง 1,112 คน (ร้อยละ 54.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน) เมื่อจำแนกตัวอย่างตามเพศและระดับชั้นเรียนพบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (774 คน; ร้อยละ 37.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 43 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (615 คน; ร้อยละ 30.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 42 นาทีต่อวัน) ถัดมาเป็นนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (337 คน; ร้อยละ 16.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน) และนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (317 คน; ร้อยละ 15.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน) ตามลำดับ

เมื่อจำแนกนักเรียนตามเพศและประเภทกลุ่มการติตเกมพบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิงในกลุ่มไม่มีปัญหา (728 คน; ร้อยละ 35.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือนักเรียนชายในกลุ่มไม่มีปัญหา (678 คน; ร้อยละ 33.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน) ถัดมาเป็นกลุ่มนักเรียนที่คลั่งไคล้ในการเล่นเกมน โดยแบ่งเป็นนักเรียนหญิงที่คลั่งไคล้การเล่นเกมนมากกว่านักเรียนชาย (244 คน; ร้อยละ 11.90 ในผู้หญิง และ 186 คน; ร้อยละ 9.10 คน ในผู้ชาย) ในขณะที่กลุ่มของนักเรียนที่ติตเกมแบ่งออกเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชายเช่นกัน (139 คน; ร้อยละ 6.80 ในผู้หญิง และ 68 คน; ร้อยละ 3.30 คน ในผู้ชาย)

สำหรับประเภทของเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุด จำแนกตามเพศพบว่า เกมประเภทแอคชั่น (Action) เช่น ROV, PUBG, และ Free Fire เป็นต้น เป็นเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุดทั้งผู้ชายและผู้หญิง (747 คน; ร้อยละ 38.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมงต่อวัน ในผู้ชาย และ 773 คน; ร้อยละ 40.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 59 นาทีต่อวัน ในผู้หญิง) รองลงมาคือ ผู้ชายที่จะเล่นเกมประเภทกีฬา เช่น FIFA Online เป็นต้น (91 คน; ร้อยละ 4.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน) และผู้หญิงที่จะเล่นเกมประเภทจำลองสถานการณ์ (Simulation) เช่น The Sims, SimCity เป็นต้น (86 คน; ร้อยละ 4.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 8 นาทีต่อวัน)

สำหรับตัวแปรด้านสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม จะศึกษาในประเด็นของครอบครัวและการเลี้ยงดูของครอบครัว เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน ดังนี้ สถานภาพสมรสของบิดามารดาพบว่าส่วนใหญ่แล้วบิดามารดาของนักเรียนอยู่ด้วยกันหรือสมรสทั้งในผู้ชายและผู้หญิง (626 คน; ร้อยละ 30.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 57 นาทีต่อวัน ในผู้ชาย และ 746 คน; ร้อยละ 36.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 50 นาทีต่อวัน ในผู้หญิง) รองลงมาคือบิดามารดาเลิกกันแล้วหรือหย่าร้างทั้งในผู้ชายและผู้หญิง (195 คน; ร้อยละ 9.50 ในผู้ชาย และ 244 คน; ร้อยละ 11.90 คน ในผู้หญิง) นอกจากนี้หากพิจารณาสถานภาพของบิดามารดาพบว่า ส่วนใหญ่บิดาของนักเรียนยังมีชีวิตอยู่ทั้งในผู้ชายและผู้หญิง (839 คน; ร้อยละ 41.10 ในผู้ชาย และ 1036 คน; ร้อยละ 50.70 คน ในผู้หญิง) และมารดาของนักเรียนก็ยังมีชีวิตอยู่ทั้งในผู้ชายและผู้หญิง (882 คน; ร้อยละ 43.20 ในผู้ชาย และ 1085 คน; ร้อยละ 53.10 คน ในผู้หญิง)

เมื่อพิจารณาระดับการศึกษาของบิดาพบว่า ทั้งในผู้ชายและผู้หญิงนั้นนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าเป็นบิดาจบการศึกษาสูงสุดที่ระดับใด (361 คน; ร้อยละ 17.70 ในผู้ชาย และ 317 คน; ร้อยละ 15.50 ในผู้หญิง) รองลงมา นักเรียนตอบว่าบิดาศึกษาสูงสุดที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. (154 คน; ร้อยละ 7.50 ในผู้ชาย และ 213 คน; ร้อยละ 10.40 ในผู้หญิง) สำหรับระดับการศึกษาของมารดาพบว่า ทั้งในผู้ชายและผู้หญิงนั้นนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบว่ามารดาจบการศึกษาสูงสุดที่ระดับใด (292 คน; ร้อยละ 14.30 ในผู้ชาย และ 234 คน; ร้อยละ 11.50 ในผู้หญิง) รองลงมา นักเรียนตอบว่ามารดาศึกษาสูงสุดที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. (151 คน; ร้อยละ 7.40 ในผู้ชาย และ 219 คน; ร้อยละ 10.70 ในผู้หญิง)

นอกจากนี้พบว่าทั้งในผู้ชายและผู้หญิง บิดาของนักเรียนส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพพนักงาน ลูกจ้าง เอกชนมากที่สุด (188 คน; ร้อยละ 9.20 ในผู้ชาย และ 263 คน; ร้อยละ 12.90 ในผู้หญิง) รองลงมาคือค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว (177 คน; ร้อยละ 8.70 ในผู้ชาย และ 237 คน; ร้อยละ 11.60 ในผู้หญิง) และสำหรับอาชีพของมารดาส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด (243 คน; ร้อยละ 11.90 ในผู้ชาย และ 316 คน; ร้อยละ 15.50 ในผู้หญิง) รองลงมาคือพนักงาน/ลูกจ้างเอกชน (214 คน; ร้อยละ 10.50 ในผู้ชาย และ 241 คน; ร้อยละ 11.80 ในผู้หญิง)

รายได้ของครัวเรือนจะศึกษาใน 2 ประเด็นคือ ความเพียงพอของรายได้ครัวเรือนและรายได้ครัวเรือนโดยเฉลี่ยต่อเดือน ในประเด็นแรกพบว่า ส่วนใหญ่ครอบครัวของนักเรียนทั้งผู้ชายและผู้หญิงมีรายได้ต่อเดือนที่เพียงพอและมีเหลือเก็บ (658 คน; ร้อยละ 32.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 2 นาทีต่อวัน ในผู้ชาย และ 720 คน; ร้อยละ 35.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน ในผู้หญิง) รองลงมาเป็นครอบครัวมีรายได้เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บออม (124 คน; ร้อยละ 6.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 54 นาทีต่อวัน ในผู้ชาย และ 179 คน; ร้อยละ 8.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน ในผู้หญิง) และในประเด็นที่ 2พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนตนเอง (241 คน; ร้อยละ 11.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 56 นาทีต่อวัน ในผู้ชาย และ 323 คน; ร้อยละ 15.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดย

เฉลี่ย 1 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน ในผู้หญิง) รองลงมาคือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 10,000-19,999 บาท (215 คน; ร้อยละ 10.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 46 นาทีต่อวัน ในผู้ชาย และ 224 คน; ร้อยละ 11.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 40 นาทีต่อวัน ในผู้หญิง) ถัดมาคือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 20,000-39,999 บาท (194 คน; ร้อยละ 9.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน ในผู้ชาย และ 200 คน; ร้อยละ 9.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 43 นาที ในผู้หญิง)

นอกจากนี้ยังพบว่า รายได้ต่อวัน (ค่าขนม/ค่าใช้จ่ายต่อวัน) ของนักเรียนส่วนใหญ่ทั้งผู้ชายและผู้หญิงอยู่ที่ต่ำกว่า 100 บาทต่อวัน (645 คน; ร้อยละ 31.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 51 นาที ในผู้ชาย และ 658 คน; ร้อยละ 32.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 50 นาที ในผู้หญิง) รองลงมาคืออยู่ในช่วง 100-199 บาทต่อวัน (256 คน; ร้อยละ 12.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 18 นาที ในผู้ชาย และ 411 คน; ร้อยละ 20.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 48 นาที ในผู้หญิง)

ในขณะที่ครอบครัวของนักเรียนส่วนใหญ่ทั้งผู้ชายและผู้หญิงพักอาศัยอยู่ที่บ้านตนเอง (648 คน; ร้อยละ 31.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 8 นาที ในผู้ชาย และ 765 คน; ร้อยละ 37.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 50 นาที ในผู้หญิง) รองลงมาคือ พักอาศัยอยู่บ้านเช่าที่ไม่ได้เป็นของตนเอง (185 คน; ร้อยละ 9.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 42 นาที ในผู้ชาย และ 257 คน; ร้อยละ 12.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 53 นาที ในผู้หญิง)

สำหรับประเด็นการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวจะศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นคือ บุคคลที่เลี้ยงดูหลัก และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู โดยในประเด็นที่ 1 พบว่า ทั้งในผู้ชายและผู้หญิงนั้น พ่อแม่เลี้ยงดูนักเรียนร่วมกันเป็นหลักมากที่สุด (588 คน; ร้อยละ 28.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง ในผู้ชาย และ 718 คน; ร้อยละ 35.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 49 นาที ในผู้หญิง) รองลงมาคือถูกเลี้ยงดูโดยยาย/ย่า/ปู่/ตา (232 คน; ร้อยละ 11.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 28 นาที ในผู้ชาย และ 251 คน; ร้อยละ 12.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 55 นาที ในผู้หญิง) และถูกเลี้ยงดูโดยมารดาเพียงคนเดียว (165 คน; ร้อยละ 8.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 53 นาที ในผู้ชาย และ 230 คน; ร้อยละ 11.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 50 นาที ในผู้หญิง) และในประเด็นที่ 2 คือรูปแบบการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ทั้งผู้ชายและผู้หญิงได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ (582 คน; ร้อยละ 28.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 54 นาที ในผู้ชาย และ 714 คน; ร้อยละ 34.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 46 นาที ในผู้หญิง) รองลงมาคือได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (286 คน; ร้อยละ 14.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 9 นาที ในผู้ชาย และ 334 คน; ร้อยละ 16.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 59 นาที ในผู้หญิง)

รายละเอียดของปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามเพศ แสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และเพศ

		ชาย			หญิง		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
ประเภทกลุ่มการติตเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	678	33.20%	2Hrs 36Mins	728	35.60%	1Hrs 24Mins
	กลุ่มคลังไคล้	186	9.10%	3Hrs 51Mins	244	11.90%	2Hrs 27Mins
	กลุ่มติตเกม	68	3.30%	4Hrs 40Mins	139	6.80%	2Hrs 57Mins
ระดับชั้นเรียน	ระดับประถมศึกษาตอนปลาย	317	15.50%	3Hrs 5Mins	337	16.50%	2Hrs 17Mins
	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	615	30.10%	2Hrs 42Mins	774	37.90%	1Hrs 43Mins
ประเภทของเกมที่เล่นบ่อยที่สุด	Action	747	38.80%	3Hrs 0Mins	773	40.20%	1Hrs 59Mins
	Sport	91	4.70%	2Hrs 36Mins	85	4.40%	2Hrs 0Mins
	Adventures	40	2.10%	3Hrs 55Mins	21	1.10%	1Hrs 29Mins
	Simulation	19	1.00%	3Hrs 23Mins	86	4.50%	2Hrs 8Mins
	อื่น ๆ	20	0.01%	3Hrs 0Mins	41	0.02%	1Hrs 57Mins
สถานภาพสมรสของบิดามารดา	อยู่ด้วยกันสมรส/	626	30.60%	2Hrs 57Mins	746	36.50%	1Hrs 50Mins
	ไม่ได้อยู่ด้วยกัน แต่ยังไม่ได้เลิกกัน	61	3.00%	3Hrs 15Mins	65	3.20%	2Hrs 9Mins
	เลิกกันหย่าร้าง/	195	9.50%	3Hrs 2Mins	244	11.90%	1Hrs 48Mins
	บิดาหรือมารดาเสียชีวิต	50	2.40%	3Hrs 9Mins	56	2.70%	1Hrs 27Mins
สถานภาพของบิดา	ยังมีชีวิต	839	41.10%	3Hrs 0Mins	1036	50.70%	1Hrs 51Mins
	เสียชีวิต	36	1.80%	2Hrs 56Mins	45	2.20%	1Hrs 19Mins
	ไม่ทราบ	57	2.80%	2Hrs 56Mins	30	1.50%	1Hrs 33Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	15	0.70%	1Hrs 49Mins	39	1.90%	1Hrs 45Mins
	ประถมศึกษา	120	5.90%	2Hrs 59Mins	163	8.00%	1Hrs 35Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	108	5.30%	2Hrs 43Mins	126	6.20%	1Hrs 36Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช/	154	7.50%	2Hrs 55Mins	213	10.40%	1Hrs 46Mins

		ชาย			หญิง		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	ปวสอนุปริญญา/. ปริญญาตรี	39	1.90%	3Hrs 55Mins	65	3.20%	2Hrs 6Mins
	สูงกว่าปริญญาตรี	90	4.40%	2Hrs 58Mins	139	6.80%	2Hrs 2Mins
	ไม่ทราบ	41	2.00%	3Hrs 7Mins	44	2.20%	1Hrs 49Mins
		361	17.70%	3Hrs 5Mins	317	15.50%	1Hrs 57Mins
อาชีพของบิดา	ข้าราชการ พนักงานรัฐ ลูกจ้างรัฐ รัฐวิสาหกิจ	110	5.40%	3Hrs 20Mins	96	4.70%	1Hrs 56Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	188	9.20%	3Hrs 0Mins	263	12.90%	1Hrs 59Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	177	8.70%	2Hrs 51Mins	237	11.60%	1Hrs 43Mins
	เกษตรกร	22	1.10%	2Hrs 59Mins	17	0.80%	1Hrs 16Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง (รถแท็กซี่ รถตู้ ฯลฯ)	128	6.30%	2Hrs 25Mins	126	6.20%	1Hrs 35Mins
	ไม่ได้ทำงาน	130	6.40%	3Hrs 20Mins	172	8.40%	1Hrs 41Mins
	อื่นๆ	59	2.90%	3Hrs 38Mins	71	3.50%	2Hrs 15Mins
	เสียชีวิต	26	1.30%	2Hrs 27Mins	36	1.80%	2Hrs 24Mins
		60	2.90%	2Hrs 48Mins	48	2.30%	2Hrs 5Mins
		32	1.60%	3Hrs 6Mins	45	2.20%	1Hrs 15Mins
สถานภาพของมารดา	ยังมีชีวิต	882	43.20%	3Hrs 0Mins	1,085	53.10%	1Hrs 50Mins
	เสียชีวิต	22	1.10%	2Hrs 48Mins	15	0.70%	1Hrs 33Mins
	ไม่ทราบ	28	1.40%	3Hrs 15Mins	11	0.50%	1Hrs 41Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของมารดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	27	1.30%	1Hrs 58Mins	47	2.30%	1Hrs 45Mins
	ประถมศึกษา	123	6.00%	3Hrs 2Mins	159	7.80%	1Hrs 40Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	99	4.80%	2Hrs 34Mins	168	8.20%	1Hrs 43Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช./ ปวสอนุปริญญา/. ปริญญาตรี	151	7.40%	3Hrs 18Mins	219	10.70%	1Hrs 50Mins
		36	1.80%	2Hrs 53Mins	64	3.10%	2Hrs 11Mins
		150	7.30%	2Hrs 50Mins	171	8.40%	1Hrs 47Mins

		ชาย			หญิง		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	สูงกว่าปริญญาตรี	50	2.40%	3Hrs 7Mins	42	2.10%	1Hrs 52Mins
	ไม่ทราบ	292	14.30%	3Hrs 9Mins	234	11.50%	1Hrs 59Mins
อาชีพของมารดา	ข้าราชการ พนักงานรัฐ ลูกจ้างรัฐ รัฐวิสาหกิจ	83	4.10%	3Hrs 6Mins	96	4.70%	1Hrs 54Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	214	10.50%	3Hrs 0Mins	241	11.80%	2Hrs 0Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	243	11.90%	3Hrs 15Mins	316	15.50%	1Hrs 49Mins
	เกษตรกร	68	3.30%	2Hrs 36Mins	50	2.40%	1Hrs 26Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง (รถแท็กซี่ รถตู้ ฯลฯ)	88	4.30%	2Hrs 33Mins	101	4.90%	1Hrs 21Mins
		114	5.60%	3Hrs 1Mins	163	8.00%	1Hrs 46Mins
อาชีพของมารดา (ต่อ)	ไม่ได้ทำงาน	5	0.20%	2Hrs 18Mins	9	0.40%	1Hrs 40Mins
	อื่นๆ	62	3.00%	3Hrs 8Mins	98	4.80%	1Hrs 54Mins
	เสียชีวิต	36	1.80%	2Hrs 39Mins	23	1.10%	2Hrs 43Mins
		19	0.90%	2Hrs 45Mins	14	0.70%	1Hrs 28Mins
รายได้ของครอบครัว	เพียงพอ มีเหลือเก็บ	658	32.20%	3Hrs 2Mins	720	35.20%	1Hrs 51Mins
	เพียงพอ ไม่มีเหลือเก็บ	124	6.10%	2Hrs 54Mins	179	8.80%	1Hrs 36Mins
	ไม่เพียงพอ	28	1.40%	3Hrs 4Mins	68	3.30%	1Hrs 53Mins
	ไม่ทราบ	122	6.00%	2Hrs 50Mins	144	7.00%	1Hrs 56Mins
รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว	ต่ำกว่า 10,000 บาท	150	7.30%	2Hrs 43Mins	154	7.50%	1Hrs 51Mins
	10,000 – 19,999 บาท	215	10.50%	2Hrs 46Mins	224	11.00%	1Hrs 40Mins
	20,000 – 39,999 บาท	194	9.50%	3Hrs 20Mins	200	9.80%	1Hrs 43Mins
	40,000 – 59,999 บาท	62	3.00%	3Hrs 52Mins	107	5.20%	2Hrs 8Mins
	60,000 – 99,999 บาท	32	1.60%	3Hrs 14Mins	51	2.50%	1Hrs 36Mins
	100,000 – 199,999 บาท	22	1.10%	2Hrs 11Mins	25	1.20%	1Hrs 44Mins
	200,000 บาทขึ้นไป	16	0.80%	3Hrs 1Mins	27	1.30%	2Hrs 45Mins

		ชาย			หญิง		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	ไม่ทราบ	241	11.80%	2Hrs 56Mins	323	15.80%	1Hrs 51Mins
ค่าขนมนักเรียนโดยเฉลี่ยต่อวัน	ต่ำกว่า 100 บาท	645	31.60%	2Hrs 51Mins	658	32.20%	1Hrs 50Mins
	100-199 บาท	256	12.50%	3Hrs 18Mins	411	20.10%	1Hrs 49Mins
	200-299 บาท	15	0.70%	3Hrs 53Mins	26	1.30%	1Hrs 48Mins
ค่าขนมนักเรียนโดยเฉลี่ยต่อวัน (ต่อ)	300 บาทขึ้นไป	5	0.20%	3Hrs 12Mins	4	0.20%	1Hrs 8Mins
ที่พักอาศัย	บ้านหรือคอนโดของตนเอง	648	31.70%	3Hrs 8Mins	765	37.40%	1Hrs 50Mins
	เช่าอยู่บ้านแฟลต/อพาร์ทเมนต์/คอนโด/	185	9.10%	2Hrs 42Mins	257	12.60%	1Hrs 53Mins
	หอพักเช่า คนเดียวหรือกับเพื่อน	32	1.60%	2Hrs 23Mins	20	1.00%	1Hrs 51Mins
	หอพักของโรงเรียนโรงเรียนประจำ/	30	1.50%	2Hrs 27Mins	9	0.40%	1Hrs 12Mins
	อื่น ๆ	37	1.80%	2Hrs 57Mins	60	2.90%	1Hrs 32Mins
คนเลี้ยงดูหลัก	พ่อแม่เลี้ยงดูร่วมกันเป็นหลัก	588	28.80%	3Hrs 0Mins	718	35.10%	1Hrs 49Mins
	เฉพาะพ่อที่เลี้ยงเป็นหลัก	81	4.00%	3Hrs 12Mins	71	3.50%	1Hrs 39Mins
	เฉพาะแม่ที่เลี้ยงเป็นหลัก	165	8.10%	2Hrs 53Mins	230	11.30%	1Hrs 50Mins
	ยายปู่ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก/ตา/ย่า/	232	11.40%	3Hrs 28Mins	251	12.30%	1Hrs 55Mins
	ญาติอื่น ๆ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก	65	3.20%	3Hrs 12Mins	95	4.70%	1Hrs 49Mins
	พี่เลี้ยงหรือคนที่ไม่ใช่ญาติเป็นคนเลี้ยงดู	20	1.00%	1Hrs 42Mins	34	1.70%	1Hrs 16Mins
รูปแบบการเลี้ยงดูอบรม	การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่	582	28.50%	2Hrs 54Mins	714	34.90%	1Hrs 46Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม	286	14.00%	3Hrs 9Mins	334	16.30%	1Hrs 59Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ	54	2.60%	3Hrs 15Mins	55	2.70%	1Hrs 37Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย	10	0.50%	2Hrs 34Mins	8	0.40%	1Hrs 41Mins

4.2.2 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และระดับชั้นเรียน

ตัวอย่างจากการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 2,044 คน เมื่อจำแนกตัวอย่างตามเพศและระดับชั้นเรียน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (774 คน; ร้อยละ 37.90) รองลงมาคือนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (615 คน; ร้อยละ 30.10) ถัดมาเป็นนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (337 คน; ร้อยละ 16.50) และนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (317 คน; ร้อยละ 15.50) ตามลำดับ

เมื่อจำแนกนักเรียนตามระดับชั้นเรียนและประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในกลุ่มไม่มีปัญหา (1003 คน; ร้อยละ 49.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 52 นาที) รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มไม่มีปัญหา (403 คน; ร้อยละ 19.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 15 นาที) ถัดมาเป็นกลุ่มนักเรียนที่คลั่งไคล้ในการเล่นเกมน โดยมีจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่คลั่งไคล้การเล่นเกมนมากกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (264 คน; ร้อยละ 12.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง ในชั้นมัธยมต้น และ 166 คน; ร้อยละ 8.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 8 นาที ในชั้นประถมปลาย) ในขณะที่กลุ่มของนักเรียนที่ติดเกม แบ่งออกเป็นชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมากกว่าชั้นประถมศึกษาตอนปลายเช่นกัน (122 คน; ร้อยละ 6.00 ในชั้นมัธยมต้น; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 37 นาที และ 86 คน; ร้อยละ 4.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 29 นาที ในชั้นประถมปลาย)

สำหรับประเภทของเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุด จำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า เกมประเภทแอคชั่น เช่น ROV PUBG และ Free Fire เป็นต้น เป็นเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุดทั้งทั้งสองชั้นเรียน (461 คน; ร้อยละ 24.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 39 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 1060 คน; ร้อยละ 55.10 คน; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 25 นาที ในชั้นมัธยมต้น) รองลงมาคือเกมประเภทกีฬา เช่น FIFA Online เป็นต้น (80 คน; ร้อยละ 4.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 19 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 96 คน; ร้อยละ 5.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 20 นาที ในชั้นมัธยมต้น)

สำหรับตัวแปรด้านสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม จะศึกษาในประเด็นของครอบครัวและการเลี้ยงดูของครอบครัว เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน ดังนี้สถานภาพสมรสของบิดามารดาพบว่าส่วนใหญ่แล้วบิดามารดาของนักเรียนอยู่ด้วยกันหรือสมรสทั้งสองระดับชั้นเรียน (501 คน; ร้อยละ 24.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 32 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 872 คน; ร้อยละ 42.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาที ในชั้นมัธยมต้น) รองลงมาคือบิดามารดาเลิกกันแล้วหรือหย่าร้าง (96 คน; ร้อยละ 4.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 55 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 343 คน; ร้อยละ 16.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 12 นาที ในชั้นมัธยมต้น) นอกจากนี้หากพิจารณาสถานภาพของบิดามารดาพบว่า ส่วนใหญ่บิดาของนักเรียนยังมีชีวิตอยู่ (619 คน; ร้อยละ 30.30 ในชั้นประถมปลาย และ 1257 คน; ร้อยละ 61.50 ในชั้นมัธยมต้น) และมารดาของนักเรียนก็ยังมีชีวิตอยู่ทั้งสองชั้นเรียนเช่นกัน (644 คน; ร้อยละ 31.50 ในชั้นประถมปลาย และ 1324 คน; ร้อยละ 64.80 ในชั้นมัธยมต้น)

เมื่อพิจารณาระดับการศึกษาของบิดาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ทั้งสองระดับชั้นเรียน ไม่ทราบว่าบิดาจบการศึกษาสูงสุดที่ระดับใด (223 คน; ร้อยละ 10.90 ในชั้นประถมศึกษา และ 456 คน; ร้อยละ 22.30 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) รองลงมานักเรียนตอบว่าบิดาศึกษาสูงสุดที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. (107 คน; ร้อยละ 5.20 ในชั้นประถมศึกษา และ 260 คน; ร้อยละ 12.70 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) สำหรับระดับการศึกษาของมารดาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ทั้งสองชั้นเรียนก็ไม่ทราบว่ามารดาจบการศึกษาสูงสุดที่ระดับใด (186 คน; ร้อยละ 9.10 ในชั้นประถมศึกษา และ 341 คน; ร้อยละ 16.70 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. (87 คน; ร้อยละ 4.3 ในชั้นประถมศึกษา และ 283 คน; ร้อยละ 13.8 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น)

นอกจากนี้พบว่าทั้งสองระดับชั้นเรียน บิดาของนักเรียนส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพพนักงานเอกชนมากที่สุด (166 คน; ร้อยละ 8.10 ในชั้นประถมศึกษา และ 285 คน; ร้อยละ 13.90 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) รองลงมาคือค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว (126 คน; ร้อยละ 6.20 ในชั้นประถมศึกษา และ 288 คน; ร้อยละ 14.10 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) และสำหรับอาชีพของมารดาส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด (162 คน; ร้อยละ 7.90 ในชั้นประถมศึกษา และ 397 คน; ร้อยละ 19.40 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) รองลงมาคือพนักงานเอกชน (158 คน; ร้อยละ 7.70 ในชั้นประถมศึกษา และ 297 คน; ร้อยละ 14.50 ในชั้นมัธยมศึกษาต้น)

รายได้ของครัวเรือนจะศึกษาใน 2 ประเด็นคือ ความเพียงพอของรายได้ครัวเรือนและรายได้ครัวเรือนโดยเฉลี่ยต่อเดือน ในประเด็นแรกพบว่า ส่วนใหญ่ครอบครัวของนักเรียนทั้งสองระดับชั้นเรียน มีรายได้ต่อเดือนที่เพียงพอและมีเหลือเก็บ (495 คน; ร้อยละ 24.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 31 นาที ในชั้นประถมศึกษา และ 883 คน; ร้อยละ 43.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 22 นาที ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) รองลงมาเป็นครอบครัวมีรายได้เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บออม (70 คน; ร้อยละ 3.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 30 นาที ในชั้นประถมศึกษา และ 234 คน; ร้อยละ 11.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) และในประเด็นที่ 2พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนตนเอง (172 คน; ร้อยละ 8.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 39 นาที ในชั้นประถมศึกษา และ 392 คน; ร้อยละ 19.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 9 นาที ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) รองลงมาคือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 10,000-19,999 บาท (116 คน; ร้อยละ 5.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 43 นาที ในชั้นประถมศึกษา และ 323 คน; ร้อยละ 15.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 1 นาที ในชั้นมัธยมศึกษาต้น) ถัดมาก็คือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 20,000-39,999 บาท (129 คน; ร้อยละ 6.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 30 นาที ในชั้นประถมศึกษา และ 266 คน; ร้อยละ 13; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 31 นาที ในชั้นมัธยมศึกษาต้น)

นอกจากนี้ยังพบว่า รายได้ต่อวัน (ค่าขนม/ค่าใช้จ่ายต่อวัน) ของนักเรียนส่วนใหญ่ทั้งสองระดับชั้นเรียน อยู่ที่ระดับ ต่ำกว่า 100 บาทต่อวัน (547 คน; ร้อยละ 26.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 32 นาที ในชั้นประถมศึกษา และ 756 คน; ร้อยละ 37.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 12 นาที ในชั้นมัธยมศึกษาต้น)

รองลงมาคืออยู่ในช่วง 100-199 บาทต่อวัน (83 คน; ร้อยละ 4.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 4 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 584 คน; ร้อยละ 28.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาที ในชั้นมัธยมต้น)

ในขณะที่ครอบครัวนักเรียนส่วนใหญ่ทั้งสองระดับชั้นเรียนพักอาศัยอยู่ที่บ้านตนเอง (465 คน; ร้อยละ 22.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 28 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 949 คน; ร้อยละ 46.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 12 นาที ในชั้นมัธยมต้น) รองลงมาคือพักอาศัยอยู่บ้านเช่าที่ไม่ได้เป็นของตนเอง (140 คน; ร้อยละ 6.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 4 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 302 คน; ร้อยละ 14.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาที ในชั้นมัธยมต้น)

สำหรับประเด็นการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวจะศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นคือ บุคคลที่เลี้ยงดูหลัก และ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู โดยในประเด็นที่ 1 พบว่า ทั้งสองระดับชั้นเรียนนั้น พ่อแม่เลี้ยงดูนักเรียนร่วมกันเป็นหลักมากที่สุด (463 คน; ร้อยละ 22.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 29 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 843 คน; ร้อยละ 41.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 17 นาที ในชั้นมัธยมต้น) รองลงมาคือถูกเลี้ยงดูโดยยาย/ย่า/ปู่/ตา (181 คน; ร้อยละ 8.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 46 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 303 คน; ร้อยละ 14.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 36 นาที ในชั้นมัธยมต้น) และถูกเลี้ยงดูโดยมารดาเพียงคนเดียว (106 คน; ร้อยละ 5.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 49 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 289 คน; ร้อยละ 14.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 5 นาที ในชั้นมัธยมต้น) และในประเด็นที่ 2 คือรูปแบบการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ทั้งสองระดับชั้นเรียนได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ (438 คน; ร้อยละ 21.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 35 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 859 คน; ร้อยละ 42.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 7 นาที ในชั้นมัธยมต้น) รองลงมาคือได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (187 คน; ร้อยละ 9.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 44 นาที ในชั้นประถมปลาย และ 433 คน; ร้อยละ 21.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 26 นาที ในชั้นมัธยมต้น)

รายละเอียดของปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับชั้นเรียน แสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันของนักเรียนจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และระดับชั้นเรียน

		ประถมศึกษาตอนปลาย			มัธยมศึกษาตอนต้น		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
เพศ	ชาย	317	15.50%	3Hrs 6Mins	615	30.10%	2Hrs 57Mins
	หญิง	337	16.50%	2Hrs 11Mins	774	37.90%	1Hrs 40Mins
ประเภทกลุ่มการติตเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	403	19.70%	2Hrs 15Mins	1003	49.10%	1Hrs 52Mins
	กลุ่มคลังไคล์	166	8.10%	3Hrs 8Mins	264	12.90%	3Hrs 0Mins
	กลุ่มติตเกม	86	4.20%	3Hrs 29Mins	122	6.00%	3Hrs 37Mins
ประเภทของเกมที่เล่นบ่อยที่สุด	Action	461	24.00%	2Hrs 39Mins	1060	55.10%	2Hrs 25Mins
	Sport	80	4.20%	2Hrs 19Mins	96	5.00%	2Hrs 20Mins
	Simulation	32	1.70%	2Hrs 37Mins	73	3.80%	2Hrs 16Mins
	Adventures	33	1.70%	2Hrs 45Mins	28	1.50%	3Hrs 27Mins
	อื่น ๆ	35	0.019	2Hrs 16Mins	26	0.014	1Hrs 59Mins
สถานภาพสมรสของบิดามารดา	อยู่ด้วยกันสมรส/	501	24.50%	2Hrs 32Mins	872	42.70%	2Hrs 14Mins
	ไม่ได้อยู่ด้วยกัน แต่ยังไม่ได้เลิกกัน	40	2.00%	2Hrs 57Mins	86	4.20%	2Hrs 34Mins
	เลิกกันหย่าร้าง/	96	4.70%	2Hrs 55Mins	343	16.80%	2Hrs 12Mins
	บิดาหรือมารดาเสียชีวิต	18	0.90%	2Hrs 58Mins	88	4.30%	2Hrs 7Mins
สถานภาพของบิดา	ยังมีชีวิต	619	30.30%	2Hrs 39Mins	1257	61.50%	2Hrs 14Mins
	เสียชีวิต	17	0.80%	2Hrs 37Mins	64	3.10%	1Hrs 53Mins
	ไม่ทราบ	19	0.90%	1Hrs 53Mins	68	3.30%	2Hrs 37Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	22	1.10%	2Hrs 35Mins	32	1.60%	1Hrs 12Mins
	ประถมศึกษา	80	3.90%	2Hrs 45Mins	203	9.90%	1Hrs 57Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	56	2.70%	2Hrs 35Mins	178	8.70%	1Hrs 58Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช/	107	5.20%	2Hrs 30Mins	260	12.70%	2Hrs 8Mins

		ประถมศึกษาตอนปลาย			มัธยมศึกษาตอนต้น		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	ปวสอนุปริญญา/. ปริญญาตรี	25	1.20%	4Hrs 6Mins	79	3.90%	2Hrs 22Mins
	สูงกว่าปริญญาตรี	96	4.70%	2Hrs 12Mins	133	6.50%	2Hrs 34Mins
	ไม่ทราบ	43	2.10%	2Hrs 26Mins	42	2.10%	2Hrs 26Mins
		223	10.90%	2Hrs 42Mins	456	22.30%	2Hrs 29Mins
อาชีพของบิดา	ข้าราชการรัฐ พนักงานรัฐวิสาหกิจ	75	3.70%	2Hrs 34Mins	131	6.40%	2Hrs 44Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	166	8.10%	2Hrs 34Mins	285	13.90%	2Hrs 20Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	126	6.20%	2Hrs 29Mins	288	14.10%	2Hrs 5Mins
	เกษตรกร	23	1.10%	1Hrs 51Mins	16	0.80%	2Hrs 47Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง	52	2.50%	2Hrs 4Mins	202	9.90%	2Hrs 0Mins
	ไม่ได้ทำงาน	86	4.20%	2Hrs 55Mins	216	10.60%	2Hrs 11Mins
	อื่นๆ	63	3.10%	3Hrs 2Mins	68	3.30%	2Hrs 42Mins
	เสียชีวิต	17	0.80%	3Hrs 45Mins	45	2.20%	1Hrs 56Mins
		32	1.60%	2Hrs 50Mins	76	3.70%	2Hrs 20Mins
		15	0.70%	2Hrs 38Mins	62	3.00%	1Hrs 52Mins
สถานภาพของมารดา	ยังมีชีวิต	644	31.50%	2Hrs 37Mins	1324	64.80%	2Hrs 13Mins
	เสียชีวิต	4	0.20%	4Hrs 18Mins	33	1.60%	2Hrs 2Mins
	ไม่ทราบ	7	0.30%	2Hrs 6Mins	32	1.60%	2Hrs 57Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของมารดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	25	1.20%	2Hrs 22Mins	49	2.40%	1Hrs 33Mins
	ประถมศึกษา	83	4.10%	2Hrs 50Mins	199	9.70%	2Hrs 1Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	64	3.10%	2Hrs 18Mins	203	9.90%	1Hrs 57Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช/ ปวสอนุปริญญา/. ปริญญาตรี	87	4.30%	3Hrs 2Mins	283	13.80%	2Hrs 14Mins
		28	1.40%	3Hrs 0Mins	72	3.50%	2Hrs 13Mins
		127	6.20%	2Hrs 9Mins	194	9.50%	2Hrs 21Mins

		ประถมศึกษาตอนปลาย			มัธยมศึกษาตอนต้น		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	สูงกว่าปริญญาตรี	53	2.60%	2Hrs 32Mins	39	1.90%	2Hrs 34Mins
	ไม่ทราบ	186	9.10%	2Hrs 46Mins	341	16.70%	2Hrs 34Mins
อาชีพของมารดา	ข้าราชการรัฐ พนักงานรัฐวิสาหกิจ	83	4.10%	2Hrs 20Mins	96	4.70%	2Hrs 34Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	158	7.70%	2Hrs 38Mins	297	14.50%	2Hrs 25Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	162	7.90%	2Hrs 52Mins	397	19.40%	2Hrs 16Mins
	เกษตรกร	48	2.30%	1Hrs 56Mins	70	3.40%	2Hrs 13Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง	43	2.10%	1Hrs 59Mins	147	7.20%	1Hrs 53Mins
		81	4.00%	3Hrs 0Mins	196	9.60%	2Hrs 0Mins
		10	0.50%	2Hrs 14Mins	4	0.20%	1Hrs 3Mins
อาชีพของมารดา (ต่อ)	ไม่ได้ทำงาน	49	2.40%	2Hrs 35Mins	111	5.40%	2Hrs 17Mins
	อื่นๆ	18	0.90%	3Hrs 11Mins	41	2.00%	2Hrs 27Mins
	เสียชีวิต	3	0.10%	4Hrs 47Mins	30	1.50%	1Hrs 57Mins
รายได้ของครอบครัว	เพียงพอ มีเหลือเก็บ	495	24.20%	2Hrs 31Mins	883	43.20%	2Hrs 22Mins
	เพียงพอ ไม่มีเหลือเก็บ	70	3.40%	2Hrs 30Mins	234	11.40%	2Hrs 0Mins
	ไม่เพียงพอ	21	1.00%	3Hrs 41Mins	75	3.70%	1Hrs 50Mins
	ไม่ทราบ	69	3.40%	3Hrs 8Mins	197	9.60%	2Hrs 4Mins
รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว	ต่ำกว่า 10,000 บาท	102	5.00%	2Hrs 52Mins	202	9.90%	1Hrs 59Mins
	10,000 – 19,999 บาท	116	5.70%	2Hrs 43Mins	323	15.80%	2Hrs 1Mins
	20,000 –39,999 บาท	129	6.30%	2Hrs 30Mins	266	13.00%	2Hrs 31Mins
	40,000 –59,999 บาท	58	2.80%	2Hrs 47Mins	111	5.40%	2Hrs 46Mins
	60,000 –99,999 บาท	37	1.80%	1Hrs 50Mins	46	2.30%	2Hrs 34Mins
	100,000 –199,999 บาท	17	0.80%	1Hrs 13Mins	30	1.50%	2Hrs 21Mins
	200,000 บาทขึ้นไป	24	1.20%	3Hrs 21Mins	19	0.90%	2Hrs 15Mins

		ประถมศึกษาตอนปลาย			มัธยมศึกษาตอนต้น		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน
	ไม่ทราบ	172	8.40%	2Hrs 39Mins	392	19.20%	2Hrs 9Mins
ค่าขมนักเรียนโดยเฉลี่ยต่อวัน	ต่ำกว่า 100 บาท	547	26.80%	2Hrs 32Mins	756	37.00%	2Hrs 12Mins
	100-199 บาท	83	4.10%	3Hrs 4Mins	584	28.60%	2Hrs 18Mins
	200-299 บาท	11	0.50%	3Hrs 1Mins	31	1.50%	2Hrs 22Mins
ค่าขมนักเรียนโดยเฉลี่ยต่อวัน (ต่อ)	300 บาทขึ้นไป	3	0.10%	3Hrs 9Mins	6	0.30%	1Hrs 50Mins
ที่พักอาศัย	บ้านหรือคอนโดของตนเอง	465	22.70%	2Hrs 28Mins	949	46.40%	2Hrs 25Mins
	เช่าอยู่บ้านแฟลต/อพาร์ทเมนต์/คอนโด/ หอพักเช่า คนเดียวหรือกับเพื่อน	140	6.80%	3Hrs 5Mins	302	14.80%	1Hrs 49Mins
	หอพักของโรงเรียนโรงเรียนประจำ/ อื่น ๆ	25	1.20%	2Hrs 29Mins	27	1.30%	1Hrs 53Mins
		3	0.10%	47Mins	36	1.80%	2Hrs 17Mins
		22	1.10%	3Hrs 16Mins	75	3.70%	1Hrs 43Mins
คนที่เลี้ยงดูหลัก	พ่อแม่เลี้ยงดูร่วมกันเป็นหลัก	463	22.70%	2Hrs 29Mins	843	41.20%	2Hrs 17Mins
	เฉพาะพ่อที่เลี้ยงเป็นหลัก	52	2.50%	2Hrs 45Mins	100	4.90%	2Hrs 20Mins
	เฉพาะแม่ที่เลี้ยงเป็นหลัก	106	5.20%	2Hrs 49Mins	289	14.10%	2Hrs 5Mins
	ยายปู่ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก/ตา/ย่า/ ญาติอื่น ๆ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก	181	8.90%	2Hrs 46Mins	303	14.80%	2Hrs 36Mins
	พี่เลี้ยงหรือคนที่ไม่ใช่ญาติเป็นคนเลี้ยงดู	56	2.70%	2Hrs 45Mins	104	5.10%	2Hrs 9Mins
	8	0.40%	3Hrs 0Mins	46	2.30%	1Hrs 8Mins	
รูปแบบการเลี้ยงดูอบรม	การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่	438	21.40%	2Hrs 35Mins	859	42.00%	2Hrs 7Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม	187	9.10%	2Hrs 44Mins	433	21.20%	2Hrs 26Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ	22	1.10%	2Hrs 44Mins	87	4.30%	2Hrs 21Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย	8	0.40%	1Hrs 54Mins	10	0.50%	2Hrs 24Mins

4.2.3 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และประเภทกลุ่มการติดเกม

ตัวอย่างจากการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 2,044 คน เมื่อจำแนกตัวอย่างตามเพศและประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่าพบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิงในกลุ่มไม่มีปัญหา (728 คน; ร้อยละ 35.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 24 นาที) รองลงมาคือนักเรียนชายในกลุ่มไม่มีปัญหา (678 คน; ร้อยละ 33.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 36 นาที) ถัดมาเป็นกลุ่มนักเรียนที่คลั่งไคล้ในการเล่นเกมน โดยมีจำนวนนักเรียนหญิงที่คลั่งไคล้ในการเล่นเกมนมากกว่านักเรียนชาย (244 คน; ร้อยละ 11.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 27 นาที ในผู้หญิง และ 186 คน; ร้อยละ 9.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 51 นาที ในผู้ชาย) ในขณะที่กลุ่มของนักเรียนที่ติดเกม จำนวนของผู้หญิงมากกว่าผู้ชายเช่นกัน (139 คน; ร้อยละ 6.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 57 นาที ในผู้หญิง และ 68 คน; ร้อยละ 3.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 4 ชั่วโมง 40 นาที ในผู้ชาย)

เมื่อจำแนกนักเรียนตามระดับชั้นเรียนและประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในกลุ่มไม่มีปัญหา (1003 คน; ร้อยละ 49.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 52 นาที) รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มไม่มีปัญหา (403 คน; ร้อยละ 19.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 15 นาที) ถัดมาเป็นกลุ่มนักเรียนที่คลั่งไคล้ในการเล่นเกมน (264 คน; ร้อยละ 12.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง ในชั้นมัธยมต้น และ 166 คน; ร้อยละ 8.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 8 นาที ในชั้นประถมปลาย) ในขณะที่กลุ่มของนักเรียนที่ติดเกม (122 คน; ร้อยละ 6.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 37 นาที ในชั้นมัธยมต้น และ 86 คน; ร้อยละ 4.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 19 นาที ในชั้นประถมปลาย)

สำหรับประเภทของเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุด จำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า เกมประเภทแอคชั่น เช่น ROV PUBG และ Free Fire เป็นต้น เป็นเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุดทั้ง 3 กลุ่ม (1011 คน; ร้อยละ 52.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 8 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 336 คน; ร้อยละ 17.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 58 นาที ในกลุ่มคลั่งไคล้, และ 184 คน; ร้อยละ 9.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 29 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือเกมประเภทกีฬา เช่น FIFA Online เป็นต้น (124 คน; ร้อยละ 6.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 1 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 38 คน; ร้อยละ 2.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 52 นาที ในกลุ่มคลั่งไคล้, และ 14 คน; ร้อยละ 0.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 29 นาที ในกลุ่มติดเกม)

สำหรับตัวแปรด้านสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม จะศึกษาในประเด็นของครอบครัวและการเลี้ยงดูของครอบครัว เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน ดังนั้น สถานภาพสมรสของบิดามารดาพบว่าส่วนใหญ่แล้วบิดามารดาของนักเรียนอยู่ด้วยกันหรือสมรสทั้ง 3 กลุ่มประเภทการติดเกม (946 คน; ร้อยละ 46.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 59 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 280 คน; ร้อยละ 13.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 2 นาที ในกลุ่มคลั่งไคล้, และ 147 คน; ร้อยละ 7.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดย

เฉลี่ย 3 ชั่วโมง 20 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือบิดามารดาเลิกกันแล้วหรือหย่าร้าง (300 คน; ร้อยละ 14.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 55 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 92 คน; ร้อยละ 4.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 57 นาทีในกลุ่มคลังโคล้, และ 47 คน; ร้อยละ 2.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 4 ชั่วโมง ในกลุ่มติดเกม) นอกจากนี้หากพิจารณาสถานภาพของบิดามารดาพบว่า ส่วนใหญ่บิดาของนักเรียนยังมีชีวิตอยู่ (1286 คน; ร้อยละ 62.90 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 393 คน; ร้อยละ 19.20 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 197 คน; ร้อยละ 9.60 ในกลุ่มติดเกม) และมารดาของนักเรียนก็ยังมีชีวิตอยู่ทั้งสองชั้นเรียนเช่นกัน (1347 คน; ร้อยละ 65.90 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 417 คน; ร้อยละ 20.40 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 204 คน; ร้อยละ 10.00 ในกลุ่มติดเกม)

เมื่อพิจารณาระดับการศึกษาของบิดาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ทั้ง 3 กลุ่ม ไม่ทราบว่าบิดาจบการศึกษาสูงสุดที่ระดับใด (451 คน; ร้อยละ 22.10 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 152 คน; ร้อยละ 7.40 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 76 คน; ร้อยละ 3.70 ในกลุ่มติดเกม) รองลงมานักเรียนตอบว่าบิดาศึกษาสูงสุดที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. (260 คน; ร้อยละ 12.70 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 69 คน; ร้อยละ 3.40 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 38 คน; ร้อยละ 1.90 ในกลุ่มติดเกม) สำหรับระดับการศึกษาของมารดาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ทั้ง 3 กลุ่มก็ไม่ทราบว่ามารดาจบการศึกษาสูงสุดที่ระดับใดเช่นกัน (347 คน; ร้อยละ 17.00 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 113 คน; ร้อยละ 5.50 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 67 คน; ร้อยละ 3.30 ในกลุ่มติดเกม) รองลงมานักเรียนตอบว่ามารดาศึกษาสูงสุดที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. (265 คน; ร้อยละ 13.00 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 72 คน; ร้อยละ 3.50 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 33 คน; ร้อยละ 1.60 ในกลุ่มติดเกม)

นอกจากนี้พบว่าทั้ง 3 กลุ่มประเภทการติดเกม บิดาของนักเรียนส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพพนักงานเอกชนมากที่สุด (276 คน; ร้อยละ 13.50 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 117 คน; ร้อยละ 5.70 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 58 คน; ร้อยละ 2.80 ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว (280 คน; ร้อยละ 13.70 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 89 คน; ร้อยละ 4.40 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 45 คน; ร้อยละ 2.20 ในกลุ่มติดเกม) และสำหรับอาชีพของมารดาส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด (385 คน; ร้อยละ 18.80 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 115 คน; ร้อยละ 5.60 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 59 คน; ร้อยละ 2.90 ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือพนักงานเอกชน (294 คน; ร้อยละ 14.40 ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 110 คน; ร้อยละ 5.40 ในกลุ่มคลังโคล้, และ 51 คน; ร้อยละ 2.50 ในกลุ่มติดเกม)

รายได้ของครัวเรือนจะศึกษาใน 2 ประเด็นคือ ความเพียงพอของรายได้ครัวเรือนและรายได้ครัวเรือนโดยเฉลี่ยต่อเดือน ในประเด็นแรกพบว่า ส่วนใหญ่ครอบครัวของนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม มีรายได้ต่อเดือนที่เพียงพอและมีเหลือเก็บ (953 คน; ร้อยละ 46.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 6 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 288 คน; ร้อยละ 14.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง ในกลุ่มคลังโคล้, และ 137 คน; ร้อยละ 6.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 25 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาเป็นครอบครัวมีรายได้เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บออม (211 คน; ร้อยละ 10.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 44 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 61 คน; ร้อยละ 3.00;

ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 50 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 32 คน; ร้อยละ 1.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 26 นาที ในกลุ่มติดเกม)

ในประเด็นรายได้เฉลี่ยของครัวเรือนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนตนเอง (386 คน; ร้อยละ 18.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 54 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 120 คน; ร้อยละ 5.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 13 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 184 คน; ร้อยละ 9.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 11 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 10,000-19,999 บาท (1011 คน; ร้อยละ 52.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 53 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 336 คน; ร้อยละ 17.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 55 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 58 คน; ร้อยละ 2.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 5 นาที ในกลุ่มติดเกม) ถัดมาคือมีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 20,000-39,999 บาท (270 คน; ร้อยละ 13.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 13 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 82 คน; ร้อยละ 4.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 53 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 43 คน; ร้อยละ 2.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 40 นาที ในกลุ่มติดเกม)

นอกจากนี้ยังพบว่า รายได้ต่อวัน (ค่าขนม/ค่าใช้จ่ายต่อวัน) ของนักเรียนส่วนใหญ่ทั้งสองระดับชั้นเรียนอยู่ที่ระดับ ต่ำกว่า 100 บาทต่อวัน (911 คน; ร้อยละ 44.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 55 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 262 คน; ร้อยละ 12.80; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 7 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 130 คน; ร้อยละ 6.40; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 40 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคืออยู่ในช่วง 100-199 บาทต่อวัน (450 คน; ร้อยละ 22.00; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 2 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 150 คน; ร้อยละ 7.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 2 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 67 คน; ร้อยละ 3.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 13 นาที ในกลุ่มติดเกม)

ในขณะที่ครอบครัวนักเรียนส่วนใหญ่ทั้ง 3 กลุ่มพักอาศัยอยู่ที่บ้านตนเอง (955 คน; ร้อยละ 46.70; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 2 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 304 คน; ร้อยละ 14.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 6 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 155 คน; ร้อยละ 7.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 30 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือ พักอาศัยอยู่บ้านเช่าที่ไม่ได้เป็นของตนเอง (309 คน; ร้อยละ 15.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 52 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 88 คน; ร้อยละ 4.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 46 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 45 คน; ร้อยละ 2.20; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 39 นาที ในกลุ่มติดเกม)

สำหรับประเด็นการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวจะศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นคือ บุคคลที่เลี้ยงดูหลัก และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู โดยในประเด็นที่ 1พบว่า ทั้ง 3 กลุ่มประเภทการติดเกมนั้น พ่อแม่เลี้ยงดูนักเรียนร่วมกันเป็นหลักมากที่สุด (918 คน; ร้อยละ 44.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 263 คน; ร้อยละ 12.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 8 นาที ในกลุ่มคลังโคล้, และ 125 คน; ร้อยละ 6.10;

ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 18 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือถูกเลี้ยงดูโดยยาย/ย่า/ปู่/ตา (296 คน; ร้อยละ 14.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 12 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 125 คน; ร้อยละ 6.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 13 นาที ในกลุ่มคลังไคล้, และ 63 คน; ร้อยละ 3.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 41 นาที ในกลุ่มติดเกม) และถูกเลี้ยงดูโดยมารดาเพียงคนเดียว (257 คน; ร้อยละ 12.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 54 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 95 คน; ร้อยละ 4.60; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 37 นาที ในกลุ่มคลังไคล้, และ 43 คน; ร้อยละ 2.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 48 นาที ในกลุ่มติดเกม)

และในประเด็นรูปแบบการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ทั้งสองระดับชั้นเรียนได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ (942 คน; ร้อยละ 46.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 59 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 251 คน; ร้อยละ 12.30; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 53 นาที ในกลุ่มคลังไคล้, และ 104 คน; ร้อยละ 5.10; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 25 นาที ในกลุ่มติดเกม) รองลงมาคือได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (387 คน; ร้อยละ 18.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 58 นาที ในกลุ่มไม่มีปัญหา, 153 คน; ร้อยละ 7.50; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 17 นาที ในกลุ่มคลังไคล้, และ 80 คน; ร้อยละ 3.90; ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 45 นาที ในกลุ่มติดเกม)

รายละเอียดของปัจจัยส่วนบุคคลจำแนกตามระดับชั้นเรียน แสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และประเภทกลุ่มการติตเกม

		กลุ่มไม่มีปัญหา			กลุ่มคลังไคล้			กลุ่มติดเกม		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย
เพศ	ชาย	678	33.20%	2Hrs 36Mins	186	9.10%	3Hrs 51Mins	68	3.30%	4Hrs 40Mins
	หญิง	728	35.60%	1Hrs 24Mins	244	11.90%	2Hrs 27Mins	139	6.80%	2Hrs 57Mins
ระดับชั้นเรียน	ระดับประถมศึกษาตอนปลาย	403	19.70%	2Hrs 15Mins	166	8.10%	3Hrs 8Mins	86	4.20%	3Hrs 19Mins
	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	1,003	49.10%	1Hrs 52Mins	264	12.90%	3Hrs 0Mins	122	6.00%	3Hrs 37Mins
ประเภทของเกมที่เล่นบ่อยที่สุด	Action	1,001	52.00%	2Hrs 8Mins	336	17.50%	2Hrs 58Mins	184	9.60%	3Hrs 29Mins
	Sport	124	6.40%	2Hrs 1Mins	38	2.00%	2Hrs 52Mins	14	0.70%	3Hrs 29Mins
	Simulation	78	4.10%	2Hrs 1Mins	22	1.10%	3Hrs 32Mins	5	0.30%	2Hrs 36Mins
	Adventures	43	2.20%	2Hrs 27Mins	15	0.80%	4Hrs 45Mins	3	0.20%	3Hrs 30Mins
	อื่น ๆ	43	0.022	1Hrs 55Mins	16	0.009	3Hrs 0Mins	2	0.001	3Hrs 12Mins
สถานภาพสมรสของบิดามารดา	อยู่ด้วยกันสมรส/ ไม่ได้อยู่ด้วยกัน แต่ยังไม่ได้เลิกกัน	946	46.30%	1Hrs 59Mins	280	13.70%	3Hrs 2Mins	147	7.20%	3Hrs 20Mins
	เลิกกันหย่าร้าง/ บิดาหรือมารดาเสียชีวิต	82	4.00%	2Hrs 24Mins	34	1.70%	3Hrs 15Mins	10	0.50%	3Hrs 9Mins
		300	14.70%	1Hrs 55Mins	92	4.50%	2Hrs 57Mins	47	2.30%	4Hrs 0Mins
		78	3.80%	1Hrs 48Mins	24	1.20%	3Hrs 24Mins	4	0.20%	4Hrs 23Mins
สถานภาพของบิดา	ยังมีชีวิต	1,286	62.90%	1Hrs 59Mins	393	19.20%	3Hrs 4Mins	197	9.60%	3Hrs 28Mins
	เสียชีวิต	60	2.90%	1Hrs 44Mins	17	0.80%	2Hrs 34Mins	4	0.20%	4Hrs 23Mins
	ไม่ทราบ	60	2.90%	2Hrs 2Mins	20	1.00%	3Hrs 12Mins	7	0.30%	3Hrs 46Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	39	1.90%	1Hrs 14Mins	8	0.40%	2Hrs 6Mins	7	0.30%	4Hrs 21Mins
ระดับการศึกษาสูงสุดของบิดา (ต่อ)	ประถมศึกษา	197	9.60%	1Hrs 56Mins	61	3.00%	2Hrs 42Mins	25	1.20%	2Hrs 49Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	172	8.40%	1Hrs 47Mins	39	1.90%	2Hrs 56Mins	23	1.10%	3Hrs 8Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช/ ปวสอนุปริญญา/.	260	12.70%	1Hrs 59Mins	69	3.40%	2Hrs 33Mins	38	1.90%	3Hrs 34Mins
		63	3.10%	2Hrs 11Mins	30	1.50%	3Hrs 59Mins	11	0.50%	3Hrs 0Mins

		กลุ่มไม่มีปัญหา			กลุ่มคลังไคล์			กลุ่มติดเกม		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย
ปริญญาดรี	สูงกว่าปริญญาดรี	154	7.50%	2Hrs 1Mins	49	2.40%	3Hrs 15Mins	26	1.30%	3Hrs 1Mins
	ไม่ทราบ	65	3.20%	2Hrs 14Mins	18	0.90%	2Hrs 21Mins	2	0.10%	9Hrs 45Mins
		451	22.10%	2Hrs 4Mins	152	7.40%	3Hrs 23Mins	76	3.70%	3Hrs 47Mins
อาชีพของบิดา	ข้าราชการรัฐ พนักงานรัฐวิสาหกิจ	153	7.50%	2Hrs 30Mins	34	1.70%	3Hrs 26Mins	19	0.90%	2Hrs 43Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	276	13.50%	2Hrs 0Mins	117	5.70%	2Hrs 50Mins	58	2.80%	3Hrs 34Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	280	13.70%	1Hrs 46Mins	89	4.40%	3Hrs 7Mins	45	2.20%	3Hrs 8Mins
	เกษตรกร	30	1.50%	1Hrs 41Mins	8	0.40%	3Hrs 53Mins	1	0.00%	5Hrs 30Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง	204	10.00%	1Hrs 48Mins	35	1.70%	2Hrs 37Mins	15	0.70%	3Hrs 31Mins
	ไม่ได้ทำงาน	211	10.30%	2Hrs 5Mins	60	2.90%	2Hrs 58Mins	31	1.50%	3Hrs 25Mins
	อื่นๆ	81	4.00%	2Hrs 14Mins	32	1.60%	3Hrs 49Mins	18	0.90%	4Hrs 1Mins
	เสียชีวิต	38	1.90%	1Hrs 43Mins	16	0.80%	3Hrs 25Mins	8	0.40%	3Hrs 49Mins
		78	3.80%	2Hrs 1Mins	21	1.00%	3Hrs 8Mins	9	0.40%	4Hrs 49Mins
สถานภาพของมารดา	ยังมีชีวิต	55	2.70%	1Hrs 42Mins	18	0.90%	2Hrs 29Mins	4	0.20%	4Hrs 23Mins
	เสียชีวิต	1,347	65.90%	1Hrs 58Mins	417	20.40%	3Hrs 0Mins	204	10.00%	3Hrs 30Mins
	ไม่ทราบ	30	1.50%	1Hrs 39Mins	7	0.30%	5Hrs 5Mins	0	0.00%	
ระดับการศึกษาสูงสุดของมารดา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	29	1.40%	2Hrs 37Mins	6	0.30%	3Hrs 15Mins	4	0.20%	3Hrs 33Mins
	ประถมศึกษา	59	2.90%	1Hrs 30Mins	7	0.30%	2Hrs 6Mins	8	0.40%	3Hrs 56Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	201	9.80%	2Hrs 1Mins	58	2.80%	2Hrs 46Mins	23	1.10%	3Hrs 5Mins
	มัธยมศึกษาตอนปลาย.ปวช./ ปวสอนุปริญญา./	179	8.80%	1Hrs 40Mins	60	2.90%	2Hrs 36Mins	28	1.40%	3Hrs 12Mins
	ปริญญาตรี	265	13.00%	2Hrs 8Mins	72	3.50%	3Hrs 2Mins	33	1.60%	3Hrs 23Mins
		63	3.10%	1Hrs 51Mins	27	1.30%	3Hrs 33Mins	10	0.50%	3Hrs 12Mins
	221	10.80%	1Hrs 54Mins	68	3.30%	3Hrs 4Mins	32	1.60%	3Hrs 8Mins	

		กลุ่มไม่มีปัญหา			กลุ่มคลังไคล์			กลุ่มติดเกม		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย
	สูงกว่าปริญญาตรี	63	3.10%	2Hrs 15Mins	23	1.10%	2Hrs 34Mins	6	0.30%	5Hrs 30Mins
	ไม่ทราบ	347	17.00%	2Hrs 7Mins	113	5.50%	3Hrs 30Mins	67	3.30%	3Hrs 50Mins
อาชีพของมารดา	ข้าราชการรัฐ พนักงานรัฐวิสาหกิจ	119	5.80%	2Hrs 12Mins	37	1.80%	3Hrs 17Mins	23	1.10%	2Hrs 29Mins
	พนักงาน ลูกจ้างเอกชน	294	14.40%	2Hrs 2Mins	110	5.40%	3Hrs 4Mins	51	2.50%	3Hrs 51Mins
	ค้าขายประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ช่วยงานครอบครัว	385	18.80%	1Hrs 57Mins	115	5.60%	3Hrs 28Mins	59	2.90%	3Hrs 42Mins
	เกษตรกร	80	3.90%	1Hrs 59Mins	28	1.40%	2Hrs 16Mins	10	0.50%	2Hrs 39Mins
	กรรมกรรับจ้างทั่วไป/ ขับรถรับจ้าง	145	7.10%	1Hrs 40Mins	29	1.40%	2Hrs 24Mins	16	0.80%	3Hrs 13Mins
		198	9.70%	2Hrs 2Mins	52	2.50%	2Hrs 45Mins	27	1.30%	3Hrs 15Mins
		11	0.50%	1Hrs 51Mins	3	0.10%	2Hrs 2Mins	0	0.00%	
อาชีพของมารดา (ต่อ)	ไม่ได้ทำงาน	101	4.90%	1Hrs 55Mins	40	2.00%	2Hrs 48Mins	19	0.90%	3Hrs 56Mins
	อื่นๆ	47	2.30%	2Hrs 26Mins	9	0.40%	3Hrs 4Mins	3	0.10%	5Hrs 24Mins
	เสียชีวิต	26	1.30%	1Hrs 25Mins	7	0.30%	5Hrs 5Mins	0	0.00%	
รายได้ของครอบครัว	เพียงพอ มีเหลือเก็บ	953	46.60%	2Hrs 6Mins	288	14.10%	3Hrs 0Mins	137	6.70%	3Hrs 25Mins
	เพียงพอ ไม่มีเหลือเก็บ	211	10.30%	1Hrs 44Mins	61	3.00%	2Hrs 50Mins	32	1.60%	3Hrs 26Mins
	ไม่เพียงพอ	70	3.40%	1Hrs 38Mins	16	0.80%	4Hrs 18Mins	10	0.50%	3Hrs 6Mins
	ไม่ทราบ	172	8.40%	1Hrs 44Mins	65	3.20%	3Hrs 12Mins	29	1.40%	4Hrs 6Mins
รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว	ต่ำกว่า 10,000 บาท	220	10.80%	1Hrs 46Mins	52	2.50%	3Hrs 9Mins	32	1.60%	4Hrs 16Mins
	10,000 – 19,999 บาท	307	15.00%	1Hrs 53Mins	98	4.80%	2Hrs 55Mins	34	1.70%	3Hrs 5Mins
	20,000 –39,999 บาท	270	13.20%	2Hrs 13Mins	82	4.00%	2Hrs 53Mins	43	2.10%	3Hrs 40Mins
	40,000 –59,999 บาท	109	5.30%	2Hrs 27Mins	35	1.70%	3Hrs 26Mins	25	1.20%	3Hrs 12Mins
	60,000 –99,999 บาท	55	2.70%	1Hrs 52Mins	21	1.00%	2Hrs 26Mins	7	0.30%	4Hrs 30Mins
	100,000 –199,999 บาท	32	1.60%	1Hrs 35Mins	9	0.40%	2Hrs 21Mins	6	0.30%	3Hrs 18Mins
	200,000 บาทขึ้นไป	27	1.30%	2Hrs 19Mins	13	0.60%	3Hrs 42Mins	3	0.10%	4Hrs 12Mins

		กลุ่มไม่มีปัญหา			กลุ่มคลังไคล์			กลุ่มติดเกม		
		จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ	ระยะเวลา เล่นเกมเฉลี่ย
	ไม่ทราบ	386	18.90%	1Hrs 54Mins	120	5.90%	3Hrs 13Mins	58	2.80%	3Hrs 11Mins
ค่าชมนักเรียนโดยเฉลี่ยต่อวัน	ต่ำกว่า 100 บาท	911	44.60%	1Hrs 55Mins	262	12.80%	3Hrs 7Mins	130	6.40%	3Hrs 40Mins
	100-199 บาท	450	22.00%	2Hrs 2Mins	150	7.30%	3Hrs 2Mins	67	3.30%	3Hrs 13Mins
	200-299 บาท	28	1.40%	2Hrs 34Mins	6	0.30%	2Hrs 0Mins	8	0.40%	2Hrs 51Mins
ค่าชมนักเรียนโดยเฉลี่ยต่อวัน (ต่อ)	300 ขึ้นไป	6	0.30%	1Hrs 38Mins	3	0.10%	3Hrs 34Mins	0	0.00%	
ที่พักอาศัย	บ้านหรือคอนโดของตนเอง	955	46.70%	2Hrs 2Mins	304	14.90%	3Hrs 6Mins	155	7.60%	3Hrs 30Mins
	เช่าอยู่บ้านอพาร์ทเมนต์/คอนโด/ หอพักเช่า คนเดียวหรือกับเพื่อน	309	15.10%	1Hrs 52Mins	88	4.30%	2Hrs 46Mins	45	2.20%	3Hrs 39Mins
	หอพักของโรงเรียนโรงเรียนประจำ/ อื่น ๆ	35	1.70%	1Hrs 54Mins	15	0.70%	2Hrs 39Mins	2	0.10%	3Hrs 20Mins
		34	1.70%	2Hrs 18Mins	5	0.20%	1Hrs 16Mins	0	0.00%	
		73	3.60%	1Hrs 26Mins	18	0.90%	4Hrs 38Mins	6	0.30%	2Hrs 16Mins
คนเลี้ยงดูหลัก	พ่อแม่เลี้ยงดูร่วมกันเป็นหลัก	918	44.90%	2Hrs 0Mins	263	12.90%	3Hrs 8Mins	125	6.10%	3Hrs 18Mins
	เฉพาะพ่อที่เลี้ยงเป็นหลัก	95	4.60%	2Hrs 1Mins	38	1.90%	3Hrs 2Mins	19	0.90%	3Hrs 35Mins
	เฉพาะแม่ที่เลี้ยงเป็นหลัก	257	12.60%	1Hrs 54Mins	95	4.60%	2Hrs 37Mins	43	2.10%	3Hrs 48Mins
	ยายปู่ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก/ตา/ย่า/ ญาติอื่น ๆ เป็นผู้เลี้ยงดูหลัก	296	14.50%	2Hrs 12Mins	125	6.10%	3Hrs 13Mins	63	3.10%	3Hrs 41Mins
	พี่เลี้ยงหรือคนที่ไม่ใช่ญาติเป็นคนเลี้ยงดู	104	5.10%	1Hrs 56Mins	40	2.00%	2Hrs 59Mins	16	0.80%	3Hrs 40Mins
		45	2.20%	1Hrs 12Mins	7	0.30%	2Hrs 33Mins	2	0.10%	2Hrs 30Mins
รูปแบบการเลี้ยงดูอบรม	การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่	942	46.10%	1Hrs 59Mins	251	12.30%	2Hrs 53Mins	104	5.10%	3Hrs 25Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม	387	18.90%	1Hrs 58Mins	153	7.50%	3Hrs 17Mins	80	3.90%	3Hrs 45Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ	63	3.10%	1Hrs 53Mins	23	1.10%	3Hrs 24Mins	23	1.10%	2Hrs 55Mins
	การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย	14	0.70%	1Hrs 44Mins	3	0.10%	3Hrs 40Mins	1	0.00%	4Hrs 0Mins

4.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม

ปัจจัยทางพฤติกรรมที่งานวิจัยนี้สนใจศึกษา ประกอบไปด้วย 3 ปัจจัยคือ 1) ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (Self-esteem) 2) การหลบหนีโลกแห่งความจริง (Escapism) และ 3) การแข่งขัน (Competition) ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าทั้ง 3 ปัจจัยข้างต้นล้วนมีความสัมพันธ์และ/หรือส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกม โดยในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ตารางไขว้จำแนกตาม เพศ ระดับชั้นเรียน และกลุ่มประเภทของการติตเกม (ที่พัฒนาและจัดกลุ่มจากการใช้แบบทดสอบการติตเกม GAST) เพื่อแสดงจำนวน/ร้อยละ และจำนวนการเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียนทั้งในภาพรวมของปัจจัยและลงรายละเอียดในส่วนของข้อคำถาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.3.1 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม และเพศ

1. ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (Self-esteem)

ในภาพรวมของปัจจัยความภูมิใจและความเคารพในตนเองจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.8 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 82.6 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูงเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่า หากผู้ชายมีระดับของความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 1 นาที และผู้หญิงที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 46 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันรู้สึกพึงพอใจในตนเองพบว่า ผู้ชายร้อยละ 88.1 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 87.8 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 22 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 1 นาที

2. ฉันรู้สึกว่าฉันมีความสามารถหลายอย่างพบว่า ผู้ชายร้อยละ 81.0 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 78.0 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 11 นาที รองลงมาคือ

8. ฉันรู้สึกฉันเป็นคนมีค่าเหมือนคนอื่น ๆ พบว่า ผู้ชายร้อยละ 73.6 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 80.6 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 55 นาที

9. ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเอง พบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.6 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 87.1 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 59 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 52 นาที

ตารางที่ 4.5 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความภูมิใจและความเคารพในตนเอง และเพศ

	ระดับ Self-esteem	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง	ชาย	1,114	4,699	19.2%	80.8%	3Hrs 18Mins	2Hrs 55Mins
	หญิง	1,218	5,767	17.4%	82.6%	2Hrs 1Mins	1Hrs 46Mins
ฉันรู้สึกพึงพอใจในตนเอง	ชาย	74	549	11.9%	88.1%	3Hrs 22Mins	3Hrs 1Mins
	หญิง	87	629	12.2%	87.8%	2Hrs 12Mins	1Hrs 45Mins
ฉันรู้สึกว่าฉันมีความสามารถหลายอย่าง	ชาย	102	434	19.0%	81.0%	3Hrs 11Mins	2Hrs 50Mins
	หญิง	134	475	22.0%	78.0%	2Hrs 2Mins	1Hrs 46Mins
ฉันคิดว่าฉันทำอะไรได้เท่ากับคนทั่วไป	ชาย	105	476	18.1%	81.9%	3Hrs 32Mins	2Hrs 49Mins
	หญิง	81	635	11.3%	88.7%	2Hrs 24Mins	1Hrs 45Mins
ฉันอยากเคารพในตนเองให้มากกว่านี้	ชาย	78	482	13.9%	86.1%	3Hrs 7Mins	2Hrs 58Mins
	หญิง	65	624	9.4%	90.6%	2Hrs 2Mins	1Hrs 44Mins
ฉันมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง	ชาย	76	576	11.7%	88.3%	3Hrs 51Mins	2Hrs 57Mins
	หญิง	69	662	9.4%	90.6%	2Hrs 15Mins	1Hrs 47Mins
ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เก่งอะไรเลย	ชาย	189	401	32.0%	68.0%	3Hrs 19Mins	2Hrs 54Mins
	หญิง	200	504	28.4%	71.6%	1Hrs 50Mins	1Hrs 49Mins
ฉันรู้สึกฉันไม่ค่อยมีเรื่องอะไรให้ภูมิใจ	ชาย	156	379	29.2%	70.8%	3Hrs 18Mins	2Hrs 57Mins

ระดับ Self-esteem	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน		
	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	
หญิง	210	475	30.7%	69.3%	1Hrs 59Mins	1Hrs 47Mins	
ฉันรู้สึกฉันเป็นคนมีค่าเหมือนคนอื่น ๆ	ชาย	139	388	26.4%	73.6%	3Hrs 9Mins	2Hrs 55Mins
	หญิง	123	511	19.4%	80.6%	1Hrs 51Mins	1Hrs 44Mins
ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเอง	ชาย	81	498	14.0%	86.0%	2Hrs 59Mins	2Hrs 52Mins
	หญิง	92	622	12.9%	87.1%	2Hrs 6Mins	1Hrs 44Mins

2. การหลบหนีโลกแห่งความจริง (Escapism)

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 52.2 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 66.1 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่า หากผู้ชายมีระดับของการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 45 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 32 นาที และผู้หญิงที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 22 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้นในการได้สวมบทบาทในโลกของเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 70.5 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 53.4 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 25 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 32 นาที

2. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่ามันไม่ใช่โลกความจริงพบว่า ผู้ชายร้อยละ 75.1 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.2 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 15 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 29 นาที

3. เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหาพบว่า ผู้ชายร้อยละ 30.9 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 21.5 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 4 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 50 นาที

4. ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 17.2 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 11.0 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 50 นาที

ตารางที่ 4.6 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริง และเพศ

	ระดับ Escapism	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกม โดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
การหลบหนีโลกแห่งความจริง	ชาย	1,230	1126	52.2%	47.8%	2Hrs 45Mins	3Hrs 17Mins
	หญิง	1,975	1014	66.1%	33.9%	1Hrs 32Mins	2Hrs 22Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้นในการได้สวมบทบาทในโลกของเกม	ชาย	162	387	29.5%	70.5%	2Hrs 32Mins	3Hrs 25Mins
	หญิง	316	362	46.6%	53.4%	1Hrs 22Mins	2Hrs 17Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่ามันไม่ใช่โลกความจริง	ชาย	148	447	24.9%	75.1%	2Hrs 29Mins	3Hrs 15Mins
	หญิง	302	388	43.8%	56.2%	1Hrs 18Mins	2Hrs 22Mins
เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหา	ชาย	420	188	69.1%	30.9%	2Hrs 50Mins	3Hrs 4Mins
	หญิง	642	176	78.5%	21.5%	1Hrs 38Mins	2Hrs 25Mins
ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคม	ชาย	500	104	82.8%	17.2%	2Hrs 50Mins	3Hrs 14Mins
	หญิง	715	88	89.0%	11.0%	1Hrs 38Mins	2Hrs 33Mins

3. การแข่งขัน (Competition)

ในภาพรวมของปัจจัยการแข่งขันจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 50.9 มีระดับการแข่งขันสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 67.2 มีระดับการแข่งขันต่ำ นอกจากนี้ยังพบว่า หากผู้ชายมีระดับของการแข่งขันสูง จะมี

ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับการแข่งขันต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 27 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของการแข่งขันต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีการแข่งขันสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 10 นาที และผู้หญิงที่มีการแข่งขันต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 32 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่งพบว่า ผู้ชายร้อยละ 36.6 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 15.0 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 34 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน ประมาณ 2 ชั่วโมง 36 นาที

2. ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 62.0 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 46.3 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 31 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 26 นาที

3. เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่าคุณต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะพบว่า ผู้ชายร้อยละ 61.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 49.0 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 24 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 39 นาที

4. มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุดและเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 43.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 20.8 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 21 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 38 นาที

ตารางที่ 4.7 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการแข่งขัน และเพศ

	ระดับการแข่งขัน	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกม โดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
การแข่งขัน	ชาย	1,080	1,122	49.1%	50.9%	2Hrs 35Mins	3Hrs 27Mins
	หญิง	1,950	953	67.2%	32.8%	1Hrs 32Mins	2Hrs 10Mins
ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่ง	ชาย	359	207	63.4%	36.6%	2Hrs 36Mins	3Hrs 34Mins
	หญิง	642	113	85.0%	15.0%	1Hrs 36Mins	2Hrs 16Mins
ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกม	ชาย	208	339	38.0%	62.0%	2Hrs 26Mins	3Hrs 31Mins
	หญิง	392	338	53.7%	46.3%	1Hrs 31Mins	2Hrs 4Mins
เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่า ฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะ	ชาย	219	350	38.5%	61.5%	2Hrs 39Mins	3Hrs 24Mins
	หญิง	375	360	51.0%	49.0%	1Hrs 25Mins	2Hrs 9Mins
มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุด และเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกม	ชาย	294	226	56.5%	43.5%	2Hrs 38Mins	3Hrs 21Mins
	หญิง	541	142	79.2%	20.8%	1Hrs 33Mins	2Hrs 22Mins

4.3.2 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม และระดับชั้นเรียน

1. ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (Self-esteem)

ในภาพรวมของปัจจัยความภูมิใจและความเคารพในตนเองจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 78.1 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 83.7 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูงเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 34 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าไม่ว่าจะมีระดับของความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำหรือสูง ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 22 นาที และที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 8 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

วันพบว่า นักเรียนประถมศึกษาตอนปลายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 5 นาที รองลงมาคือนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 23 นาที

9. ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเองพบว่า นักเรียนประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 82.5 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 88.8 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนประถมศึกษาตอนปลายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง รองลงมาคือนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 31 นาที

ตารางที่ 4.8 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความภูมิใจและความเคารพในตนเอง และระดับชั้นเรียน

ระดับ Self-esteem	ระดับ Self-esteem	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง	ประถมศึกษาตอนปลาย	965	3445	21.9%	78.1%	3Hrs 0Mins	2Hrs 34Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1,370	7026	16.3%	83.7%	2Hrs 22Mins	2Hrs 8Mins
ฉันรู้สึกพึงพอใจในตนเอง	ประถมศึกษาตอนปลาย	72	390	15.6%	84.4%	3Hrs 11Mins	2Hrs 37Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	89	789	10.1%	89.9%	2Hrs 22Mins	2Hrs 12Mins
ฉันรู้สึกว่าคุณมีความสามารถหลายอย่าง	ประถมศึกษาตอนปลาย	95	285	25.0%	75.0%	2Hrs 57Mins	2Hrs 36Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	141	625	18.4%	81.6%	2Hrs 15Mins	2Hrs 8Mins
ฉันคิดว่าฉันทำอะไรได้เท่ากับคนทั่วไป	ประถมศึกษาตอนปลาย	107	330	24.5%	75.5%	3Hrs 13Mins	2Hrs 24Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	79	782	9.2%	90.8%	2Hrs 49Mins	2Hrs 7Mins
ฉันอยากเคารพในตนเองให้มากกว่านี้	ประถมศึกษาตอนปลาย	77	356	17.8%	82.2%	2Hrs 44Mins	2Hrs 39Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	66	750	8.1%	91.9%	2Hrs 30Mins	2Hrs 6Mins
ฉันมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง	ประถมศึกษาตอนปลาย	81	396	17.0%	83.0%	3Hrs 25Mins	2Hrs 40Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	65	842	7.2%	92.8%	2Hrs 36Mins	2Hrs 11Mins
ฉันรู้สึกว่าคุณไม่เก่งอะไรเลย	ประถมศึกษาตอนปลาย	114	341	25.1%	74.9%	2Hrs 57Mins	2Hrs 35Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	275	564	32.8%	67.2%	2Hrs 23Mins	2Hrs 5Mins
ฉันรู้สึกฉันไม่ค่อยมีเรื่องอะไรให้ภูมิใจ	ประถมศึกษาตอนปลาย	122	296	29.2%	70.8%	2Hrs 43Mins	2Hrs 41Mins

ระดับ Self-esteem		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
	มัธยมศึกษาตอนต้น	244	559	30.4%	69.6%	2Hrs 28Mins	2Hrs 6Mins
ฉันรู้สึกฉันเป็นคนมีค่าเหมือนคนอื่น ๆ	ประถมศึกษาตอนปลาย	113	303	27.2%	72.8%	3Hrs 5Mins	2Hrs 23Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	150	596	20.1%	79.9%	2Hrs 7Mins	2Hrs 10Mins
ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเอง	ประถมศึกษาตอนปลาย	78	367	17.5%	82.5%	3Hrs 0Mins	2Hrs 31Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	95	754	11.2%	88.8%	2Hrs 7Mins	2Hrs 7Mins

2. การหลบหนีโลกแห่งความจริง (Escapism)

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 61.2 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 59.3 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 46 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับการหลบหนีจากโลกแห่งความจริงต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 26 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 30 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้นในการได้สวมบทบาทในโลกของเกมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 59.5 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 61.9 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 3 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 47 นาที

2. เมื่อนันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่ามันไม่ใช่โลกความจริงพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 62.9 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 66.0 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 1 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 45 นาที

3. เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 75.2 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 74.0 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 51 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 42 นาที

4. ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 86.9 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 86.1 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 59 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 53 นาที

ตารางที่ 4.9 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริง และระดับชั้นเรียน

	ระดับ Escapism	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกม โดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
การหลบหนีโลกแห่งความจริง	ประณมปลาย	1,151	729	61.2%	38.8%	2Hrs 26Mins	3Hrs 0Mins
	มัธยมต้น	2,056	1413	59.3%	40.7%	1Hrs 46Mins	2Hrs 46Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้น ในการได้สวมบทบาทในโลกของเกม	ประณมปลาย	178	262	40.5%	59.5%	2Hrs 12Mins	3Hrs 3Mins
	มัธยมต้น	300	488	38.1%	61.9%	1Hrs 30Mins	2Hrs 47Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่าฉันไม่ใช่อะไรในโลกความจริง	ประณมปลาย	164	278	37.1%	62.9%	2Hrs 9Mins	3Hrs 1Mins
	มัธยมต้น	287	557	34.0%	66.0%	1Hrs 25Mins	2Hrs 45Mins
เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหา	ประณมปลาย	373	123	75.2%	24.8%	2Hrs 29Mins	2Hrs 51Mins
	มัธยมต้น	689	242	74.0%	26.0%	1Hrs 54Mins	2Hrs 42Mins
ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคม	ประณมปลาย	436	66	86.9%	13.1%	2Hrs 35Mins	2Hrs 59Mins
	มัธยมต้น	780	126	86.1%	13.9%	1Hrs 53Mins	2Hrs 53Mins

3. การแข่งขัน (Competition)

ในภาพรวมของปัจจัยการแข่งขันจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 57.0 มีระดับการแข่งขันต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 60.6 มีระดับการแข่งขันต่ำเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของการแข่งขันสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 1 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับการแข่งขันสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 46 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับการแข่งขันต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการแข่งขันต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 17 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการแข่งขันต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 43 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่งกว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 72.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 77.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการ

แข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 11 นาที รองลงมาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน ประมาณ 3 ชั่วโมง 3 นาที

2. ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 51.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 53.9 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 11 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 3 นาที

3. เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่าฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 56.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 53.4 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 38 นาที

4. มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุดและเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 63.3 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 72.8 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 6 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 52 นาที

ตารางที่ 4.10 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการแข่งขัน และระดับชั้นเรียน

ระดับการแข่งขัน	ระดับการศึกษา	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกม โดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
การแข่งขัน	ประถมศึกษาตอนปลาย	1,018	768	57.0%	43.0%	2Hrs 17Mins	3Hrs 1Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	2,013	1,310	60.6%	39.4%	1Hrs 43Mins	2Hrs 46Mins
ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่ง	ประถมศึกษาตอนปลาย	330	125	72.5%	27.5%	2Hrs 16Mins	3Hrs 11Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	672	195	77.5%	22.5%	1Hrs 48Mins	3Hrs 3Mins
ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกม	ประถมศึกษาตอนปลาย	213	226	48.5%	51.5%	2Hrs 17Mins	2Hrs 52Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	387	452	46.1%	53.9%	1Hrs 36Mins	2Hrs 45Mins
เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่าฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะ	ประถมศึกษาตอนปลาย	197	256	43.5%	56.5%	2Hrs 23Mins	3Hrs 0Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	397	455	46.6%	53.4%	1Hrs 38Mins	2Hrs 38Mins
มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุด และเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกม	ประถมศึกษาตอนปลาย	278	161	63.3%	36.7%	2Hrs 13Mins	3Hrs 6Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	557	208	72.8%	27.2%	1Hrs 47Mins	2Hrs 52Mins

4.3.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรม และประเภทกลุ่มการตีเกม

1. ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (Self-esteem)

ในภาพรวมของปัจจัยความภูมิใจและความเคารพในตนเองจำแนกตามประเภทกลุ่มการตีเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 84.2 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ ร้อยละ 78.8 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง และนักเรียนในกลุ่มตีเกมร้อยละ 71.0 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง และหากนักเรียนในกลุ่มตีเกมมีระดับของความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 38 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มตีเกมที่มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 7 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 2 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 10 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 56 นาที

และความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 70.9 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 34 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 22 นาที

9. ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเองพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 87.2 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 86.2 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 83.3 มีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 41 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 25 นาที

ตารางที่ 4.11 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความภูมิใจและความเคารพในตนเอง และประเภทกลุ่มการติดเกม

	ระดับ Self-esteem	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง	กลุ่มไม่มีปัญหา	1,410	7503	15.8%	84.2%	2Hrs 10Mins	1Hrs 56Mins
	กลุ่มคลังโคล์	554	2058	21.2%	78.8%	3Hrs 7Mins	3Hrs 2Mins
	กลุ่มติดเกม	371	910	29.0%	71.0%	3Hrs 38Mins	3Hrs 24Mins
ฉันรู้สึกพึงพอใจในตนเอง	กลุ่มไม่มีปัญหา	96	836	10.3%	89.7%	2Hrs 13Mins	2Hrs 0Mins
	กลุ่มคลังโคล์	39	245	13.7%	86.3%	3Hrs 10Mins	3Hrs 6Mins
	กลุ่มติดเกม	26	98	21.0%	79.0%	3Hrs 59Mins	3Hrs 19Mins
ฉันรู้สึกว่าคุณมีความสามารถหลายอย่าง	กลุ่มไม่มีปัญหา	147	643	18.6%	81.4%	2Hrs 1Mins	1Hrs 55Mins
	กลุ่มคลังโคล์	55	179	23.5%	76.5%	2Hrs 59Mins	3Hrs 3Mins
	กลุ่มติดเกม	34	88	27.9%	72.1%	4Hrs 1Mins	3Hrs 19Mins
ฉันคิดว่าฉันสามารถทำอะไรได้เท่ากับคนทั่วไป	กลุ่มไม่มีปัญหา	113	792	12.5%	87.5%	2Hrs 29Mins	1Hrs 51Mins
	กลุ่มคลังโคล์	47	211	18.2%	81.8%	3Hrs 30Mins	3Hrs 4Mins
	กลุ่มติดเกม	26	109	19.3%	80.7%	4Hrs 39Mins	3Hrs 11Mins

ระดับ Self-esteem	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ฉันอยากให้ฉันเคารพในตนเองให้มากกว่านี้	กลุ่มไม่มีปัญหา	96	748	11.4%	88.6%	2Hrs 11Mins	1Hrs 53Mins
	กลุ่มคลังไคล์	33	242	12.0%	88.0%	3Hrs 0Mins	3Hrs 5Mins
	กลุ่มติดเกม	14	116	10.8%	89.2%	4Hrs 45Mins	3Hrs 8Mins
ฉันมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง	กลุ่มไม่มีปัญหา	92	884	9.4%	90.6%	2Hrs 29Mins	1Hrs 58Mins
	กลุ่มคลังไคล์	29	257	10.1%	89.9%	3Hrs 13Mins	3Hrs 4Mins
	กลุ่มติดเกม	25	97	20.5%	79.5%	3Hrs 56Mins	3Hrs 34Mins
ฉันรู้สึกว่าคุณไม่เก่งอะไรเลย	กลุ่มไม่มีปัญหา	228	677	25.2%	74.8%	2Hrs 8Mins	1Hrs 57Mins
	กลุ่มคลังไคล์	100	152	39.7%	60.3%	3Hrs 1Mins	2Hrs 57Mins
	กลุ่มติดเกม	61	76	44.5%	55.5%	3Hrs 21Mins	3Hrs 50Mins
ฉันรู้สึกฉันไม่ค่อยมีเรื่องอะไรให้ภูมิใจ	กลุ่มไม่มีปัญหา	205	648	24.0%	76.0%	2Hrs 3Mins	2Hrs 0Mins
	กลุ่มคลังไคล์	90	143	38.6%	61.4%	2Hrs 53Mins	3Hrs 3Mins
	กลุ่มติดเกม	71	64	52.6%	47.4%	3Hrs 32Mins	3Hrs 41Mins
ฉันรู้สึกฉันเป็นคนมีค่าเหมือนคนอื่น ๆ	กลุ่มไม่มีปัญหา	170	642	20.9%	79.1%	2Hrs 11Mins	1Hrs 55Mins
	กลุ่มคลังไคล์	59	174	25.3%	74.7%	2Hrs 58Mins	2Hrs 57Mins
	กลุ่มติดเกม	34	83	29.1%	70.9%	3Hrs 34Mins	3Hrs 22Mins
ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเอง	กลุ่มไม่มีปัญหา	116	789	12.8%	87.2%	2Hrs 0Mins	1Hrs 55Mins
	กลุ่มคลังไคล์	37	232	13.8%	86.2%	3Hrs 16Mins	2Hrs 56Mins
	กลุ่มติดเกม	20	100	16.7%	83.3%	3Hrs 41Mins	3Hrs 25Mins

2. การหลบหนีโลกแห่งความจริง (Escapism)

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 68.9 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 53.7 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 69.7 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 33 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 9 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำมีระยะเวลาเล่น

เกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 46 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 46 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 21 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้นในการได้สวมบทบาทในโลกของเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 50.3 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 75.2 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 92.6 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 42 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 39 นาที

2. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่ามันไม่ใช่โลกความจริงพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 56.0 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 81.3 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 85.4 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 41 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที

3. เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหาพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 83.7 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 61.4 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 62.4 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 41 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 24 นาที

4. ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 91.1 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไค้ร้อยละ 80.4 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 64.2 มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำ และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 4 นาที

ตารางที่ 4.12 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริง และประเภทกลุ่มการติดเกม

	ระดับ Escapism	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกม โดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
การหลบหนีโลกแห่งความจริง	กลุ่มไม่มีปัญหา	2,512	1132	68.9%	31.1%	1Hrs 46Mins	2Hrs 21Mins
	กลุ่มคลังไค้	518	602	46.3%	53.7%	2Hrs 46Mins	3Hrs 17Mins
	กลุ่มติดเกม	177	408	30.3%	69.7%	3Hrs 9Mins	3Hrs 33Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้น ในการได้สวมบทบาทในโลกของเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	397	401	49.7%	50.3%	1Hrs 34Mins	2Hrs 24Mins
	กลุ่มคลังไค้	70	212	24.8%	75.2%	2Hrs 36Mins	3Hrs 13Mins
	กลุ่มติดเกม	11	137	7.4%	92.6%	3Hrs 39Mins	3Hrs 42Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่ามันไม่ใช่โลกความจริง	กลุ่มไม่มีปัญหา	377	480	44.0%	56.0%	1Hrs 30Mins	2Hrs 25Mins
	กลุ่มคลังไค้	52	226	18.7%	81.3%	2Hrs 48Mins	3Hrs 14Mins
	กลุ่มติดเกม	22	129	14.6%	85.4%	2Hrs 25Mins	3Hrs 41Mins
เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหา	กลุ่มไม่มีปัญหา	831	162	83.7%	16.3%	1Hrs 53Mins	2Hrs 3Mins
	กลุ่มคลังไค้	175	110	61.4%	38.6%	2Hrs 49Mins	3Hrs 18Mins
	กลุ่มติดเกม	56	93	37.6%	62.4%	3Hrs 24Mins	3Hrs 41Mins
ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคม	กลุ่มไม่มีปัญหา	907	89	91.1%	8.9%	1Hrs 53Mins	2Hrs 22Mins
	กลุ่มคลังไค้	221	54	80.4%	19.6%	2Hrs 45Mins	2Hrs 42Mins
	กลุ่มติดเกม	88	49	64.2%	35.8%	3Hrs 14Mins	3Hrs 4Mins

3. การแข่งขัน (Competition)

ในภาพรวมของปัจจัยการแข่งขันจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 69.3 มีระดับการแข่งขันต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 57.2 มีระดับการแข่งขันสูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 71.2 มีระดับการแข่งขันสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของการแข่งขันสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 35 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีระดับการแข่งขันต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีการแข่งขันสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 15 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีการแข่งขันต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 35 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการแข่งขันสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 22 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการแข่งขันต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 42 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่งพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 84.9 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 60.3 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 55.4 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 34 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 33 นาที

2. ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 57.3 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 73.4 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 78.7 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 36 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 12 นาที

3. เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่าฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 56.1 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 69.9 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 83.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลา

เล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 31 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที

4. มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุดและเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 78.4 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคลีร้อยละ 55.5 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 63.6 มีระดับการแข่งขันในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการแข่งขันในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 39 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการแข่งขันในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที

ตารางที่ 4.13 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการแข่งขัน และประเภทกลุ่มการติดเกม

	ระดับการแข่งขัน	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกม โดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
การแข่งขัน	กลุ่มไม่มีปัญหา	2,414	1,068	69.3%	30.7%	1Hrs 42Mins	2Hrs 22Mins
	กลุ่มคลังโคลี	454	606	42.8%	57.2%	2Hrs 35Mins	3Hrs 15Mins
	กลุ่มติดเกม	163	404	28.8%	71.2%	3Hrs 25Mins	3Hrs 35Mins
ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่ง	กลุ่มไม่มีปัญหา	777	138	84.9%	15.1%	1Hrs 44Mins	2Hrs 31Mins
	กลุ่มคลังโคลี	167	110	60.3%	39.7%	2Hrs 36Mins	3Hrs 33Mins
	กลุ่มติดเกม	58	72	44.6%	55.4%	3Hrs 6Mins	3Hrs 34Mins
ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	500	372	57.3%	42.7%	1Hrs 37Mins	2Hrs 20Mins
	กลุ่มคลังโคลี	68	188	26.6%	73.4%	2Hrs 52Mins	3Hrs 12Mins
	กลุ่มติดเกม	32	118	21.3%	78.7%	3Hrs 10Mins	3Hrs 36Mins
เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่า ฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะ	กลุ่มไม่มีปัญหา	481	377	56.1%	43.9%	1Hrs 42Mins	2Hrs 17Mins
	กลุ่มคลังโคลี	87	202	30.1%	69.9%	2Hrs 32Mins	3Hrs 10Mins
	กลุ่มติดเกม	26	132	16.5%	83.5%	3Hrs 19Mins	3Hrs 31Mins
มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุด และเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	656	181	78.4%	21.6%	1Hrs 45Mins	2Hrs 30Mins
	กลุ่มคลังโคลี	132	106	55.5%	44.5%	2Hrs 26Mins	3Hrs 5Mins
	กลุ่มติดเกม	47	82	36.4%	63.6%	3Hrs 14Mins	3Hrs 39Mins

4.4 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง

ปัจจัยด้านความบันเทิงที่งานวิจัยนี้สนใจศึกษา ประกอบไปด้วย 4 ปัจจัยคือ 1) ความผ่อนคลาย (Relaxation) 2) ความลื่นไหลต่อเนื่องของเกม (Flow) 3) ความรู้สึกสนุกสนาน (Playfulness) และ 4) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าทั้ง 4 ปัจจัยข้างต้นล้วนมีความสัมพันธ์และ/หรือส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกม โดยในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ตารางไขว้จำแนกตาม เพศ ระดับชั้นเรียน และกลุ่มประเภทของการติตเกม (ที่พัฒนาและจัดกลุ่มจากการใช้แบบทดสอบการติตเกม GAST) เพื่อแสดงจำนวน/ร้อยละ และจำนวนการเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียนทั้งในภาพรวมของปัจจัยและลงรายละเอียดในส่วนของคุณค่าถาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.4.1 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง และเพศ

1. ความผ่อนคลาย (Relaxation)

ในภาพรวมของปัจจัยความผ่อนคลายจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 62.2 มีระดับความผ่อนคลายสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.7 มีระดับความผ่อนคลายต่ำ และหากผู้ชายมีระดับของความผ่อนคลายสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 15 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับความผ่อนคลายต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของความผ่อนคลายต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีความผ่อนคลายสูงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 21 นาที และผู้หญิงที่มีความผ่อนคลายต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 30 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคุณค่าถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เวลาเครียดหรือไม่สบายใจ ฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ พบว่า ผู้ชายร้อยละ 55.9 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 63.0 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 17 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 43 นาที
2. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น พบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.6 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 64.9 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่น

เกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความผ่อนคลายใน
 ชั้นนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 30 นาที

3. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้น พบว่า ผู้ชายร้อยละ 65.3 มีระดับความผ่อนคลายในชั้นนี้
 สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 51.7 มีระดับความผ่อนคลายในชั้นนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่น
 เกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความผ่อนคลายในชั้นนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อ
 วันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความผ่อนคลายในชั้นนี้ต่ำ จะมี
 ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 30 นาที

4. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบ พบว่า ผู้ชายร้อยละ 54.7 มีระดับความผ่อนคลายในชั้นนี้
 ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 78.2 มีระดับความผ่อนคลายในชั้นนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณา
 ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความผ่อนคลายในชั้นนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่น
 เกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 17 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความผ่อนคลายใน
 ชั้นนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 33 นาที

ตารางที่ 4.14 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยผ่อนคลาย
 และเพศ

ระดับของความผ่อนคลาย		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความผ่อนคลาย	ชาย	841	1381	37.8%	62.2%	2Hrs 36Mins	3Hrs 15Mins
	หญิง	1488	1134	56.7%	43.3%	1Hrs 30Mins	2Hrs 21Mins
เวลาเครียดหรือไม่สบายใจ	ชาย	256	324	44.1%	55.9%	2Hrs 43Mins	3Hrs 17Mins
ฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ	หญิง	447	262	63.0%	37.0%	1Hrs 30Mins	2Hrs 26Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น	ชาย	115	478	19.4%	80.6%	2Hrs 30Mins	3Hrs 14Mins
	หญิง	244	452	35.1%	64.9%	1Hrs 22Mins	2Hrs 16Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้น	ชาย	180	339	34.7%	65.3%	2Hrs 34Mins	3Hrs 15Mins
	หญิง	302	282	51.7%	48.3%	1Hrs 27Mins	2Hrs 23Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบ	ชาย	290	240	54.7%	45.3%	2Hrs 33Mins	3Hrs 17Mins
	หญิง	495	138	78.2%	21.8%	1Hrs 36Mins	2Hrs 28Mins

2. ความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกม (Flow)

ในภาพรวมของปัจจัยความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมจำแนกตามเพศพบว่าพบว่า ผู้ชายร้อยละ 56.2 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 58.7 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำ และหากผู้ชายมีระดับของความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 14 นาที และผู้หญิงที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 29 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริงพบว่า ผู้ชายร้อยละ 57.0 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 59.4 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่าผู้ชายที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 34 นาที
2. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่าฉันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติพบว่า ผู้ชายร้อยละ 56.8 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 55.3 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่าผู้ชายที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 13 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 45 นาที
3. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไปพบว่า ผู้ชายร้อยละ 60.3 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 55.3 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่าผู้ชายที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 20 นาที

รองลงมาคือผู้ชายที่มีความสับสนไหลต่อเนืองของเกมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 30 นาที

4. เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดอะไรพบว่า ผู้ชายร้อยละ 50.7 มีระดับความสับสนไหลต่อเนืองของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 65.3 มีระดับความสับสนไหลต่อเนืองของเกมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความสับสนไหลต่อเนืองของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 18 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความสับสนไหลต่อเนืองของเกมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 52 นาที

ตารางที่ 4.15 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความสับสนไหลของเกม และเพศ

ระดับความสับสนไหลต่อเนือง	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ความสับสนไหลต่อเนืองของเกม	ชาย	924	1185	43.8%	56.2%	2Hrs 41Mins	3Hrs 17Mins
	หญิง	1,578	1108	58.7%	41.3%	1Hrs 29Mins	2Hrs 14Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริง	ชาย	236	313	43.0%	57.0%	2Hrs 34Mins	3Hrs 19Mins
	หญิง	418	286	59.4%	40.6%	1Hrs 27Mins	2Hrs 15Mins
เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่ามันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติ	ชาย	220	289	43.2%	56.8%	2Hrs 45Mins	3Hrs 13Mins
	หญิง	364	294	55.3%	44.7%	1Hrs 24Mins	2Hrs 18Mins
เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไป	ชาย	207	315	39.7%	60.3%	2Hrs 30Mins	3Hrs 20Mins
	หญิง	379	306	55.3%	44.7%	1Hrs 30Mins	2Hrs 8Mins
เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดอะไร	ชาย	261	268	49.3%	50.7%	2Hrs 52Mins	3Hrs 18Mins
	หญิง	417	222	65.3%	34.7%	1Hrs 33Mins	2Hrs 13Mins

3. ความรู้สึกสนุกสนาน (Playfulness)

ในภาพรวมของปัจจัยความรู้สึกสนุกสนานจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 82.2 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 69.0 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูงเช่นกัน และหากผู้ชายมีระดับของความรู้สึกสนุกสนานสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับความรู้สึกสนุกสนานต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 19 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมี

ระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของความรู้สึกสนุกสนานต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 14 นาที และผู้หญิงที่มีความรู้สึกสนุกสนานต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 12 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันชอบเล่นเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 79.7 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.7 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 32 นาที รองลงมาคือผู้หญิงที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 32 นาที

2. ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 89.1 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 83.0 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 42 นาที

3. ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 88.4 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 82.4 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 11 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 50 นาที

4. ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อยๆพบว่า ผู้ชายร้อยละ 68.7 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 51.0 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 36 นาที รองลงมาคือผู้หญิงที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 23 นาที

ตารางที่ 4.16 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความ สนุกสนาน และเพศ

ระดับความสนุกสนาน	ระดับความสนุกสนาน	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความรู้สึกสนุกสนาน	ชาย	438	2,018	17.8%	82.2%	2Hrs 19Mins	3Hrs 20Mins
	หญิง	889	1,976	31.0%	69.0%	1Hrs 12Mins	2Hrs 14Mins
ฉันชอบเล่นเกม	ชาย	121	475	20.3%	79.7%	2Hrs 12Mins	3Hrs 32Mins
	หญิง	295	386	43.3%	56.7%	1Hrs 11Mins	2Hrs 32Mins
ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม	ชาย	72	586	10.9%	89.1%	2Hrs 42Mins	3Hrs 9Mins
	หญิง	131	640	17.0%	83.0%	1Hrs 5Mins	2Hrs 7Mins
ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม	ชาย	77	589	11.6%	88.4%	2Hrs 50Mins	3Hrs 11Mins
	หญิง	136	636	17.6%	82.4%	1Hrs 11Mins	2Hrs 7Mins
ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ	ชาย	168	368	31.3%	68.7%	2Hrs 1Mins	3Hrs 36Mins
	หญิง	327	314	51.0%	49.0%	1Hrs 16Mins	2Hrs 23Mins

4. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)

ในภาพรวมของปัจจัยความอยากรู้อยากเห็นจำแนกตามเพศพบว่าผู้ชายร้อยละ 58.5 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 59.2 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นต่ำ และหากผู้ชายมีระดับของความอยากรู้อยากเห็นสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับความอยากรู้อยากเห็นต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 34 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของความอยากรู้อยากเห็นต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 17 นาที และผู้หญิงที่มีความอยากรู้อยากเห็นต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 28 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้นและตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของฉัน
พบว่า ผู้ชายร้อยละ 60.6 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.7 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกม

โดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 20 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความอยากรู้
อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 44 นาที

2. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจในทางที่ดีเสมอพบว่า ผู้ชายร้อยละ
50.2 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 66.1 มีระดับ
ความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า
ผู้ชายที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด
ประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ จะมี
ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 27 นาที

3. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์พบว่า ผู้ชายร้อยละ
64.4 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 55.0 มีระดับ
ความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า
ผู้ชายที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด
ประมาณ 3 ชั่วโมง 22 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ จะมี
ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 33 นาที

ตารางที่ 4.17 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความอยากรู้
อยากเห็น และเพศ

ระดับความอยากรู้	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ความอยากรู้อยากเห็น	ชาย	637	898	41.5%	58.5%	2Hrs 34Mins	3Hrs 20Mins
	หญิง	1,063	732	59.2%	40.8%	1Hrs 28Mins	2Hrs 17Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้น และตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของฉัน	ชาย	210	323	39.4%	60.6%	2Hrs 44Mins	3Hrs 20Mins
	หญิง	349	267	56.7%	43.3%	1Hrs 28Mins	2Hrs 21Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจ ในทางที่ดีเสมอ	ชาย	246	248	49.8%	50.2%	2Hrs 27Mins	3Hrs 19Mins
	หญิง	390	200	66.1%	33.9%	1Hrs 30Mins	2Hrs 13Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่ และเป็นเอกลักษณ์	ชาย	181	327	35.6%	64.4%	2Hrs 33Mins	3Hrs 22Mins
	หญิง	324	265	55.0%	45.0%	1Hrs 25Mins	2Hrs 17Mins

4.4.2 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง และระดับชั้นเรียน

1. ความผ่อนคลาย (Relaxation)

ในภาพรวมของปัจจัยความผ่อนคลายจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 51.1 มีระดับความผ่อนคลายสูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 52.4 มีระดับการความผ่อนคลายสูงเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของความผ่อนคลายสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับความผ่อนคลายสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับความผ่อนคลายต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความผ่อนคลายต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 22 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความผ่อนคลายต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 38 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เวลาเครียดหรือไม่สบายใจ ฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 53.8 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 54.9 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 54 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 50 นาที

2. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้นพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 70.5 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้สูงขึ้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 73.0 มีระดับการความผ่อนคลายในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 55 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 41 นาที

3. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้นพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 55.0 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้สูงขึ้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 57.1 มีระดับการความผ่อนคลายในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษา

ตอนปลายที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 55 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 49 นาที

4. ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 67.0 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 67.8 มีระดับการความผ่อนคลายในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 57 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความผ่อนคลายในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 50 นาที

ตารางที่ 4.18 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความผ่อนคลาย และระดับชั้นเรียน

ระดับความผ่อนคลาย	ระดับความผ่อนคลาย	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความผ่อนคลาย	ประถมศึกษาตอนปลาย	840	878	48.9%	51.1%	2Hrs 22Mins	2Hrs 55Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1489	1640	47.6%	52.4%	1Hrs 38Mins	2Hrs 49Mins
เวลาเครียดหรือไม่สบายใจ	ประถมศึกษาตอนปลาย	246	211	53.8%	46.2%	2Hrs 23Mins	2Hrs 54Mins
	ฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ	457	376	54.9%	45.1%	1Hrs 42Mins	2Hrs 50Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น	ประถมศึกษาตอนปลาย	129	309	29.5%	70.5%	2Hrs 19Mins	2Hrs 55Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	230	622	27.0%	73.0%	1Hrs 24Mins	2Hrs 41Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้น	ประถมศึกษาตอนปลาย	177	216	45.0%	55.0%	2Hrs 16Mins	2Hrs 55Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	305	406	42.9%	57.1%	1Hrs 38Mins	2Hrs 49Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบ	ประถมศึกษาตอนปลาย	288	142	67.0%	33.0%	2Hrs 26Mins	2Hrs 57Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	497	236	67.8%	32.2%	1Hrs 41Mins	2Hrs 50Mins

2. ความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกม (Flow)

ในภาพรวมของปัจจัยความสิ้นไหลของเกมจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 50.4 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 53.6 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำ และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของความสิ้นไหล

ต่อเนื่องของเกมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน รองลงมาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 22 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 38 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริงพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 50.2 มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 53.6 มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 3 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 40 นาที

2. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่าฉันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 52.6 มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.5 มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 52 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 41 นาที

3. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไปพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 54.9 มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 50.4 มีระดับความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 51 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความลื่นไหลต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 41 นาที

4. เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดอะไรพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 56.3 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื้องของเกมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 58.9 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื้องของเกมในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความสิ้นไหวต่อเนื้องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 56 นาที รองลงมาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความสิ้นไหวต่อเนื้องของเกมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 44 นาที

ตารางที่ 4.19 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความสิ้นไหวต่อเนื้องในเกม และระดับชั้นเรียน

	ระดับความสิ้นไหวต่อเนื้อง	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความสิ้นไหวต่อเนื้องของเกม	ประถมศึกษาตอนปลาย	840	852	49.6%	50.4%	2Hrs 21Mins	2Hrs 55Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1664	1443	53.6%	46.4%	1Hrs 42Mins	2Hrs 41Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริง	ประถมศึกษาตอนปลาย	218	220	49.8%	50.2%	2Hrs 18Mins	3Hrs 3Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	437	379	53.6%	46.4%	1Hrs 37Mins	2Hrs 40Mins
เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่ามีฉันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติ	ประถมศึกษาตอนปลาย	192	213	47.4%	52.6%	2Hrs 14Mins	2Hrs 52Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	393	370	51.5%	48.5%	1Hrs 45Mins	2Hrs 41Mins
เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไป	ประถมศึกษาตอนปลาย	194	236	45.1%	54.9%	2Hrs 25Mins	2Hrs 51Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	392	386	50.4%	49.6%	1Hrs 35Mins	2Hrs 41Mins
เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดอะไร	ประถมศึกษาตอนปลาย	236	183	56.3%	43.7%	2Hrs 27Mins	2Hrs 56Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	442	308	58.9%	41.1%	1Hrs 51Mins	2Hrs 44Mins

3. ความรู้สึกสนุกสนาน (Playfulness)

ในภาพรวมของปัจจัยความรู้สึกสนุกสนานจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 74.0 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 75.6 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูงเช่นกัน หากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของความรู้สึกสนุกสนานสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 45 นาทีต่อวัน ในขณะที่

นักเรียนที่มีระดับความรู้สึกสนุกสนานต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความรู้สึกสนุกสนานต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 17 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความรู้สึกสนุกสนานต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 10 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันชอบเล่นเกมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 67.5 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 67.4 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 8 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 3 นาที

2. ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 83.1 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 87.2 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 44 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 43 นาที

3. ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 83.1 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 86.3 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 41 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 36 นาที

4. ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 53.2 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 54.3 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้น

ประณการศึกษาตอนปลายที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 55 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 52 นาที

ตารางที่ 4.20 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความสนุกสนาน และระดับชั้นเรียน

ระดับความสนุกสนาน	ระดับความสนุกสนาน	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความรู้สึกสนุกสนาน	ประณศึกษาตอนปลาย	478	1361	26.0%	74.0%	2Hrs 17Mins	2Hrs 52Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	849	2637	24.4%	75.6%	1Hrs 10Mins	2Hrs 45Mins
ชื่นชอบเล่นเกม	ประณศึกษาตอนปลาย	150	312	32.5%	67.5%	1Hrs 54Mins	3Hrs 8Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	266	550	32.6%	67.4%	1Hrs 14Mins	3Hrs 3Mins
ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม	ประณศึกษาตอนปลาย	81	399	16.9%	83.1%	2Hrs 36Mins	2Hrs 44Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	122	828	12.8%	87.2%	56Mins	2Hrs 43Mins
ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม	ประณศึกษาตอนปลาย	82	403	16.9%	83.1%	2Hrs 14Mins	2Hrs 41Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	131	823	13.7%	86.3%	1Hrs 5Mins	2Hrs 36Mins
ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ	ประณศึกษาตอนปลาย	165	247	40.0%	60.0%	2Hrs 5Mins	3Hrs 2Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	330	436	43.1%	56.9%	1Hrs 15Mins	3Hrs 3Mins

4. อยากรู้ อยากเห็น (Curiosity)

ในภาพรวมของปัจจัยความอยากรู้ อยากเห็นจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่านักเรียนชั้นประณศึกษาตอนปลายร้อยละ 50.4 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.4 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นต่ำเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประณศึกษาตอนปลายมีระดับของความอยากรู้ อยากเห็นสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 54 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนั้น นักเรียนชั้นประณศึกษาตอนปลายที่มีความอยากรู้ อยากเห็นต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ย

ต่อวัน 2 ชั่วโมง 26 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความอยากรู้ อยากเห็นต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ย
ต่อวัน 1 ชั่วโมง 35 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้นและตอบสนองความอยากรู้ อยากเห็นของฉันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 51.1 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.6 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 56 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 51 นาที

2. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจในทางที่ดีเสมอพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 51.1 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 60.8 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 50 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 49 นาที

3. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 53.2 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 54.3 มีระดับความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 55 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความอยากรู้ อยากเห็นในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 22 นาที

ตารางที่ 4.21 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น และระดับชั้นเรียน

ระดับของความอยากรู้	ระดับของความรู้	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความอยากรู้อยากเห็น	ประถมศึกษาตอนปลาย	606	597	50.4%	49.6%	2Hrs 26Mins	2Hrs 54Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1095	1034	51.4%	48.6%	1Hrs 35Mins	2Hrs 51Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้น และตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของฉัน	ประถมศึกษาตอนปลาย	203	212	48.9%	51.1%	2Hrs 30Mins	2Hrs 56Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	356	379	48.4%	51.6%	1Hrs 38Mins	2Hrs 51Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจ ในทางที่ดีเสมอ	ประถมศึกษาตอนปลาย	225	183	55.1%	44.9%	2Hrs 26Mins	2Hrs 50Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	411	265	60.8%	39.2%	1Hrs 33Mins	2Hrs 49Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่ และเป็นเอกลักษณ์	ประถมศึกษาตอนปลาย	178	202	46.8%	53.2%	2Hrs 20Mins	2Hrs 55Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	328	390	45.7%	54.3%	1Hrs 33Mins	2Hrs 52Mins

4.4.3 ผลการศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิง และประเภทกลุ่มการติดเกม

1. ความผ่อนคลาย (Relaxation)

ในภาพรวมของปัจจัยความผ่อนคลายจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 55.9 มีระดับความผ่อนคลายต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ร้อยละ 63.7 มีระดับความผ่อนคลายสูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 75.5 มีระดับความผ่อนคลายสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของความผ่อนคลายสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 29 นาที ต่อวัน รองลงมาคือ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ที่มีระดับความผ่อนคลายสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 19 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความผ่อนคลายต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 17 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ที่มีความผ่อนคลายต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 47 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความผ่อนคลายต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 37 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความผ่อนคลายสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 27 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เวลาเครียดหรือไม่สบายใจฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ พบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 64.7 มีระดับความผ่อนคลายในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ร้อยละ 60.0 มีระดับความ

ตารางที่ 4.22 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความผ่อนคลาย และประเภทกลุ่มการติตเกม

ระดับความผ่อนคลาย	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ความผ่อนคลาย	กลุ่มไม่มีปัญหา	1812	1427	55.9%	44.1%	1Hrs 37Mins	2Hrs 27Mins
	กลุ่มคลังไคล์	380	668	36.3%	63.7%	2Hrs 47Mins	3Hrs 19Mins
	กลุ่มติตเกม	137	423	24.5%	75.5%	3Hrs 17Mins	3Hrs 29Mins
เวลาเครียดหรือไม่สบายใจ ฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ	กลุ่มไม่มีปัญหา	565	308	64.7%	35.3%	1Hrs 41Mins	2Hrs 27Mins
	กลุ่มคลังไคล์	108	162	40.0%	60.0%	2Hrs 52Mins	3Hrs 23Mins
	กลุ่มติตเกม	30	117	20.4%	79.6%	3Hrs 16Mins	3Hrs 34Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น	กลุ่มไม่มีปัญหา	290	561	34.1%	65.9%	1Hrs 30Mins	2Hrs 22Mins
	กลุ่มคลังไคล์	54	235	18.7%	81.3%	2Hrs 31Mins	3Hrs 26Mins
	กลุ่มติตเกม	15	135	10.0%	90.0%	3Hrs 22Mins	3Hrs 27Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้น	กลุ่มไม่มีปัญหา	373	342	52.2%	47.8%	1Hrs 31Mins	2Hrs 34Mins
	กลุ่มคลังไคล์	83	171	32.7%	67.3%	2Hrs 58Mins	3Hrs 18Mins
	กลุ่มติตเกม	26	109	19.3%	80.7%	3Hrs 4Mins	3Hrs 31Mins
ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบ	กลุ่มไม่มีปัญหา	584	216	73.0%	27.0%	1Hrs 39Mins	2Hrs 29Mins
	กลุ่มคลังไคล์	135	100	57.4%	42.6%	2Hrs 43Mins	3Hrs 28Mins
	กลุ่มติตเกม	66	62	51.6%	48.4%	3Hrs 9Mins	3Hrs 55Mins

2. ความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกม (Flow)

ในภาพรวมของปัจจัยความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมจำแนกตามประเภทกลุ่มการติตเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 63.6 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 67.1 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูง และนักเรียนในกลุ่มติตเกมร้อยละ 78.9 มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติตเกมมีระดับของความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 31 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีระดับความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำมีเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 58 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำมีเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 43 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความสิ้นไหลต่อเนื่องของเกมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1

ชั่วโมง 44 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 14 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริงพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหา ร้อยละ 63.4 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 65.6 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติตเกมร้อยละ 78.3 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 29 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 15 นาที

2. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่าฉันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหา ร้อยละ 61.5 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 68.4 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติตเกมร้อยละ 81.2 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 16 นาที

3. เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไปพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหา ร้อยละ 61.0 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 73.1 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติตเกมร้อยละ 86.4 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที

4. เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยที่ไม่ต้องคิดอะไรพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหา ร้อยละ 68.5 มีระดับความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 61.3

มีระดับความสิ้นเปลืองของเกมในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 69.5 มีระดับความสิ้นเปลืองของเกมในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความสิ้นเปลืองของเกมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 53 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีความสิ้นเปลืองของเกมในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 15 นาที

ตารางที่ 4.23 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความสิ้นเปลืองของเกม และประเภทกลุ่มการติดเกม

ระดับความสิ้นเปลือง	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ความสิ้นเปลืองของเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	2050	1174	63.6%	36.4%	1Hrs 44Mins	2Hrs 14Mins
	กลุ่มคลังโคล์	340	694	32.9%	67.1%	2Hrs 43Mins	3Hrs 14Mins
	กลุ่มติดเกม	114	427	21.1%	78.9%	2Hrs 58Mins	3Hrs 31Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริง	กลุ่มไม่มีปัญหา	529	306	63.4%	36.6%	1Hrs 39Mins	2Hrs 18Mins
	กลุ่มคลังโคล์	95	181	34.4%	65.6%	2Hrs 35Mins	3Hrs 15Mins
	กลุ่มติดเกม	31	112	21.7%	78.3%	2Hrs 54Mins	3Hrs 29Mins
เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่ามันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติ	กลุ่มไม่มีปัญหา	480	300	61.5%	38.5%	1Hrs 43Mins	2Hrs 13Mins
	กลุ่มคลังโคล์	79	171	31.6%	68.4%	2Hrs 31Mins	3Hrs 16Mins
	กลุ่มติดเกม	26	112	18.8%	81.2%	3Hrs 15Mins	3Hrs 23Mins
เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไป	กลุ่มไม่มีปัญหา	498	318	61.0%	39.0%	1Hrs 40Mins	2Hrs 16Mins
	กลุ่มคลังโคล์	70	190	26.9%	73.1%	3Hrs 0Mins	3Hrs 9Mins
	กลุ่มติดเกม	18	114	13.6%	86.4%	2Hrs 37Mins	3Hrs 23Mins
เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดอะไร	กลุ่มไม่มีปัญหา	543	250	68.5%	31.5%	1Hrs 52Mins	2Hrs 9Mins
	กลุ่มคลังโคล์	96	152	38.7%	61.3%	2Hrs 48Mins	3Hrs 15Mins
	กลุ่มติดเกม	39	89	30.5%	69.5%	2Hrs 45Mins	3Hrs 53Mins

3. ความรู้สึกสนุกสนาน (Playfulness)

ในภาพรวมของปัจจัยความรู้สึกสนุกสนานจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 67.5 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 87.6 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 91.4 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติด

4. ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ พบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 53.6 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 77.8 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 82.3 มีระดับความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 34 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความรู้สึกสนุกสนานในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 46 นาที

ตารางที่ 4.24 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความสนุกสนาน และประเภทกลุ่มการติดเกม

ระดับความสนุกสนาน		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ความรู้สึกสนุกสนาน	กลุ่มไม่มีปัญหา	1118	2323	32.5%	67.5%	1Hrs 19Mins	2Hrs 25Mins
	กลุ่มคลังโคล์	152	1072	12.4%	87.6%	2Hrs 45Mins	3Hrs 10Mins
	กลุ่มติดเกม	57	603	8.6%	91.4%	3Hrs 35Mins	3Hrs 43Mins
ฉันชอบเล่นเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	363	455	44.4%	55.6%	1Hrs 18Mins	2Hrs 45Mins
	กลุ่มคลังโคล์	39	249	13.5%	86.5%	2Hrs 19Mins	3Hrs 21Mins
	กลุ่มติดเกม	14	158	8.1%	91.9%	3Hrs 46Mins	3Hrs 56Mins
ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	167	759	18.0%	82.0%	1Hrs 13Mins	2Hrs 13Mins
	กลุ่มคลังโคล์	27	307	8.1%	91.9%	3Hrs 3Mins	3Hrs 17Mins
	กลุ่มติดเกม	9	161	5.3%	94.7%	3Hrs 42Mins	4Hrs 31Mins
ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	178	754	19.1%	80.9%	1Hrs 26Mins	2Hrs 15Mins
	กลุ่มคลังโคล์	27	309	8.0%	92.0%	3Hrs 10Mins	3Hrs 14Mins
	กลุ่มติดเกม	8	163	4.7%	95.3%	3Hrs 40Mins	4Hrs 32Mins
ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ	กลุ่มไม่มีปัญหา	410	355	53.6%	46.4%	1Hrs 18Mins	2Hrs 47Mins
	กลุ่มคลังโคล์	59	207	22.2%	77.8%	2Hrs 33Mins	2Hrs 41Mins
	กลุ่มติดเกม	26	121	17.7%	82.3%	2Hrs 46Mins	3Hrs 34Mins

4. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)

ในภาพรวมของปัจจัยความอยากรู้อยากเห็นจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 60.1 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 63.9 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นสูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 74.5 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของความอยากรู้อยากเห็นสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 30 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีระดับความอยากรู้อยากเห็นสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความอยากรู้อยากเห็นต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 6 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีความอยากรู้อยากเห็นต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 46 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความอยากรู้อยากเห็นต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 37 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 27 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้นและตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของฉันพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 58.1 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 68.6 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 74.5 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 31 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 15 นาที

2. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจในทางที่ดีเสมอพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 66.5 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 52.6 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 69.6 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 38 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 20 นาที

3. เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์พบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 55.7 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคลัร้อยละ 69.9 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 78.9 มีระดับความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 40 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคลัที่มีความอยากรู้อยากเห็นในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 15 นาที

ตารางที่ 4.25 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยความอยากรู้อยากเห็น และประเภทกลุ่มการติดเกม

ระดับความอยากรู้อยากเห็น	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	ระดับความอยากรู้อยากเห็น		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ความอยากรู้อยากเห็น	กลุ่มไม่มีปัญหา	1348	895	60.1%	39.9%	1Hrs 37Mins	2Hrs 27Mins
	กลุ่มคลังโคลั	256	453	36.1%	63.9%	2Hrs 46Mins	3Hrs 16Mins
	กลุ่มติดเกม	97	283	25.5%	74.5%	3Hrs 6Mins	3Hrs 30Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้น และตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของฉัน	กลุ่มไม่มีปัญหา	448	323	58.1%	41.9%	1Hrs 41Mins	2Hrs 29Mins
	กลุ่มคลังโคลั	76	166	31.4%	68.6%	2Hrs 59Mins	3Hrs 15Mins
	กลุ่มติดเกม	35	102	25.5%	74.5%	3Hrs 2Mins	3Hrs 31Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจ ในทางที่ดีเสมอ	กลุ่มไม่มีปัญหา	493	248	66.5%	33.5%	1Hrs 36Mins	2Hrs 25Mins
	กลุ่มคลังโคลั	108	120	47.4%	52.6%	2Hrs 38Mins	3Hrs 20Mins
	กลุ่มติดเกม	35	80	30.4%	69.6%	3Hrs 17Mins	3Hrs 38Mins
เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่ และเป็นเอกลักษณ์	กลุ่มไม่มีปัญหา	407	324	55.7%	44.3%	1Hrs 36Mins	2Hrs 27Mins
	กลุ่มคลังโคลั	72	167	30.1%	69.9%	2Hrs 42Mins	3Hrs 15Mins
	กลุ่มติดเกม	27	101	21.1%	78.9%	2Hrs 58Mins	3Hrs 40Mins

4.5 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม

ปัจจัยทางสังคมที่งานวิจัยนี้สนใจศึกษา ประกอบไปด้วย 3 ปัจจัยคือ 1) ปทัสถานทางสังคม (Social norm) 2) ผู้เล่นจำนวนมาก (Critical mass) และ 3) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Relationship) ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าทั้ง 4 ปัจจัยข้างต้นล้วนมีความสัมพันธ์และ/หรือส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกม โดยใน ส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ตารางไขว้จำแนกตาม เพศ ระดับชั้นเรียน และกลุ่มประเภทของการติตเกม (ที่ พัฒนาและจัดกลุ่มจากการใช้แบบทดสอบการติตเกม GAST) เพื่อแสดงจำนวน/ร้อยละ และจำนวนการเล่นเกม โดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียนทั้งในภาพรวมของปัจจัยและลงรายละเอียดในส่วนของคุณค่าถาม มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

4.5.1 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม และเพศ

1. ปทัสถานทางสังคม (Social norm)

ในภาพรวมของปัจจัยปทัสถานทางสังคมจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 72.4 มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 85.9 มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ และหากผู้ชายมีระดับของปทัสถานทางสังคมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 34 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของปทัสถานทางสังคมต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีปทัสถานทางสังคมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 17 นาที และผู้หญิงที่มีปทัสถานทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 28 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคุณค่าถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เพื่อนที่โรงเรียนคิดว่า ฉันควรเล่นเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 61.7 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 82.3 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 29 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 30 นาที

2. คนในครอบครัวคิดว่า ฉันควรเล่นเกมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 85.1 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 94.4 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกม

โดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 37 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 41 นาที

3. เพื่อนที่โรงเรียน มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอพบว่า ผู้ชายร้อยละ 51.8 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 71.9 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 32 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 37 นาที

4. คนในครอบครัว มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอพบว่า ผู้ชายร้อยละ 87.7 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 93.4 มีระดับปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 29 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 58 นาที

ตารางที่ 4.26 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยปทัสถานทางสังคม และเพศ

ระดับปทัสถานทางสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ปทัสถานทางสังคม	ชาย	1,702	647	72.4%	27.6%	2Hrs 44Mins	3Hrs 31Mins
	หญิง	2,631	432	85.9%	14.1%	1Hrs 41Mins	2Hrs 14Mins
เพื่อนที่โรงเรียนคิดว่า ฉันควรเล่นเกม	ชาย	303	188	61.7%	38.3%	2Hrs 30Mins	3Hrs 29Mins
	หญิง	534	115	82.3%	17.7%	1Hrs 38Mins	2Hrs 14Mins
คนในครอบครัวคิดว่า ฉันควรเล่นเกม	ชาย	504	88	85.1%	14.9%	2Hrs 41Mins	3Hrs 37Mins
	หญิง	730	43	94.4%	5.6%	1Hrs 43Mins	2Hrs 11Mins
เพื่อนที่โรงเรียน	ชาย	311	289	51.8%	48.2%	2Hrs 37Mins	3Hrs 32Mins
มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ	หญิง	552	216	71.9%	28.1%	1Hrs 35Mins	2Hrs 16Mins
คนในครอบครัว	ชาย	584	82	87.7%	12.3%	2Hrs 58Mins	3Hrs 29Mins
มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ	หญิง	815	58	93.4%	6.6%	1Hrs 45Mins	2Hrs 7Mins

2. ผู้เล่นจำนวนมาก (Critical mass)

ในภาพรวมของปัจจัยผู้เล่นจำนวนมากจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 65.1 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 59.5 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากต่ำ และหากผู้ชายมีระดับของผู้เล่นจำนวนมากสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของผู้เล่นจำนวนมากต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีผู้เล่นจำนวนมากสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 11 นาที และผู้หญิงที่มีผู้เล่นจำนวนมากต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 27 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจ ทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 60.7 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 58.8 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 26 นาที
2. เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วยพบว่า ผู้ชายร้อยละ 68.1 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 59.7 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 25 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 17 นาที
3. เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วยพบว่า ผู้ชายร้อยละ 66.3 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 59.9 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 32 นาที

ตารางที่ 4.27 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยผู้เล่นจำนวนมาก และเพศ

	ระดับผู้เล่นจำนวนมาก	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ผู้เล่นจำนวนมาก	ชาย	582	1087	34.9%	65.1%	2Hrs 25Mins	3Hrs 21Mins
	หญิง	1215	828	59.5%	40.5%	1Hrs 27Mins	2Hrs 11Mins
เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจ	ชาย	210	324	39.3%	60.7%	2Hrs 26Mins	3Hrs 23Mins
	หญิง	410	287	58.8%	41.2%	1Hrs 28Mins	2Hrs 8Mins
เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม	ชาย	182	389	31.9%	68.1%	2Hrs 17Mins	3Hrs 25Mins
	หญิง	403	272	59.7%	40.3%	1Hrs 27Mins	2Hrs 15Mins
เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม	ชาย	190	374	33.7%	66.3%	2Hrs 32Mins	3Hrs 14Mins
	หญิง	402	269	59.9%	40.1%	1Hrs 26Mins	2Hrs 9Mins

3. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Relationship)

ในภาพรวมของปัจจัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 54.3 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 62.5 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ และหากผู้ชายมีระดับของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 18 นาที และผู้หญิงที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 32 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

- ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาอยู่กับเพื่อนที่อยู่ใกล้กันพบว่า ผู้ชายร้อยละ 61.2 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.4 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 20 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 36 นาที

2. ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับครอบครัวและญาติที่อยู่ไกลกันพบว่า ผู้ชายร้อยละ 66.9 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 76.2 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 53 นาที

3. เหตุผลสำคัญที่ฉันเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่นพบว่า ผู้ชายร้อยละ 59.1 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 63.4 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 5 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 30 นาที

4. การเล่นเกมคือการพบปะสังสรรค์พบว่า ผู้ชายร้อยละ 63.9 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 53.3 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 18 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 21 นาที

ตารางที่ 4.28 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และเพศ

ระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	ชาย	983 1,167	45.7% 54.3%
	หญิง	1,637 984	62.5% 37.5%
ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับเพื่อนที่อยู่ใกล้กัน	ชาย	224 354	38.8% 61.2%
	หญิง	394 305	56.4% 43.6%
ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับครอบครัว และญาติที่อยู่ใกล้กัน	ชาย	362 179	66.9% 33.1%
	หญิง	520 162	76.2% 23.8%
เหตุผลสำคัญที่ฉันเล่นเกม คือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่น	ชาย	211 305	40.9% 59.1%
	หญิง	391 226	63.4% 36.6%
การเล่นเกมคือการพบปะสังสรรค์	ชาย	186 329	36.1% 63.9%
	หญิง	332 291	53.3% 46.7%

4.5.2 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม และระดับชั้นเรียน

1. ปทัสถานทางสังคม (Social norm)

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 78.8 มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 80.0 มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของปทัสถานทางสังคมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 8 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับปทัสถานทางสังคมสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปทัสถานทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 15 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปทัสถานทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 46 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.29 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยภัตสถานทางสังคม และระดับชั้นเรียน

ระดับภัตสถานทางสังคม		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ภัตสถานทางสังคม	ประถมศึกษาตอนปลาย	1,501	404	78.8%	21.2%	2Hrs 25Mins	3Hrs 8Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	2,832	679	80.0%	19.3%	1Hrs 56Mins	2Hrs 55Mins
เพื่อนที่โรงเรียนคิดว่า ฉันทควรเล่นเกม	ประถมศึกษาตอนปลาย	302	122	71.2%	28.8%	2Hrs 15Mins	3Hrs 1Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	535	182	74.6%	25.4%	1Hrs 46Mins	2Hrs 59Mins
คนในครอบครัวคิดว่า ฉันทควรเล่นเกม	ประถมศึกษาตอนปลาย	431	61	87.6%	12.4%	2Hrs 25Mins	3Hrs 25Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	803	71	91.9%	8.1%	1Hrs 57Mins	2Hrs 53Mins
เพื่อนที่โรงเรียน มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ	ประถมศึกษาตอนปลาย	307	161	65.6%	34.4%	2Hrs 19Mins	3Hrs 9Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	556	345	61.7%	38.3%	1Hrs 45Mins	2Hrs 55Mins
คนในครอบครัว มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ	ประถมศึกษาตอนปลาย	461	60	88.5%	11.5%	2Hrs 34Mins	3Hrs 3Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	938	81	92.1%	7.9%	2Hrs 7Mins	2Hrs 48Mins

2. ผู้เล่นจำนวนมาก (Critical mass)

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 51.9 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.5 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเช่นกัน หากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของผู้เล่นจำนวนมากสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีผู้เล่นจำนวนมากต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 13 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีผู้เล่นจำนวนมากต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 31 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจ ทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 51.6 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 50.4 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 47 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 43 นาที

2. เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 54.8 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 52.2 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 2 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 54 นาที

3. เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 52.6 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.8 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 48 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 46 นาที

ตารางที่ 4.30 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยผู้เล่นจำนวนมาก และระดับชั้นเรียน

ระดับผู้เล่นจำนวนมาก	ระดับผู้เรียนจำนวนมาก	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ผู้เล่นจำนวนมาก	ประถมศึกษาตอนปลาย	633	684	48.1%	51.9%	2Hrs 13Mins	2Hrs 52Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1164	1234	48.5%	51.5%	1Hrs 31Mins	2Hrs 51Mins
เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันทสนใจ ทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิม	ประถมศึกษาตอนปลาย	224	210	51.6%	48.4%	2Hrs 15Mins	2Hrs 47Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	396	402	49.6%	50.4%	1Hrs 32Mins	2Hrs 43Mins
เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วย	ประถมศึกษาตอนปลาย	199	241	45.2%	54.8%	2Hrs 8Mins	3Hrs 2Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	386	421	47.8%	52.2%	1Hrs 30Mins	2Hrs 54Mins
เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วย	ประถมศึกษาตอนปลาย	210	233	47.4%	52.6%	2Hrs 16Mins	2Hrs 48Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	382	411	48.2%	51.8%	1Hrs 31Mins	2Hrs 46Mins

3. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Relationship)

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 56.4 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 54.1 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 50 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 47 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 24 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 1 ชั่วโมง 41 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาอยู่กับเพื่อนที่อยู่ใกล้กันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 52.8 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 46.1 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดย

เฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 57 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 51 นาที

2. ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับครอบครัวและญาติที่อยู่ใกล้กัน
พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 68.9 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 73.9 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 44 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 42 นาที

3. เหตุผลสำคัญที่ฉันเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่นพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 55.9 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.7 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 45 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 43 นาที

4. การเล่นเกมนคือการพบปะสังสรรค์พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 53.2 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 55.2 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 57 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในข้อนี้สูงเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 43 นาที

ตารางที่ 4.31 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และระดับชั้นเรียน

	ระดับของปฏิสัมพันธ์	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	ประถมศึกษาตอนปลาย	933	722	56.4%	43.6%	2Hrs 24Mins	2Hrs 50Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1689	1431	54.1%	45.9%	1Hrs 41Mins	2Hrs 47Mins
ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมหรือใช้เวลาร่วมกับเพื่อนที่อยู่ใกล้กัน	ประถมศึกษาตอนปลาย	229	205	52.8%	47.2%	2Hrs 24Mins	2Hrs 57Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	389	455	46.1%	53.9%	1Hrs 34Mins	2Hrs 51Mins
ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมหรือใช้เวลาร่วมกับครอบครัวและญาติที่อยู่ใกล้กัน	ประถมศึกษาตอนปลาย	302	136	68.9%	31.1%	2Hrs 34Mins	2Hrs 44Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	581	205	73.9%	26.1%	1Hrs 56Mins	2Hrs 42Mins
เหตุผลสำคัญที่ฉันเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่น	ประถมศึกษาตอนปลาย	218	172	55.9%	44.1%	2Hrs 19Mins	2Hrs 45Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	385	359	51.7%	48.3%	1Hrs 36Mins	2Hrs 43Mins
การเล่นเกมคือการพบปะสังสรรค์	ประถมศึกษาตอนปลาย	184	209	46.8%	53.2%	2Hrs 16Mins	2Hrs 57Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	334	412	44.8%	55.2%	1Hrs 31Mins	2Hrs 43Mins

4.5.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางสังคม และประเภทกลุ่มการติดเกม

1. ปทัสถานทางสังคม (Social norm)

ในภาพรวมของปัจจัยปทัสถานทางสังคมจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 85.2 มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 70.7 มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 64.1 มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของปทัสถานทางสังคมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 41 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีระดับปทัสถานทางสังคมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 23 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีปทัสถานทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 19 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีปทัสถานทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 48 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีปทัสถานทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 47 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีปทัสถานทางสังคมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 31 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.32 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยปัทสถานทางสังคม และประเภทกลุ่มการติตเกม

ระดับปัทสถานทางสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ปัทสถานทางสังคม	กลุ่มไม่มีปัญหา	3176	551	85.2%	14.8%	1Hrs 47Mins	2Hrs 31Mins
	กลุ่มคลังโคล้	794	329	70.7%	29.3%	2Hrs 48Mins	3Hrs 23Mins
	กลุ่มติตเกม	363	203	64.1%	35.9%	3Hrs 19Mins	3Hrs 41Mins
เพื่อนที่โรงเรียนคิดว่า ฉ้นควรเล่นเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	631	157	80.1%	19.9%	1Hrs 41Mins	2Hrs 27Mins
	กลุ่มคลังโคล้	140	93	60.1%	39.9%	2Hrs 35Mins	3Hrs 28Mins
	กลุ่มติตเกม	66	54	55.0%	45.0%	3Hrs 8Mins	3Hrs 48Mins
คนในครอบครัวคิดว่า ฉ้นควรเล่นเกม	กลุ่มไม่มีปัญหา	884	62	93.4%	6.6%	1Hrs 47Mins	2Hrs 14Mins
	กลุ่มคลังโคล้	238	42	85.0%	15.0%	2Hrs 41Mins	3Hrs 36Mins
	กลุ่มติตเกม	112	28	80.0%	20.0%	3Hrs 26Mins	3Hrs 41Mins
เพื่อนที่โรงเรียน มักชักชวนให้ฉ้นไปเล่นเกมอยู่เสมอ	กลุ่มไม่มีปัญหา	672	264	71.8%	28.2%	1Hrs 41Mins	2Hrs 39Mins
	กลุ่มคลังโคล้	136	145	48.4%	51.6%	3Hrs 0Mins	3Hrs 5Mins
	กลุ่มติตเกม	55	97	36.2%	63.8%	2Hrs 48Mins	3Hrs 47Mins
คนในครอบครัว มักชักชวนให้ฉ้นไปเล่นเกมอยู่เสมอ	กลุ่มไม่มีปัญหา	989	68	93.6%	6.4%	1Hrs 55Mins	2Hrs 27Mins
	กลุ่มคลังโคล้	280	49	85.1%	14.9%	2Hrs 54Mins	3Hrs 28Mins
	กลุ่มติตเกม	130	24	84.4%	15.6%	3Hrs 23Mins	3Hrs 41Mins

2. ผู้เล่นจำนวนมาก (Critical mass)

ในภาพรวมของปัจจัยผู้เล่นจำนวนมากจำแนกตามประเภทกลุ่มการติตเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 59.7 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 71.4 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูง และนักเรียนในกลุ่มติตเกมร้อยละ 80.1 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติตเกมมีระดับของผู้เล่นจำนวนมากสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 38 นาที ต่อวัน รองลงมาคือ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีผู้เล่นจำนวนมากต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 43 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีผู้เล่นจำนวนมากต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 38 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีผู้เล่นจำนวนมากต่ำมี

ระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 35 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีผู้เล่นจำนวนมากสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 25 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจ ทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 61.4 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 71.1 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 76.2 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 46 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 6 นาที

2. เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วยพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 58.5 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 72.3 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 82.4 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 43 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 8 นาที

3. เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วยพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 59.2 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 70.8 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 81.3 มีระดับผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 27 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีผู้เล่นจำนวนมากในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 2 นาที

ตารางที่ 4.33 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยผู้เล่นจำนวนมาก และประเภทกลุ่มการติตเกม

	ระดับผู้เล่นจำนวนมาก	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
ผู้เล่นจำนวนมาก	กลุ่มไม่มีปัญหา	1,484	1,002	59.7%	40.3%	1Hrs 35Mins	2Hrs 25Mins
	กลุ่มคลังโคล้	225	563	28.6%	71.4%	2Hrs 38Mins	3Hrs 5Mins
	กลุ่มติตเกม	88	353	19.9%	80.1%	2Hrs 43Mins	3Hrs 38Mins
เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันทสนใจ ทำให้ฉันทอยากเล่นมากกว่าเดิม	กลุ่มไม่มีปัญหา	513	323	61.4%	38.6%	1Hrs 37Mins	2Hrs 18Mins
	กลุ่มคลังโคล้	73	180	28.9%	71.1%	2Hrs 34Mins	3Hrs 6Mins
	กลุ่มติตเกม	34	109	23.8%	76.2%	2Hrs 44Mins	3Hrs 46Mins
เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันทอยากเล่นด้วย	กลุ่มไม่มีปัญหา	484	344	58.5%	41.5%	1Hrs 32Mins	2Hrs 33Mins
	กลุ่มคลังโคล้	75	196	27.7%	72.3%	2Hrs 37Mins	3Hrs 8Mins
	กลุ่มติตเกม	26	122	17.6%	82.4%	2Hrs 23Mins	3Hrs 43Mins
เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันทอยากเล่นด้วย	กลุ่มไม่มีปัญหา	487	335	59.2%	40.8%	1Hrs 34Mins	2Hrs 24Mins
	กลุ่มคลังโคล้	77	187	29.2%	70.8%	2Hrs 43Mins	3Hrs 2Mins
	กลุ่มติตเกม	28	122	18.7%	81.3%	3Hrs 0Mins	3Hrs 27Mins

3. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Relationship)

ในภาพรวมของปัจจัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจำแนกตามประเภทกลุ่มการติตเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 63.0 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 59.4 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง และนักเรียนในกลุ่มติตเกมร้อยละ 68.0 มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติตเกมมีระดับของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 40 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 45 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 16 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 40 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 25 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.34 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และประเภทกลุ่มการติตเกม

ระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน			
		ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง		
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	กลุ่มไม่มีปัญหา	2,049	1,205	63.0%	37.0%	1Hrs 40Mins	2Hrs 25Mins
	กลุ่มคลังโคล้	406	593	40.6%	59.4%	2Hrs 45Mins	3Hrs 16Mins
	กลุ่มติตเกม	167	355	32.0%	68.0%	3Hrs 22Mins	3Hrs 40Mins
ฉันทใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับเพื่อนที่อยู่ไกลกัน	กลุ่มไม่มีปัญหา	489	374	56.7%	43.3%	1Hrs 40Mins	2Hrs 25Mins
	กลุ่มคลังโคล้	94	175	34.9%	65.1%	2Hrs 37Mins	3Hrs 19Mins
	กลุ่มติตเกม	35	111	24.0%	76.0%	3Hrs 24Mins	3Hrs 51Mins
ฉันทใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับครอบครัว และญาติที่อยู่ไกลกัน	กลุ่มไม่มีปัญหา	659	184	78.2%	21.8%	1Hrs 47Mins	2Hrs 22Mins
	กลุ่มคลังโคล้	152	96	61.3%	38.7%	3Hrs 0Mins	3Hrs 11Mins
	กลุ่มติตเกม	72	61	54.1%	45.9%	3Hrs 40Mins	3Hrs 53Mins
เหตุผลสำคัญที่ฉันทเล่นเกม คือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่น	กลุ่มไม่มีปัญหา	474	300	61.2%	38.8%	1Hrs 34Mins	2Hrs 26Mins
	กลุ่มคลังโคล้	92	146	38.7%	61.3%	2Hrs 46Mins	3Hrs 6Mins
	กลุ่มติตเกม	37	85	30.3%	69.7%	3Hrs 16Mins	3Hrs 21Mins
การเล่นเกมคือการพบปะสังสรรค์	กลุ่มไม่มีปัญหา	427	347	55.2%	44.8%	1Hrs 36Mins	2Hrs 25Mins
	กลุ่มคลังโคล้	68	176	27.9%	72.1%	2Hrs 21Mins	3Hrs 16Mins
	กลุ่มติตเกม	23	98	19.0%	81.0%	3Hrs 33Mins	3Hrs 40Mins

4.6 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง

ปัจจัยการควบคุมตนเอง (Self-control) เป็นหนึ่งในปัจจัยที่เป็นผลลัพธ์ของงานวิจัย ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นจากแบบทดสอบการควบคุมตนเอง เพื่อประเมินเกี่ยวกับการควบคุมและการอดทนต่อสิ่งยั่วยุของนักเรียนที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ โดยในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ตารางไขว้จำแนกตาม เพศ ระดับชั้นเรียน และกลุ่มประเภทของการติตเกม (ที่พัฒนาและจัดกลุ่มจากการใช้แบบทดสอบการติตเกม GAST) เพื่อแสดงจำนวน/ร้อยละ และจำนวนการเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียนทั้งในภาพรวมของปัจจัยและลงรายละเอียดในส่วนของข้อคำถาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.6.1 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง และเพศ

ในภาพรวมของปัจจัยการควบคุมตัวเองจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 56.0 มีระดับการควบคุมตัวเองสูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.2 มีระดับการควบคุมตัวเองสูงเช่นกัน และหากผู้ชายมีระดับของการควบคุมตัวเองสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 3 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับการควบคุมตัวเองต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 56 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของการควบคุมตัวเองต่ำหรือสูง ซึ่งผู้หญิงที่มีการควบคุมตัวเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 51 นาที และผู้หญิงที่มีผู้เล่นจำนวนมากต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 47 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันเป็นคนที่อดทนต่อสิ่งยั่วยั่วพบว่า ผู้ชายร้อยละ 62.4 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.1 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 21 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 39 นาที

2. มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดีพบว่า ผู้ชายร้อยละ 54.5 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 57.9 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 4 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 51 นาที

3. ฉันเป็นคนที่เกียจพบ ผู้ชายร้อยละ 54.4 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 58.4 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 31 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 43 นาที

4. ฉันพูดจาไม่เหมาะสมพบว่า ผู้ชายร้อยละ 51.7 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 54.2 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อ

วันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 12 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 40 นาที

5. ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอน แม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเองพบว่า ผู้ชายร้อยละ 57.9 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 70.8 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 10 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 46 นาที

6. ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัยมากกว่านี้พบว่า ผู้ชายร้อยละ 87.2 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 92.0 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 6 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 53 นาที

7. บางเวลาความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ทำให้การทำงานของฉันสำเร็จพบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.5 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 86.3 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 55 นาที

8. ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิพบว่า ผู้ชายร้อยละ 61.8 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 68.0 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 36 นาที

9. ฉันสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป้าหมายในระยะยาวพบว่า ผู้ชายร้อยละ 72.2 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 79.6 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง

เช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 20 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 57 นาที

10. บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเองให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม พบว่า ผู้ชายร้อยละ 56.2 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 62.6 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 13 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 59 นาที

11. ฉันมักจะลงมือทำโดยไม่คำนึงถึงทางเลือกทั้งหมดพบว่า ผู้ชายร้อยละ 61.8 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนหญิงร้อยละ 71.5 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 52 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 22 นาที

12. ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉันพบว่า ผู้ชายร้อยละ 68.9 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 77.2 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 10 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 8 นาที

13. หลายคนบอกฉันว่าฉันเป็นคนที่มีวินัยพบว่า ผู้ชายร้อยละ 53.0 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนหญิงร้อยละ 52.4 มีระดับการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงเช่นกัน เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 46 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 46 นาที

ตารางที่ 4.35 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการควบคุมตัวเอง และเพศ

		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย
ปัจจัยการควบคุมตัวเอง	ชาย	3251	4144	44.0%	56.0%	2Hrs 56Mins	3Hrs 3Mins
	หญิง	4023	5167	43.8%	56.2%	1Hrs 47Mins	1Hrs 51Mins
ฉันเป็นคนที่อดทนต่อสิ่งยั่วๆ	ชาย	155	257	37.6%	62.4%	3Hrs 21Mins	2Hrs 39Mins
	หญิง	206	263	43.9%	56.1%	1Hrs 58Mins	1Hrs 50Mins
มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือนิสัยที่ไม่ดี	ชาย	323	270	54.5%	45.5%	2Hrs 51Mins	3Hrs 4Mins
	หญิง	407	296	57.9%	42.1%	1Hrs 42Mins	2Hrs 0Mins
ฉันเป็นคนขี้เกียจ	ชาย	347	291	54.4%	45.6%	2Hrs 43Mins	3Hrs 31Mins
	หญิง	320	450	41.6%	58.4%	1Hrs 34Mins	2Hrs 3Mins
ฉันพูดจาไม่เหมาะสม	ชาย	300	280	51.7%	48.3%	2Hrs 40Mins	3Hrs 12Mins
	หญิง	354	299	54.2%	45.8%	1Hrs 37Mins	2Hrs 7Mins
ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอน แม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเอง	ชาย	365	265	57.9%	42.1%	2Hrs 46Mins	3Hrs 10Mins
	หญิง	532	219	70.8%	29.2%	1Hrs 45Mins	1Hrs 57Mins
ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัยมากกว่านี้	ชาย	83	564	12.8%	87.2%	3Hrs 6Mins	2Hrs 53Mins
	หญิง	70	802	8.0%	92.0%	1Hrs 33Mins	1Hrs 47Mins
บางเวลาความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ทำให้การทำงานของฉันสำเร็จ	ชาย	121	501	19.5%	80.5%	2Hrs 55Mins	3Hrs 0Mins
	หญิง	111	698	13.7%	86.3%	2Hrs 6Mins	1Hrs 47Mins
ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิ	ชาย	342	211	61.8%	38.2%	2Hrs 36Mins	3Hrs 19Mins
	หญิง	473	223	68.0%	32.0%	1Hrs 40Mins	2Hrs 3Mins
ฉันสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป้าหมายในระยะยาว	ชาย	140	364	27.8%	72.2%	3Hrs 20Mins	2Hrs 57Mins
	หญิง	132	514	20.4%	79.6%	2Hrs 10Mins	1Hrs 44Mins
บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเอง ให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม	ชาย	321	250	56.2%	43.8%	2Hrs 59Mins	3Hrs 13Mins
	หญิง	463	277	62.6%	37.4%	1Hrs 42Mins	2Hrs 0Mins
ฉันมักจะลงมือทำโดยไม่คำนึงถึงทางเลือกทั้งหมด	ชาย	348	215	61.8%	38.2%	2Hrs 22Mins	3Hrs 52Mins
	หญิง	523	208	71.5%	28.5%	1Hrs 46Mins	1Hrs 57Mins
ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉัน	ชาย	201	445	31.1%	68.9%	3Hrs 8Mins	3Hrs 10Mins
	หญิง	194	656	22.8%	77.2%	2Hrs 7Mins	1Hrs 41Mins
หลายคนบอกฉันว่าฉันเป็นคนที่มีวินัย	ชาย	205	231	47.0%	53.0%	3Hrs 46Mins	2Hrs 46Mins
	หญิง	238	262	47.6%	52.4%	2Hrs 16Mins	1Hrs 36Mins

4.6.2 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง และระดับชั้นเรียน

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 52.5 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองสูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 58.0 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองสูงเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของการควบคุมตัวเองสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 44 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีระดับการควบคุมตัวเองต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายไม่ว่าจะมีระดับของการควบคุมตัวเองต่ำหรือสูง ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการควบคุมตัวเองต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 7 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการควบคุมตัวเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 14 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันเป็นคนที่อดทนต่อสิ่งยั่วยุพบ่ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 50.0 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 64.3 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 18 นาที

2. มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดีพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 53.1 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 58.1 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 52 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 29 นาที

3. ฉันเป็นคนขี้เกียจพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 56.2 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 56.9 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเอง

ในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มี ปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 3 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมี ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 33 นาที

4. ฉันพูดจาไม่เหมาะสมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 56.0 มีระดับปัจจัยการ ควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.5 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเอง ในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มี ปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 4 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมี ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 28 นาที

5. ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอนแม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัว ฉันเองพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 63.9 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 65.4 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณา ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองใน ข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 49 นาที รองลงมาคือนักเรียน ชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน ประมาณ 2 ชั่วโมง 47 นาที

6. ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัยมากกว่านี้พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 86.0 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 91.8 มีระดับ ปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้น ประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูง ที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 38 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุม ตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 33 นาที

7. ความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ทำให้การทำงานของฉันสำเร็จพบว่า นักเรียนชั้น ประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 74.9 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 87.8 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่น

เกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 55 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน ประมาณ 2 ชั่วโมง 36 นาที

8. ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 61.7 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 67.2 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 59 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 28 นาที

9. ฉันสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อเป้าหมายในระยะยาวพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 70.4 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 79.5 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 51 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 43 นาที

10. บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเองให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 59.2 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 60.0 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 2 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 26 นาที

11. ฉันมักจะลงมือทำโดยไม่คำนึงถึงทางเลือกทั้งหมดพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 63.5 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 69.2 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้น

ประณการศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 56 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 35 นาที

12. ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 64.0 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 78.4 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 43 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 35 นาที

13. หลายคนบอกฉันว่าฉันเป็นคนที่มีวินัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 53.7 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 43.4 มีระดับปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีปัจจัยการควบคุมตัวเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 48 นาที

ตารางที่ 4.36 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการควบคุมตนเอง และระดับชั้นเรียน

		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย
ปัจจัยการควบคุมตัวเอง	ประถมปลาย	2693	2978	47.5%	52.5%	2Hrs 36Mins	2Hrs 44Mins
	มัธยมต้น	4582	6338	42.0%	58.0%	2Hrs 7Mins	2Hrs 14Mins
ฉันเป็นคนที่ดีทนต่อสิ่งชั่วร้าย	ประถมปลาย	162	162	50.0%	50.0%	3Hrs 9Mins	2Hrs 18Mins
	มัธยมต้น	199	359	35.7%	64.3%	2Hrs 5Mins	2Hrs 12Mins
มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดี	ประถมปลาย	248	219	53.1%	46.9%	2Hrs 29Mins	2Hrs 52Mins
	มัธยมต้น	482	348	58.1%	41.9%	2Hrs 4Mins	2Hrs 17Mins
ฉันเป็นคนซี้เกียจ	ประถมปลาย	259	202	56.2%	43.8%	2Hrs 33Mins	3Hrs 3Mins
	มัธยมต้น	408	539	43.1%	56.9%	1Hrs 55Mins	2Hrs 27Mins

		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย
ฉันพูดจาไม่เหมาะสม	ประถมปลาย	232	182	56.0%	44.0%	2Hrs 28Mins	3Hrs 4Mins
	มัธยมต้น	422	397	51.5%	48.5%	2Hrs 0Mins	2Hrs 27Mins
ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอน แม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเอง	ประถมปลาย	305	172	63.9%	36.1%	2Hrs 47Mins	2Hrs 49Mins
	มัธยมต้น	592	313	65.4%	34.6%	2Hrs 0Mins	2Hrs 30Mins
ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัย มากกว่านี้	ประถมปลาย	70	429	14.0%	86.0%	2Hrs 38Mins	2Hrs 33Mins
	มัธยมต้น	84	937	8.2%	91.8%	2Hrs 11Mins	2Hrs 6Mins
ความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ทำให้การทำงานของฉันสำเร็จ	ประถมปลาย	111	331	25.1%	74.9%	2Hrs 55Mins	2Hrs 36Mins
	มัธยมต้น	121	868	12.2%	87.8%	2Hrs 10Mins	2Hrs 11Mins
ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิ	ประถมปลาย	269	167	61.7%	38.3%	2Hrs 17Mins	2Hrs 59Mins
	มัธยมต้น	546	267	67.2%	32.8%	1Hrs 57Mins	2Hrs 28Mins
ฉันสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป้าหมายในระยะยาว	ประถมปลาย	119	283	29.6%	70.4%	2Hrs 51Mins	2Hrs 33Mins
	มัธยมต้น	153	595	20.5%	79.5%	2Hrs 43Mins	2Hrs 5Mins
บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเอง ให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม	ประถมปลาย	266	183	59.2%	40.8%	2Hrs 26Mins	3Hrs 2Mins
	มัธยมต้น	518	345	60.0%	40.0%	2Hrs 7Mins	2Hrs 20Mins
ฉันมักจะลงมือทำโดยไม่คำนึงถึง ทางเลือกทั้งหมด	ประถมปลาย	280	161	63.5%	36.5%	2Hrs 35Mins	2Hrs 56Mins
	มัธยมต้น	591	263	69.2%	30.8%	2Hrs 2Mins	2Hrs 30Mins
ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉัน	ประถมปลาย	181	322	36.0%	64.0%	2Hrs 43Mins	2Hrs 35Mins
	มัธยมต้น	214	779	21.6%	78.4%	2Hrs 34Mins	2Hrs 4Mins
หลายคนบอกฉันว่าฉันเป็นคนที่มีวินัย	ประถมปลาย	191	165	53.7%	46.3%	3Hrs 9Mins	2Hrs 35Mins
	มัธยมต้น	252	328	43.4%	56.6%	2Hrs 48Mins	1Hrs 56Mins

4.6.3 ผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตัวเอง และประเภทกลุ่มการติตเกม

ในภาพรวมของปัจจัยการควบคุมตนเองจำแนกตามประเภทกลุ่มการติตเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 52.6 มีระดับการควบคุมตนเองสูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 61.1 มีระดับการควบคุมตนเองสูง และนักเรียนในกลุ่มติตเกมร้อยละ 69.2 มีระดับการควบคุมตนเองสูง และหากนักเรียนในกลุ่มติตเกมมีระดับของการควบคุมตนเองต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 40 นาที ต่อวัน รองลงมาคือ นักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีระดับการควบคุมตนเองสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีการควบคุม

ตนเองต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 5 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีการควบคุมตนเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการควบคุมตนเองต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการควบคุมตนเองสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 1 ชั่วโมง 57 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ฉันเป็นคนที่ยอดทนต่อสิ่งยั่วยุบพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 61.6 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 56.4 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 51.0 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 40 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 30 นาที

2. มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดีพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 64.1 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 56.6 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 72.1 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 46 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที

3. ฉันเป็นคนขี้เกียจพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 56.4 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 69.6 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 77.4 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 43 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 26 นาที

4. ฉันพูดจาไม่เหมาะสมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 63.8 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 65.9 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 78.5 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน

พบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 38 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 16 นาที

5. ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอน แม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเองพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 71.3 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 55.8 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 60.8 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 20 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 13 นาที

6. ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัยมากกว่านี้พบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 90.4 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 89.7 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 86.9 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 9 นาที

7. ความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ทำให้การทำงานของฉันสำเร็จพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 83.4 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 85.2 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 76.7 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 42 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 37 นาที

8. ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 70.8 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 61.0 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 68.7 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดย

เฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 41 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที

9. ฉันสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อเป้าหมายระยะยาวพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหา ร้อยละ 79.0 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 69.7 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 71.2 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 41 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที

10. บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเองให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม พบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 67.8 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 51.9 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 71.4 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 44 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 37 นาที

11. ฉันมักจะลงมือทำโดยไม่คำนึงถึงทางเลือกทั้งหมดพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 74.7 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 56.7 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 64.7 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 31 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 28 นาที

12. ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉันพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 73.5 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 74.5 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 72.1 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่น

เกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 22 นาที

13. หลายคนบอกว่าฉันเป็นคนมีวินัยพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 60.9 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง นักเรียนในกลุ่มคลังโคลี่ร้อยละ 63.3 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 62.5 มีระดับการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำ และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 47 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการควบคุมตนเองในข้อนี้สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 21 นาที

ตารางที่ 4.37 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยการควบคุมตนเอง และประเภทกลุ่มการติดเกม

		จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย
ปัจจัยการควบคุมตัวเอง	กลุ่มไม่มีปัญหา	5460	6066	47.4%	52.6%	2Hrs 0Mins	1Hrs 57Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	1293	2075	38.4%	61.1%	3Hrs 5Mins	3Hrs 0Mins
	กลุ่มติดเกม	522	1175	30.8%	69.2%	3Hrs 40Mins	3Hrs 31Mins
ฉันเป็นคนที่อดทนต่อสิ่งยั่วๆ	กลุ่มไม่มีปัญหา	231	370	38.4%	61.6%	2Hrs 15Mins	1Hrs 53Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	79	102	43.6%	56.4%	3Hrs 7Mins	2Hrs 52Mins
	กลุ่มติดเกม	51	49	51.0%	49.0%	3Hrs 40Mins	3Hrs 30Mins
มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดี	กลุ่มไม่มีปัญหา	579	324	64.1%	35.9%	1Hrs 57Mins	1Hrs 58Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	115	150	43.4%	56.6%	3Hrs 11Mins	2Hrs 53Mins
	กลุ่มติดเกม	36	93	27.9%	72.1%	3Hrs 9Mins	3Hrs 46Mins
ฉันเป็นคนขี้เกียจ	กลุ่มไม่มีปัญหา	543	420	56.4%	43.6%	1Hrs 56Mins	2Hrs 6Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	91	208	30.4%	69.6%	3Hrs 13Mins	3Hrs 5Mins
	กลุ่มติดเกม	33	113	22.6%	77.4%	3Hrs 26Mins	3Hrs 43Mins
ฉันพูดจาไม่เหมาะสม	กลุ่มไม่มีปัญหา	537	305	63.8%	36.2%	1Hrs 51Mins	2Hrs 11Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	89	172	34.1%	65.9%	3Hrs 15Mins	2Hrs 52Mins
	กลุ่มติดเกม	28	102	21.5%	78.5%	3Hrs 16Mins	3Hrs 38Mins
	กลุ่มไม่มีปัญหา	691	278	71.3%	28.7%	1Hrs 55Mins	2Hrs 15Mins

		จำนวน (ร้อยละ)				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย	
		ของนักเรียน				ในแต่ละวัน	
		ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย
ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอน แม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเอง	กลุ่มคลังโคล้	148	117	55.8%	44.2%	2Hrs 53Mins	2Hrs 56Mins
	กลุ่มติดเกม	58	90	39.2%	60.8%	3Hrs 13Mins	3Hrs 20Mins
ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัย มากกว่านี้	กลุ่มไม่มีปัญหา	101	948	9.6%	90.4%	2Hrs 16Mins	1Hrs 52Mins
	กลุ่มคลังโคล้	32	279	10.3%	89.7%	2Hrs 19Mins	2Hrs 57Mins
	กลุ่มติดเกม	21	139	13.1%	86.9%	3Hrs 9Mins	3Hrs 23Mins
ความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ทำให้การทำงานของฉันสำเร็จ	กลุ่มไม่มีปัญหา	159	855	15.7%	84.3%	2Hrs 5Mins	1Hrs 58Mins
	กลุ่มคลังโคล้	42	242	14.8%	85.2%	3Hrs 25Mins	2Hrs 57Mins
	กลุ่มติดเกม	31	102	23.3%	76.7%	3Hrs 37Mins	3Hrs 42Mins
ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิ	กลุ่มไม่มีปัญหา	632	261	70.8%	29.2%	1Hrs 50Mins	2Hrs 5Mins
	กลุ่มคลังโคล้	147	94	61.0%	39.0%	2Hrs 39Mins	3Hrs 5Mins
	กลุ่มติดเกม	36	79	31.3%	68.7%	3Hrs 19Mins	3Hrs 41Mins
ฉันสามารถทำงานอย่างมี ประสิทธิภาพเพื่อเป้าหมายระยะยาว	กลุ่มไม่มีปัญหา	168	633	21.0%	79.0%	2Hrs 21Mins	1Hrs 55Mins
	กลุ่มคลังโคล้	72	166	30.3%	69.7%	3Hrs 20Mins	2Hrs 57Mins
	กลุ่มติดเกม	32	79	28.8%	71.2%	3Hrs 41Mins	3Hrs 23Mins
บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเอง ให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม	กลุ่มไม่มีปัญหา	616	293	67.8%	32.2%	2Hrs 0Mins	1Hrs 58Mins
	กลุ่มคลังโคล้	130	140	48.1%	51.9%	3Hrs 9Mins	3Hrs 3Mins
	กลุ่มติดเกม	38	95	28.6%	71.4%	3Hrs 37Mins	3Hrs 44Mins
ฉันมักจะลงมือทำ โดยไม่คำนึงถึงทางเลือกทั้งหมด	กลุ่มไม่มีปัญหา	685	232	74.7%	25.3%	1Hrs 57Mins	2Hrs 3Mins
	กลุ่มคลังโคล้	139	106	56.7%	43.3%	3Hrs 2Mins	3Hrs 21Mins
	กลุ่มติดเกม	47	86	35.3%	64.7%	3Hrs 31Mins	3Hrs 28Mins
ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉัน	กลุ่มไม่มีปัญหา	278	773	26.5%	73.5%	2Hrs 19Mins	1Hrs 51Mins
	กลุ่มคลังโคล้	76	222	25.5%	74.5%	3Hrs 24Mins	2Hrs 56Mins
	กลุ่มติดเกม	41	106	27.9%	72.1%	3Hrs 22Mins	3Hrs 23Mins
หลายคนบอกว่าฉันเป็นคนมีวินัย	กลุ่มไม่มีปัญหา	240	374	39.1%	60.9%	2Hrs 32Mins	1Hrs 51Mins
	กลุ่มคลังโคล้	133	77	63.3%	36.7%	3Hrs 17Mins	3Hrs 7Mins
	กลุ่มติดเกม	70	42	62.5%	37.5%	3Hrs 47Mins	3Hrs 21Mins

4.7 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต

4.7.1 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต และเพศ

ปัจจัยคุณภาพชีวิต เป็นหนึ่งในปัจจัยที่เป็นผลลัพธ์ของงานวิจัย โดยในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ ตารางไขว้จำแนกตาม เพศ ระดับชั้นเรียน และกลุ่มประเภทของการติตเกม (ที่พัฒนาและจัดกลุ่มจากการใช้ แบบทดสอบการติตเกม GAST) เพื่อแสดงจำนวน/ร้อยละ และจำนวนการเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียนทั้ง ในภาพรวมของปัจจัยและลงรายละเอียดในส่วนของคุณค่าถาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 61.6 มีระดับ คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในระดับดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนหญิงร้อยละ 53.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้าน สุขภาพกายในระดับแย่งเมื่อเล่นเกม และหากผู้ชายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายแย่ง จะมีระยะเวลา เล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ กายดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 53 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน ต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายจะดีขึ้นหรือแย่ง ซึ่งผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้าน สุขภาพกายแย่งมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 12 นาที และผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายดี ขึ้นมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 1 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. รูปร่าง/น้ำหนักตัวพบว่า ผู้ชายร้อยละ 76.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 77.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณา ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลา เล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 12 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ กายในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 2 นาที

2. สายตาพบว่า ผู้ชายร้อยละ 63.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้แย่งขึ้น และ นักเรียนหญิงร้อยละ 85.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้แย่งขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณา ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลา

เล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 15 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ
ภายในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 52 นาที

3. ความกระฉับกระเฉงพบว่า ผู้ชายร้อยละ 64.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้ดีขึ้น
และนักเรียนหญิงร้อยละ 53.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้แย่ง และเมื่อพิจารณา
ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลา
เล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ
ภายในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 47 นาที

4. การนอนพบว่า ผู้ชายร้อยละ 56.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้แย่งขึ้น และ
นักเรียนหญิงร้อยละ 66.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้แย่งขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณา
ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลา
เล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 54 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ
ภายในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 49 นาที

5. ความแข็งแรงของร่างกายพบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้
ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 70.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อ
พิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพภายในข้อนี้แย่งจะมี
ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 37 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิต
ด้านสุขภาพภายในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 50 นาที

ตารางที่ 4.38 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิต ด้านสุขภาพกาย และเพศ

ระดับคุณภาพชีวิต ด้านสุขภาพกาย	ระดับคุณภาพชีวิต	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แ่ยลง	ดีขึ้น	แ่ยลง	ดีขึ้น	แ่ยลง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย	ชาย	676	1085	38.4%	61.6%	3Hrs 30Mins	2Hrs 53Mins
	หญิง	909	793	53.4%	46.6%	2Hrs 12Mins	2Hrs 1Mins
รูปร่าง/น้ำหนักตัว	ชาย	94	302	23.7%	76.3%	3Hrs 12Mins	3Hrs 2Mins
	หญิง	81	278	22.6%	77.4%	2Hrs 14Mins	1Hrs 57Mins
สายตา	ชาย	179	102	63.7%	36.3%	3Hrs 15Mins	2Hrs 52Mins
	หญิง	335	56	85.7%	14.3%	2Hrs 3Mins	1Hrs 36Mins
ความกระฉับกระเฉง	ชาย	121	217	35.8%	64.2%	3Hrs 19Mins	2Hrs 47Mins
	หญิง	142	122	53.8%	46.2%	2Hrs 12Mins	2Hrs 30Mins
การนอน	ชาย	207	158	56.7%	43.3%	3Hrs 54Mins	2Hrs 49Mins
	หญิง	267	136	66.3%	33.7%	2Hrs 22Mins	1Hrs 58Mins
ความแข็งแรงของร่างกาย	ชาย	75	306	19.7%	80.3%	3Hrs 37Mins	2Hrs 50Mins
	หญิง	84	201	29.5%	70.5%	2Hrs 10Mins	1Hrs 56Mins

2. คุณภาพชีวิตด้านการเรียน

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านการเรียนจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 57.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในระดับดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนหญิงร้อยละ 64.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในระดับดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และหากผู้ชายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านการเรียนแ่ยลง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 56 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านการเรียนจะดีขึ้นหรือแ่ยลง ซึ่งผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนแ่ยลงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 21 นาที และผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนดีขึ้นมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 0 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ความสม่ำเสมอในการไปเรียนพบว่า ผู้ชายร้อยละ 72.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 80.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อ

พิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 21 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 52 นาที

2. ความรับผิดชอบต่อการเรียนพบว่า ผู้ชายร้อยละ 56.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 65.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 37 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 46 นาที

3. ผลการเรียนพบว่า ผู้ชายร้อยละ 56.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 66.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 17 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 6 นาที

4. สมาธิในการเรียน/ทำการบ้านพบว่า ผู้ชายร้อยละ 52.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่ง และนักเรียนหญิงร้อยละ 51.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่งเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 24 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 56 นาที

ตารางที่ 4.39 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านการเรียน และเพศ

ระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียน	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		เฉลี่ย	ดีขึ้นไป
คุณภาพชีวิตด้านการเรียน	ชาย	576 781	42.5% 57.5%
	หญิง	486 868	35.9% 64.1%
ความสม่ำเสมอในการไปเรียน	ชาย	76 203	27.2% 72.8%
	หญิง	50 207	19.5% 80.5%
ความรับผิดชอบต่อการเรียน	ชาย	134 174	43.5% 56.5%
	หญิง	109 205	34.7% 65.3%
ผลการเรียน	ชาย	171 226	43.1% 56.9%
	หญิง	145 281	34.0% 66.0%
สมาธิในการเรียน/ทำการบ้าน	ชาย	195 178	52.3% 47.7%
	หญิง	182 175	51.0% 49.0%

3. คุณภาพชีวิตด้านอารมณ์

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์จำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนหญิงร้อยละ 68.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายดีขึ้นเมื่อเล่นเกม หากผู้ชายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์เฉลี่ย จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 56 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์จะดีขึ้นหรือเฉลี่ย ซึ่งผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์เฉลี่ยจะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 21 นาที และผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. การควบคุมอารมณ์พบว่า ผู้ชายร้อยละ 59.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 58.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้เฉลี่ย และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้เฉลี่ยจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 18 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 49 นาที

2. ความร่าเริงพบว่า ผู้ชายร้อยละ 91.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 83.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 35 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 4 นาที

3. ความพึงพอใจในตนเองพบว่า ผู้ชายร้อยละ 88.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 78.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 7 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 4 นาที

4. ความมั่นใจในตนเองพบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 70.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 14 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 3 นาที

ตารางที่ 4.40 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ และเพศ

ระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		แย่ง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านอารมณ์	ชาย	323 1334	19.5% 80.5%
	หญิง	464 1005	31.6% 68.4%
การควบคุมอารมณ์	ชาย	154 222	41.0% 59.0%
	หญิง	220 154	58.8% 41.2%
ความร่าเริง	ชาย	40 425	8.6% 91.4%
	หญิง	69 346	16.6% 83.4%
ความพึงพอใจในตนเอง	ชาย	47 348	11.9% 88.1%
	หญิง	72 255	22.0% 78.0%
ความมั่นใจในตนเอง	ชาย	82 339	19.5% 80.5%
	หญิง	103 250	29.2% 70.8%

4. คุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 65.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนหญิงร้อยละ 60.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นเมื่อเล่นเกมเช่นกัน และหากผู้ชายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมแย่ง จะมียุทธเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 45 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมจะดีขึ้นหรือแย่ง ซึ่งผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมแย่งมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 25 นาที และผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 5 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. การช่วยเหลืองานบ้านพบว่า ผู้ชายร้อยละ 66.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 62.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 43 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 39 นาที

2. ความเชื่อฟังพบว่า ผู้ชายร้อยละ 70.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 58.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่ง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 12 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 55 นาที

3. การทำตามข้อตกลงพบว่า ผู้ชายร้อยละ 67.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 61.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 26 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 42 นาที

4. ความตรงต่อเวลาพบว่า ผู้ชายร้อยละ 53.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่ง และนักเรียนหญิงร้อยละ 56.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 46 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 36 นาที

5. ความสามารถในการอดทนรอคอยพบว่า ผู้ชายร้อยละ 66.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 57.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 45 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 49 นาที

6. ความซื่อสัตย์พบว่า ผู้ชายร้อยละ 80.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 86.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 47 นาที

ตารางที่ 4.41 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม และเพศ

ระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	จำนวน (ร้อยละ)		ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน			
		แย่ง	ดีขึ้น	แย่ง	ดีขึ้น		
คุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม	ชาย	700	1354	34.1%	65.9%	3Hrs 35Mins	2Hrs 45Mins
	หญิง	793	1209	39.6%	60.4%	2Hrs 25Mins	2Hrs 5Mins
การช่วยเหลืองานบ้าน	ชาย	124	250	33.2%	66.8%	3Hrs 43Mins	2Hrs 39Mins
	หญิง	132	219	37.6%	62.4%	2Hrs 25Mins	1Hrs 56Mins
ความซื่อฟัง	ชาย	97	228	29.8%	70.2%	3Hrs 12Mins	2Hrs 55Mins
	หญิง	137	195	41.3%	58.7%	2Hrs 22Mins	2Hrs 2Mins
การทำตามข้อตกลง	ชาย	102	214	32.3%	67.7%	3Hrs 26Mins	2Hrs 42Mins
	หญิง	118	188	38.6%	61.4%	2Hrs 21Mins	2Hrs 9Mins

	ระดับคุณภาพชีวิต ด้านพฤติกรรม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แ่ล่ง		ดีขึ้น		แ่ล่ง	ดีขึ้น
		แ่ล่ง	ดีขึ้น	แ่ล่ง	ดีขึ้น		
ความตรงต่อเวลา	ชาย	197	173	53.2%	46.8%	3Hrs 44Mins	2Hrs 36Mins
	หญิง	218	166	56.8%	43.2%	2Hrs 26Mins	2Hrs 7Mins
ความสามารถในการอดทนรอคอย	ชาย	120	240	33.3%	66.7%	3Hrs 45Mins	2Hrs 49Mins
	หญิง	151	201	42.9%	57.1%	2Hrs 17Mins	2Hrs 11Mins
ความซื่อสัตย์	ชาย	60	249	19.4%	80.6%	3Hrs 23Mins	2Hrs 47Mins
	หญิง	37	240	13.4%	86.6%	3Hrs 17Mins	2Hrs 6Mins

5. คุณภาพชีวิตด้านสังคม

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสังคมจำแนกตามเพศพบว่า ผู้ชายร้อยละ 88.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนหญิงร้อยละ 88.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเช่นกัน และหากผู้ชายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสังคมแ่ล่ง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 35 นาที ต่อวัน รองลงมาคือผู้ชายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 45 นาที ต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่าผู้ชายไม่ว่าจะมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสังคมจะดีขึ้นหรือแ่ล่ง ซึ่งผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมแ่ล่งมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 25 นาที และผู้หญิงที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 5 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ความสัมพันธ์กับพ่อแม่พบว่า ผู้ชายร้อยละ 91.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 85.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้แ่ล่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 22 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 59 นาที

2. ความสัมพันธ์กับเพื่อนพบว่า ผู้ชายร้อยละ 95.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 95.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้แ่ล่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 35 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 5 นาที

3. ความสัมพันธ์กับพี่น้องพบว่า ผู้ชายร้อยละ 85.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 85.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 36 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 5 นาที

4. ความสัมพันธ์กับครูพบว่า ผู้ชายร้อยละ 83.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 92.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 26 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 53 นาที

5. ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่นพบว่า ผู้ชายร้อยละ 82.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนหญิงร้อยละ 84.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้นเช่นกัน และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า ผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 5 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้แย่ง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 58 นาที

ตารางที่ 4.42 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสังคม และเพศ

ระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		แย่ง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านสังคม	ชาย	230 1707	11.9% 88.1%
	หญิง	183 1438	11.3% 88.7%
ความสัมพันธ์กับพ่อแม่	ชาย	39 399	8.9% 91.1%
	หญิง	51 301	14.5% 85.5%
ความสัมพันธ์กับเพื่อน	ชาย	20 425	4.5% 95.5%
	หญิง	20 377	5.0% 95.0%
ความสัมพันธ์กับพี่น้อง	ชาย	59 338	14.9% 85.1%
	หญิง	45 266	14.5% 85.5%

	ระดับคุณภาพชีวิต ด้านสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น
		ความสัมพันธ์กับครู	ชาย	52	259	16.7%	83.3%
	หญิง	20	233	7.9%	92.1%	3Hrs 8Mins	2Hrs 3Mins
ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่น	ชาย	60	286	17.3%	82.7%	2Hrs 58Mins	3Hrs 5Mins
	หญิง	47	261	15.3%	84.7%	2Hrs 33Mins	2Hrs 6Mins

4.7.2 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต และระดับชั้นเรียน

1. คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 64.0 มีระดับปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.5 มีระดับปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายแ่ลงเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 1 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายสูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 40 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายไม่ว่าจะมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายต่ำหรือสูง ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 38 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 23 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. รูปร่าง/น้ำหนักตัวพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 77.4 มีระดับปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 76.5 มีระดับปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 0 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 46 นาที

ตารางที่ 4.43 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิต ด้านสุขภาพกาย และระดับชั้นเรียน

ระดับคุณภาพชีวิต ด้านสุขภาพกาย	ระดับคุณภาพชีวิต	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย	ประถมศึกษาตอนปลาย	465	826	36.0%	64.0%	3Hrs 1Mins	2Hrs 40Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1120	1056	51.5%	48.5%	2Hrs 38Mins	2Hrs 23Mins
รูปร่าง/น้ำหนักตัว	ประถมศึกษาตอนปลาย	69	236	22.6%	77.4%	3Hrs 0Mins	2Hrs 39Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	106	345	23.5%	76.5%	2Hrs 46Mins	2Hrs 25Mins
สายตา	ประถมศึกษาตอนปลาย	136	84	61.8%	38.2%	2Hrs 47Mins	2Hrs 28Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	378	75	83.4%	16.6%	2Hrs 31Mins	2Hrs 22Mins
ความกระฉับกระเฉง	ประถมศึกษาตอนปลาย	96	142	40.3%	59.7%	2Hrs 52Mins	2Hrs 33Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	167	198	45.8%	54.2%	2Hrs 37Mins	2Hrs 29Mins
การนอน	ประถมศึกษาตอนปลาย	121	145	45.5%	54.5%	3Hrs 51Mins	2Hrs 37Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	353	149	70.3%	29.7%	2Hrs 46Mins	2Hrs 4Mins
ความแข็งแรงของร่างกาย	ประถมศึกษาตอนปลาย	43	219	16.4%	83.6%	3Hrs 12Mins	2Hrs 39Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	116	289	28.6%	71.4%	2Hrs 43Mins	2Hrs 21Mins

2. คุณภาพชีวิตด้านการเรียน

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 66.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนสูงเมื่อเล่นเกม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 57.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนสูงเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านการเรียนต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 45 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนสูงไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 43 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 15 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.44 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านการเรียน และระดับชั้นเรียน

ระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียน	ระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียน	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		แยะลง	ดีขึ้นไป	แยะลง	ดีขึ้นไป	แยะลง	ดีขึ้นไป
คุณภาพชีวิตด้านการเรียน	ประถมศึกษาตอนปลาย	344	67.3%	33.8%	66.2%	3Hrs 16Mins	2Hrs 43Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	718	97.8%	42.3%	57.7%	2Hrs 45Mins	2Hrs 15Mins
ความสม่ำเสมอในการไปเรียน	ประถมศึกษาตอนปลาย	53	16.3%	24.5%	75.5%	3Hrs 42Mins	2Hrs 38Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	73	24.7%	22.8%	77.2%	2Hrs 45Mins	2Hrs 12Mins
ความรับผิดชอบต่อการเรียน	ประถมศึกษาตอนปลาย	73	16.1%	31.2%	68.8%	3Hrs 39Mins	2Hrs 37Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	170	21.8%	43.8%	56.2%	2Hrs 58Mins	2Hrs 12Mins
ผลการเรียน	ประถมศึกษาตอนปลาย	108	20.4%	34.6%	65.4%	2Hrs 54Mins	2Hrs 47Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	208	30.4%	40.6%	59.4%	2Hrs 49Mins	2Hrs 21Mins
สมาธิในการเรียน/ทำการบ้าน	ประถมศึกษาตอนปลาย	110	14.5%	43.1%	56.9%	3Hrs 10Mins	2Hrs 28Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	267	20.9%	56.1%	43.9%	2Hrs 35Mins	2Hrs 14Mins

3. คุณภาพชีวิตด้านอารมณ์

ในภาพรวมของปัจจัยการหลบหนีโลกแห่งความจริงจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 72.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์สูงเมื่อเล่นเกม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์สูงเมื่อเล่นเกมเช่นกัน และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์สูง จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 2 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 42 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายไม่ว่าจะมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ต่ำหรือสูง ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ต่ำมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 29 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์สูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 39 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. การควบคุมอารมณ์พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 52.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ต่ำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มี

ตารางที่ 4.45 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิต ด้านอารมณ์ และระดับชั้นเรียน

ระดับคุณภาพชีวิต ด้านอารมณ์	ระดับคุณภาพชีวิต ด้านอารมณ์	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แ่ล่ง	ดีซึ้น	แ่ล่ง	ดีซึ้น	แ่ล่ง	ดีซึ้น
คุณภาพชีวิตด้านอารมณ์	ประถมศึกษาตอนปลาย	321	864	27.1%	72.9%	2Hrs 42Mins	2Hrs 52Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	466	1478	24.0%	76.0%	2Hrs 29Mins	2Hrs 39Mins
การควบคุมอารมณ์	ประถมศึกษาตอนปลาย	152	139	52.2%	47.8%	2Hrs 53Mins	2Hrs 26Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	222	238	48.3%	51.7%	2Hrs 36Mins	2Hrs 31Mins
ความร่าเริง	ประถมศึกษาตอนปลาย	50	281	15.1%	84.9%	2Hrs 37Mins	2Hrs 54Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	59	490	10.7%	89.3%	2Hrs 14Mins	2Hrs 40Mins
ความพึงพอใจในตนเอง	ประถมศึกษาตอนปลาย	44	213	17.1%	82.9%	2Hrs 23Mins	3Hrs 4Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	75	391	16.1%	83.9%	2Hrs 10Mins	2Hrs 30Mins
ความมั่นใจในตนเอง	ประถมศึกษาตอนปลาย	75	231	24.5%	75.5%	2Hrs 24Mins	2Hrs 55Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	110	359	23.5%	76.5%	2Hrs 35Mins	2Hrs 46Mins

4. คุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม

ในภาพรวมของคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 64.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมสูงเมื่อเล่นเกม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 62.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมสูงเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 9 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมต่ำเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมสูงไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตามจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 39 นาที และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 18 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. การช่วยเหลืองานบ้านพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 67.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 63.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอน

ที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 0 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 54 นาที

6. ความซื่อสัตย์พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 77.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 87.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 36 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 4 นาที

ตารางที่ 4.46 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม และระดับชั้นเรียน

	ระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม	ประถมศึกษาตอนปลาย	550	991	35.7%	64.3%	3Hrs 9Mins	2Hrs 39Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	943	1574	37.5%	62.5%	2Hrs 52Mins	2Hrs 18Mins
การช่วยเหลืองานบ้าน	ประถมศึกษาตอนปลาย	93	189	33.0%	67.0%	3Hrs 24Mins	2Hrs 23Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	163	281	36.7%	63.3%	2Hrs 51Mins	2Hrs 16Mins
ความเชื่อฟัง	ประถมศึกษาตอนปลาย	84	168	33.3%	66.7%	2Hrs 55Mins	2Hrs 32Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	150	255	37.0%	63.0%	2Hrs 35Mins	2Hrs 16Mins
การทำตามข้อตกลง	ประถมศึกษาตอนปลาย	77	154	33.3%	66.7%	3Hrs 13Mins	2Hrs 40Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	143	248	36.6%	63.4%	2Hrs 45Mins	2Hrs 15Mins
ความตรงต่อเวลา	ประถมศึกษาตอนปลาย	144	140	50.7%	49.3%	3Hrs 12Mins	2Hrs 45Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	271	199	57.7%	42.3%	3Hrs 4Mins	2Hrs 6Mins
ความสามารถในการอดทนรอคอย	ประถมศึกษาตอนปลาย	101	169	37.4%	62.6%	3Hrs 0Mins	2Hrs 39Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	170	273	38.4%	61.6%	2Hrs 54Mins	2Hrs 28Mins
ความซื่อสัตย์	ประถมศึกษาตอนปลาย	51	171	23.0%	77.0%	3Hrs 36Mins	2Hrs 34Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	46	318	12.6%	87.4%	3Hrs 4Mins	2Hrs 23Mins

5. คุณภาพชีวิตด้านสังคม

ในภาพรวมของคุณภาพชีวิตด้านสังคมจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 86.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมสูงเมื่อเล่นเกม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 89.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมสูงเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสังคมต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด โดยสูงถึง 3 ชั่วโมง 6 นาทีต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมต่ำเช่นกัน จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 2 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมสูงไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในชั้นเรียนใดก็ตาม จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 26 นาที และนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมสูงมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 41 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. ความสัมพันธ์กับพ่อแม่พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 90.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 87.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 56 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 49 นาที

2. ความสัมพันธ์กับเพื่อนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 93.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 96.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 21 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 50 นาที

3. ความสัมพันธ์กับพี่น้องพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 80.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 88.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 10 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 1 นาที

4. ความสัมพันธ์กับครูพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 83.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 89.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 41 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 4 นาที

5. ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่นพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายร้อยละ 78.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 86.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้สูง เมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 2 ชั่วโมง 48 นาที รองลงมาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ต่ำ จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 47 นาที

ตารางที่ 4.47 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสังคม และระดับชั้นเรียน

ระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน					
		เฉลี่ย	ดีขึ้นไป	เฉลี่ย	ดีขึ้นไป		
คุณภาพชีวิตด้านสังคม	ประถมศึกษาตอนปลาย	194	1195	14.0%	86.0%	2Hrs 49Mins	2Hrs 41Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	219	1954	10.1%	89.9%	3Hrs 6Mins	2Hrs 26Mins
ความสัมพันธ์กับพ่อแม่	ประถมศึกษาตอนปลาย	31	294	9.5%	90.5%	2Hrs 49Mins	2Hrs 39Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	59	407	12.7%	87.3%	2Hrs 56Mins	2Hrs 26Mins
ความสัมพันธ์กับเพื่อน	ประถมศึกษาตอนปลาย	19	280	6.4%	93.6%	2Hrs 50Mins	2Hrs 16Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	21	523	3.9%	96.1%	3Hrs 21Mins	2Hrs 31Mins
ความสัมพันธ์กับพี่น้อง	ประถมศึกษาตอนปลาย	53	223	19.2%	80.8%	3Hrs 1Mins	2Hrs 46Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	51	382	11.8%	88.2%	3Hrs 10Mins	2Hrs 25Mins

	ระดับคุณภาพชีวิต ด้านสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น
ความสัมพันธ์กับครู	ประถมศึกษาตอนปลาย	40	207	16.2%	83.8%	3Hrs 4Mins	2Hrs 51Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	32	285	10.1%	89.9%	3Hrs 41Mins	2Hrs 13Mins
ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่น	ประถมศึกษาตอนปลาย	51	191	21.1%	78.9%	2Hrs 47Mins	2Hrs 20Mins
	มัธยมศึกษาตอนต้น	56	357	13.6%	86.4%	2Hrs 48Mins	2Hrs 30Mins

4.7.3 ผลการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิต และประเภทกลุ่มการติดเกม

1. คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 62.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายดีขึ้นเมื่อเล่นเกม นักเรียนในกลุ่มคลังโคลัร้อยละ 56.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายแ่ลงเมื่อเล่นเกม และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 61.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายแ่ลงเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายแ่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด 3 ชั่วโมง 42 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มคลังโคลัที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายแ่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 7 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังโคลัที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายแ่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 15 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 12 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. รูปร่าง/น้ำหนักตัวพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 81.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคลัร้อยละ 68.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 68.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ดีขึ้น และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้แ่ลงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 40 นาที รองลงมาคือ

พิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย ในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 23 นาที รองลงมาคือ นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกายในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวัน ประมาณ 3 ชั่วโมง 10 นาที

ตารางที่ 4.48 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิต ด้านสุขภาพกาย และประเภทกลุ่มการติดเกม

	ระดับคุณภาพชีวิต ด้านสุขภาพกาย	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แย่ง	ดีขึ้น	แย่ง	ดีขึ้น	แย่ง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย	กลุ่มไม่มีปัญหา	777	1296	37.5%	62.5%	2Hrs 15Mins	2Hrs 12Mins
	กลุ่มคลังไคล้	484	380	56.0%	44.0%	3Hrs 7Mins	3Hrs 0Mins
	กลุ่มติดเกม	324	206	61.1%	38.9%	3Hrs 42Mins	3Hrs 31Mins
รูปร่าง/น้ำหนักตัว	กลุ่มไม่มีปัญหา	89	396	18.4%	81.6%	2Hrs 25Mins	2Hrs 11Mins
	กลุ่มคลังไคล้	55	118	31.8%	68.2%	2Hrs 57Mins	2Hrs 56Mins
	กลุ่มติดเกม	31	67	31.6%	68.4%	3Hrs 24Mins	3Hrs 40Mins
สายตา	กลุ่มไม่มีปัญหา	296	104	74.0%	26.0%	2Hrs 4Mins	2Hrs 9Mins
	กลุ่มคลังไคล้	135	33	80.4%	19.6%	2Hrs 51Mins	2Hrs 9Mins
	กลุ่มติดเกม	83	22	79.0%	21.0%	3Hrs 14Mins	3Hrs 2Mins
ความกระฉับกระเฉง	กลุ่มไม่มีปัญหา	118	235	33.4%	66.6%	2Hrs 4Mins	2Hrs 23Mins
	กลุ่มคลังไคล้	85	67	55.9%	44.1%	3Hrs 2Mins	3Hrs 13Mins
	กลุ่มติดเกม	60	38	61.2%	38.8%	3Hrs 32Mins	3Hrs 32Mins
การนอน	กลุ่มไม่มีปัญหา	205	209	49.5%	50.5%	2Hrs 33Mins	2Hrs 9Mins
	กลุ่มคลังไคล้	153	57	72.9%	27.1%	3Hrs 27Mins	2Hrs 59Mins
	กลุ่มติดเกม	116	28	80.6%	19.4%	3Hrs 32Mins	3Hrs 24Mins
ความแข็งแรงของร่างกาย	กลุ่มไม่มีปัญหา	69	352	16.4%	83.6%	2Hrs 17Mins	2Hrs 10Mins
	กลุ่มคลังไคล้	56	105	34.8%	65.2%	3Hrs 12Mins	3Hrs 12Mins
	กลุ่มติดเกม	34	51	40.0%	60.0%	3Hrs 23Mins	3Hrs 10Mins

2. คุณภาพชีวิตด้านการเรียน

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านการเรียนจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่ม ไม่มีปัญหา ร้อยละ 71.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนดีขึ้นเมื่อเล่นเกม นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ ร้อยละ 52.7 มี

เกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 45 นาที

4. สมาธิในการเรียน/ทำการบ้านพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 61.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคลี่ร้อยละ 73.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่ง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 71.3 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่ง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 42 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านการเรียนในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 33 นาที

ตารางที่ 4.49 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านการเรียน และประเภทกลุ่มการติดเกม

	ระดับคุณภาพชีวิต ด้านการเรียน	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แย่ง	ดีขึ้น	แย่ง	ดีขึ้น	แย่ง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านการเรียน	กลุ่มไม่มีปัญหา	489	1227	28.5%	71.5%	2Hrs 24Mins	2Hrs 8Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	323	290	52.7%	47.3%	3Hrs 19Mins	3Hrs 7Mins
	กลุ่มติดเกม	250	134	65.1%	34.9%	3Hrs 57Mins	3Hrs 45Mins
ความสม่ำเสมอในการไปเรียน	กลุ่มไม่มีปัญหา	53	294	15.3%	84.7%	2Hrs 1Mins	2Hrs 8Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	33	80	29.2%	70.8%	3Hrs 19Mins	2Hrs 40Mins
	กลุ่มติดเกม	40	36	52.6%	47.4%	3Hrs 42Mins	3Hrs 41Mins
ความรับผิดชอบต่อการเรียน	กลุ่มไม่มีปัญหา	111	287	27.9%	72.1%	2Hrs 44Mins	2Hrs 7Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	66	67	49.6%	50.4%	3Hrs 35Mins	2Hrs 57Mins
	กลุ่มติดเกม	66	25	72.5%	27.5%	3Hrs 52Mins	3Hrs 46Mins
ผลการเรียน	กลุ่มไม่มีปัญหา	148	367	28.7%	71.3%	2Hrs 23Mins	2Hrs 8Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	101	99	50.5%	49.5%	3Hrs 9Mins	3Hrs 23Mins
	กลุ่มติดเกม	67	42	61.5%	38.5%	3Hrs 58Mins	3Hrs 45Mins
สมาธิในการเรียน/ทำการบ้าน	กลุ่มไม่มีปัญหา	177	279	38.8%	61.2%	2Hrs 18Mins	2Hrs 10Mins
	กลุ่มคลังโคลี่	123	44	73.7%	26.3%	3Hrs 1Mins	3Hrs 35Mins
	กลุ่มติดเกม	77	31	71.3%	28.7%	3Hrs 41Mins	3Hrs 33Mins

3. คุณภาพชีวิตด้านอารมณ์

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์จำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 82.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นเมื่อเล่นเกม นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 66.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 52.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงสุด 3 ชั่วโมง 38 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 28 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์แย่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 2 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์แย่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 28 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์แย่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 7 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 15 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. การควบคุมอารมณ์พบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 65.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 65.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้แย่ลง และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 79.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้แย่ลง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้นจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงสุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 37 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที

2. ความร่าเริงพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 90.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 87.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 72.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้นจะมีระยะเวลาเล่น

เกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 32 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 24 นาที

3. ความพึงพอใจในตนเองพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 87.5 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 80.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 68.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้นจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 57 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 46 นาที

4. ความมั่นใจในตนเองพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 82.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ร้อยละ 68.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 57.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้นจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 35 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 19 นาที

ตารางที่ 4.50 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ และประเภทกลุ่มการติดเกม

ระดับคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน	ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน					
		เฉลี่ย	ดีขึ้น	เฉลี่ย	ดีขึ้น		
คุณภาพชีวิตด้านอารมณ์	กลุ่มไม่มีปัญหา	346	1635	17.5%	82.5%	2Hrs 7Mins	2Hrs 15Mins
	กลุ่มคลังโคล้	243	487	33.3%	66.7%	2Hrs 50Mins	3Hrs 28Mins
	กลุ่มติดเกม	198	220	47.4%	52.6%	3Hrs 2Mins	3Hrs 38Mins
การควบคุมอารมณ์	กลุ่มไม่มีปัญหา	146	282	34.1%	65.9%	2Hrs 13Mins	2Hrs 11Mins
	กลุ่มคลังโคล้	131	70	65.2%	34.8%	2Hrs 52Mins	3Hrs 19Mins
	กลุ่มติดเกม	97	25	79.5%	20.5%	3Hrs 14Mins	3Hrs 37Mins
ความร่าเริง	กลุ่มไม่มีปัญหา	54	525	9.3%	90.7%	2Hrs 7Mins	2Hrs 16Mins

ระดับคุณภาพชีวิต ด้านอารมณ์	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน		
	แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น	แ่ลง	ดีขึ้น	
กลุ่มคลังไคล์	25	169	12.9%	87.1%	2Hrs 20Mins	3Hrs 24Mins	
กลุ่มติดเกม	30	77	28.0%	72.0%	2Hrs 59Mins	3Hrs 32Mins	
ความพึงพอใจในตนเอง	กลุ่มไม่มีปัญหา	60	419	12.5%	87.5%	2Hrs 5Mins	2Hrs 13Mins
	กลุ่มคลังไคล์	31	125	19.9%	80.1%	2Hrs 48Mins	3Hrs 46Mins
	กลุ่มติดเกม	28	60	31.8%	68.2%	2Hrs 31Mins	3Hrs 57Mins
ความมั่นใจในตนเอง	กลุ่มไม่มีปัญหา	86	409	17.4%	82.6%	1Hrs 58Mins	2Hrs 17Mins
	กลุ่มคลังไคล์	56	123	31.3%	68.7%	3Hrs 1Mins	3Hrs 19Mins
	กลุ่มติดเกม	43	58	42.6%	57.4%	2Hrs 56Mins	3Hrs 35Mins

4. คุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 74.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 50.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 65.7 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมแ่ลงเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมแ่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด 3 ชั่วโมง 33 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมแ่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 7 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 3 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมแ่ลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 30 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 7 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายชื่อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. การช่วยเหลืองานบ้านพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 73.6 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ร้อยละ 51.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 57.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แ่ลง และเมื่อ

5. ความสามารถในการอดทนรอคอยพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 73.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 55.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 68.1 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งลง และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งลงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 33 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 16 นาที

6. ความซื่อสัตย์พบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 89.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 77.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 62.9 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้แย่งลงจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 33 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 2 ชั่วโมง 56 นาที

ตารางที่ 4.51 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม และประเภทกลุ่มการติดเกม

	ระดับคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		แย่งลง	ดีขึ้น	แย่งลง	ดีขึ้น	แย่งลง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม	กลุ่มไม่มีปัญหา	632	1879	25.2%	74.8%	2Hrs 30Mins	2Hrs 7Mins
	กลุ่มคลังโคล์	470	482	49.4%	50.6%	3Hrs 7Mins	3Hrs 3Mins
	กลุ่มติดเกม	391	204	65.7%	34.3%	3Hrs 33Mins	3Hrs 18Mins
การช่วยเหลืองานบ้าน	กลุ่มไม่มีปัญหา	124	346	26.4%	73.6%	2Hrs 38Mins	2Hrs 0Mins
	กลุ่มคลังโคล์	75	81	48.1%	51.9%	3Hrs 13Mins	3Hrs 6Mins
	กลุ่มติดเกม	57	43	57.0%	43.0%	3Hrs 43Mins	3Hrs 22Mins
ความซื่อฟัง	กลุ่มไม่มีปัญหา	89	324	21.5%	78.5%	2Hrs 28Mins	2Hrs 9Mins
	กลุ่มคลังโคล์	76	74	50.7%	49.3%	2Hrs 30Mins	2Hrs 46Mins
	กลุ่มติดเกม	69	25	73.4%	26.6%	3Hrs 35Mins	3Hrs 22Mins

	ระดับคุณภาพชีวิต ด้านพฤติกรรม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย ในแต่ละวัน	
		แ่งลง		ดีขึ้น		แ่งลง	ดีขึ้น
		แ่งลง	ดีขึ้น	แ่งลง	ดีขึ้น		
การทำตามข้อตกลง	กลุ่มไม่มีปัญหา	80	297	21.2%	78.8%	2Hrs 15Mins	2Hrs 5Mins
	กลุ่มคลังไคล้	79	73	52.0%	48.0%	3Hrs 6Mins	3Hrs 6Mins
	กลุ่มติดเกม	61	32	65.6%	34.4%	3Hrs 32Mins	3Hrs 18Mins
ความตรงต่อเวลา	กลุ่มไม่มีปัญหา	184	257	41.7%	58.3%	2Hrs 37Mins	2Hrs 0Mins
	กลุ่มคลังไคล้	132	59	69.1%	30.9%	2Hrs 48Mins	2Hrs 45Mins
	กลุ่มติดเกม	99	23	81.1%	18.9%	3Hrs 46Mins	3Hrs 5Mins
ความสามารถในการอดทนรอคอย	กลุ่มไม่มีปัญหา	113	308	26.8%	73.2%	2Hrs 22Mins	2Hrs 16Mins
	กลุ่มคลังไคล้	79	97	44.9%	55.1%	3Hrs 7Mins	3Hrs 10Mins
	กลุ่มติดเกม	79	37	68.1%	31.9%	3Hrs 33Mins	3Hrs 16Mins
ความซื่อสัตย์	กลุ่มไม่มีปัญหา	42	347	10.8%	89.2%	2Hrs 11Mins	2Hrs 11Mins
	กลุ่มคลังไคล้	29	98	22.8%	77.2%	2Hrs 22Mins	2Hrs 19Mins
	กลุ่มติดเกม	26	44	37.1%	62.9%	3Hrs 33Mins	2Hrs 56Mins

5. คุณภาพชีวิตด้านสังคม

ในภาพรวมของปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสังคมจำแนกตามประเภทกลุ่มการติดเกมพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 91.8 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ร้อยละ 84.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 78.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม และหากนักเรียนในกลุ่มติดเกมมีระดับของคุณภาพชีวิตด้านสังคมแ่งลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยสูงที่สุด 3 ชั่วโมง 42 นาที ต่อวัน รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยสูงถึง 3 ชั่วโมง 40 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มอื่น ๆ มีระยะเวลาเกมโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า ดังนี้ นักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมแ่งลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 10 นาที และนักเรียนในกลุ่มคลังไคล้ที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 11 นาที ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมแ่งลงเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 30 นาที และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมดีขึ้นเมื่อเล่นเกม จะมีระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 2 ชั่วโมง 14 นาที

เมื่อวิเคราะห์จำแนกออกเป็นรายข้อของคำถาม มีรายละเอียดดังนี้

5. ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่นพบว่า นักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาร้อยละ 89.0 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ร้อยละ 76.2 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น และนักเรียนในกลุ่มติดเกมร้อยละ 68.4 มีระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น และเมื่อพิจารณาระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันพบว่า นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้แย่งจะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ประมาณ 3 ชั่วโมง 42 นาที รองลงมาคือนักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีคุณภาพชีวิตด้านสังคมในข้อนี้ดีขึ้น จะมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันประมาณ 3 ชั่วโมง 39 นาที

ตารางที่ 4.52 จำนวน ร้อยละ และระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสังคม และประเภทกลุ่มการติดเกม

	ระดับคุณภาพชีวิตด้านสังคม	จำนวน (ร้อยละ) ของนักเรียน				ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน	
		แย่ง	ดีขึ้น	แย่ง	ดีขึ้น	แย่ง	ดีขึ้น
คุณภาพชีวิตด้านสังคม	กลุ่มไม่มีปัญหา	193	2151	8.2%	91.8%	2Hrs 30Mins	2Hrs 14Mins
	กลุ่มคลังโคล์	127	665	16.0%	84.0%	3Hrs 10Mins	3Hrs 11Mins
	กลุ่มติดเกม	93	333	21.8%	78.2%	3Hrs 42Mins	3Hrs 40Mins
ความสัมพันธ์กับพ่อแม่	กลุ่มไม่มีปัญหา	46	481	8.7%	91.3%	2Hrs 13Mins	2Hrs 15Mins
	กลุ่มคลังโคล์	24	152	13.6%	86.4%	2Hrs 57Mins	3Hrs 8Mins
	กลุ่มติดเกม	20	68	22.7%	77.3%	4Hrs 1Mins	3Hrs 45Mins
ความสัมพันธ์กับเพื่อน	กลุ่มไม่มีปัญหา	20	527	3.7%	96.3%	2Hrs 24Mins	2Hrs 18Mins
	กลุ่มคลังโคล์	10	178	5.3%	94.7%	2Hrs 34Mins	2Hrs 59Mins
	กลุ่มติดเกม	10	98	9.3%	90.7%	2Hrs 57Mins	3Hrs 47Mins
ความสัมพันธ์กับพี่น้อง	กลุ่มไม่มีปัญหา	45	417	9.7%	90.3%	2Hrs 41Mins	2Hrs 10Mins
	กลุ่มคลังโคล์	39	122	24.2%	75.8%	3Hrs 2Mins	3Hrs 17Mins
	กลุ่มติดเกม	20	66	23.3%	76.7%	4Hrs 6Mins	3Hrs 34Mins
ความสัมพันธ์กับครู	กลุ่มไม่มีปัญหา	35	344	9.2%	90.8%	2Hrs 49Mins	2Hrs 10Mins
	กลุ่มคลังโคล์	19	101	15.8%	84.2%	3Hrs 26Mins	3Hrs 10Mins
	กลุ่มติดเกม	18	47	27.7%	72.3%	3Hrs 44Mins	3Hrs 24Mins
ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่น	กลุ่มไม่มีปัญหา	47	382	11.0%	89.0%	2Hrs 22Mins	2Hrs 17Mins
	กลุ่มคลังโคล์	35	112	23.8%	76.2%	2Hrs 55Mins	3Hrs 15Mins
	กลุ่มติดเกม	25	54	31.6%	68.4%	3Hrs 42Mins	3Hrs 39Mins

4.8 ผลการสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

การสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ ปัจจัยทางพฤติกรรม ปัจจัยด้านความบันเทิง และปัจจัยทางสังคม กับปัจจัยที่สนใจศึกษา ในที่นี้ประกอบไปด้วยสองปัจจัยคือ ปัจจัยการควบคุมตนเอง และคุณภาพชีวิตของนักเรียน ทั้งนี้จะใช้การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural equation modeling) เป็นเทคนิคในการวิเคราะห์เพื่อศึกษารูปแบบ ทิศทาง และขนาดของความสัมพันธ์ดังกล่าว

นอกจากนี้ยังใช้กลยุทธ์ในการวิเคราะห์แบบการวิเคราะห์หลายกลุ่ม (Multiple group strategies) ในการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างด้วย โดยตัวแปรที่นำมาจำแนกกลุ่มในการสร้างตัวแบบครั้งนี้จะประกอบไปด้วยเพศและระดับชั้นเรียน เนื่องจากพบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของตัวแปรต่าง ๆ ที่ศึกษาด้วยเช่นกัน ดังนั้นการใช้เทคนิควิเคราะห์แบบ Multiple group SEM จะช่วยในการอธิบายความสัมพันธ์ดังกล่าวทั้งในตัวแบบและระหว่างตัวแบบ (Variant-invariant modeling) และเหตุผลที่ไม่นำตัวแปรแบ่งกลุ่มประเภทการติดเกมของนักเรียนมาเป็นหนึ่งในตัวแปรจำแนกกลุ่ม เนื่องจากในกรอบแนวคิดของการวิจัยมีการนำตัวแปร GAST หรือค่าคะแนนทดสอบการติดเกมของนักเรียนมาศึกษาอยู่แล้ว ดังนั้นการพิจารณาจัดจำแนกกลุ่มตามประเภทการแบ่งกลุ่มที่เกิดจากการคำนวณจากค่าคะแนน GAST ดังกล่าวจึงมีความซ้ำซ้อนและอาจเกิดปัญหาในการทดสอบตัวแบบตามมา สำหรับประเด็นที่น่าเสนอมีรายละเอียดดังนี้

4.8.1 การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability analysis) ของแบบสอบถามด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบราค (Cronbach's alpha coefficients) หรือ KR-20 ซึ่งเป็นความเชื่อมั่นแบบคงเส้นคงวภายใน (Internal consistency reliability) และทำการคำนวณค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับข้อคำถามที่เหลือทั้งหมด (Corrected-item total correlation: CITC) และนำมาคัดเลือกข้อคำถามที่มีอำนาจจำแนกดีเพียงพอ การวิเคราะห์ข้อคำถามด้วยวิธีการดังกล่าวเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในการจัดการและเตรียมข้อมูลก่อนการวิเคราะห์ด้วยตัวแบบสถิติ การวิเคราะห์ข้อคำถามจะทำเฉพาะกลุ่มของข้อคำถามชุดเดียวกันที่อธิบายหรือเป็นมาตรวัดของตัวแปรใดตัวแปรหนึ่ง กล่าวคือ ตัวแปรใดที่เป็นนามธรรมสูงหรือไม่สามารถอธิบายนิยามของตัวแปรได้หมดภายในข้อคำถามเพียงข้อเดียว เช่น ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง หรือการหลบหนีโลกแห่งความจริง เป็นต้น ซึ่งจะใช้วิธีการสร้างข้อคำถามขึ้นมาหลายข้อเพื่อให้ครอบคลุมนิยามของตัวแปรนั้นมากที่สุด ดังนั้นจึงทำการทดสอบกลุ่มของข้อคำถามเหล่านั้นว่าน่าเชื่อถือหรือมีความคงเส้นคงวมากน้อยเพียงใด

จากข้างต้น การวิเคราะห์ข้อคำถามจะไม่ทดสอบข้อคำถามที่เป็นข้อคำถามเพียงข้อเดียว แต่จะเน้นเฉพาะตัวแปรที่มีหลายมาตรวัดหลายข้อคำถาม นอกจากนี้ ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาสร้างขึ้นจากมาตรรวมการประมาณค่า (Summated Rating Scale) ด้วยการบวกคะแนนข้อคำถามที่เกี่ยวข้อง หากข้อคำถามมีทิศทางตรงข้ามกับนิยามของตัวแปรจะกลับทิศของข้อคำถามก่อนทำการรวมคะแนน จากนั้นจะวิเคราะห์ข้อคำถามเพื่อตรวจสอบคุณภาพของตัวแปรที่สร้างขึ้นว่ามีคุณภาพเพียงพอหรือไม่ โดยพิจารณาจาก

- 1) ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbrach's alpha coefficient) ต้องมีค่ามากกว่า 0.60
- 2) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับผลรวมของคะแนนทั้งหมด (Corrected Item-total Correlation: CITC) ต้องมีค่ามากกว่า 0.20

หากมีข้อคำถามใดมีปัญหาให้ตัดข้อคำถามนั้นออก ทำการวิเคราะห์ใหม่และพิจารณาค่าสถิติข้างต้นว่าดีเพียงพอหรือไม่ จนกว่าจะได้ชุดข้อคำถามที่เป็นมิติเดียว แต่การตัดข้อคำถามมากเกินไปทำให้เนื้อหาที่เกี่ยวกับตัวแปรดังกล่าวไม่ครบสมบูรณ์และไม่ครอบคลุมกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ตั้งไว้ ดังนั้น จึงต้องพิจารณาจากความเหมาะสมทางเนื้อหาเป็นอันดับแรกก่อนที่จะตัดข้อคำถามข้อใดข้อหนึ่งออกไป

รายละเอียดของข้อคำถามต่าง ๆ ที่จะนำไปสร้างตัวแบบทางสถิติในลำดับถัดไป มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.53 ผลการวิเคราะห์ข้อคำถามที่จะนำไปสร้างตัวแบบทางสถิติ

	Item	N	Mean	SD	CITC	Cronbrach's alpha
ระดับการติดเกม (GAST)						
gast1	ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก	1994	2.000	0.879	0.490	0.870
gast2	ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา	1994	2.340	1.073	0.597	
gast3	ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง	1994	1.440	0.719	0.355	
gast4	ฉันเคยเล่นเกมดึกมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว	1994	1.640	0.953	0.454	
gast5	ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันตั้งใจเล่น	1994	2.510	1.082	0.529	
gast6	ฉันมักอารมณ์เสียเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่น	1994	2.200	1.083	0.536	
gast7	ฉันเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม	1994	2.160	1.000	0.507	
gast8	เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเกม	1994	2.140	1.026	0.616	
gast9	ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม	1994	1.800	0.881	0.505	
gast10	การเรียนของฉันแย่งลงกว่าเดิมมาก	1994	2.580	1.117	0.440	
gast11	กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกันกับฉัน	1994	2.110	1.058	0.583	
gast12	เวลาที่ฉันพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมมาก	1994	1.620	0.964	0.456	

	Item	N	Mean	SD	CITC	Cronbrach's alpha
gast13	ฉันมักจะทำไม่สำเร็จ	1994	1.980	1.030	0.528	
gast14	เงินของฉันส่วนใหญ่หมดไปกับเกม เช่น ซื้อบัตรของขวัญ	1994	1.930	0.974	0.507	
gast15	ซื้อหนังสือเกม ซื้อไอเทมในเกม ฯลฯ	1994	2.020	1.110	0.625	
คุณภาพชีวิต (Game-Q)						
gq1	คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย	1994	0.406	0.076	0.58	0.814
gq2	คุณภาพชีวิตด้านการเรียน	1994	0.517	0.111	0.57	
gq3	คุณภาพชีวิตด้านอารมณ์	1994	0.549	0.111	0.59	
gq4	คุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม	1994	0.348	0.068	0.71	
gq5	คุณภาพชีวิตด้านสังคม	1994	0.454	0.079	.599	
การควบคุมตนเอง (Self-control; S_CONT)						
cont1	มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดี (-)	2004	2.850	1.107	0.421	0.718
cont2	ฉันเป็นคนขี้เกียจ (-)	2004	2.990	1.202	0.404	
cont3	ฉันพูดจาไม่เหมาะสม (-)	2004	2.900	1.077	0.460	
cont4	ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่างแน่นอน แม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเอง (-)	2004	2.680	1.206	0.408	
cont5	ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิ (-)	2004	2.660	1.135	0.381	
cont6	บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเองให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม (-)	2004	2.800	1.153	0.483	
cont7	ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉัน	2004	2.690	1.101	0.442	
ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (Self-esteem; S_EST)						
est1	ฉันรู้สึกพึงพอใจในตนเอง	2044	3.670	0.951	0.509	0.787
est2	ฉันรู้สึกว่าฉันมีความสามารถหลายอย่าง	2044	3.460	0.930	0.473	
est3	ฉันคิดว่าฉันสามารถทำอะไรได้เท่ากับคนทั่วไป	2044	3.600	0.932	0.395	
est4	ฉันมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง	2044	3.740	0.933	0.504	
est5	ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เก่งอะไรเลย (-)	2044	3.400	1.139	0.428	
est6	ฉันรู้สึกว่าฉันไม่ค่อยมีเรื่องอะไรให้ภูมิใจ (-)	2044	3.350	1.053	0.440	
est7	ฉันรู้สึกไร้ค่า (-)	2044	3.680	1.136	0.474	
est8	ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนมีค่าเหมือนคนอื่น ๆ	2044	3.410	0.979	0.528	
est9	ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเอง	2044	3.620	0.938	0.532	
การหลบหนีโลกแห่งความจริง (Escapism; ESC)						
esc1	เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้นในการได้สวมบทบาทในโลกของเกม	2044	3.180	1.152	0.526	0.723
esc2	เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะไม่ใช่โลกความจริง	2004	3.270	1.163	0.548	
esc3	เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยหลบหนีปัญหา	2044	2.470	1.193	0.551	

	Item	N	Mean	SD	CITC	Cronbrach's alpha
esc4	ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคม	2044	2.190	1.095	0.425	
การแข่งขัน (Competition; COMP)						
comp1	ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่ง	2044	2.490	1.156	0.605	0.793
comp2	ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกม	2044	3.040	1.184	0.579	
comp3	เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่าฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะ	2044	3.060	1.223	0.590	
comp4	มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุด และเป็นคนแรกที่ประสบความสำเร็จในเกม	2044	2.630	1.142	0.635	
ความผ่อนคลาย (Relaxation; RELAXATION)						
relx1	เวลาเครียดหรือไม่สบายใจฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ	2044	2.920	1.174	0.554	0.810
relx2	ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น	2044	3.360	1.082	0.684	
relx3	ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้น	2044	3.100	1.099	0.725	
relx4	ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบ	2044	2.720	1.105	0.559	
ความลื่นไหลต่อเนื่องของเกม (Flow; FLOW)						
flow1	เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริง	2044	2.940	1.203	0.609	0.764
flow2	เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่าฉันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติ	2044	3.000	1.125	0.626	
flow3	เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไป	2044	3.000	1.183	0.527	
flow4	เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดอะไร	2044	2.850	1.100	0.497	
ความรู้สึกสนุกสนาน (Playfulness; PLAY)						
play1	ฉันชอบเล่นเกม	2044	3.310	1.184	0.630	0.833
play2	ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม	2044	3.700	1.017	0.739	
play3	ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม	2044	3.680	1.031	0.739	
play4	ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ	2044	3.140	1.170	0.565	
ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity; CURIO)						
curio1	เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้นและตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น	2044	3.010	1.117	0.629	0.783
curio2	เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจในทางที่ดีเสมอ	2044	2.850	1.090	0.625	
curio3	เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์	2044	3.050	1.078	0.609	
ปทัสถานทางสังคม (Social norm; S_NORM)						
norm1	เพื่อนที่โรงเรียนคิดว่า ฉันควรเล่นเกม	2044	2.610	1.047	0.566	0.742
norm2	คนในครอบครัวคิดว่า ฉันควรเล่นเกม	2044	2.180	1.020	0.583	
norm3	เพื่อนที่โรงเรียน มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ	2044	2.690	1.215	0.494	
norm4	คนในครอบครัว มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ	2044	1.990	1.025	0.513	
ผู้เล่นจำนวนมาก (Critical mass; C_MASS)						
mass1	เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจ ทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิม	2044	2.970	1.156	0.622	0.850

	Item	N	Mean	SD	CITC	Cronbrach's alpha
mass2	เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วย	2044	3.030	1.171	0.792	
mass3	เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม เลยทำให้ฉันอยากเล่นด้วย	2044	3.010	1.145	0.751	
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Relationship; RELAT)						
relat1	ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับเพื่อนที่อยู่ใกล้กัน	2044	3.000	1.178	0.572	0.786
relat2	ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับครอบครัวและญาติที่อยู่ใกล้กัน	2044	2.570	1.118	0.516	
relat3	เหตุผลสำคัญที่ฉันเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่น	2044	2.900	1.108	0.672	
relat4	การเล่นเกมคือการพบปะสังสรรค์	2044	3.040	1.101	0.619	

4.8.2 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง

ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางพฤติกรรม ปัจจัยด้านความบันเทิง ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยการควบคุมตนเองของนักเรียน ใช้การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Modeling) ในลักษณะการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Multiple group Analysis) เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และศึกษารูปแบบความสัมพันธ์ตามกรอบแนวคิดงานวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ตัวแบบได้แก่ ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ตัวแปรการควบคุมตนเองจำแนกตามเพศ และตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ตัวแปรการควบคุมตนเองจำแนกตามระดับชั้นเรียน

อย่างไรก็ตามทางผู้วิจัยไม่ได้นำตัวแปรจิตประเภทการติดเกมของนักเรียนมาใช้เป็นตัวแปรจำแนกกลุ่มในการวิเคราะห์ SEM ในครั้งนี้ เนื่องจากตัวแปรดังกล่าวคำนวณมาจากค่าคะแนนการทดสอบการติดเกม GAST ซึ่งจะมีตัวแปรนี้เป็นตัวแปรแทรกกลางระหว่างปัจจัยต้นไปยังปัจจัยการควบคุมตนเองอยู่แล้ว รายละเอียดของตัวแบบตั้งต้นที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยตัวแปร 12 ตัวแปร ได้แก่

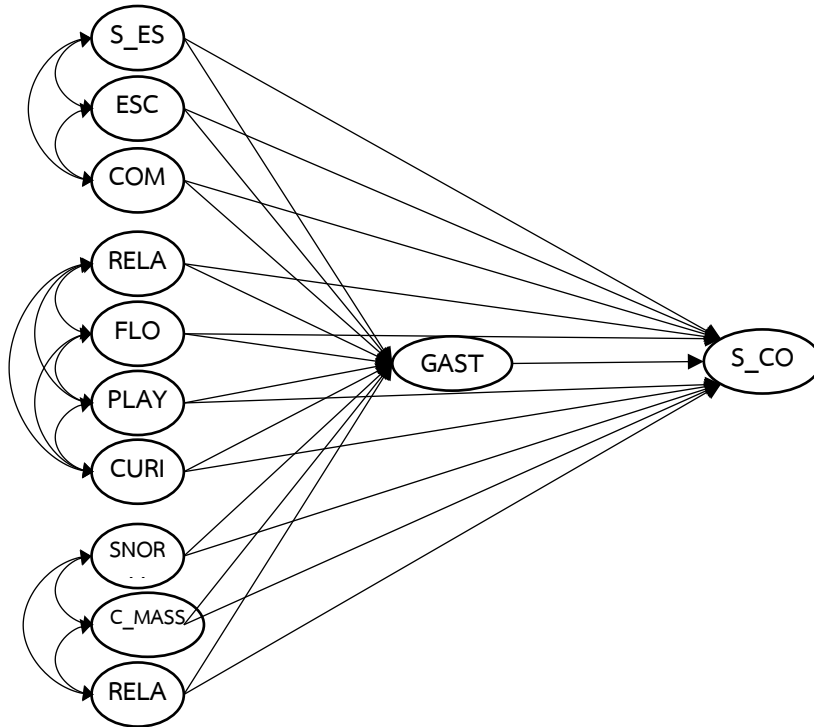
- 1) ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (S_EST) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 9 ข้อคำถาม
- 2) การหลบหนีโลกแห่งความจริง (ESC) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 3) การแข่งขัน (COMP) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 4) ความผ่อนคลาย (RELAXATION) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 5) ความสิ้นไหลต่อเนื้อหาของเกม (FLOW) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 6) ความรู้สึกสนุกสนาน (PLAY) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม

- 7) ความอยากรู้อยากเห็น (CURIQ) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 3 ข้อคำถาม
- 8) ปทัสถานทางสังคม (S_NORM) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 9) ผู้เล่นจำนวนมาก (C_MASS) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 3 ข้อคำถาม
- 10) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (RELAT) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 11) แบบทดสอบระดับการติดเกม (GAST) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 15 ข้อคำถาม
- 12) การควบคุมตนเอง (S_CONT) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 7 ข้อคำถาม

ซึ่งตัวแปร 10 ตัวแปรที่เป็นตัวแปรต้นจะลากเส้นความสัมพันธ์ทางตรงไปยังตัวแปรระดับการติดเกม (GAST) เพื่อดูความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับระดับการติดเกมว่ามีรูปแบบความสัมพันธ์อย่างไร และตัวแปรต้น 10 ตัวแปรจะลากเส้นความสัมพันธ์ทางตรงไปยังตัวแปรตามคือ การควบคุมตนเอง (S_CONT) เพื่อดูรูปแบบทิศทางความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นกับตัวแปรตามโดยตรงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังลากเส้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรระดับการติดเกมไปยังตัวแปรตามด้วย สุดท้ายนี้จะลากเส้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มหมวดหมู่เดียวเช่น เช่น ปัจจัยทางพฤติกรรมจะประกอบไปด้วยตัวแปร ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง การหลบหนีโลกแห่งความจริง และการแข่งขัน เป็นต้น

ในตัวแบบตั้งต้นดังกล่าวเป็นตัวแบบที่แสดงเฉพาะตัวแปรแฝง (Construct) เท่านั้นไม่ได้ลงรายละเอียดในส่วนข้อคำถามที่เป็นตัวแปรสังเกตได้ลงไปในตัวแบบ แต่ในการวิเคราะห์จริงจะใช้เทคนิควิธีการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (SEM) ที่จะนำข้อคำถามที่เป็นตัวแปรสังเกตได้เข้ามารวมในการสร้างตัวแบบทางสถิติด้วย โดยข้อคำถามที่จะนำเข้าสู่ตัวแบบได้แสดงไว้ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อคำถามข้างต้น โดยที่ระบุตัวย่อแสดงความหมายของตัวแปรและข้อคำถามต่าง ๆ ไว้ในตารางนั้นเช่นกัน

รูปที่ 4.1 แสดงรายละเอียดของตัวแบบตั้งต้นอย่างง่ายสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง



รูปที่ 4.1 ตัวแบบจำลองตั้งต้นสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับการควบคุมตัวเอง

1. ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง จำแนกเพศ

ผลการสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง จำแนกเพศ แบ่งออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในตัวแบบด้วยวิธีการประมาณค่าแบบ Maximum likelihood ได้ผลจากตัวแบบขั้นสุดท้ายที่ปรับแต่งจนเหมาะสมที่สุด โดยที่ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์นี้มีค่า Chi-squares=15,884.046 (p=.000, df=2,614), C/df=6.077 (Null Model: 18.977) และมีค่า NFI=.708 ค่า CFI=.742 และค่า RMSEA=.044 ในระดับพอใช้ ได้ผลของตัวแบบความสัมพันธ์ดังนี้

ในผู้ชาย

1. ความภูมิใจและความเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta = -.239$, $p = .000$)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .205$, $p = .044$)
3. การแข่งขันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .265$, $p = .007$)

4. ความสิ้นไหวต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .278, p=.002$)
5. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .145, p=.000$)
6. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.397, p=.000$)
7. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการควบคุมตนเอง ($\beta = .207, p=.000$)
8. การแข่งขันมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.109, p=.007$)
9. ความสิ้นไหวและต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.253, p=.000$)

ในผู้หญิง

1. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta = -.274, p=.000$)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .425, p=.044$)
3. ความสิ้นไหวและความต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .274, p=.000$)
4. ความรู้สึกสนุกสนานมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .251, p=.000$)
5. ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .234, p=.001$)
6. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .221, p=.000$)
7. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.392, p=.000$)
8. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการควบคุมตนเอง ($\beta = .278, p=.000$)
9. การแข่งขันมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.119, p=.000$)
10. ความสิ้นไหวและต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.189, p=.000$)
11. ความรู้สึกสนุกสนานมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.127, p=.008$)

รายละเอียดของตัวแบบทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ในตัวแบบขั้นสุดท้าย แสดงดังตารางและรูปต่อไปนี้

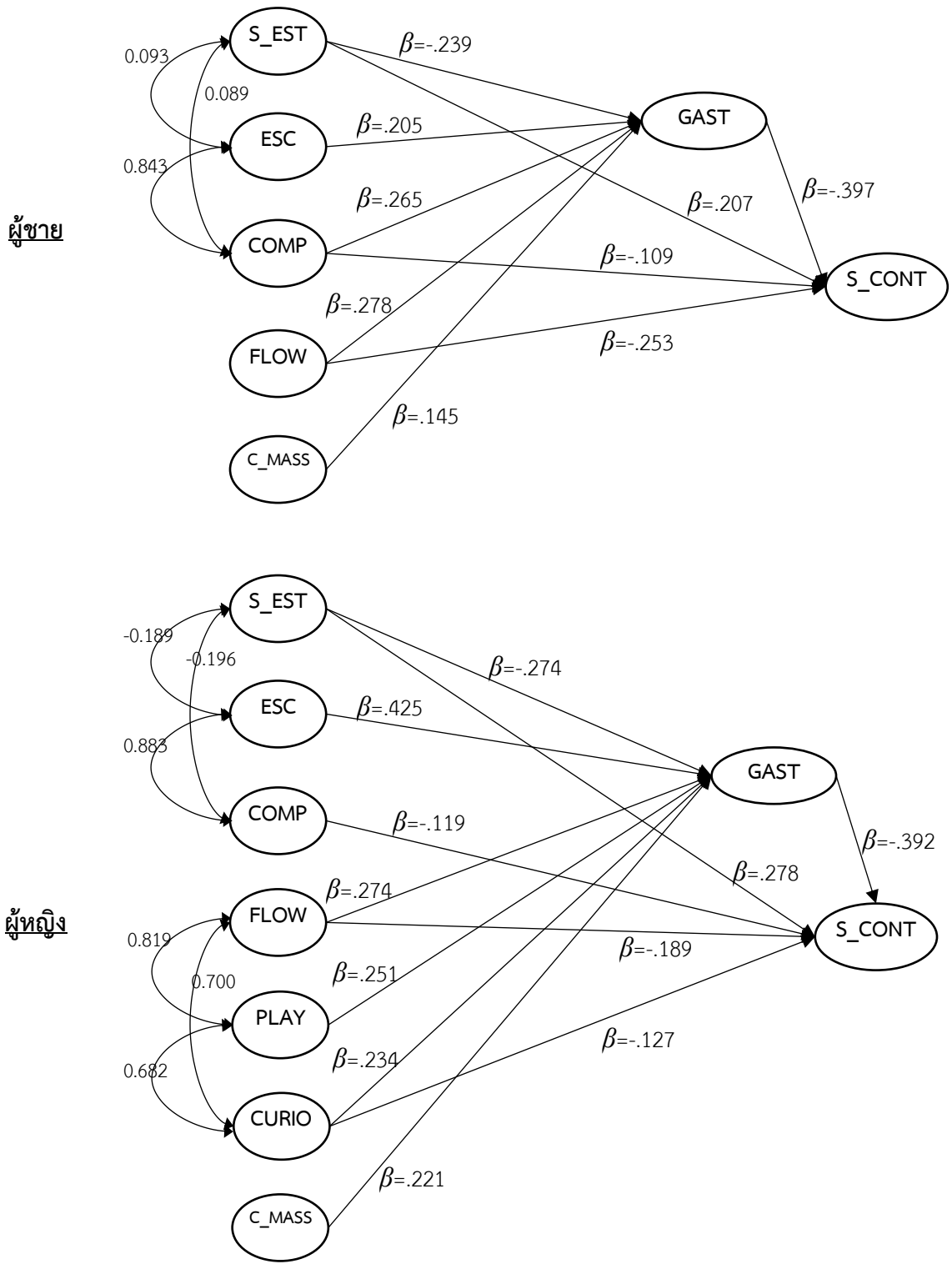
ตารางที่ 4.54 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง จำแนกเพศ

	MALE					FEMALE				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
GAST<--- S_EST	-0.239	-0.196	0.030	-6.452	0.000	-0.274	-0.178	0.022	-8.014	0.000
GAST<--- ESCAP	0.205	0.189	0.093	2.018	0.044	0.425	0.282	0.071	3.955	0.000
GAST<--- COMPET	0.265	0.140	0.052	2.699	0.007	-0.128	-0.068	0.055	-1.238	0.216
GAST<--- FLOW	0.278	0.199	0.063	3.167	0.002	0.274	0.157	0.043	3.665	0.000
GAST<--- PLAYFUL	0.034	0.027	0.037	0.738	0.460	0.251	0.148	0.028	5.357	0.000
GAST<--- CURIO	0.131	0.075	0.046	1.624	0.104	0.234	0.118	0.036	3.236	0.001
GAST<--- CRI_MASS	0.145	0.071	0.015	4.670	0.000	0.221	0.092	0.013	7.387	0.000
S_CONT<--- GAST	-0.397	-0.479	0.063	-7.547	0.000	-0.392	-0.490	0.061	-8.048	0.000
S_CONT<--- S_EST	0.207	0.205	0.039	5.220	0.000	0.278	0.227	0.032	7.182	0.000
S_CONT<--- COMPET	-0.109	-0.070	0.026	-2.690	0.007	-0.119	-0.079	0.023	-3.467	0.000
S_CONT<--- FLOW	-0.253	-0.218	0.048	-4.569	0.000	-0.189	-0.135	0.036	-3.750	0.000
S_CONT<--- PLAYFUL	-0.061	-0.060	0.047	-1.277	0.201	-0.127	-0.094	0.035	-2.643	0.008
gast1<--- GAST	0.485	1.000				0.499	1.000			
gast2<--- GAST	0.638	1.554	0.108	14.388	0.000	0.573	1.415	0.097	14.619	0.000
gast3<--- GAST	0.352	0.587	0.060	9.785	0.000	0.380	0.651	0.059	11.057	0.000
gast4<--- GAST	0.455	1.056	0.090	11.779	0.000	0.439	0.921	0.075	12.299	0.000
gast5<--- GAST	0.560	1.370	0.102	13.414	0.000	0.535	1.366	0.097	14.018	0.000
gast6<--- GAST	0.549	1.339	0.101	13.251	0.000	0.581	1.488	0.101	14.740	0.000
gast8<--- GAST	0.451	1.030	0.088	11.713	0.000	0.476	0.988	0.076	12.993	0.000
gast9<--- GAST	0.604	1.408	0.101	13.989	0.000	0.596	1.298	0.087	14.943	0.000
gast10<--- GAST	0.470	0.977	0.081	12.039	0.000	0.504	0.983	0.073	13.495	0.000
gast11<--- GAST	0.390	0.956	0.091	10.562	0.000	0.427	1.100	0.091	12.053	0.000
gast12<--- GAST	0.572	1.418	0.104	13.572	0.000	0.577	1.347	0.092	14.670	0.000
gast13<--- GAST	0.447	1.106	0.095	11.632	0.000	0.376	0.669	0.061	10.967	0.000
gast14<--- GAST	0.564	1.325	0.098	13.461	0.000	0.504	1.215	0.090	13.494	0.000
gast15<--- GAST	0.514	1.147	0.090	12.741	0.000	0.519	1.181	0.086	13.755	0.000
gast16<--- GAST	0.604	1.545	0.110	13.991	0.000	0.617	1.470	0.096	15.241	0.000
self_est10<--- S_EST	0.553	1.000				0.683	1.000			
self_est9<--- S_EST	0.521	0.994	0.075	13.229	0.000	0.669	1.008	0.048	21.100	0.000
self_est8rev<--- S_EST	0.396	0.849	0.079	10.774	0.000	0.568	1.024	0.056	18.291	0.000

	MALE					FEMALE				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
self_est7rev<--- S_EST	0.340	0.684	0.072	9.490	0.000	0.526	0.869	0.051	17.069	0.000
self_est6rev<--- S_EST	0.352	0.772	0.079	9.760	0.000	0.522	0.927	0.055	16.974	0.000
self_est5<--- S_EST	0.651	1.195	0.079	15.210	0.000	0.598	0.854	0.045	19.154	0.000
self_est3<--- S_EST	0.511	0.950	0.073	13.046	0.000	0.456	0.640	0.043	14.963	0.000
self_est2<--- S_EST	0.604	1.093	0.075	14.572	0.000	0.516	0.744	0.044	16.787	0.000
self_est1<--- S_EST	0.638	1.186	0.079	15.040	0.000	0.613	0.899	0.046	19.585	0.000
flow4<--- FLOW	0.541	1.000				0.674	1.000			
flow3<--- FLOW	0.567	1.071	0.076	14.046	0.000	0.657	1.095	0.052	21.127	0.000
flow2<--- FLOW	0.707	1.283	0.081	15.919	0.000	0.768	1.214	0.051	23.969	0.000
flow1<--- FLOW	0.663	1.283	0.083	15.410	0.000	0.722	1.216	0.053	22.860	0.000
curios3<--- CURIO	0.711	1.000				0.761	1.000			
curios2<--- CURIO	0.672	0.971	0.050	19.273	0.000	0.744	0.980	0.038	26.002	0.000
curios1<--- CURIO	0.728	1.087	0.053	20.413	0.000	0.762	1.019	0.038	26.576	0.000
comp4<--- COMPET	0.717	1.000				0.703	1.000			
comp3<--- COMPET	0.639	0.930	0.049	18.842	0.000	0.702	1.124	0.049	22.983	0.000
compe2<--- COMPET	0.635	0.877	0.047	18.729	0.000	0.717	1.120	0.048	23.397	0.000
compe1<--- COMPET	0.694	0.984	0.049	20.177	0.000	0.704	0.996	0.043	23.017	0.000
escap4<--- ESCAP	0.419	1.000				0.586	1.000			
escap3<--- ESCAP	0.539	1.375	0.126	10.923	0.000	0.691	1.305	0.068	19.110	0.000
escap2<--- ESCAP	0.614	1.457	0.126	11.519	0.000	0.705	1.343	0.069	19.354	0.000
escap1<--- ESCAP	0.652	1.530	0.130	11.759	0.000	0.697	1.319	0.069	19.220	0.000
playful4<--- PLAYFUL	0.470	1.000				0.595	1.000			
playful3<--- PLAYFUL	0.896	1.692	0.102	16.549	0.000	0.924	1.377	0.055	25.105	0.000
playful2<--- PLAYFUL	0.907	1.683	0.102	16.576	0.000	0.921	1.357	0.054	25.071	0.000
playful1<--- PLAYFUL	0.557	1.132	0.084	13.532	0.000	0.649	1.134	0.057	20.024	0.000
cri_mass3<--- CRI_MASS	0.806	1.000				0.864	1.000			
cri_mass2<--- CRI_MASS	0.935	1.200	0.047	25.373	0.000	0.917	1.077	0.030	35.537	0.000
cri_mass1<--- CRI_MASS	0.607	0.773	0.036	21.260	0.000	0.685	0.810	0.029	28.179	0.000
s_control2<--- S_CONT	0.475	1.000				0.472	1.000			
s_control3<--- S_CONT	0.563	1.263	0.105	11.996	0.000	0.472	1.088	0.093	11.650	0.000
s_control4<--- S_CONT	0.534	1.119	0.096	11.674	0.000	0.538	1.077	0.086	12.531	0.000
s_control5<--- S_CONT	0.468	1.086	0.100	10.826	0.000	0.475	1.070	0.091	11.703	0.000

	MALE					FEMALE				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
s_control8<--- S_CONT	0.426	0.931	0.091	10.212	0.000	0.442	0.950	0.085	11.195	0.000
s_control10<--- S_CONT	0.538	1.184	0.101	11.720	0.000	0.523	1.135	0.092	12.352	0.000
s_control11<--- S_CONT	0.501	1.052	0.093	11.272	0.000	0.507	1.054	0.087	12.138	0.000
S_EST<--> COMPET	0.089	0.039	0.017	2.338	0.019	-0.196	-0.095	0.017	-5.700	0.000
S_EST<--> ESCAP	0.093	0.023	0.010	2.247	0.025	-0.189	-0.073	0.014	-5.371	0.000
COMPET<--> ESCAP	0.843	0.324	0.031	10.593	0.000	0.883	0.420	0.028	15.078	0.000
FLOW<--> PLAYFUL	0.653	0.213	0.021	10.264	0.000	0.700	0.346	0.024	14.247	0.000
CURIO<--> PLAYFUL	0.616	0.250	0.023	10.992	0.000	0.682	0.383	0.026	14.674	0.000
FLOW<--> CURIO	0.805	0.369	0.030	12.495	0.000	0.819	0.475	0.029	16.394	0.000

Note: Chi-squares=15,884.046 (p=.000, df=2,614), C/df=6.077 (Base=18.977), NFI=.708, CFI=.742, RMSEA=.044



รูปที่ 4.2 แบบจำลองอย่างง่ายสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับการควบคุมตัวเอง จำแนกเพศ

2. ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง จำแนกระดับชั้นเรียน

ผลการสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง จำแนกตามชั้นเรียน แบ่งออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในตัวแบบด้วยวิธีการประมาณค่าแบบ Maximum likelihood ได้ผลจากตัวแบบขั้นสุดท้ายที่ปรับแต่งจนเหมาะสมที่สุด โดยที่ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์นี้มีค่า Chi-squares เท่ากับ 15,583.099 ($p=.000$, $df=2,322$), $C/df=6.711$ (Null Model: 20.461), $NFI=.704$, $CFI=.737$ และค่า $RMSEA=.042$ ในระดับพอใช้ ได้ผลของตัวแบบความสัมพันธ์ดังนี้

ในชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1. ความภูมิใจและความเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta =-.279$, $p=.000$)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.487$, $p=.000$)
3. ความสิ้นไหวและต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.155$, $p=.017$)
4. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.245$, $p=.000$)
5. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta =-.478$, $p=.000$)
6. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการควบคุมตนเอง ($\beta =.194$, $p=.000$)
7. ความสิ้นไหวและต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta =-.253$, $p=.000$)

ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta =-.231$, $p=.000$)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.190$, $p=.036$)
3. การแข่งขันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.213$, $p=.017$)
4. ความสิ้นไหวและความต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.139$, $p=.000$)
5. ความรู้สึกสนุกสนานมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.131$, $p=.000$)

6. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .195, p=.000$)
7. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.319, p=.000$)
8. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการควบคุมตนเอง ($\beta = .287, p=.000$)
9. การแข่งขันมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.188, p=.000$)
10. ความลึ้นไหลและต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนเอง ($\beta = -.137, p=.000$)

รายละเอียดของตัวแบบทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ในตัวแบบขั้นสุดท้าย แสดงดังตารางและรูปต่อไปนี้

ตารางที่ 4.55 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง จำแนกระดับชั้นเรียน

	ประภคศึกษาตอนปลาย					มัธยมศึกษาตอนต้น				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
GAST<--- S_EST	-0.279	-0.162	0.027	-5.910	0.000	-0.231	-0.187	0.024	-7.793	0.000
GAST<--- ESCAP	0.487	0.418	0.118	3.543	0.000	0.190	0.130	0.062	2.100	0.036
GAST<--- COMPET	-0.077	-0.033	0.053	-0.629	0.529	0.213	0.118	0.049	2.389	0.017
GAST<--- FLOW	0.155	0.091	0.038	2.378	0.017	0.139	0.088	0.025	3.506	0.000
GAST<--- PLAYFUL	0.060	0.042	0.041	1.011	0.312	0.131	0.085	0.024	3.508	0.000
GAST<--- CRI_MASS	0.245	0.097	0.016	6.136	0.000	0.195	0.088	0.012	7.505	0.000
S_CONT<--- GAST	-0.478	-0.696	0.099	-7.033	0.000	-0.319	-0.360	0.046	-7.795	0.000
S_CONT<--- S_EST	0.194	0.164	0.037	4.406	0.000	0.287	0.263	0.032	8.150	0.000
S_CONT<--- COMPET	-0.025	-0.016	0.027	-0.574	0.566	-0.188	-0.117	0.021	-5.604	0.000
S_CONT<--- FLOW	-0.294	-0.251	0.042	-6.045	0.000	-0.137	-0.097	0.022	-4.434	0.000
gast1<--- GAST	0.415	1.000				0.537	1.000			
gast2<--- GAST	0.550	1.535	0.151	10.131	0.000	0.626	1.437	0.079	18.252	0.000
gast3<--- GAST	0.271	0.533	0.082	6.514	0.000	0.394	0.613	0.047	13.072	0.000
gast4<--- GAST	0.467	1.192	0.128	9.344	0.000	0.436	0.902	0.064	14.171	0.000
gast5<--- GAST	0.518	1.455	0.148	9.853	0.000	0.548	1.295	0.077	16.739	0.000
gast6<--- GAST	0.518	1.434	0.146	9.854	0.000	0.546	1.296	0.078	16.699	0.000
gast8<--- GAST	0.477	1.262	0.134	9.454	0.000	0.527	1.137	0.070	16.302	0.000

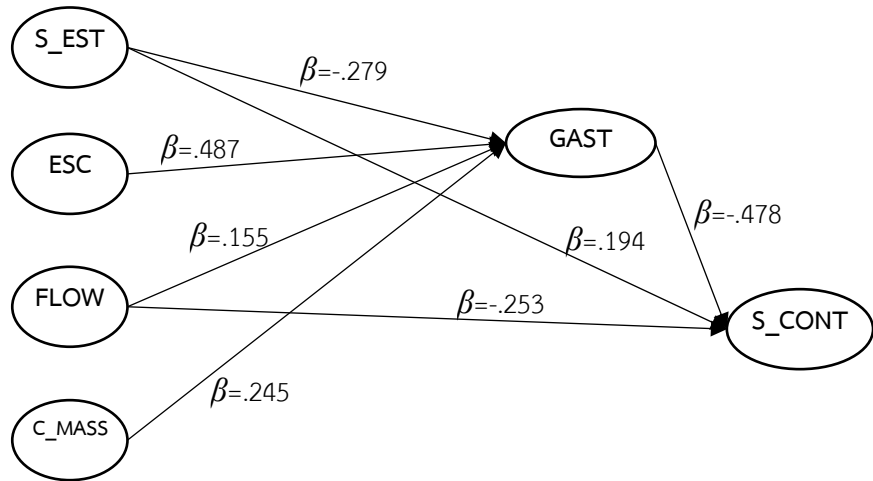
	ประณการศึกษาตอนปลาย					มัธยมศึกษาตอนต้น				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
gast9<--- GAST	0.634	1.660	0.154	10.759	0.000	0.625	1.381	0.076	18.228	0.000
gast10<--- GAST	0.511	1.206	0.123	9.788	0.000	0.489	0.924	0.060	15.446	0.000
gast11<--- GAST	0.488	1.390	0.145	9.559	0.000	0.438	1.092	0.077	14.210	0.000
gast12<--- GAST	0.538	1.511	0.151	10.033	0.000	0.606	1.353	0.076	17.884	0.000
gast13<--- GAST	0.419	1.034	0.118	8.787	0.000	0.476	1.023	0.068	15.147	0.000
gast14<--- GAST	0.498	1.357	0.140	9.663	0.000	0.525	1.158	0.071	16.251	0.000
gast15<--- GAST	0.463	1.170	0.126	9.300	0.000	0.523	1.112	0.069	16.213	0.000
gast16<--- GAST	0.611	1.727	0.163	10.599	0.000	0.648	1.559	0.084	18.642	0.000
self_est10<--- S_EST	0.643	1.000				0.608	1.000			
self_est9<--- S_EST	0.656	1.057	0.070	15.174	0.000	0.576	0.992	0.053	18.579	0.000
self_est8rev<--- S_EST	0.395	0.712	0.071	9.965	0.000	0.571	1.167	0.063	18.457	0.000
self_est7rev<--- S_EST	0.338	0.565	0.065	8.650	0.000	0.532	1.007	0.058	17.481	0.000
self_est6rev<--- S_EST	0.395	0.702	0.071	9.958	0.000	0.505	1.041	0.062	16.761	0.000
self_est5<--- S_EST	0.604	0.934	0.065	14.279	0.000	0.609	0.995	0.051	19.357	0.000
self_est3<--- S_EST	0.447	0.703	0.063	11.128	0.000	0.504	0.805	0.048	16.737	0.000
self_est2<--- S_EST	0.547	0.813	0.062	13.210	0.000	0.544	0.909	0.051	17.791	0.000
self_est1<--- S_EST	0.634	0.968	0.065	14.809	0.000	0.602	1.024	0.053	19.191	0.000
flow4<--- FLOW	0.559	1.000				0.654	1.000			
flow3<--- FLOW	0.589	1.116	0.089	12.502	0.000	0.641	1.057	0.049	21.611	0.000
flow2<--- FLOW	0.688	1.241	0.091	13.642	0.000	0.770	1.214	0.049	24.667	0.000
flow1<--- FLOW	0.666	1.272	0.095	13.421	0.000	0.738	1.249	0.052	24.018	0.000
comp4<--- COMPET	0.729	1.000				0.719	1.000			
comp3<--- COMPET	0.666	0.982	0.057	17.235	0.000	0.681	1.011	0.040	25.219	0.000
compe2<--- COMPET	0.629	0.859	0.052	16.374	0.000	0.723	1.068	0.040	26.648	0.000
compe1<--- COMPET	0.687	0.956	0.054	17.698	0.000	0.729	1.027	0.038	26.850	0.000
escap4<--- ESCAP	0.400	1.000				0.592	1.000			
escap3<--- ESCAP	0.544	1.521	0.163	9.326	0.000	0.687	1.246	0.059	21.106	0.000
escap2<--- ESCAP	0.642	1.776	0.179	9.914	0.000	0.704	1.235	0.058	21.441	0.000
escap1<--- ESCAP	0.670	1.854	0.185	10.043	0.000	0.702	1.212	0.057	21.405	0.000
playful4<--- PLAYFUL	0.454	1.000				0.593	1.000			
playful3<--- PLAYFUL	0.882	1.707	0.126	13.573	0.000	0.933	1.388	0.050	27.729	0.000
playful2<--- PLAYFUL	0.885	1.683	0.124	13.580	0.000	0.934	1.374	0.050	27.738	0.000

	ประถมศึกษาตอนปลาย					มัธยมศึกษาตอนต้น				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
playful1 <--- PLAYFUL	0.562	1.253	0.110	11.381	0.000	0.648	1.105	0.050	22.006	0.000
cri_mass3 <--- CRI_MASS	0.804	1.000				0.873	1.000			
cri_mass2 <--- CRI_MASS	0.919	1.158	0.048	24.376	0.000	0.932	1.097	0.028	39.608	0.000
cri_mass1 <--- CRI_MASS	0.688	0.861	0.041	21.195	0.000	0.648	0.752	0.026	29.340	0.000
s_control2 <--- S_CONT	0.479	1.000				0.470	1.000			
s_control3 <--- S_CONT	0.529	1.135	0.112	10.098	0.000	0.469	1.106	0.086	12.819	0.000
s_control4 <--- S_CONT	0.484	0.958	0.100	9.601	0.000	0.558	1.165	0.083	14.095	0.000
s_control5 <--- S_CONT	0.489	1.097	0.114	9.663	0.000	0.480	1.121	0.086	12.996	0.000
s_control8 <--- S_CONT	0.463	0.964	0.103	9.341	0.000	0.426	0.948	0.078	12.091	0.000
s_control10 <--- S_CONT	0.538	1.155	0.113	10.187	0.000	0.544	1.206	0.087	13.920	0.000
s_control11 <--- S_CONT	0.464	0.953	0.102	9.364	0.000	0.542	1.151	0.083	13.894	0.000
S_EST <--> COMPET	-0.065	-0.038	0.025	-1.515	0.130	-0.089	-0.038	0.013	-2.923	0.003
S_EST <--> ESCAP	0.029	0.008	0.014	0.628	0.530	-0.138	-0.048	0.011	-4.326	0.000
COMPET <--> ESCAP	0.847	0.331	0.037	9.022	0.000	0.882	0.449	0.027	16.835	0.000
FLOW <--> PLAYFUL	0.711	0.256	0.028	9.022	0.000	0.674	0.319	0.021	15.169	0.000

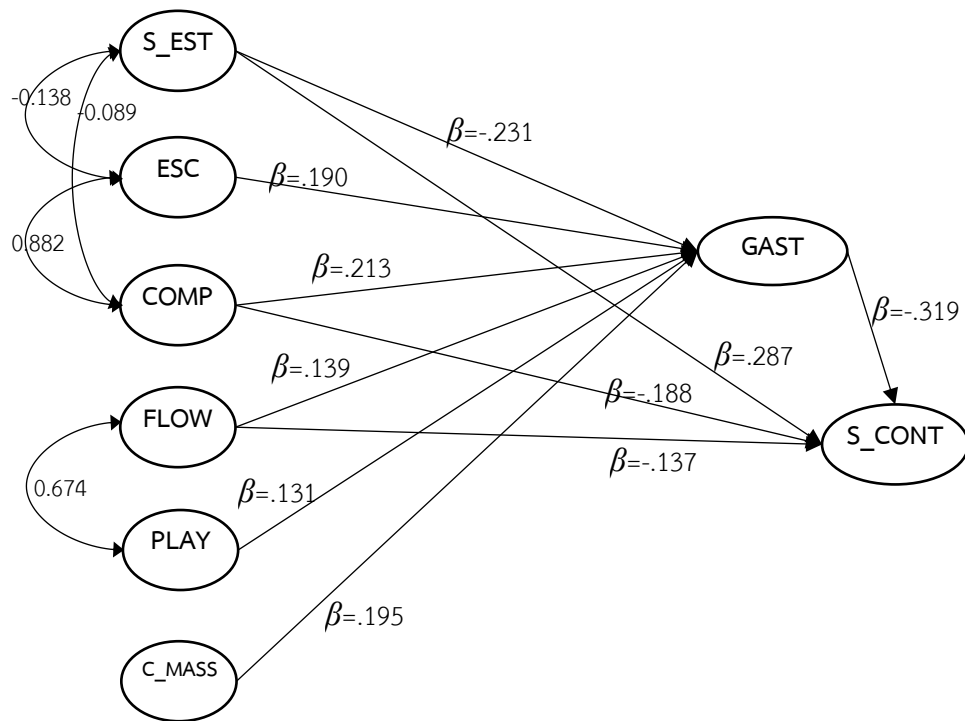
Note: Chi-squares=15,583.099 (p=.000, df=2,322), C/df=6.711 (Base=20.461), NFI=.704, CFI=.737,

RMSEA=.042

ประถมปลาย



มัธยมต้น



รูปที่ 4.3 แบบจำลองอย่างง่ายสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับการควบคุมตัวเอง จำแนก
ระดับชั้นเรียน

4.8.3 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต

ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางพฤติกรรม ปัจจัยด้านความบันเทิง ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยคุณภาพชีวิตของนักเรียน ใช้การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Modeling) ในลักษณะการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Multiple group Analysis) เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และศึกษารูปแบบความสัมพันธ์ตามกรอบแนวคิดงานวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ตัวแบบได้แก่ ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ตัวแปรคุณภาพชีวิตจำแนกตามเพศ และตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ตัวแปรคุณภาพชีวิตจำแนกตามระดับชั้นเรียน

อย่างไรก็ตามทางผู้วิจัยไม่ได้นำตัวแปรจัดประเภทการติดเกมของนักเรียนมาใช้เป็นตัวแปรจำแนกกลุ่มในการวิเคราะห์ SEM ในครั้งนี้ เนื่องจากตัวแปรดังกล่าวคำนวณมาจากค่าคะแนนการทดสอบการติดเกม GAST ซึ่งจะมีตัวแปรนี้เป็นตัวแปรแทรกกลางระหว่างปัจจัยต้นไปยังปัจจัยการควบคุมตนเองอยู่แล้ว รายละเอียดของตัวแบบตั้งต้นที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยตัวแปร 12 ตัวแปร ได้แก่

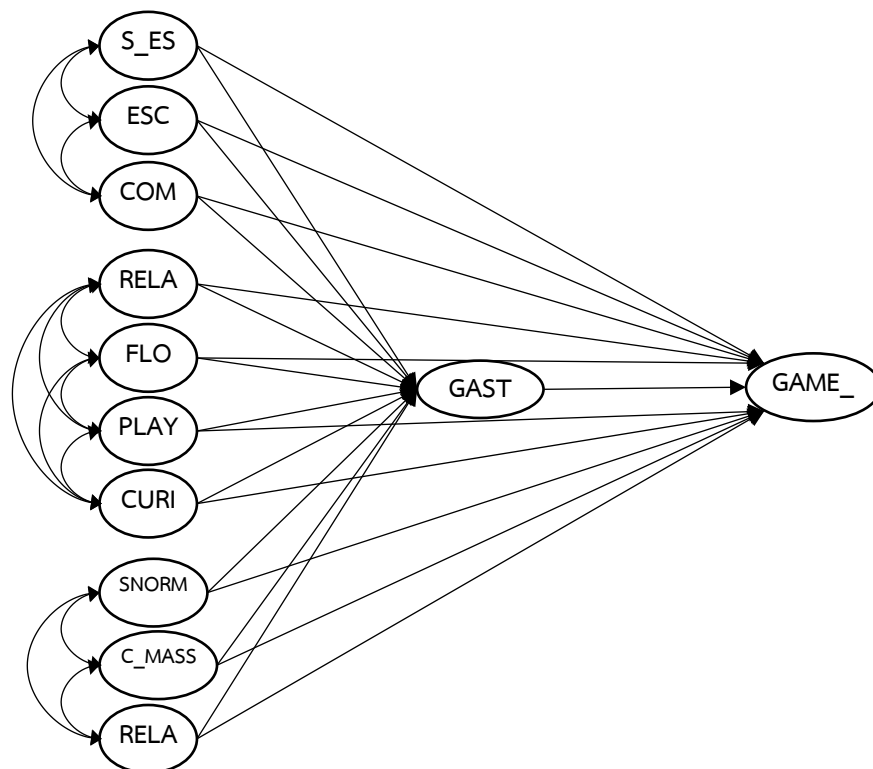
- 1) ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (S_EST) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 9 ข้อคำถาม
- 2) การหลบหนีโลกแห่งความจริง (ESC) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 3) การแข่งขัน (COMP) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 4) ความผ่อนคลาย (RELAXATION) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 5) ความลื่นไหลต่อเนื่องของเกม (FLOW) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 6) ความรู้สึกรื่นเริงสนุกสนาน (PLAY) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 7) ความอยากรู้อยากเห็น (CURIOS) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 3 ข้อคำถาม
- 8) ปทัสถานทางสังคม (S_NORM) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 9) ผู้เล่นจำนวนมาก (C_MASS) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 3 ข้อคำถาม
- 10) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (RELAT) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ข้อคำถาม
- 11) แบบทดสอบระดับการติดเกม (GAST) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 15 ข้อคำถาม
- 12) คุณภาพชีวิต (GAME_Q) ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 5 ด้านมิติ โดยในแต่ละด้านที่เกิดจากการรวมคะแนนคุณภาพชีวิตของนักเรียนเป็นคะแนนคุณภาพชีวิตแต่ละด้าน เพื่อมาเป็นส่วนประกอบในการศึกษาปัจจัยคุณภาพชีวิตในภาพรวมต่อไป

ซึ่งตัวแปร 10 ตัวแปรที่เป็นตัวแปรต้นจะลากเส้นความสัมพันธ์ทางตรงไปยังตัวแปรระดับการติดเกม (GAST) เพื่อดูความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับระดับการติดเกมว่ามีรูปแบบความสัมพันธ์อย่างไร และตัวแปรต้น

10 ตัวแปรจะลากเส้นความสัมพันธ์ทางตรงไปยังตัวแปรตามคือ คุณภาพชีวิต (GAME_Q) เพื่อดูรูปแบบทิศทางความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นกับตัวแปรตามโดยตรงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังลากเส้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรระดับการติตเกมไปยังตัวแปรตามด้วย สุดท้ายนี้จะลากเส้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มหมวดหมู่เดียวเช่น เช่น ปัจจัยทางพฤติกรรมจะประกอบไปด้วยตัวแปร ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง การหลบหนีโลกแห่งความจริง และการแข่งขัน เป็นต้น

ในตัวแบบตั้งต้นดังกล่าวเป็นตัวแบบที่แสดงเฉพาะตัวแปรแฝง (Construct) เท่านั้นไม่ได้ลงรายละเอียดในส่วนของข้อคำถามที่เป็นตัวแปรสังเกตได้ลงไปในตัวแบบ แต่ในการวิเคราะห์จริงจะใช้เทคนิควิธีการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (SEM) ที่จะนำข้อคำถามที่เป็นตัวแปรสังเกตได้เข้ามาร่วมในการสร้างตัวแบบทางสถิติด้วย โดยข้อคำถามที่จะนำเข้าสู่ตัวแบบได้แสดงไว้ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อคำถามข้างต้น โดยที่ระบุตัวย่อแสดงความหมายของตัวแปรและข้อคำถามต่าง ๆ ไว้ในตารางนั้นเช่นกัน

รายละเอียดของตัวแบบตั้งต้นอย่างง่ายสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต มีดังนี้



รูปที่ 4.3 ตัวแบบจำลองตั้งต้นสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับคุณภาพชีวิตของนักเรียน

1. ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต จำแนกเพศ

ผลการสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยการควบคุมตัวเอง จำแนกเพศ แบ่งออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในตัวแบบด้วยวิธีการประมาณค่าแบบ Maximum likelihood ได้ผลจากตัวแบบขั้นสุดท้ายที่ปรับแต่งจนเหมาะสมที่สุด โดยที่ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์นี้มีค่า Chi-squares=15,492.826 (p=.000, df=2,418), C/df=6.407 (Null Model: 20.746) และมีค่า NFI=.718 ค่า CFI=.750 และค่า RMSEA=.046 ในระดับพอใช้ ได้ผลของตัวแบบความสัมพันธ์ดังนี้

ในผู้ชาย

1. ความภูมิใจและความเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta = -.235$, p=.000)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .205$, p=.044)
3. การแข่งขันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .265$, p=.007)
4. ความสิ้นไหวต่อเนื้อของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .284$, p=.002)
5. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .145$, p=.000)
6. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับคุณภาพชีวิต ($\beta = -.215$, p=.000)
7. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับคุณภาพชีวิต ($\beta = .207$, p=.000)

ในผู้หญิง

1. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta = -.280$, p=.000)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .422$, p=.000)
3. ความสิ้นไหวและความต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .272$, p=.000)
4. ความรู้สึกสนุกสนานมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .263$, p=.000)
5. ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .229$, p=.002)
6. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta = .219$, p=.000)
7. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับคุณภาพชีวิต ($\beta = -.237$, p=.000)
8. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับคุณภาพชีวิต ($\beta = .263$, p=.000)

รายละเอียดของตัวแบบทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ในตัวแบบขั้นสุดท้าย แสดงดังตารางและรูปต่อไปนี้

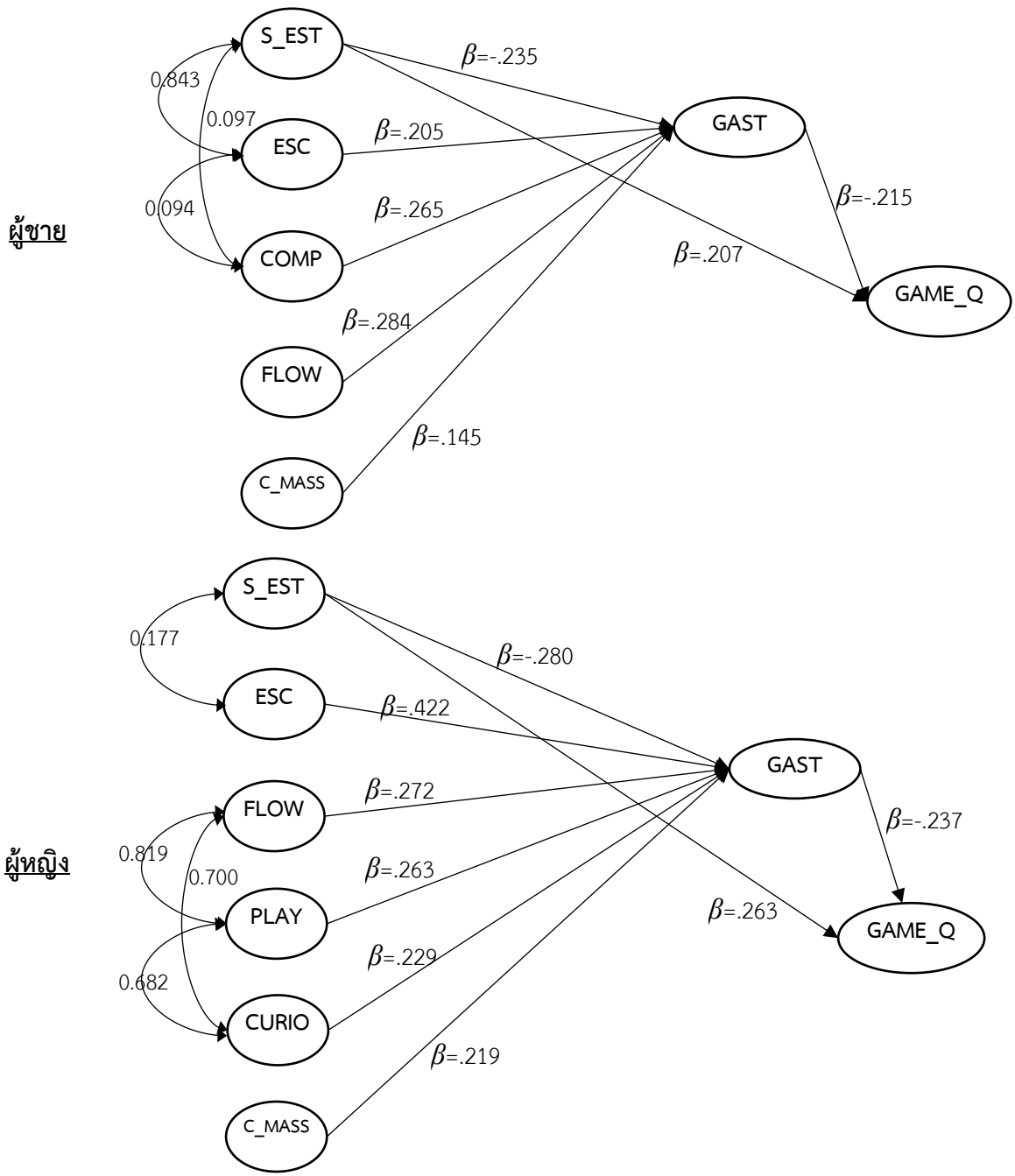
ตารางที่ 4.56 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต จำแนกเพศ

	MALE					FEMALE				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
GAST<--- SE_EST	-0.235	-0.192	0.030	-6.390	0.000	-0.280	-0.181	0.022	-8.183	0.000
GAST<--- ESCAP	0.205	0.189	0.094	2.020	0.043	0.422	0.283	0.071	3.982	0.000
GAST<--- COMPET	0.265	0.140	0.052	2.697	0.007	-0.125	-0.066	0.054	-1.222	0.222
GAST<--- FLOW	0.284	0.204	0.065	3.156	0.002	0.272	0.156	0.043	3.631	0.000
GAST<--- PLAYFUL	0.034	0.028	0.037	0.755	0.450	0.263	0.156	0.028	5.610	0.000
GAST<--- CURIO	0.132	0.075	0.047	1.600	0.110	0.229	0.116	0.037	3.165	0.002
GAST<--- CRI_MASS	0.145	0.071	0.015	4.655	0.000	0.219	0.092	0.013	7.355	0.000
GAMEQ<--- GAST	-0.215	-0.026	0.004	-6.051	0.000	-0.237	-0.025	0.004	-6.491	0.000
GAMEQ<--- SE_EST	0.415	0.041	0.004	9.868	0.000	0.263	0.018	0.003	7.270	0.000
gast1<--- GAST	0.484	1.000				0.501	1.000			
gast2<--- GAST	0.637	1.555	0.109	14.320	0.000	0.574	1.410	0.096	14.682	0.000
gast3<--- GAST	0.353	0.590	0.060	9.774	0.000	0.383	0.652	0.059	11.140	0.000
gast4<--- GAST	0.450	1.048	0.090	11.662	0.000	0.441	0.919	0.074	12.355	0.000
gast5<--- GAST	0.564	1.381	0.103	13.415	0.000	0.536	1.362	0.097	14.083	0.000
gast6<--- GAST	0.546	1.335	0.101	13.161	0.000	0.581	1.480	0.100	14.786	0.000
gast8<--- GAST	0.458	1.047	0.089	11.797	0.000	0.479	0.990	0.076	13.095	0.000
gast9<--- GAST	0.608	1.419	0.102	13.983	0.000	0.601	1.303	0.086	15.076	0.000
gast10<--- GAST	0.468	0.974	0.081	11.958	0.000	0.505	0.980	0.072	13.550	0.000
gast11<--- GAST	0.391	0.961	0.091	10.560	0.000	0.430	1.100	0.091	12.126	0.000
gast12<--- GAST	0.570	1.415	0.105	13.490	0.000	0.575	1.338	0.091	14.703	0.000
gast13<--- GAST	0.449	1.113	0.096	11.631	0.000	0.383	0.676	0.061	11.136	0.000
gast14<--- GAST	0.560	1.320	0.099	13.363	0.000	0.503	1.207	0.089	13.524	0.000
gast15<--- GAST	0.505	1.130	0.090	12.559	0.000	0.517	1.171	0.085	13.763	0.000
gast16<--- GAST	0.606	1.552	0.111	13.959	0.000	0.623	1.476	0.096	15.377	0.000
self_est10<--- SE_EST	0.554	1.000				0.689	1.000			
self_est9<--- SE_EST	0.514	0.978	0.074	13.227	0.000	0.666	0.994	0.047	21.176	0.000

	MALE					FEMALE				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
self_est8rev<--- SE_EST	0.367	0.785	0.077	10.204	0.000	0.546	0.977	0.055	17.776	0.000
self_est7rev<--- SE_EST	0.318	0.638	0.071	9.023	0.000	0.503	0.824	0.050	16.480	0.000
self_est6rev<--- SE_EST	0.324	0.711	0.077	9.184	0.000	0.503	0.884	0.054	16.472	0.000
self_est5<--- SE_EST	0.664	1.216	0.078	15.560	0.000	0.617	0.874	0.044	19.817	0.000
self_est3<--- SE_EST	0.513	0.952	0.072	13.205	0.000	0.465	0.647	0.042	15.295	0.000
self_est2<--- SE_EST	0.614	1.109	0.075	14.881	0.000	0.526	0.751	0.044	17.166	0.000
self_est1<--- SE_EST	0.654	1.213	0.079	15.431	0.000	0.628	0.912	0.045	20.129	0.000
flow4<--- FLOW	0.535	1.000				0.674	1.000			
flow3<--- FLOW	0.567	1.082	0.078	13.923	0.000	0.654	1.090	0.052	21.042	0.000
flow2<--- FLOW	0.707	1.296	0.082	15.745	0.000	0.768	1.214	0.051	23.962	0.000
flow1<--- FLOW	0.662	1.295	0.085	15.245	0.000	0.723	1.218	0.053	22.885	0.000
curios3<--- CURIO	0.712	1.000				0.761	1.000			
curios2<--- CURIO	0.672	0.970	0.050	19.295	0.000	0.744	0.980	0.038	26.000	0.000
curios1<--- CURIO	0.727	1.085	0.053	20.436	0.000	0.762	1.019	0.038	26.581	0.000
comp4<--- COMPET	0.717	1.000				0.703	1.000			
comp3<--- COMPET	0.637	0.927	0.049	18.768	0.000	0.703	1.125	0.049	22.974	0.000
compe2<--- COMPET	0.637	0.880	0.047	18.762	0.000	0.718	1.122	0.048	23.403	0.000
compe1<--- COMPET	0.694	0.984	0.049	20.164	0.000	0.704	0.996	0.043	22.997	0.000
escap4<--- ESCAP	0.417	1.000				0.582	1.000			
escap3<--- ESCAP	0.538	1.381	0.127	10.868	0.000	0.689	1.308	0.069	18.960	0.000
escap2<--- ESCAP	0.614	1.465	0.128	11.464	0.000	0.708	1.356	0.070	19.291	0.000
escap1<--- ESCAP	0.654	1.544	0.132	11.713	0.000	0.700	1.333	0.070	19.160	0.000
playful4<--- PLAYFUL	0.471	1.000				0.595	1.000			
playful3<--- PLAYFUL	0.895	1.690	0.102	16.556	0.000	0.924	1.377	0.055	25.111	0.000
playful2<--- PLAYFUL	0.907	1.682	0.101	16.584	0.000	0.920	1.357	0.054	25.072	0.000
playful1<--- PLAYFUL	0.558	1.133	0.084	13.543	0.000	0.649	1.134	0.057	20.029	0.000
cri_mass3<--- CRI_MASS	0.806	1.000				0.863	1.000			
cri_mass2<--- CRI_MASS	0.935	1.200	0.047	25.375	0.000	0.917	1.077	0.030	35.529	0.000
cri_mass1<--- CRI_MASS	0.607	0.773	0.036	21.261	0.000	0.685	0.810	0.029	28.176	0.000
GQ1_a<--- GAMEQ	0.654	1.000				0.626	1.000			
GQ2_a<--- GAMEQ	0.645	1.409	0.077	18.352	0.000	0.702	1.733	0.087	19.827	0.000
GQ3_a<--- GAMEQ	0.685	1.496	0.078	19.240	0.000	0.676	1.635	0.085	19.294	0.000

	MALE					FEMALE				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
GQ4_a<-- GAMEQ	0.820	1.101	0.051	21.669	0.000	0.809	1.206	0.056	21.597	0.000
GQ5_a<-- GAMEQ	0.664	1.056	0.056	18.769	0.000	0.669	1.136	0.059	19.141	0.000
SELF_EST<-->COMPET	0.094	0.041	0.016	2.484	0.013	-0.190	-0.093	0.017	-5.554	0.000
SELF_EST<-->ESCAP	0.097	0.024	0.010	2.351	0.019	-0.177	-0.069	0.014	-5.063	0.000
COMPET<-->ESCAP	0.843	0.323	0.031	10.548	0.000	0.881	0.417	0.028	15.012	0.000
FLOW<-->PLAYFUL	0.653	0.211	0.021	10.224	0.000	0.700	0.346	0.024	14.248	0.000
CURIO<-->PLAYFUL	0.616	0.251	0.023	11.001	0.000	0.682	0.383	0.026	14.673	0.000
FLOW<-->CURIO	0.811	0.369	0.030	12.446	0.000	0.819	0.475	0.029	16.399	0.000

Note: Chi-squares=15,492.826 (p=.000, df=2,418), C/df=6.407 (Base=20.746), NFI=.718, CFI=.750, RMSEA=.046



รูปที่ 4.4 แบบจำลองอย่างง่ายสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับคุณภาพชีวิต จำแนกเพศ

2. ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต จำแนกระดับชั้นเรียน

ผลการสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต จำแนกตามชั้นเรียน แบ่งออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในตัวแบบด้วยวิธีการประมาณค่าแบบ Maximum likelihood ได้ผลจากตัวแบบขั้นสุดท้ายที่ปรับแต่งจนเหมาะสมที่สุด โดยที่ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์นี้มีค่า Chi-squares เท่ากับ 15,583.099 ($p=.000$, $df=2,322$), $C/df=6.711$ (Null Model: 20.461), $NFI=.704$, $CFI=.737$ และค่า $RMSEA=.042$ ในระดับพอใช้ ได้ผลของตัวแบบความสัมพันธ์ดังนี้

ในชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta =-.279$, $p=.000$)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.487$, $p=.000$)
3. ความสิ้นไหวและต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.166$, $p=.012$)
4. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.243$, $p=.000$)
5. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับคุณภาพชีวิต ($\beta =-.200$, $p=.000$)
6. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับคุณภาพชีวิต ($\beta =.368$, $p=.000$)

ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกม ($\beta =-.231$, $p=.000$)
2. การหลบหนีโลกแห่งความจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.208$, $p=.021$)
3. การแข่งขันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.202$, $p=.023$)
4. ความสิ้นไหวและความต่อเนื่องของเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.135$, $p=.000$)
5. ความรู้สึกรื่นเริงสนุกสนานมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.145$, $p=.000$)
6. ผู้เล่นจำนวนมากมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการติดเกม ($\beta =.195$, $p=.000$)
7. ระดับการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับคุณภาพชีวิต ($\beta =-.156$, $p=.000$)
8. ความภูมิใจและเคารพในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับคุณภาพชีวิต ($\beta =.339$, $p=.000$)

รายละเอียดของตัวแบบทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และส่วนของสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Model) ในตัวแบบขั้นสุดท้าย แสดงดังตารางและรูปต่อไปนี้

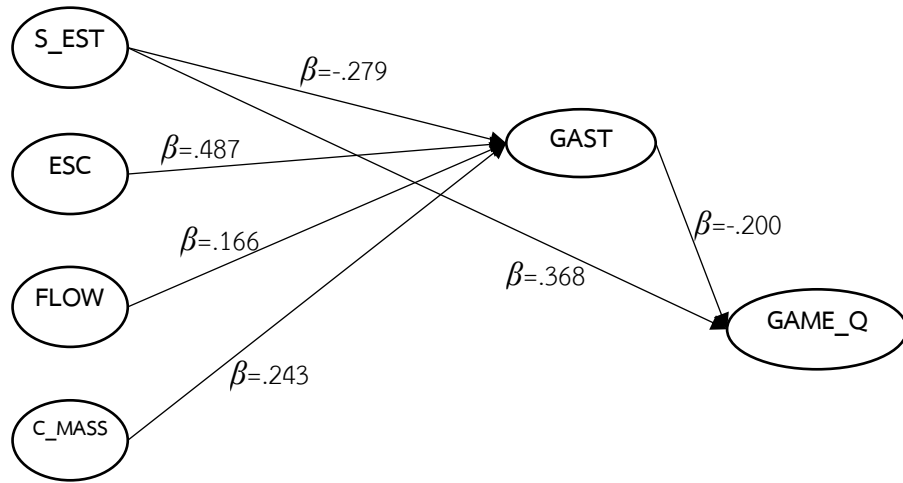
ตารางที่ 4.57 ตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับปัจจัยคุณภาพชีวิต จำแนกระดับชั้นเรียน

	ประถมศึกษาตอนปลาย					มัธยมศึกษาตอนต้น				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
GAST <--- S_EST	-0.279	-0.162	0.027	-5.899	0.000	-0.231	-0.186	0.024	-7.886	0.000
GAST <--- ESCAP	0.471	0.408	0.118	3.466	0.000	0.208	0.144	0.062	2.305	0.021
GAST <--- COMPET	-0.065	-0.028	0.053	-0.536	0.592	0.202	0.111	0.049	2.267	0.023
GAST <--- FLOW	0.166	0.097	0.039	2.523	0.012	0.135	0.085	0.025	3.416	0.000
GAST <--- PLAYFUL	0.063	0.044	0.042	1.054	0.292	0.145	0.094	0.024	3.881	0.000
GAST <--- CRI_MASS	0.243	0.097	0.016	6.084	0.000	0.195	0.088	0.012	7.514	0.000
GAME_Q <--- GAST	-0.200	-0.026	0.006	-4.684	0.000	-0.156	-0.017	0.003	-5.128	0.000
GAME_Q <--- S_EST	0.368	0.028	0.004	8.067	0.000	0.339	0.029	0.003	9.900	0.000
gast1 <--- GAST	0.416	1.000				0.536	1.000			
gast2 <--- GAST	0.548	1.524	0.151	10.114	0.000	0.628	1.443	0.079	18.252	0.000
gast3 <--- GAST	0.272	0.532	0.082	6.512	0.000	0.394	0.614	0.047	13.070	0.000
gast4 <--- GAST	0.461	1.173	0.126	9.274	0.000	0.436	0.903	0.064	14.164	0.000
gast5 <--- GAST	0.519	1.452	0.147	9.858	0.000	0.552	1.306	0.078	16.794	0.000
gast6 <--- GAST	0.521	1.437	0.145	9.880	0.000	0.543	1.291	0.078	16.608	0.000
gast8 <--- GAST	0.483	1.273	0.134	9.512	0.000	0.533	1.150	0.070	16.408	0.000
gast9 <--- GAST	0.638	1.663	0.154	10.786	0.000	0.631	1.395	0.076	18.299	0.000
gast10 <--- GAST	0.512	1.204	0.123	9.795	0.000	0.487	0.921	0.060	15.371	0.000
gast11 <--- GAST	0.488	1.387	0.145	9.560	0.000	0.442	1.103	0.077	14.296	0.000
gast12 <--- GAST	0.539	1.508	0.150	10.040	0.000	0.605	1.353	0.076	17.832	0.000
gast13 <--- GAST	0.420	1.033	0.117	8.794	0.000	0.481	1.034	0.068	15.244	0.000
gast14 <--- GAST	0.494	1.343	0.140	9.625	0.000	0.524	1.158	0.071	16.208	0.000
gast15 <--- GAST	0.458	1.153	0.125	9.237	0.000	0.519	1.104	0.069	16.088	0.000
gast16 <--- GAST	0.611	1.721	0.162	10.598	0.000	0.655	1.576	0.084	18.719	0.000
self_est10 <--- S_EST	0.642	1.000				0.616	1.000			
self_est9 <--- S_EST	0.645	1.043	0.069	15.074	0.000	0.568	0.967	0.052	18.576	0.000
self_est8rev <--- S_EST	0.369	0.667	0.071	9.396	0.000	0.539	1.089	0.061	17.838	0.000
self_est7rev <--- S_EST	0.320	0.535	0.065	8.233	0.000	0.500	0.934	0.056	16.773	0.000
self_est6rev <--- S_EST	0.374	0.667	0.070	9.518	0.000	0.472	0.962	0.060	15.996	0.000
self_est5 <--- S_EST	0.620	0.961	0.066	14.629	0.000	0.637	1.028	0.051	20.220	0.000
self_est3 <--- S_EST	0.451	0.710	0.063	11.246	0.000	0.516	0.814	0.047	17.209	0.000
self_est2 <--- S_EST	0.562	0.837	0.062	13.553	0.000	0.560	0.923	0.050	18.363	0.000
self_est1 <--- S_EST	0.648	0.992	0.066	15.113	0.000	0.629	1.057	0.053	20.036	0.000

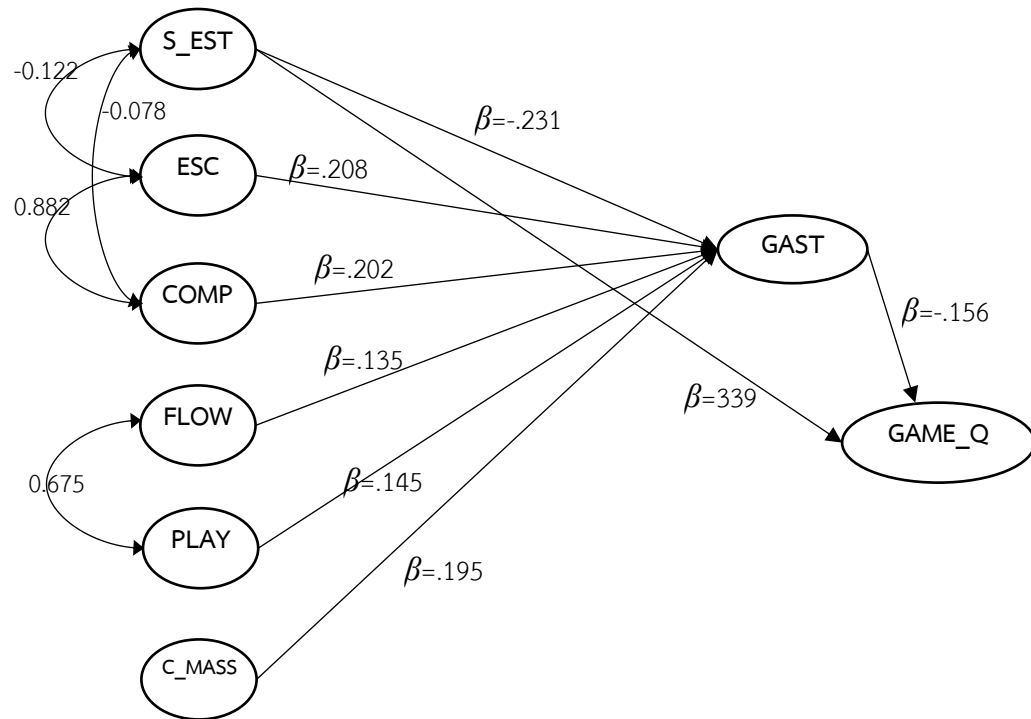
	ประณตศึกษาตอนปลาย					มัธยมศึกษาตอนต้น				
	β	B	S.E.	C.R.	p-value	β	B	S.E.	C.R.	p-value
flow4<--- FLOW	0.561	1.000				0.653	1.000			
flow3<--- FLOW	0.584	1.103	0.089	12.403	0.000	0.639	1.058	0.049	21.528	0.000
flow2<--- FLOW	0.688	1.238	0.091	13.602	0.000	0.771	1.217	0.050	24.591	0.000
flow1<--- FLOW	0.668	1.272	0.095	13.400	0.000	0.739	1.254	0.052	23.972	0.000
comp4<--- COMPET	0.729	1.000				0.718	1.000			
comp3<--- COMPET	0.666	0.984	0.057	17.238	0.000	0.679	1.011	0.040	25.082	0.000
compe2<--- COMPET	0.629	0.860	0.053	16.374	0.000	0.725	1.074	0.040	26.633	0.000
compe1<--- COMPET	0.686	0.955	0.054	17.674	0.000	0.729	1.029	0.038	26.764	0.000
escap4<--- ESCAP	0.398	1.000				0.587	1.000			
escap3<--- ESCAP	0.543	1.525	0.164	9.275	0.000	0.683	1.251	0.060	20.893	0.000
escap2<--- ESCAP	0.643	1.790	0.181	9.873	0.000	0.707	1.251	0.059	21.339	0.000
escap1<--- ESCAP	0.671	1.868	0.187	9.999	0.000	0.706	1.230	0.058	21.330	0.000
playful4<--- PLAYFUL	0.454	1.000				0.594	1.000			
playful3<--- PLAYFUL	0.882	1.706	0.126	13.575	0.000	0.932	1.388	0.050	27.744	0.000
playful2<--- PLAYFUL	0.886	1.683	0.124	13.582	0.000	0.934	1.373	0.049	27.754	0.000
playful1<--- PLAYFUL	0.562	1.252	0.110	11.381	0.000	0.649	1.105	0.050	22.023	0.000
cri_mass3<--- CRI_MASS	0.804	1.000				0.873	1.000			
cri_mass2<--- CRI_MASS	0.918	1.157	0.047	24.371	0.000	0.932	1.097	0.028	39.613	0.000
cri_mass1<--- CRI_MASS	0.689	0.861	0.041	21.202	0.000	0.648	0.752	0.026	29.339	0.000
GQ1_a<--- GAME_Q	0.651	1.000				0.637	1.000			
GQ2_a<--- GAME_Q	0.707	1.601	0.093	17.182	0.000	0.633	1.484	0.072	20.508	0.000
GQ3_a<--- GAME_Q	0.658	1.481	0.091	16.243	0.000	0.698	1.648	0.075	22.062	0.000
GQ4_a<--- GAME_Q	0.831	1.152	0.060	19.067	0.000	0.808	1.154	0.048	24.118	0.000
GQ5_a<--- GAME_Q	0.667	1.086	0.066	16.431	0.000	0.673	1.116	0.052	21.490	0.000
S_EST<-->COMPET	-0.055	-0.032	0.025	-1.276	0.202	-0.078	-0.034	0.013	-2.576	0.010
S_EST<-->ESCAP	0.041	0.012	0.013	0.898	0.369	-0.122	-0.042	0.011	-3.878	0.000
COMPET<-->ESCAP	0.846	0.329	0.037	8.983	0.000	0.882	0.444	0.027	16.737	0.000
FLOW<-->PLAYFUL	0.712	0.257	0.028	9.020	0.000	0.675	0.319	0.021	15.163	0.000

Note: Chi-squares=15,342.330 (p=.000, df=2,136), C/df=7.183 (Base=22.509), NFI=.711, CFI=.740, RMSEA=.043

ประถมปลาย



มัธยมต้น



รูปที่ 4.5 แบบจำลองอย่างง่ายสำหรับอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับคุณภาพชีวิต จำแนกตามระดับชั้นเรียน

4.9 สรุปงานวิจัยเชิงปริมาณ

การนำเสนอผลการวิจัยเชิงปริมาณจากการวิเคราะห์เชิงสถิติในรูปแบบวิธีการต่าง ๆ เพื่อตอบวัตถุประสงค์สำหรับงานวิจัย โดยประกอบไปด้วย 1) การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาเพื่อดูข้อมูลที่เป็นเบื้องหลังของนักเรียนและยังเป็นการวิเคราะห์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนกับตัวแปรอื่น ๆ และ 2) การสร้างตัวแบบสถิติเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระต่าง ๆ กับตัวแปรตาม โดยสามารถสรุปประเด็นที่น่าสนใจจากการศึกษาเชิงปริมาณในประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 2,044 คน พบว่านักเรียนในกลุ่มนี้ใช้เวลาประมาณ 2 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวันในการเล่นเกมน และหากแบ่งกลุ่มนักเรียนตามเพศ พบว่าเป็นผู้ชายร้อยละ 45.60 และผู้หญิงร้อยละ 54.40 โดยที่ผู้ชายชายเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงกว่าผู้หญิง ดังนี้ กลุ่มผู้ชายเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 58 นาที ในขณะที่ผู้หญิงเท่ากับ 1 ชั่วโมง 49 นาที นอกจากนี้หากเป็นนักเรียนตามระดับชั้นเรียน แบ่งเป็นนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 32.05 และมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 67.95 นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงกว่า ดังนี้กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเล่นเกมโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 32 นาที ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเท่ากับ 2 ชั่วโมง 17 นาที

เมื่อจำแนกนักเรียนตามประเภทกลุ่มการติตเกมที่แบ่งออกเป็น 3 ระดับพบว่า นักเรียนร้อยละ 68.80 เป็นกลุ่มที่ไม่มีปัญหาติตเกม นักเรียนร้อยละ 21.00 เป็นกลุ่มที่คลั่งไคล้การเล่นเกมน และนักเรียนร้อยละ 10.20 เป็นกลุ่มนักเรียนที่ติตเกม ซึ่งตัวแปรประเภทกลุ่มการติตเกมดังกล่าวเป็นตัวแปรที่นำแบบทดสอบการติตเกมฉบับตนเอง (GAST) มาประยุกต์และใช้จัดประเภทกลุ่มของนักเรียน ซึ่งเด็กในกลุ่มติตเกมมีระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ค่อนข้างมาก เมื่อเทียบกับกลุ่มเด็กคลั่งไคล้การเล่นเกมนใช้เวลาเล่นเกมในแต่ละวันเท่ากับ 2 ชั่วโมง 52 นาที และในกลุ่มเด็กไม่มีปัญหาใช้เวลาเล่นเกมในแต่ละวันเพียง 1 ชั่วโมง 59 นาทีเท่านั้น นอกจากนี้เมื่อจำแนกนักเรียนตามเพศและประเภทกลุ่มการติตเกม จะพบว่า ผู้ชายที่ติตเกมจะเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด โดยเท่ากับ 4 ชั่วโมง 40 นาที รองลงมาคือผู้ชายที่คลั่งไคล้การเล่นเกมนจะเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 51 นาที ในขณะที่ผู้หญิงในกลุ่มติตเกมเล่นเกมโดยเฉลี่ยต่อวันเท่ากับ 3 ชั่วโมง 36 นาที

สำหรับประเภทของเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุดพบว่า เกมประเภทแอคชั่น (Action) เช่น ROV PUBG และ Free Fire เป็นต้น และเป็นเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุด (ร้อยละ 79.10) และใช้เวลาในการเล่นในแต่ละวันมากที่สุดด้วยเช่นกัน (ระยะเวลา 2 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือเกมประเภทกีฬา (Sport) เช่น FIFA Online เป็นต้น (ร้อยละ 9.10; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน) และเมื่อพิจารณาประเภทของเครื่องเล่นเกมที่นักเรียนมักเล่นเป็นประจำมากที่สุดพบว่า มือถือและแท็บเล็ต เป็น Platform ที่นักเรียนมักใช้เล่นเป็นประจำมากที่สุด (ร้อยละ 87.70) รองลงมาคือเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 4.10)

สำหรับตัวแปรด้านสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม จะศึกษาในประเด็นของครอบครัวและการเลี้ยงดูของครอบครัว เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนพบว่ากลุ่มนักเรียนที่บิดามารดาสมรสหรืออยู่ด้วยกันมีระยะเวลาเล่นเกมมากที่สุด โดยเท่ากับ 2 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน ซึ่งมากกว่ากลุ่มอื่น ในขณะที่ปัจจัยด้านอาชีพและระดับการศึกษาสูงสุดของบิดามารดานั้นพบว่าไม่มีความแตกต่างกันของจำนวนชั่วโมงเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันของนักเรียน

แต่ในปัจจัยด้านรายได้ครัวเรือน ที่ทางผู้วิจัยได้ถามในสองประเด็น คือ ความเพียงพอของรายได้ และรายได้โดยเฉลี่ยครัวเรือน ซึ่งในประเด็นแรกพบว่า ส่วนใหญ่ครอบครัวของนักเรียนมีรายได้ต่อเดือนที่เพียงพอและมีเหลือเก็บ (ร้อยละ 67.40; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน) รองลงมาเป็นครอบครัวมีรายได้เพียงพอแต่ไม่มีเหลือเก็บออม (ร้อยละ 14.90; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน) และในประเด็นที่ 2 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนตนเอง (ร้อยละ 27.60; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนอยู่ที่ช่วง 10,000-19,999 บาท (ร้อยละ 21.50; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 12 นาทีต่อวัน) และรายได้โดยเฉลี่ยอยู่ที่ช่วง 20,000-39,999 บาท (ร้อยละ 15.30; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน) นอกจากนี้ยังพบว่า รายได้ต่อวัน (ค่าขนม/ค่าใช้จ่ายต่อวัน) ของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ที่ต่ำกว่า 100 บาทต่อวัน (1,303 คน; ร้อยละ 63.70; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน) รองลงมาคืออยู่ในช่วง 100-199 บาทต่อวัน (667 คน; ร้อยละ 32.60; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 23 นาทีต่อวัน) ซึ่งมีข้อสังเกตว่ายิ่งรายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือนสูงขึ้น หรือรายได้ต่อวัน (ค่าขนม/ค่าใช้จ่ายต่อวัน) ของนักเรียนสูงขึ้นแนวโน้มที่ระยะเวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ยของนักเรียนจะมีสูงขึ้นด้วยเช่นกัน

สำหรับประเด็นการเลี้ยงดูของคนในครอบครัวจะศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น คือ บุคคลที่เลี้ยงดูหลัก และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู โดยในประเด็นที่ 1 พบว่า พ่อแม่เลี้ยงดูนักเรียนร่วมกันเป็นหลักมากที่สุด (ร้อยละ 63.90; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน) รองลงมาคือถูกเลี้ยงดูโดยยาย/ย่า/ปู่/ตา ในลักษณะครอบครัวแหวกกลาง (Skip generation family) ที่บิดามารดามีหน้าที่หารายได้ให้ครอบครัวและให้ผู้สูงอายุหรือ ยาย/ย่า/ปู่/ตา เป็นคนเลี้ยงดูบุตรหลาน (ร้อยละ 23.70; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 40 นาทีต่อวัน) และถูกเลี้ยงดูโดยมารดาเพียงคนเดียว (ร้อยละ 19.30; ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน) ซึ่งในประเด็นนี้พบว่า ครอบครัวของนักเรียนที่มีโครงสร้างครอบครัวแบบแหวกกลาง หรือ Skip generation นั้นจะมีปัญหานักเรียนหรือเด็กเล่นเกมมาก โดยที่มีจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมที่สูงกว่าโครงสร้างครอบครัวลักษณะอื่น ในขณะที่โครงสร้างครอบครัวแบบแม่เลี้ยงเดี่ยวผลคือ นักเรียนจะมีจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมที่น้อยกว่าครอบครัวที่มีทั้งพ่อและแม่ช่วยกันเลี้ยงดูบุตรหลาน และในประเด็นที่ 2 คือรูปแบบการเลี้ยงดูของคนในครอบครัว โดยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่จะใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยกว่านักเรียนที่ถูกเลี้ยงดูแบบควบคุม (ระยะเวลาเล่นเกม 2 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน และ 2 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน ตามลำดับ)

การศึกษาปัจจัยทางพฤติกรรมที่งานวิจัยนี้สนใจศึกษา ประกอบไปด้วย 3 ปัจจัยคือ 1) ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง (Self-esteem) 2) การหลบหนีโลกแห่งความจริง (Escapism) และ 3) การแข่งขัน (Competition)พบว่า

1) นักเรียนที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูง

1.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมน้อยกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 1 นาทีต่อวัน)

1.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองมากน้อยเท่าไร นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมน้อยกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเสมอ (นักเรียนประถมปลายที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำ

เล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน)

1.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับความภูมิใจและความเคารพในตนเองมากน้อยเท่าไร นักเรียนในกลุ่มติดเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ และกลุ่มไม่มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 7 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน)

2) นักเรียนที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำ

2.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน)

2.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 46 นาทีต่อวัน)

2.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในกลุ่มติดเกมหรือกลุ่มคลั่งไคล้ ถ้านักเรียนมีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงต่ำ ยกเว้นนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับการเล่นเกมที่วันค่อนข้างต่ำกว่าทั้งสองกลุ่มมาก (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 33 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง

เล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง
เล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน)

3. นักเรียนที่มีการแข่งขันสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีการแข่งขันต่ำ

3.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการแข่งขันมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมี
พฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีการแข่งขันสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 27 นาทีต่อ
วัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีการแข่งขันสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน)

3.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมี
ระดับการแข่งขันสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับการแข่งขันต่ำ (นักเรียน
ประถมปลายที่มีการแข่งขันสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 1 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีการ
แข่งขันสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 46 นาทีต่อวัน)

3.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการแข่งขันมากน้อย
เท่าไร นักเรียนในกลุ่มติดเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ และกลุ่มไม่
มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีการแข่งขันสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน ในขณะที่
นักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ที่มีการแข่งขันสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 15 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มี
ปัญหาที่มีการแข่งขันสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน)

การศึกษาปัจจัยด้านความบันเทิงที่งานวิจัยนี้สนใจศึกษา ประกอบไปด้วย 4 ปัจจัยคือ 1) ความผ่อนคลาย (Relaxation) 2) ความลื่นไหลต่อเนื่องของเกม (Flow) 3) ความรู้สึกสนุกสนาน (Playfulness) และ 4) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)พบว่า

1) นักเรียนที่มีความผ่อนคลายจากการเล่นเกมสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีความผ่อนคลายต่ำ

1.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับความผ่อนคลายมากน้อยเท่าไร ผู้ชาย
จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีความผ่อนคลายสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง
15 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีความผ่อนคลายสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน)

1.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับความผ่อนคลายสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับความผ่อนคลายต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีความผ่อนคลายสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีความผ่อนคลายสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน)

1.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติตเกมพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในกลุ่มติตเกมหรือกลุ่มคลังไคล์ ถ้านักเรียนมีระดับความผ่อนคลายสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับความผ่อนคลายต่ำ ยกเว้นนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับการเล่นเกมต่อวันค่อนข้างต่ำกว่าทั้งสองกลุ่มมาก (นักเรียนในกลุ่มติตเกมที่มีความผ่อนคลายสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 29 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังไคล์ที่มีความผ่อนคลายสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 19 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความผ่อนคลายสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 27 นาทีต่อวัน)

2) นักเรียนที่มีความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมจากการเล่นเกมสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมต่ำ

2.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน)

2.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน)

2.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติตเกมพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในกลุ่มติตเกมหรือกลุ่มคลังไคล์ ถ้านักเรียนมีระดับความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับความสิ้นไหลต่อนื่องของเกมต่ำ ยกเว้นนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับการเล่นเกม

ต่อวันค่อนข้างต่ำกว่าทั้งสองกลุ่มมาก (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความสับสนไหลต่อเนื่องของเกมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีความสับสนไหลต่อเนื่องของเกมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความสับสนไหลต่อเนื่องของเกมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน)

3) นักเรียนที่มีความรู้สึกสนุกสนานจากการเล่นเกมสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีความรู้สึกสนุกสนานต่ำ

3.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับความรู้สึกสนุกสนานมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน)

3.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับความรู้สึกสนุกสนานต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 45 นาทีต่อวัน)

3.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในกลุ่มติดเกมหรือกลุ่มคลังโคล์ ถ้านักเรียนมีระดับความรู้สึกสนุกสนานสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับความรู้สึกสนุกสนานต่ำ ยกเว้นนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับการเล่นเกมต่อวันค่อนข้างต่ำกว่าทั้งสองกลุ่มมาก (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 43 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความรู้สึกสนุกสนานสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน)

4) นักเรียนที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีความอยากรู้อยากเห็นต่ำ

4.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับความอยากรู้อยากเห็นมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 20 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่อยากรู้อยากเห็นสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 17 นาทีต่อวัน)

4.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับความอยากรู้อยากเห็นสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับความอยากรู้อยากเห็นต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 54 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน)

4.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในกลุ่มติดเกมหรือกลุ่มคลั่งไคล้ ถ้านักเรียนมีความอยากรู้อยากเห็นสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีความอยากรู้อยากเห็นต่ำ ยกเว้นนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับการเล่นเกมต่อวันค่อนข้างต่ำกว่าทั้งสองกลุ่มมาก (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 27 นาทีต่อวัน)

การศึกษาปัจจัยทางสังคมที่งานวิจัยนี้สนใจศึกษา ประกอบไปด้วย 3 ปัจจัยคือ 1) ปทัสถานทางสังคม (Social norm) 2) ผู้เล่นจำนวนมาก (Critical mass) และ 3) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Relationship)พบว่า

1) นักเรียนที่มีปทัสถานทางสังคมสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีปทัสถานทางสังคมต่ำ

1.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับปทัสถานทางสังคมมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีปทัสถานทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีปทัสถานทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน)

1.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับปทัสถานทางสังคมสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีปทัสถานทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 8 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีปทัสถานทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน)

1.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในกลุ่มติดเกมหรือกลุ่มคลั่งไคล้ ถ้านักเรียนมีปทัสถานทางสังคมสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับปทัสถานทางสังคมต่ำ ยกเว้นนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับการเล่นเกมต่อวันค่อนข้างต่ำกว่าทั้งสอง

กลุ่มมาก (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีปทัสถานทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีปทัสถานทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 23 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีปทัสถานทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน)

2) นักเรียนที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากต่ำ

2.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับผู้เล่นจำนวนมากมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่ระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 11 นาทีต่อวัน)

2.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับระดับผู้เล่นจำนวนมากต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน)

2.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในกลุ่มติดเกมหรือกลุ่มคลังโคล์ ถ้านักเรียนมีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากต่ำ ยกเว้นนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับการเล่นต่อวันค่อนข้างต่ำกว่าทั้งสองกลุ่มมาก (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังโคล์ที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีระดับผู้เล่นจำนวนมากสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน)

3) นักเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ

3.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน)

3.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร ถ้านักเรียนมีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนที่มีระดับปฏิสัมพันธ์ทาง

สังคมต่ำ (นักเรียนประถมปลายที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 50 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนมัธยมต้นที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 47 นาทีต่อวัน)

3.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากน้อยเท่าไร นักเรียนในกลุ่มติดเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ และกลุ่มไม่มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 40 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน)

สำหรับผลการศึกษาปัจจัยการควบคุมตนเองและคุณภาพชีวิตของนักเรียนที่เป็นตัวแปรตามในการศึกษาครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ 1) ปัจจัยการควบคุมตนเอง 2) ปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย 3) ปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านการเรียน 4) ปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านอารมณ์ 5) ปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรม และ 6) ปัจจัยคุณภาพชีวิตด้านสังคมพบว่า

1) นักเรียนที่มีการควบคุมตนเองต่ำจะเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่มีการควบคุมตนเองสูง

1.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการควบคุมตนเองมากน้อยเท่าไร ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่ควบคุมตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 3 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่ควบคุมตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน)

1.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการควบคุมตนเองมากน้อยเท่าไร นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเสมอ (นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่ควบคุมตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 44 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ควบคุมตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาทีต่อวัน)

1.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีการควบคุมตนเองมากน้อยเท่าไร นักเรียนในกลุ่มติดเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ และกลุ่มไม่มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่ควบคุมตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 40 นาทีต่อวัน นักเรียนในกลุ่มคลั่งไคล้ควบคุมตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่ควบคุมตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อวัน)

2) นักเรียนที่เล่นเกมมากจะมีสุขภาพกายแย่ง

2.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับสุขภาพกายดีขึ้นหรือแย่ง ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีสุขภาพกายแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่สุขภาพกายแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 12 นาทีต่อวัน)

2.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับสุขภาพกายดีขึ้นหรือแย่ง นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีสุขภาพกายแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 1 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่สุขภาพกายแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน)

2.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติเตเกมพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีสุขภาพกายดีขึ้นหรือแย่ง นักเรียนในกลุ่มติเตเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันดีขึ้นกว่านักเรียนในกลุ่มคลังไค้ และกลุ่มไม่มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติเตเกมที่มีสุขภาพกายแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 42 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังไค้ที่มีสุขภาพกายแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 7 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีสุขภาพกายแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 15 นาทีต่อวัน)

3) นักเรียนที่เล่นเกมมากจะมีการเรียนแย่ง

3.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการเรียนดีขึ้นหรือแย่ง ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีการเรียนแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่การเรียนแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน)

3.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการเรียนดีขึ้นหรือแย่ง นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีการเรียนแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 16 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่การเรียนแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 45 นาทีต่อวัน)

3.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติเตเกมพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับการเรียนดีขึ้นหรือแย่ง นักเรียนในกลุ่มติเตเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนในกลุ่มคลังไค้ และกลุ่มไม่มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติเตเกมที่มีการเรียนแย่งเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 57 นาทีต่อวัน ในขณะที่

นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีการเรียนแ่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 19 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีการเรียนแ่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน)

4) นักเรียนที่เล่นเกมมากจะมีอารมณ์ดีขึ้น

4.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับอารมณ์ดีขึ้นหรือแ่ลง ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีอารมณ์ดีขึ้นเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 1 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่อารมณ์ดีขึ้นเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 7 นาทีต่อวัน)

4.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับอารมณ์ดีขึ้นหรือแ่ลง นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีอารมณ์ดีขึ้นเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่อารมณ์ดีขึ้นเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 39 นาทีต่อวัน)

4.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะเป็นักเรียนในกลุ่มติดเกมหรือกลุ่มคลังโคล้หรือกลุ่มไม่มีปัญหา ถ้านักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงขึ้นแล้วนักเรียนจะมีอารมณ์ที่ดีขึ้นเช่นกัน (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีอารมณ์ดีขึ้นเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังโคล้ที่มีอารมณ์ดีขึ้นเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 28 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีอารมณ์ดีขึ้นเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 15 นาทีต่อวัน)

5) นักเรียนที่เล่นเกมมากจะมีพฤติกรรมแ่ลง

5.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับพฤติกรรมดีขึ้นหรือแ่ลง ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีพฤติกรรมแ่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่พฤติกรรมแ่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน)

5.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะเป็นักเรียนในระดับชั้นอะไร นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงจะมีระดับพฤติกรรมแ่ลงเช่นกัน (นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีพฤติกรรมแ่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 9 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่พฤติกรรมแ่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน)

5.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะมึระดับพฤติกรรมดีขึ้นหรือแย่ลง นักเรียนในกลุ่มติดเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนในกลุ่มคลังไค้ และกลุ่มไม่มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีพฤติกรรมแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 33 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังไค้ที่มีพฤติกรรมแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 7 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีพฤติกรรมแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน)

6) นักเรียนที่เล่นเกมมากจะมีสังคມแย่ลง

6.1 เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า ไม่ว่าจะนักเรียนจะมีระดับสังคມดีขึ้นหรือแย่ลง ผู้ชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่าผู้หญิงเสมอ (ผู้ชายที่มีสังคມแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน ในขณะที่ผู้หญิงที่มีสังคມแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 29 นาทีต่อวัน)

6.2 เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียนพบว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักเรียนในระดับชั้นอะไร นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงจะมีระดับสังคມแย่ลงเช่นกัน (นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีสังคມแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีสังคມแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 6 นาทีต่อวัน)

6.3 เมื่อจำแนกตามประเภทของการติดเกมพบว่า ไม่ว่าจะมึระดับสังคມดีขึ้นหรือแย่ลง นักเรียนในกลุ่มติดเกมจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนในกลุ่มคลังไค้ และกลุ่มไม่มีปัญหาอยู่เสมอ (นักเรียนในกลุ่มติดเกมที่มีสังคມแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 42 นาทีต่อวัน ในขณะที่นักเรียนในกลุ่มคลังไค้ที่มีสังคມแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน และนักเรียนในกลุ่มไม่มีปัญหาที่มีสังคມแย่ลงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน)

จากการสร้างตัวแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ ปัจจัยทางพฤติกรรม ปัจจัยด้านความบันเทิง และปัจจัยทางสังคມ กับปัจจัยที่สนใจศึกษา ในที่นี้ประกอบไปด้วยสองปัจจัยคือ ปัจจัยการควบคุมตนเอง และคุณภาพชีวิตของนักเรียน ทั้งนี้จะใช้การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural equation modeling) แบบการวิเคราะห์หลายกลุ่ม (Multiple group strategies) โดยตัวแปรที่นำมาจำแนกกลุ่มในการสร้างตัวแบบคือ เพศและระดับชั้นเรียน และเหตุผลที่ไม่นำตัวแปรแบ่งกลุ่มประเภทการติดเกมของนักเรียนมาเป็นหนึ่งในตัวแปรจำแนกกลุ่ม เนื่องจากในกรอบแนวคิดของการวิจัยมีการนำตัวแปร GAST หรือค่าคะแนนทดสอบ

การติดเกมของนักเรียนมาศึกษาอยู่แล้ว ดังนั้นการพิจารณาจัดจำแนกกลุ่มตามประเภทการแบ่งกลุ่มที่เกิดจากการคำนวณจากค่าคะแนน GAST ดังกล่าวจึงมีความซ้ำซ้อนกัน สามารถสรุปผลได้ดังนี้

สำหรับตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับระดับการติดเกมของนักเรียน (GAST) มีดังนี้

	ทิศทางของความสัมพันธ์ที่มีต่อระดับการติดเกม (GAST)			
	กลุ่มผู้ชาย	กลุ่มผู้หญิง	กลุ่มชั้นประถมศึกษาตอนปลาย	กลุ่มชั้นมัธยมต้น
ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง	-	-	-	-
การหลบหนีโลกแห่งความจริง	+	+	+	+
การแข่งขัน	+			+
ความสิ้นไหวต่อเนื้อของเกม	+	+	+	+
ความรู้สึกสนุกสนาน		+		+
ความอยากรู้ อยากเห็น		+		
ผู้เล่นจำนวนมาก	+	+	+	+

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับระดับการติดเกมของนักเรียนในทุก ๆ กลุ่มที่ศึกษาคือ ความภูมิใจและความเคารพในตนเองที่มีความสัมพันธ์ในทางลบ การหลบหนีโลกแห่งความจริงที่มีความสัมพันธ์ทางบวก ความสิ้นไหวต่อเนื้อของเกมที่มีความสัมพันธ์ทางบวก และปัจจัยด้านผู้เล่นจำนวนมากที่มีความสัมพันธ์ทางบวก หมายความว่าไม่ว่าจะเป็นนักเรียนในกลุ่มใด ทั้งผู้ชาย ผู้หญิง หรือระดับชั้นเรียนใด หากนักเรียนมีระดับของความภูมิใจและความเคารพในตนเองต่ำ หรือมีระดับการหลบหนีโลกแห่งความจริงสูง หรือมีความสิ้นไหวต่อเนื้อในเกมสูง หรือมีปัจจัยด้านผู้เล่นจำนวนมากสูง จะทำให้นักเรียนมีแนวโน้มที่จะติดเกมมากยิ่งขึ้น

ในขณะที่เมื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างกลุ่มพบว่า หากนักเรียนชายการเล่นเกมเพื่อแข่งขันสูงขึ้น แนวโน้มที่นักเรียนชายจะติดเกมมากขึ้นก็สูงด้วย แต่ในขณะที่กลุ่มนักเรียนหญิงนั้นต่างออกไป คือไม่ได้เล่นเกมหรือติดเกมเนื่องจากการเล่นเพื่อแข่งขัน แต่เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานความอยากรู้ อยากลองมากกว่า ดังนั้นหากนักเรียนหญิงมีการรับรู้ความสนุกสนาน และความอยากรู้ อยากเล่นในการเล่นเกมนั้น นักเรียนหญิงจะมีแนวโน้มติดเกมเพิ่มขึ้นนั่นเอง นอกจากนี้หากพิจารณาในมุมมองของระดับชั้นเรียนของนักเรียนพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายไม่มีตัวแปรอะไรเพิ่มเติมที่ส่งผลให้ติดเกมนอกจากตัวแปรที่กล่าวมาข้างต้น 4 ตัวแปรหลัก แต่ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่านักเรียนในช่วงอายุหรือระดับชั้นเรียนนี้มักจะเล่นเกมและติดเกมเนื่องจากความสนุกสนานและการได้แข่งขันมากขึ้น

สำหรับตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการควบคุมตนเองและคุณภาพชีวิตของนักเรียน มีดังนี้

	ทิศทางของความสัมพันธ์ที่มีต่อการควบคุมตนเอง			
	กลุ่มผู้ชาย	กลุ่มผู้หญิง	กลุ่มชั้นประถมปลาย	กลุ่มชั้นมัธยมต้น
ระดับการติดเกม	-	-	-	-
ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง	+	+	+	+
การแข่งขัน	-	-	-	-
ความสิ้นไหวต่อเนื้อของเกม	-	-	-	-
ความรู้สึกสนุกสนาน		-		
	ทิศทางของความสัมพันธ์ที่มีต่อคุณภาพชีวิตของนักเรียน			
	กลุ่มผู้ชาย	กลุ่มผู้หญิง	กลุ่มชั้นประถมปลาย	กลุ่มชั้นมัธยมต้น
ระดับการติดเกม	-	-	-	-
ความภูมิใจและความเคารพในตนเอง	+	+	+	+

จากตารางพบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการควบคุมตนเองไม่ทำให้เล่นเกมของนักเรียนในทุกกลุ่ม คือ ระดับการติดเกมที่มีความสัมพันธ์ทางลบ ความภูมิใจและความเคารพในตนเองที่มีความสัมพันธ์ทางบวก และความสิ้นไหวต่อเนื้อของเกมที่มีความสัมพันธ์ทางลบ หมายความว่าหากนักเรียนมีความภูมิใจและความเคารพในตนเองสูงจะทำให้นักเรียนมีความสามารถยับยั้งและควบคุมตนเองให้เล่นเกมอย่างมีขอบเขตได้มากขึ้น ในอีกทางหนึ่งจะพบว่าหากนักเรียนมีความสิ้นไหวต่อเนื้อของเกมและมีระดับการติดเกมที่สูง จะยิ่งทำให้นักเรียนควบคุมตนเองให้เล่นเกมอย่างมีขอบเขตได้น้อยลง เมื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างกลุ่มพบว่า หากนักเรียนชายเล่นเกมเพราะชอบแข่งขันสูงจะมีระดับของการควบคุมตนเองให้เล่นเกมอย่างมีขอบเขตต่ำเช่นเดียวกับในกลุ่มนักเรียนมัธยมต้น ซึ่งแตกต่างกับในกลุ่มของผู้หญิงที่ระดับการควบคุมตนเองที่น้อยเมื่อนักเรียนหญิงได้เล่นเกมเนื่องจากความรู้สึกสนุกสนานในเกมนั่นเอง

นอกจากนี้ ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์หรือส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของนักเรียนในทุกกลุ่มคือ ระดับการติดเกมที่มีความสัมพันธ์ทางลบ และความภูมิใจและความเคารพในตนเองที่มีความสัมพันธ์ทางบวก นั้นหมายความว่า ยิ่งนักเรียนติดเกมมากขึ้นเท่าไรจะทำให้ระดับของคุณภาพชีวิตของนักเรียนแย่งลง อย่างไรก็ตามตัวแปรที่ช่วยทำให้คุณภาพชีวิตของนักเรียนดีขึ้นจะเป็นความภูมิใจและความเคารพในตนเอง ซึ่งจะสังเกตเห็นได้ว่าความภูมิใจและความเคารพในตนเองของนักเรียนมีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับการติดเกมของนักเรียนด้วยเช่นกันจากข้างต้น

ดังนั้น วิธีการทำให้นักเรียนทุกกลุ่มมีคุณภาพชีวิตที่ดีและลดความเสี่ยงในการติดเกมนั้นคือ หาแนวทางในการเพิ่มระดับความภูมิใจและความเคารพตนเองในแก่นักเรียน สร้างการรับรู้และความเชื่อมั่นในตนเอง ผ่านกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่ส่งผลเสียต่อคุณภาพชีวิต เช่น การออกกำลังกาย การเล่นดนตรี เป็นต้น ซึ่งก็อาจเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนไม่หมกมุ่นกับเกมมากจนถึงขั้นติดเกม อย่างไรก็ตาม การทำกิจกรรมอื่น ๆ เองก็จำเป็นต้องมีการปฏิบัติและกระทำอย่างมีขอบเขตและมีข้อจำกัด หากมากเกินไปผลเสียที่ส่งผลต่อมาก็ไม่อาจจะต่างกับการติดเกมเช่นกัน

บทที่ 5 ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ

5.ระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บข้อมูล 1

การศึกษาเรื่อง “การเล่นเกมในเด็กไทย” ด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีวิจัย ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือการสัมภาษณ์ส่วนบุคคลเชิงลึก (In-depth Interview) โดยอยู่ในรูปแบบของสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) ผู้สัมภาษณ์เตรียมประเด็นคำถามสำคัญแก่ผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่อย่างไรก็ตามผู้สัมภาษณ์สามารถปรับเปลี่ยนข้อคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้พูดเนื้อหาอื่นที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ผู้สัมภาษณ์ต้องการ เพื่อไม่ให้เนื้อหาระหว่างการสัมภาษณ์ มีเนื้อเสียมากจนเกินไป การศึกษาจำแนกกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (key informants) ออกเป็น 6 กลุ่มคือ 1) กลุ่มเด็กเล่นเกมที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 จำนวน 19 คน 2) กลุ่มเด็กไม่เล่นเกมที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 จำนวน 14 คน 3) ครูจำนวน 16 คน 4) ผู้ปกครองจำนวน 10 คน 5) ผู้ผลิตเกมจำนวน 1 คน 6) นักแข่งเกมมืออาชีพจำนวน 1 คน ฉะนั้นแล้วผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดมีจำนวนรวมทั้งสิ้น 61 คน

5.การนำเสนอผลการศึกษา 2

การนำเสนอผลการศึกษาที่รวบรวมจากงานวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์ส่วนบุคคลเชิงลึก นำเสนอด้วยบทสนทนา และด้วยเหตุผลในเรื่องจรรยาบรรณของการวิจัย ชื่อผู้ให้ข้อมูลที่ปรากฏในเอกสารนี้ไม่ใช่ชื่อจริงแต่ใช้ชื่อของกลุ่มเป้าหมายตามด้วยชื่อจังหวัด และในกรณีที่เป็นบทสนทนามีการอ้างถึงชื่อหน่วยงาน องค์กร หรือสถานที่ การนำเสนอผลจะไม่ปรากฏรายชื่อเหล่านั้น แต่จะนำเสนอด้วยคำสำคัญว่า “(สงวนนาม)”

5.ผลการศึกษา 3

ประเด็นการศึกษาที่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านความบันเทิง 2) ปัจจัยทางพฤติกรรม 3) ปัจจัยทางสังคม 4) ปัจจัยส่วนบุคคล 5) ผลลัพธ์ ผลการศึกษาจากแต่ละประเด็นมีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

5.3.1 ปัจจัยด้านความบันเทิง

ความผ่อนคลาย เด็กนักเรียนที่เล่นเกมส่วนหนึ่งเล่นเกมเพราะ ต้องการอยากผ่อนคลายจากความตึงเครียดที่เกิดขึ้นในชีวิต โดยส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการเรียนหนังสือ เรียนพิเศษ หรือทำการบ้าน นอกจากนั้น

ผู้ปกครองและครูก็มีความคิดที่ว่าเด็กนักเรียนเล่นเกมเพื่อพักผ่อนจากการทำการบ้าน และการเรียน แต่อย่างไรก็ตามปัจจัยด้านความผ่อนคลายนั้นไม่พบในคำตอบจากเด็กที่ไม่เล่นเกม

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม ผู้ปกครอง และครู

ผู้สัมภาษณ์: แล้วคิดว่าที่เราชอบเล่นเกมวันละ 4-5 ชั่วโมง เราติดเกม เล่นเกมจริงจังเลย หรือเป็นแค่เพื่อการผ่อนคลาย?

นักเรียนเล่นเกม: **ผ่อนคลายครับ**

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เราคิดว่าข้อดี ข้อเสียจากการเล่นเกมมีอะไรบ้าง?

นักเรียนเล่นเกม: **ข้อดี ตอนเวลาเครียดก็ไปเล่นเกม ก็ดีขึ้นครับ ข้อเสีย ถ้าเล่นนาน ๆ จะทำให้ปวดตา ทำให้ตาบอดได้ครับ**

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมเครียด เครียดจากอะไรจ๊ะ?

นักเรียนเล่นเกม: **ทำการบ้านครับ**

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้ปกครอง: ถ้าเล่นไม่เยอะมันก็ดีนะคะ **เพื่อเด็กคลายสมองบ้าง** คือทำการบ้านหรือทำงานเด็กต้องไปเล่นบ้าง มันไม่มีเพื่อนไง ผ่อนคลาย

ผู้สัมภาษณ์: คิดว่าใช้เวลาต่อวันเท่าไรถึงกำลังดีครับ?

ผู้ปกครอง: คิดว่าประมาณ 2 ชั่วโมง เพราะมันมีกิจกรรมอื่นที่ต้องทำด้วยไง ต้องไปทำงานบ้านบ้างไรเงี้ย เรื่องส่วนตัวบ้างเนอะ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ความอยากรู้อยากเห็น ตัวเกมในปัจจุบันมีการโฆษณา และการตลาดที่ดึงดูดเด็กให้เข้าไปเล่นเกม ทำให้กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นในตัวเด็ก นอกจากนี้รูปแบบของเกมไม่ว่าจะเป็น การออกแบบของตัวละคร

สถานที่ แสง หรือเสียงดนตรีมีความน่าสนใจกระตุ้นประสบการณ์ทางด้านความรู้สึกทำให้ผู้เล่นอยากเล่นเกม ซึ่งเกมในปัจจุบันสามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้ผู้เล่นได้เป็นอย่างดีรวมถึงการโฆษณาที่พบได้แพร่หลาย

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากผู้ปกครอง และครู

ผู้สัมภาษณ์: นักเรียนเล่นเกมก็ตามเพื่อนอย่างนั้นใช่ไหมครับ?

ครู: บางที่ไม่ตามเพื่อน พี่เข้าใจไหมว่าเขาเล่นนี่เพราะเขาเจออะไรที่น่าสนใจ เหมือนพวกเราจะ อะไรที่น่าสนใจเราก็อยากดู พอมันอยากดูปุ๊บมันเข้าง่าย วิธีการมันชัดเจน เขาเข้าเล่นเองโดยที่ไม่ต้องตามเพื่อนเลย พูดถึงสมัยนี้นะคะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วครูคิดว่าปัจจัยอะไรที่มีอิทธิพลทำให้เด็กมาเล่นมาติดเกม?

ครู: หนูว่าความน่าสนใจของเกมที่เล่น สอง เด็กปัจจุบันสมาธิสั้นเยอะอยู่แล้ว แต่ความสนใจตรงนี้นั้นจะดึงเขาไปอยู่ในโลกนั้นได้ง่าย และสามารถคือพ่อแม่ ครอบครัวยังไม่มีเวลาดูแล ไม่มีเวลาเข้าไปดูว่าลูกเล่นอะไร เด็กเลยมีความเป็นส่วนตัวสูง บางครอบครัวยังไม่ได้นอนด้วยกัน มันทำให้มันดูแลไม่ถึงจุดนี้เท่าที่ควร

ผู้สัมภาษณ์: มีปัจจัยอื่นอีกไหม ที่กระตุ้นตัวเขาเอง เป็นปัจจัยที่เกิดกับตัวเขาเอง?

ครู: ความอยากรู้อยากลอง อยากเป็นเจ้าของเกมนั่นล่ะพี่ ถ้าเขาเป็น 1 ในนั้น ทุกคนจะเข้ามาหาเขา อะไรแบบนี้มันเป็นความคิด อาจจะไม่รู้จักกันนะ อาจจะเป็นคนทั่วประเทศ แต่เข้ามาเล่นเกมนี้ประมาณ 1,000 คน แต่เขาเป็น 1 ใน 1,000 ก็จะถูกเหมือนยิ่งใหญ่ หนูว่านะ สามารถแจกคนอื่นได้ คนอื่นก็เข้ามาหา

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: คิดว่าเพราะอะไรเด็กถึงเลือกเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ?

ครู: ผมคิดว่าในเกมมันมีรูปแบบการทำที่น่าสนใจ เราต้องยอมรับในส่วนของไม่ว่าจะเรื่องของตัวการ์ตูนในเกมหรือรูปแบบการเล่นอะไรแบบนี้ครับ การจูงใจด้วย เป็นด่านหรือเปล่านั้น ถ้าทำภารกิจนี้สำเร็จ ก็จะมีเงินรางวัลในเกมประมาณนี้ครับ มันก็ทำให้เด็กเขาทำทนายผู้เล่น

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: งั้นคิดว่าอะไรเป็นอิทธิพลให้ลูกเล่นเกม เริ่มมาเล่นเกม?

ผู้ปกครอง: น่าจะเป็นด้วยสื่อและเพื่อนด้วย จากการพูดคุยกันว่าเล่นเกมนี้สนุกนะ เป็นยังไง จะได้คุยกับเพื่อนได้
แล้วก็โฆษณาเกม ด้วยความอยากรู้ก็เข้าไปดูว่ามันเป็นยังไง เพราะมันก็น่าสนใจด้วยแหละนะ

-ผู้ปกครองจังหวัดนครราชสีมา

ความลื่นไหลต่อเนื่องของเกม เด็กนักเรียนที่เล่นเกมบางคนสามารถเล่นเกมต่อเนื่องได้ทั้งวันโดยที่ไม่ได้
ทำกิจกรรมอย่างอื่น ประสบการณ์ที่เจอภายในเกม และการเล่นเกมกับเพื่อนทำให้ผู้เล่นประทับใจกับความรูสึกอยาก
ค้นหา และทดลองสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายในเกมทำให้เด็กนักเรียนสามารถเล่นเกมได้เป็นเวลานาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง
วันเสาร์ และอาทิตย์ที่ไม่ต้องไปโรงเรียน จากการสัมภาษณ์กับ ครูที่ชลบุรีเด็กนักเรียนบางคนถึงขนาดต้องให้
ผู้ปกครอง หรือครูไปตามถึงร้านเกมเพราะเด็กไม่ยอมกลับบ้าน เด็กที่ปัจจุบันเลิกเล่นเกมไปแล้วมีเหตุผลที่เลิกเล่น
เกมเพราะว่า ตนเองเล่นเกมจนไม่มีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ หรือเล่นจนลืมนัดเวลา
ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม และครู

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมถึงชอบ Free Fire เกมแบบนี้?

นักเรียนเล่นเกม: ก็เล่นแล้วมันคลายเครียด

ผู้สัมภาษณ์: โออัย มันเครียดกว่าเดิมสิ มันยิงนี่

นักเรียนเล่นเกม: ไม่ครับ ผมไม่ได้เป็นคนหัวร้อน

ผู้สัมภาษณ์: แต่มันก็สนุก?

นักเรียนเล่นเกม: เล่นได้เรื่อย ๆ ครับ

-นักเรียนเล่นเกมนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: อะไรเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้เราเล่นเกมครับ?

นักเรียนเล่นเกม: เจอเพื่อน คลายเครียด และเล่นได้ไม่เบื่อ

-นักเรียนเล่นเกมนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ครูรู้ไหมว่าอะไรที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมแล้วติดเกม?

ครู: เคยถามเขาค่ะ เขาบอกว่ามันสนุก ลืมวันลืมนัดไปเลย ไม่กลับบ้านก็มี เล่นร้านเกม

-ครูจังหวัดชลบุรี

นักเรียน: ไม่ทำอะไรเลยคะ นั่งรอเล่นเกมอย่างเดียว

ผู้สัมภาษณ์: ก็มันวันละ 2 ชั่วโมงเองนี่นา?

นักเรียน: มันเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ค่ะ ไม่ทำอะไรเลย

ผู้สัมภาษณ์: ตอนนั้นเล่นแล้วรู้สึกยังไง?

นักเรียน: สนุกและเพลินมากเลยค่ะ แป๊บเดียวอ้าวสามโมงแล้ว

ผู้สัมภาษณ์: แล้วตอนนั้นกับตอนนี้ที่ไม่เล่น รู้สึกยังไง?

นักเรียน: รู้สึกมีเวลามากขึ้นมาก ๆ เลยค่ะ

-นักเรียนไม่เล่นเกมนนทบุรี

ความรู้สึกสนุกสนาน ในส่วนของปัจจัยด้านความบันเทิง ความรู้สึกสนุกสนานเป็นสาเหตุหลักของการเล่นเกมของเด็กที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในทุกกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม ครู และผู้ปกครอง โดยความสนุกสนานนั้นเกิดได้จากหลากหลายสาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมนับกับเพื่อน เนื้อหาของเกม หรือระบบการเล่นของตัวเกม นักเรียนที่ไม่เล่นเกมเพราะถูกเลี้ยงดูแบบควบคุมให้เหตุผลว่า ถ้าผู้ปกครองไม่ควบคุมตนเองก็อยากเล่นเกมเพราะเกมให้ความสนุกสนาน

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม ผู้ปกครอง และครู

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเวลาเราเครียดๆ ไปเล่นเกมมันผ่อนคลาย?

นักเรียนเล่นเกม: ผ่อนคลายครับ

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมมันผ่อนคลาย?

นักเรียนเล่นเกม: เพราะว่าสนุกกับเกมด้วยครับ ไม่จู้จี้มันเครียดเกินไป

-นักเรียนเล่นเกมนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: อะไรเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้เราเล่นเกมครับ?

นักเรียนเล่นเกม: ได้ความสนุกครับ มันได้ยิ่งครับ

ผู้สัมภาษณ์: สะใจที่เราฆ่าคนอื่นได้?

นักเรียนเล่นเกม: ใช่ครับ

-นักเรียนเล่นเกมนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเพราะอะไรเขาถึงติดเกมนะครับ?

ผู้ปกครอง: น่าจะเป็นความสนุก ความมันส์

ผู้สัมภาษณ์: โอเค มีอะไรอีก?

ผู้ปกครอง: น่าจะเท่านั้นละ

-ผู้ปกครองจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเมื่อกี้บอกว่ามีเรื่องมาสายด้วย ผลดีผลเสียครุว่ามีอะไรบ้าง? ผลดีก่อน

ครู: เพลิดเพลิน สนุกสนาน

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: จั๊นพอเด็กมาเล่นเกมแล้วเนี่ย ครูคิดว่าอะไรที่ทำให้เขาติดเกม?

ครู: การที่เล่นแล้วเพลิดเพลิน แล้วเสพติดทำให้เขาติดใจ แล้วเขามีความสุข ขณะในเกมได้อยู่ในโลก

จินตนาการได้

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: โอเค ทีนี้พอเด็กได้มาเล่นเกมแล้ว ครูคิดว่าเพราะอะไรเด็กถึงติดเกม?

ครู: สนุก เพลิน มีความสุข มีโลกส่วนตัว ใครก็เข้าหาเขาไม่ได้ มันเข้ากับวัยเขาไง มันเร็ว อยากเอาชนะอะไรแบบนี้

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: แล้วถ้าแม่ไม่ดูละ จะเล่นไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ก็อาจจะเล่นครับ

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไรถึงอยากเล่นเกมถ้าแม่ไม่ดู?

นักเรียนไม่เล่นเกม: มันสนุกดี

-นักเรียนไม่เล่นเกมชลบุรี

5.3.2 ปัจจัยทางพฤติกรรม

การหลบหนีโลกแห่งความจริง เกมแนวต่อสู้ยิงปืนเช่น Free Fire และเกมจำลองชีวิตจริง เช่น The SIM เป็นเกมที่ให้ประสบการณ์เด็กที่เล่นเกมให้เข้าถึงกับสิ่งที่ตัวเด็กไม่สามารถเผชิญได้ในชีวิตจริงเช่น เด็กสามารถ ออกแบบ และสร้างบ้านภายในเกมตามที่ตนเองต้องการได้ในเกม The SIM หรือเด็กนักเรียนสามารถกระโดดร่ม ยิงปืน และทำร้ายผู้เล่นอื่น ๆ ในเกมได้โดยไม่ต้องรับผลกระทบ หรือผลลัพธ์ที่ตนเองกระทำ นอกจากนั้นเด็กที่เล่นเกมสามารถใช้เกมเป็นสื่อในการหนีความจริง ทำให้เด็กไม่ต้องกังวลถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่บนโลกความเป็นจริงได้ ชั่วขณะ จากการสัมภาษณ์มีครูบางส่วนได้แสดงความน่าเป็นห่วงที่เด็กใช้เกมเป็นสื่อในการหลบหนีความจริง นอกจากนั้นเด็กที่เล่นเกมบางคน ได้รับอิทธิพลในการสวมบทบาทจากตัวละครในเกมจนถึงขั้นอยากประกอบอาชีพ เสมือนตัวละครนั้น อย่างเช่น อาชีพตำรวจที่มีอาวุธปืนในครอบครอง

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม และครู

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมถึงชอบเล่นเกม Free Fire ครับ?

นักเรียนเล่นเกม: ตรงสไตล์ ชอบยิงปืน โดctrum สมจริงครับ

ผู้สัมภาษณ์: คือเล่นปั๊บเราเหมือนเป็นตัวละครในนั้นเลย?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

ผู้สัมภาษณ์: หลบหนีโลกแห่งความจริงได้เลย เข้าไปปั๊บเหมือนเป็นฮีโร่เลย ใช่ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมเราถึงชอบเล่นเกมครับ?

นักเรียนเล่นเกม: ชอบตรงที่มีรู้สึกอิสระครับ

ผู้สัมภาษณ์: อิสระยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: อิสระตรงที่เราจะทำอะไรในเกมก็ได้ ที่ไม่ไปรบกวนคนอื่น

ผู้สัมภาษณ์: เช่นอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: เช่น วิ่งเล่นในเกมก็ได้ ตีมอนเตอร์ในเกมก็ได้

ผู้สัมภาษณ์: คือว่าเราทำอะไรก็ได้ในเกม?

นักเรียนเล่นเกม: ใช่ครับ

-นักเรียนเล่นเกมนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: The SIM กับ ROV ชอบเกมไหนมากกว่ากัน?

นักเรียนเล่นเกม: The SIM ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ทำไม?

นักเรียนเล่นเกม: เพราะมันสนุกกว่า มันเหมือนเราได้จำลองจริง ๆ เราได้สร้างบ้าน เราได้หาเงินได้ในเกมค่ะ

-นักเรียนเล่นเกมนครราชสีมา

ครู: สังเกตว่าเด็กเหมือนหนีจากโลกความเป็นจริง

ผู้สัมภาษณ์: หลุดจากโลกแห่งความจริง โอเค มีอะไรอีกไหม น่าเป็นห่วงไหม?

ครู: น่าเป็นห่วงมากเลยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง?

ครู: เช่น ในโลกความจริงเขาอาจจะเข้ากับเพื่อนไม่ได้ แต่พอเข้าไปในเกม เพื่อนในเกมยอมรับเขา

-ครูชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: ครูว่ามันเกิดจากอะไร เกมมันมีอิทธิพลยังไงหรือครับ?

ครู: ผมว่าเด็กเขาไม่ได้รับการยอมรับในส่วนอื่น ๆ หรือเปล่า เลยมาในเกมเป็นโลกสมมติ เป็นทหาร เป็นนักรบ ที่เก่งในนั้น แต่ในโลกความจริงผมว่าเขาไม่ค่อยที่จะเป็นผู้นำ อีกอย่างนึง พฤติกรรมนี้ผมไม่โอเคเลยกับ ผู้ปกครอง ตั้งแต่เด็กเลย ลูกเล่นลูกต้องแอง เอา iPad ยัดใส่มือ ทุกวันนี้ผมเห็นเด็กกอนอดุนมก็ดู ผู้ปกครองยัด เยียดให้แต่เด็กแต่แรก พอติดขึ้นมาก็ครูช่วยหน่อย ทำยังไง มันเป็นมาแต่เด็กแล้ว

-ครูชลบุรี

นักเรียน: Free Fire ได้ฝึกทักษะการใช้ชีวิตจริง

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง?

นักเรียน: เหมือนหนูอยากเป็นตำรวจ หนูก็เลยลองเล่นเกม มันเหมือนการได้เป็นตำรวจ

ผู้สัมภาษณ์: หนูอยากเป็นตำรวจก่อนหรือหลังเล่นเกม

นักเรียน: หลังเล่นเกม

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

การแข่งขัน เป็นปัจจัยที่นักเรียนเล่นเกม เด็กที่เคยเล่นแต่เลิกเล่นไปแล้ว และครูพูดถึงมากที่สุดในกลุ่ม ปัจจัยทางพฤติกรรม เนื่องจากในปัจจุบันการเล่นเก๋มมีการจัดแข่งขันพร้อมเงินรางวัลมากมาย การแข่งขันนั้นมีใน หลายภาคส่วนไม่ว่าจะเป็น การแข่งในระดับพื้นที่ จังหวัด ภูมิภาค หรือแม้กระทั่งระดับโลก อีกทั้งเทคโนโลยี สารสนเทศ และอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีความก้าวหน้ามาก และถูกใช้อย่างแพร่หลาย นักเรียนสามารถดูการ แข่งขันผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเรียลไทม์ (Realtime) ตัวเกมในปัจจุบันโดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่ ได้รับความนิยมเช่น ROV และ Free Fire เป็นเกมถูกออกแบบมาเพื่อแข่งขัน เอาชนะฝั่งตรงข้ามไม่ว่าจะเป็น รูปแบบการเล่นแบบเป็นทีมสู้กับทีม หรือการเล่นแบบคนเดียวสู้คนเดียว การแข่งขันภายในตัวเกมถือว่าสูง เนื่องจากหากผู้เล่นแพ้ ผู้เล่นสามารถถูกลดลำดับชั้นเป็นผลให้รางวัลที่ได้จากเกมลดลง เด็กบางคนไม่เชื่อฟัง ผู้ปกครองเนื่องจากไม่สามารถหยุดเกมที่กำลังแข่งขันกลางคันได้

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม และครู

ผู้สัมภาษณ์: แล้วทำไมถึงติด ชอบเล่นกัน เพลินหรือ?

นักเรียนเล่นเกม: ถูกครับ มันมีเกมถ้าจะได้ตั้งต้องแข่งครับ

ผู้สัมภาษณ์: แข่งนี่ยังไง? คือแข่งเป็นกิจจะลักษณะ หรือแข่งกันเอง พนันกันเอง?

นักเรียนเล่นเกม: ผมเคยไปแข่งงานจริง ๆ ครับ

ผู้สัมภาษณ์: อ้าว เก่งนะสิ?

นักเรียนเล่นเกม: แพ้ แต่ได้เงินครับ

ผู้สัมภาษณ์: แต่ได้เงิน

นักเรียนเล่นเกม: แข่งกันเป็นทีมครับ พี่ผมรับครับ พี่ผมเป็นหัวหน้าทีมครับ ชอบที่ต้องแข่งกัน

ผู้สัมภาษณ์: สนุกด้วย ชอบแข่งชั้นด้วย ทีมนี้มันต้องมี 2 ฝั่งใช่ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ 2 ฝั่ง PUBG มีหลายทีมร่วมเลยครับ บางทีมีทีม 5 คนเลย

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: โอเค เล่น ROV ทำไมต้อง ROV?

นักเรียนเล่นเกม: เป็นเกมที่แข่งขันกันครับ

ผู้สัมภาษณ์: เล่นเกมกับกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันในเกมมันมีอิทธิพลกับเราไหม ที่ทำให้เราอยากเล่นเกม?

นักเรียนเล่นเกม: ถ้าเล่นด้วยแล้วชนะมันจะอยากเล่นเรื่อย ๆ ให้มันชนะอะไรแบบนี้

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: แล้วสมมติเราเล่นเกมฟรีฟายอยู่ กำลังจะยิงบอส พ่อเรามาไปซื้อของให้หน่อย เราทำยังไง หงุดหงิด?

หรือก็ได้ วางเกมแล้วไปซื้อให้เลย?

นักเรียนเล่นเกม: ออกจากเกมแล้วไปซื้อครับ

ผู้สัมภาษณ์: ทันทึเลยเธอ?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

ผู้สัมภาษณ์: ทำไม?

นักเรียนเล่นเกม: ถ้าเป็น Rank เราจะรอครับ

ผู้สัมภาษณ์: ถ้าแข่งจัดอันดับจะรอ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: แล้วอย่างนี้ต้องบอกว่าโรงเรียนก็สนับสนุนให้เด็กไปแข่งเหมือนกัน eSport อะไรพวกนี้ด้วยใช่ไหม
ครับ?

ครู: ก็มันมีช่องทางให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ก็เลยออกมา จัดแข่งในโรงเรียนก่อน คัดเลือกทีมที่ชนะ
แล้วก็เป็นตัวแทนไปแข่ง

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเล่นในมือถือเล่นคนเดียวแล้วแข่งเนี่ยเคยไหม?

นักเรียนเล่นเกม: เคยครับ

ผู้สัมภาษณ์: เกมอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: ก็ Free Fire นี่แหละครับ

ผู้สัมภาษณ์: แทนที่จะเป็นคนต่างประเทศที่ยิงด้วยกัน ตัวที่ยิงเรานี้คอมพิวเตอร์

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

ผู้สัมภาษณ์: แบบไหนดีกว่า?

นักเรียนเล่นเกม: แบบคนดีกว่าครับ ฝีมือเขาแบบจริง ๆ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: แล้วมีแข่งด้วย?

นักเรียนไม่เล่นเกม: มีแข่งระดับประเทศ ระดับโลก ผมไปติดแค่ระดับประเทศรุ่นจูเนียร์ แต่ไปตกรอบสองอยู่ดี ไม่ได้ถึงขั้นแชมป์อะไรขนาดนั้น

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไร?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ที่เราไปได้เราไปเพราะพรแสวงครับ ไม่ใช่พรสวรรค์

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: แล้วก่อนที่เด็กจะมาเล่นเนี่ย ครูคิดว่าเพราะอะไรเด็กถึงไปเล่นกัน มีปัจจัยอะไร?

ครู: มันเป็นการคลายเครียด เวลาเราเล่นมันสนุก มันมีการแข่งกัน ออแข่งขันคนนั้นคนนี้ เด็กยังมีความสุขมาก ทำทาย อะไรแบบนี้ ยิ่งชนะยิ่งอยากเล่น เล่นหลายคนด้วย

-ครูจังหวัดนนทบุรี

ความภูมิใจ และความเคารพในตนเอง เป็นปัจจัยที่ไม่พบในการสัมภาษณ์ อีกทั้งจากการสัมภาษณ์พบว่า ความภูมิใจ และความเคารพในตนเองไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้นักเรียนเล่นเกม แต่เป็นผลลัพธ์สำหรับเด็กที่ไม่มี ความมั่นใจ และภูมิใจในตนเอง เวลาประสบความสำเร็จจากเล่นเกมทำให้ความมั่นใจ และภูมิใจในตนเองมีเพิ่มมากขึ้น ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม

ผู้สัมภาษณ์: มันแปลว่าเพื่อนในเกมเราเยอะมากเลยใช่ไหม? บอกข้อดีข้อเสียมา 3 ข้อ ข้อดีก่อน

นักเรียนเล่นเกม: ข้อดี มีความสามัคคี

ผู้สัมภาษณ์: ข้อดีกับตัวเอง

นักเรียนเล่นเกม: ทำให้ผมมีความภูมิใจ และความมั่นใจมากขึ้นความภูมิใจ และความเคารพในตนเอง

5.3.3 ปัจจัยทางสังคม

ปทัสถานทางสังคม ตามที่กล่าวมาข้างต้นว่า เกมออนไลน์ที่สามารถเล่นกับผู้เล่นอื่น ในปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างมากเนื่องด้วยความสะดวกและเทคโนโลยีที่สะดวกสบาย และมีประสิทธิภาพอย่างมือถือ และอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้เล่น เล่นที่ไหน เมื่อไหร่ก็ได้ จากคำสัมภาษณ์ของครู และผู้ปกครองเด็กนักเรียนจะมีพฤติกรรมจับกลุ่มเล่นเกมเป็นขนาดใหญ่ไม่ว่าจะเป็นที่โรงเรียน หรือที่บ้าน โดยจะใช้เวลาว่างระหว่างพักกลางวัน เลิกเรียน หรือวันหยุดในการจับกลุ่ม พฤติกรรมการจับกลุ่มเล่นเกมทำให้กลายเป็นปัจจัยปทัสถานทางสังคม เพราะหากตนเองไม่เล่นเกมตนเองจะไม่สามารถเข้ากลุ่มกับเพื่อน ๆ ได้และอาจจะเกิดความแปลกแยก อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนที่ชวนเล่นเกม นั้นจึงเป็นไปได้ยากที่จะปฏิเสธ นอกจากนี้เด็กที่ไม่เล่นเกมบางคน ไม่เล่นเพราะข้อจำกัดทางการเงิน หรือการขาดความเข้าถึงทางอุปกรณ์มือถือ เมื่อพวกเขาเห็นเพื่อนคนอื่น ๆ เล่นเกมพวกเขาก็มีความรู้สึกหงา หรือแปลกแยกจากกลุ่มเพื่อนเนื่องด้วยตนเองไม่มีความรู้เกี่ยวกับตัวเกมที่จะสามารถเข้ากับสังคมเพื่อนที่เล่นเกมได้

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม ผู้ปกครอง และครู

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมเด็กถึงเล่นเกมครับ?

ครู: เราจะเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

ผู้สัมภาษณ์: เป็นที่ยอมรับประมาณนั้น

-ครูนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: อย่างที่ครูบอก หนึ่งในจากการเลี้ยงดูของครอบครัวก็ดี เพื่อนกับสังคมรอบข้างล่ะ?

ครู: ก็สำคัญ สมมติเราเป็นเพื่อนกัน พี่ 3 คนเล่น หนูไม่เล่น หนูแปลกเลยนะหนูจะแปลกเลยทันที

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: ทีนี้อะไรมีอิทธิพลให้เราเล่นเกม?

นักเรียนเล่นเกม: เพื่อนคะ

ผู้สัมภาษณ์: เพื่อนทำอะไรเรา

นักเรียนเล่นเกม: ชวนเล่นคะ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ครู: อย่างเวลาเขามาโรงเรียน เจอกัน เขาจะแลกเปลี่ยนกันว่าเกมอันไหนดี หรือแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในเกมก็ได้ เพราะว่าเขาพูดคุยกันอยู่แล้ว เขาจะไปลองกัน

ผู้สัมภาษณ์: มันจะมีอย่างนี้ไหม ว่าเราจะคุยกับเขาไม่รู้เรื่อง ถ้าเราไม่เล่น?

ครู: ก็ยวนะคะ อย่างเด็ก กลัวจะคุยกับเพื่อนไม่รู้เรื่อง ต้องไปศึกษา ไปลองไปเล่นดู แต่ครูกลัวคุยกับเขาไม่รู้เรื่องเหมือนกัน เลยไปดูว่าตอนนี้มันมีเกมอะไรนะ ได้ไปคุยกับเขาได้ถูก

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: โอเค แล้วสาเหตุอื่น ๆ ที่ทำให้เด็กมาเล่นเกม นอกจากเทคโนโลยี?

ครู: เพื่อนก็มีส่วนนะ เหมือนเพื่อนเล่นก็ชวนกัน ในกลุ่มเดียวกัน ถ้าไม่เล่นก็เหมือนคุยไม่รู้เรื่อง

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ทีนี้สมมติถ้าให้เลือกได้ เราสามารถสั่งแม่สั่งครูอะไรได้เลยนะ ให้เลือกว่าเราจะเล่นเกม จะเอาไหม? อยากเล่นเกมอะไร?

นักเรียนไม่เล่นเกม: Free Fire / ROV

ผู้สัมภาษณ์: อยากเล่นเพราะอะไร?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เพื่อนเล่นกันครับ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: งั้นคุณแม่คิดว่าอะไรเป็นปัจจัยที่มีผลทำให้ลูกเราเผลอไปเล่นเกม?

ผู้ปกครอง: คิดว่าน่าจะเล่นตามเพื่อนด้วย

ผู้สัมภาษณ์: มีอะไรอีกไหมครับ?

ผู้ปกครอง: เขาคงอยากลองค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เพื่อนทำให้เล่นเกมได้อย่างไร?

ผู้ปกครอง: คือเขาคุยกันในกลุ่มเพื่อน เคยถามเขาว่า ทำไมเล่นเกมต่อสู้อู๊ เขาบอกเห็นเพื่อนคุยกันเลยอยากลอง คิดว่าน่าจะสนุกดี เขาก็สามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนของเขาได้ง่าย

-ผู้ปกครองจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ครับ เมื่อกี้ครูบอกว่า สาเหตุที่นักเรียนเล่นเกม 1. ได้รับการยอมรับ 2. ครอบครัวยาวบ้าง 3. เพื่อนๆ 3 ปัจจัยนี้ครูว่าอันไหนมีอิทธิพลและน่ากลัวที่สุด?

ครู: เพื่อน เพราะมีการรวมกลุ่มและเล่นเกม

ผู้สัมภาษณ์: รวมกลุ่มที่ไหน?

ครู: บางทีบอกผู้ปกครองว่ามาเตะบอลตอนเย็น ปรากฏว่าผมเดินออกมาไม่มีใครซ้อมบอล นั่งรวมกลุ่มเล่นเกม กลับไปบ้านไปเปลี่ยนเสื้อผ้ามา แต่งชุดฟุตบอลมาเลย ผมเลยบอกว่าถ้าอยากทำก็ฝึกให้เต็มที่แล้วเราจะได้ มีเด็กหลายคนที่ยากเรียนโรงเรียนกีฬาหะครับ ผมก็บอกว่ามานั่งเล่นเกมแล้วจะสำเร็จได้อย่างไร

-ครูจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เพื่อนไม่ชวนหรือ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เพื่อนชวนหนูเล่นเกมออนไลน์แทบทุกคนเลยคะ ไม่ว่าจะผู้หญิงผู้ชาย หนูก็บอกว่าไม่เป็นไร ดึกว่า เพราะหนูเป็นคนที่ยังทำอะไรที่มันดีแล้วมันดี จะไม่ทำ เพราะถ้าหนูดีแล้วมันจะดีมากๆ เลย

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

นักเรียนไม่เล่นเกม: บางคนเขาเล่นในชั่วโมงเรียนเลยคะ แต่หนูเลือกที่จะโฟกัสตั้งใจตอนครูสอนมากกว่า

ผู้สัมภาษณ์: แล้วถ้าอย่างนี้ เวลาเพื่อนคุยเรื่องเกม เขาคุยกัน เราน้อยใจบ้างไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: นิดหน่อยคะ แต่ก็คิดว่าไม่เป็นไรหรอก ช่างมันเถอะ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเวลาเพื่อนๆ เราเอาโทรศัพท์มาเล่นเกม เรารู้สึกยังไงบ้าง?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เหนงๆ และไม่ค่อยมีใครชวนครับ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: งั้นตอนนี้ถ้าจะถามครูว่า คิดว่าอะไรที่เป็นปัจจัยทำให้นักเรียนเล่นเกม?

ครู: เพื่อนค่ะส่วนหนึ่ง แล้วก็สังคมออนไลน์ เด็กเห็นโฆษณา แรงจูงใจ ตัวละครต่าง ๆ เกมต่าง ๆ ของรางวัล **เล่นคู่กับเพื่อน** ถ้าเพื่อนเล่นตาม เพื่อนเล่นก็เล่น ถ้าไม่เล่นเดี่ยวคุยกับเขาไม่รู้เรื่อง

-ครูจังหวัดนนทบุรี

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เป็นปัจจัยที่ผู้สัมภาษณ์ทุกกลุ่มกล่าวถึงมากที่สุด เนื่องจากตัวเกมส่วนมากที่ออกแบบมาให้ผู้เล่นเล่นกันเป็นทีม หรือเล่นด้วยกัน จึงมีส่วนทำให้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นที่กล่าวถึงมากที่สุด อีกทั้งเด็กหลาย ๆ คนมีกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกัน เช่น ทำกิจกรรมชมรมฟุตบอล ยิ่งทำให้การใช้เวลาร่วมกัน และการจับกลุ่มนัดเล่นเกมเป็นไปได้ง่าย นอกจากเพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนในกลุ่ม หรือเพื่อนที่ทำกิจกรรมร่วมกันแล้ว เด็กที่เล่นเกมหลาย ๆ คนไม่ได้จำกัดกลุ่มที่เล่นเกมด้วยกันอยู่เพียงเท่านั้น นักเรียนเล่นเกมบางคนไปเล่นเกมที่ร้านเกม ทำความสนิทสนมกับพีที่ร้านเกม และไปที่ร้านเกมเป็นประจำเพราะอยากไปอยู่กับพี เด็กบางคนยังนัดรวมตัวกับเพื่อนที่ย้ายไปอยู่โรงเรียนอื่น การนัดกันนี้รวมไปถึงการนัดบนโลกแห่งความเป็นจริงตามสถานที่ต่าง ๆ รวมไปถึงการนัดเจอตามสถานที่ในเกมอีกด้วย เพราะเกมก็ยังจัดหาช่องทางและอุปกรณ์การสื่อสารเพื่อที่จะช่วยให้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในตัวเกมสะดวกและง่ายขึ้น หรือเด็กบางคนก็เข้าไปเล่นกับคนที่ไม่รู้จักจนกลายเป็นเพื่อนและนัดพบปะกันบนโลกแห่งความเป็นจริง นอกจากเพื่อนแล้ว เด็กที่มีพี หรือน้องก็ส่งผลต่อปัจจัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเช่นกัน จากการสัมภาษณ์พบว่า เด็กบางคนชอบเล่นกับพี น้องมากกว่าเพื่อนเนื่องจากมีความสนิทสนมกับพี น้องมากกว่า ส่งผลให้นักเรียนเล่นเกมตามพี หรือน้อง ในบางกรณีพีอายุมากกว่ายังเป็นคนให้การสนับสนุนในด้านการเติมเงินอินเทอร์เน็ต หรือการให้เงินไปเติมซื้อของภายในเกมอีกด้วย

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม ผู้ปกครอง และครู

ผู้สัมภาษณ์: เขาคงไม่ได้เล่นคนเดียวหรอกมัง?

ครู: ไม่ๆ เห็นปกติจะเล่นเป็นทีม

ผู้สัมภาษณ์: ครับ จะมีทีม

ครู: มีโอกาสสอนห้อง 3 ที่เป็นนักฟุตบอล เด็กห้อง 2 ก็เห็นเขาเล่นเป็นทีม

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เกมยอดฮิต ROV ก็คงจะเล่นกับเพื่อนๆ มีกลุ่มของเขาเนอะ ถ้าเป็น ROV พอบอกว่าเป็นนี้รู้เลย อะไร
ยังไง แล้วคิดว่าสาเหตุหรือพวกอิทธิพลอะไรบ้างที่มีผลคิดให้เด็กเล่นเกม?

ครู: ส่วนใหญ่มันก็เป็นเกมออนไลน์ก็จะดึงเพื่อนมาเล่นกัน นัดสุมหัวกัน เล่นด้วยกันเป็นทีมอะไรแบบนี้ค่ะ

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เขาเล่นกับใครเวลาเล่นเกม?

ผู้ปกครอง: เพื่อนเขาค่ะ กลุ่มโรงเรียนในท้องเขา เพื่อนผู้หญิง เพื่อน 3-4 คน เหมือนจะได้ยินเสียงคุยกันในเกม ไม่
รู้เล่นอะไร

-ผู้ปกครองจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: โอเค ชอบเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน?

นักเรียนเล่นเกม: เล่นคนเดียวบ้างเล่นกับเพื่อนบ้างครับ

ผู้สัมภาษณ์: อันไหนชอบกว่ากัน?

นักเรียนเล่นเกม: เล่นกับเพื่อนครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: โอเค ดิเดเกม ที่ชอบเล่นเพราะสนุกสนาน ผ่อนคลาย งั้นถ้าให้เราเลือกระหว่างเล่นเกมคนเดียว กับเล่น
เกมกับเพื่อนๆ?

นักเรียนเล่นเกม: กับเพื่อนดีกว่าครับ

ผู้สัมภาษณ์: กับเพื่อนดีกว่าเพราะอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: เพราะมันไม่เหงา และได้คุยกับเพื่อนใหม่ครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: งั้นคำถามต่อไป ที่คิดว่า ใครหรือปัจจัยอะไรที่ทำให้เขาเล่นเกมและติดเกม?

ผู้ปกครอง: น่าจะเพื่อนนะคะ เพื่อนที่โรงเรียนที่เล่นกัน เคยเข้าไปถามว่าเล่นกับใคร เขาบอกว่าเพื่อน ชื่อนี้ๆ เพื่อนๆ เขาในกลุ่ม

-ผู้ปกครองจังหวัดนครศรีธรรมราช

นักเรียนเล่นเกม: ก็มีบางทีอยากเล่นกับเพื่อน

ผู้สัมภาษณ์: อยากเล่นกับเพื่อน เล่นคนเดียวกับเล่นกับเพื่อนอันไหนชอบกว่ากัน?

นักเรียนเล่นเกม: เล่นกับเพื่อนคะ

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: มันสนุกดี มันได้คุยกับเพื่อนด้วย

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: เมื่อกี้ที่บอกจับกลุ่มกันเล่น กลุ่มเพื่อนที่โรงเรียนหรือกลุ่มเพื่อนข้างนอกด้วย?

ครู: ข้างนอกด้วยคะ แต่จะเป็นศิษย์เก่าอะไรแบบนี้คะ ที่จบไปแล้ว ตรงนี้จะเป็นชุมชนส่วนใหญ่ เขาจะรู้จักกัน

หมดเลย

ผู้สัมภาษณ์: โอเค งั้นถามว่าคิดว่าเด็กชอบเล่นเกมคนเดียวหรือเล่นกันเป็นกลุ่ม?

ครู: ชอบเล่นเป็นกลุ่มคะ

-ครูจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมชอบเกมนี้จ๊ะ?

นักเรียนเล่นเกม: เห็นน้องเล่นคะ เพื่อนก็เล่นคะ

ผู้สัมภาษณ์: เราเล่นเพราะน้องหรือเพราะเพื่อน?

นักเรียนเล่นเกม: น้องเล่นก่อน

ผู้สัมภาษณ์: คืออยู่บ้านเดียวกัน ใกล้ชิดกัน?

นักเรียนเล่นเกม: ใช่ค่ะ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: งั้นย้อนกลับมา อิทธิพล นอกจากครอบครัวไม่มีเวลา มีอะไรอีกที่เป็นเป็นปัจจัย?

ครู: เพื่อน

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไร?

ครู: อย่างเวลาเขามาโรงเรียน เจอกัน เขาจะแลกเปลี่ยนกันว่าเกมอันไหนดี หรือแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในเกมก็ได้ เพราะว่าเขาพูดคุยกันอยู่แล้ว เขาจะไปลองกัน

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: เพื่อนในเกมหรือเพื่อนนอกเกมหรือเพื่อนที่โรงเรียน?

ครู: มีหลายแบบนะคะ อย่างลูกสาวจะเล่นกับเพื่อนในเกม จนเพื่อนโทรศัพท์มาคุย เลยถามว่าหนูไปรู้จักเพื่อนคนนี้ได้อย่างไร ไม่เป็นไรนี่แม่ เพื่อนในเกม แล้วหนูไวใจเขาได้ไง เขาบอกคุยเล่น เลยบอกว่าเอาดี ๆ นะ ถ้าเกิดคุยกันแล้วนัดพบกันแม่ไม่ชอบนะ เขาบอกหนูรู้ ๆ

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: ดีจัง งั้นนอกจากนั่งเล่นกันเองกับแม่ กับเพื่อนเขาเล่นกันไหม?

ผู้ปกครอง: เล่นค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แม้ว่าลูกทั้งสองเขาชอบเล่นกับใครมากกว่ากัน?

ผู้ปกครอง: เขาจะชอบเล่นกับพี่น้องมากกว่า

-ผู้ปกครองจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เล่นกับใครจ๊ะ?

นักเรียนเล่นเกม: กับพี่กับน้องค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: อยู่บ้านเดียวกัน?

นักเรียนเล่นเกม: ใช่ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: พี่แก่กว่าเรากี่ปี?

นักเรียนเล่นเกม: 9 ปีค่ะ อยู่ปี 2 น้อง ป.4 ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เล่นเกมเดียวกัน?

นักเรียนเล่นเกม: ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วก็ทีมเดียวกันด้วย?

นักเรียนเล่นเกม: ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เล่นคนเดียว กับเล่นกับพี่ ๆ น้อง ๆ อะไรสนุกกว่ากัน?

นักเรียนเล่นเกม: เล่นกับพี่น้องค่ะ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้ปกครอง: เพราะเขามีพี่ชายเขาพาเล่น ค่ะ ม.5 ม.6 บางทีก็ตามพี่ไปเล่นที่ร้านเกม ก็เลยติด

ผู้สัมภาษณ์: แหมไม่น่าพาไปเล่นเลยเนอะ แต่ยั้งดินะเกรดก็ไม่ตก

-ผู้ปกครองจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: ป.2 ตอนนี ป.6 ทำไมตอนนั้นถึงเริ่มเล่นล่ะ?

นักเรียนเล่นเกม: ตอนนั้นพี่ให้โทรศัพท์ผมมา ผมก็โหลดเกมมาเล่น

นักเรียนเล่นเกม: ผมโหลดเกมมาเล่น เป็นเกม ROV ที่มันเปิดในซีซั่นแรก

ผู้สัมภาษณ์: ก็เลยชอบเลย เพราะว่าพี่ให้โทรศัพท์มา?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้เล่นจำนวนมาก เกมที่เด็กนักเรียนที่ถูกสัมภาษณ์เล่น จะเป็นเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นพร้อมกันเป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น Free Fire เป็นเกมที่ต้องมีผู้เล่น เล่นพร้อม ๆ กันถึง 50 คนด้วยกัน เด็กนักเรียนบางส่วนที่เล่นเกมก็จับกลุ่มเล่นเกมไปพร้อม ๆ กับเพื่อน ในขณะที่บางคนชอบที่จะเล่นคนเดียวแล้วไปเจอเพื่อนออนไลน์ที่พวกเขาไม่เคยรู้จัก หรือพบเจอกันมาก่อน นอกจากนี้เซิร์ฟเวอร์เกม (Server) ในปัจจุบันมีประสิทธิภาพที่จะรองรับผู้เล่นหลาย ๆ คนพร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพได้เป็นจำนวนมากท่ามกลางภูมิภาค เช่น เซิร์ฟเวอร์เอเชียจะรองรับผู้เล่นจากประเทศในภูมิภาคเอเชียได้เกือบทุกประเทศ เด็กนักเรียนบางคนจึงได้มีโอกาสเล่นกับเพื่อนต่างชาติอีกด้วย

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม และครู

ผู้สัมภาษณ์: คิดว่ากลุ่มเพื่อนสำคัญไหม?

ครู: กลุ่มเพื่อนก็สำคัญครับ เดี่ยวนี้กลุ่มเพื่อนก็ไม่จำเป็นที่จะต้องอยู่ด้วยกันแล้ว **อาจจะจะเป็นเพื่อนที่เจอกันในเกม**

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เล่นกับใคร?

นักเรียนเล่นเกม: ส่วนใหญ่เล่นกับเพื่อนครับ

ผู้สัมภาษณ์: ยังไงๆ ทำไมชอบเกมนี้

นักเรียนเล่นเกม: **เจอเพื่อนใหม่เรื่อย ๆ** แล้วก็คลายเครียดครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

นักเรียนเล่นเกม: เล่นเป็นกลุ่มครับ

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: **เล่นคนเดียวมันเหงาครับ**

ผู้สัมภาษณ์: อย่างคนเมื่อกี้บอกว่าเขาก็เติมพลังกันได้อะไรกันได้เวลาเราตาย มีเหตุผลอะไรอย่างนี้ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: เปล่าครับ เอาสนุกอย่างเดียวครับ

ผู้สัมภาษณ์: อย่าง Free Fire บอกต้องทำกันเป็นทีม แล้วมันมีเล่นคนเดียวได้ด้วยหรือ? ลุยไปคนเดียวเลย?

นักเรียนเล่นเกม: ไปคนเดียวแล้วก็มีโหมดทีมสควอต (Squat) แล้วก็ดูโอ้ (Duo) ครับ

ผู้สัมภาษณ์: คนที่เล่นกับเรานี้ใคร?

นักเรียนเล่นเกม: **คนทั่วโลกครับ**

ผู้สัมภาษณ์: งั้นมันก็ต้องหลายคนสิ?

นักเรียนเล่นเกม: ใช่ครับ มันมีหลายโหมดครับ

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ โหมดโซโล่ คือลุยคนเดียว แล้วเราไปสู้กับใคร?

นักเรียนเล่นเกม: **สู้กับคนทั่วโลกครับ ที่ออนไลน์**

ผู้สัมภาษณ์: **ซึ่งเป็นใครก็ไม่รู้?**

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: โอเค เรามาโฟกัสที่เกมนะ ครูคิดว่าที่โรงเรียนเนี่ย เขาเล่นเกมกับเพื่อนๆ แล้วที่บ้านล่ะ เขาเล่นเกมกับใคร พอจะรู้ไหม?

ครู: เอ่อ เท่าที่เคยคุยกับเด็ก เขาเล่นของเขา เกมที่เล่นคนเดียว แล้วที่นี้จะมี**เล่นเกมที่ออนไลน์หลายคน**

ผู้สัมภาษณ์: เพื่อนในเกม เป็นเพื่อนที่ไหนครับ เพื่อนที่โรงเรียนไหม?

ครู: **ไม่ ไม่ใช่เพื่อนที่โรงเรียน เป็นเพื่อนที่ออนไลน์เกมด้วยกัน ใครก็ไม่รู้ เล่นด้วยกันคะ**

ผู้สัมภาษณ์: **ใครก็ไม่รู้เหมือนกัน?**

ครู: ใช่

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: โอเค เราชอบเล่นเกมกับใคร?

นักเรียนเล่นเกม: เพื่อน ปกติโดดโซโล (Solo) ไปคนเดียว แล้วไปเจอเพื่อนไม่รู้จัก

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเกมพวกนี้เขาเล่นเป็นทีมหรืออะไร?

นักเรียนเล่นเกม: เล่นเป็นทีมครับ

ผู้สัมภาษณ์: เป็นเพื่อนที่ไหนที่เล่นกัน?

นักเรียนเล่นเกม: เป็นเพื่อนรุ่นพี่ครับ และเล่นกับต่างชาติ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดชลบุรี

5.3.4 ปัจจัยส่วนบุคคล

เพศ จากการสัมภาษณ์กลุ่มครู ในห้องเรียนครูสังเกตได้ว่าสัดส่วนเด็กนักเรียนผู้ชายจะเล่นเกมมากกว่าเด็กผู้หญิงแต่นั้นไม่ได้หมายความว่า เด็กผู้หญิงจะมีการเล่นมือถือที่น้อยกว่าเนื่องจากเด็กผู้หญิงมักใช้มือถือในการเล่นสื่อสังคมออนไลน์เช่น Line Facebook และ YouTube นอกจากนั้นเด็กที่เล่นเกมก็ยังมีพฤติกรรมที่ดูผู้เล่นคนอื่นเล่นเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่าง YouTube สลับกับการเล่นเกมทำให้ในแต่ละวันเด็กใช้เวลาหลายชั่วโมงในการเล่นมือถือ

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม ผู้ปกครอง และครู

ผู้สัมภาษณ์: คือตอนนี้อย่างไร เพราะผมสัมภาษณ์แต่ละที่จะกลายเป็นเด็กติดโทรศัพท์

ครู: ใช่ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เพราะในโทรศัพท์มี Line มี Facebook

ครู: ใช่ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วนักเรียนเล่นเกมจะเป็นอีกส่วนหนึ่ง

ครู: ใช่ ผู้หญิงไม่ค่อยเล่นเกมคิดว่า แต่ถ้าผู้ชายเกมจะเยอะ

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ครู: คือเด็กผู้หญิงไม่เล่นเกม แต่เล่น Facebook

ผู้สัมภาษณ์: แต่ใน Facebook ก็มีเกมนะ

ครู: ส่วนมากเป็นการแชทกับเพื่อน

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ถ้าไม่เล่นเกมแล้วเล่นมือถือไหม?

ครู: น่าจะเยอะค่ะ เพราะว่าหนูเป็นเพื่อนกับเขาใน Facebook หลายคน หนูจะรับหมด จะได้เห็นพฤติกรรมของเขาด้วยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเราเห็นอะไรบ้าง?

ครู: เขาก็ออน Facebook ตลอดนะค่ะแต่ไม่รู้ว่าจะเล่นเกมอยู่ไหม

ผู้สัมภาษณ์: ซึ่งการออน Facebook หมายถึงการใช้โทรศัพท์แหละ

ครู: ใช่ค่ะ เขาใช้ตลอดเลย

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ดีจัง คุณแม่มีลูกผู้ชายและผู้หญิง ต่างกันยังไงครับในการเล่น?

ผู้ปกครอง: ต่างค่ะ ผู้หญิงบางทีเขาจะไม่เล่นเกมค่ะ บางทีจะแชทกับเพื่อนมากกว่า ผู้ชายจะเล่นเกม ไม่ค่อยคุย

-ผู้ปกครองจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: ผู้หญิง ไม่เล่นเกมผู้หญิงทั้งหมด แล้วหนูเล่นโซเชียลไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ไม่เล่นจ๊ะ หนูจะดูแลการ์ตูนเด็ก

ผู้สัมภาษณ์: ดูจากไหนจ๊ะ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ดูจากโทรศัพท์แม่

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: มีโทรศัพท์มือถือไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: มีค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเอามือถือทำอะไรจะ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ดู YouTube

ผู้สัมภาษณ์: ดู YouTube อย่างเดียวเลยหรอ

นักเรียนไม่เล่นเกม: ใช่ค่ะ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเพราะอะไรถึงมาเล่นเกม เราเล่นเกมตั้งแต่ ป.อะไร?

นักเรียนเล่นเกม: ป.5 เห็นเขาฮิตกันก็เลยมาลองเล่นดูครับ แล้วก็เห็นเขามีการแข่งขันกัน

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ ดูจากไหน?

นักเรียนเล่นเกม: YouTube ครับ

ผู้สัมภาษณ์: ชองอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: King of Gamer

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดชลบุรี

สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการเข้าถึงสื่อเกมมากที่สุด การเล่นเกมออนไลน์นั้น สิ่งที่เป็นขั้นพื้นฐานคือ อุปกรณ์ และอินเทอร์เน็ตซึ่งสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัวเด็กเป็นส่วนประกอบสำคัญ เด็กบางคนมีความต้องการอยากเล่นเกม แต่เนื่องด้วยที่บ้านมีฐานะยากจนจึงไม่สามารถซื้อมือถือส่วนตัวให้เด็กได้ หรือถึงแม้ว่าเด็กจะมีมือถือแต่เด็กต้องช่วยครอบครัวหารายได้ หรือต้องทำงานบ้านเพื่อแบ่งเบาภาระของที่บ้านทำให้เวลาที่เด็กใช้เล่นเกมน้อยลง อีกทั้งเด็กที่มีมือถือบางคนไม่มีอินเทอร์เน็ต

อาจจะเป็นเพราะค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ต (รวมทั้งค่า 3G/4G จากซิมโทรศัพท์ และ Home Internet Broadband ที่ต้องติดตั้งที่บ้าน) ที่ค่อนข้างสูง หรือการเติมอินเทอร์เน็ตรายวันที่จำกัดจำนวนข้อมูล จึงทำให้โอกาสที่จะเข้าถึงเกมโดยเฉพาะเกมออนไลน์น้อยลง จากการสัมภาษณ์เด็กที่เล่นเกมบางคนจึงต้องยอมอดออมเงินจากค่าขนมเพื่อเติมอินเทอร์เน็ตรายวัน หรือทำงานหาได้พิเศษเพื่อที่จะมีเงินซื้ออินเทอร์เน็ตใช้

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์จากนักเรียนเล่นเกม นักเรียนไม่เล่นเกม ผู้ปกครอง และครู

ผู้สัมภาษณ์: มีลูก 2 คน ห่างกันกี่ปีครับ?

ผู้ปกครอง: คนเล็ก ป.6 ก็ เด็กกว่าสองปี ก็จะซื้อโทรศัพท์ให้พร้อม ๆ กัน

ผู้สัมภาษณ์: งั้นก่อนหน้านี้ที่เขาไม่เล่นเพราะ?

ผู้ปกครอง: เขายังเล็กไป ไม่ซื้อให้

-ผู้ปกครองจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: พี่เล่นเกมไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ไม่เคยครับ

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมถึงไม่เล่นเกม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: แม่ไม่ให้เล่นครับ

ผู้สัมภาษณ์: มือถือเรามีไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: มีแต่เอาเอาไปใช้ครับ

ผู้สัมภาษณ์: นั่นแปลว่าเราไม่มีมือถือ

นักเรียนไม่เล่นเกม: ครับ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: แล้วที่บ้านมี Internet เล่นไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: **ไม่มีค่ะ**

ผู้สัมภาษณ์: แล้วหนูมีโทรศัพท์มือถือไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: **ยังไม่มี หนูอยากมีตอนขึ้น ม.3 ค่ะ**

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: ทั้งวันเราก็ไม่ได้เล่นเกมเลย

นักเรียนไม่เล่นเกม: **ไม่เล่นเลยครับ**

ผู้สัมภาษณ์: เรามีโทรศัพท์มือถือไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: **มีแต่ไม่มี internet ครับ**

ผู้สัมภาษณ์: ที่บ้านมี Wi-Fi ไหมจ๊ะ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: **ไม่มีครับ**

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเราเล่นเกมยังไง Wifi?

นักเรียนเล่นเกม: **ไม่ใช่ครับ ออนไลน์เป็นอาทิตย์ อาทิตย์ละ 100 บาท ครับ เก็บเงินเหลือจากค่าขนมครับ**

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ถ้าจั้นอย่างนี้เราจะเล่นเกมเราต้องมี internet แล้วเราเอามาจากไหนล่ะ?

นักเรียนเล่นเกม: **แม่เติมให้ครับ**

ผู้สัมภาษณ์: เดือนละเท่าไร?

นักเรียนเล่นเกม: **2 วันครับ**

ผู้สัมภาษณ์: 2 วันที่ แพงไหม?

นักเรียนเล่นเกม: **38 บาทครับ**

ผู้สัมภาษณ์: โอ้ ไม่แพงนี่นา 38 บาทนี่เล่นได้เยอะแค่ไหน?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ 1 เมกไม่จำกัดครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: งั้นรู้ไหมว่าลูกเราเอา internet ที่ไหนมาเล่นเกม?

ผู้ปกครอง: ที่บ้านมี Wi-Fi

ผู้สัมภาษณ์: ใครจ่ายตัง?

ผู้ปกครอง: พ่อเขา

ผู้สัมภาษณ์: เท่าไหร่?

ผู้ปกครอง: เพิ่งจะติด

ผู้สัมภาษณ์: ก่อนหน้านั้น?

ผู้ปกครอง: เขาเติมตัง

ผู้สัมภาษณ์: เอาตังที่ไหนเติม เราให้ตังไปเท่าไร?

ผู้ปกครอง: พ่อเขาส่วนมากจ่ายรายเดือนให้ไว้ในโทรศัพท์เขา

-ผู้ปกครองจังหวัดชลบุรี

ระยะเวลาในการเล่นเกมน (Free time) เด็กชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษาใช้เวลาส่วนมากอยู่ที่โรงเรียน และที่บ้าน จากการสัมภาษณ์เด็กที่ใช้เวลาเล่นเกมหลายชั่วโมง เด็กจะเล่นเกมเมื่อรู้สึกว่าง และไม่มีกิจกรรมอื่นที่สนใจทำ จากการสัมภาษณ์ครูที่โรงเรียนเด็กมักจะจับกลุ่มเล่นเกมตอนเวลาว่าง อย่างเช่น พักกลางวัน พักระหว่างคาบ เลิกเรียน เด็กบางกลุ่มถ้าทำกิจกรรมในห้องเรียนเสร็จ ก็จะจับกลุ่มเล่นเกมในคาบเรียน หรือเด็กบางคนมีการแอบเล่นเกมใต้โต๊ะเขียนหนังสือ ทั้งนี้นโยบายแต่ละโรงเรียน แม้กระทั่งบางห้องเรียนมีความแตกต่างและหลากหลาย บางโรงเรียนไม่ให้เด็กนำมือถือมาโรงเรียน เด็กก็จะไม่สามารถเล่นมือถือได้เลย บาง

โรงเรียนให้เด็กนำมือถือมาได้แต่ต้องนำมาฝากไว้ที่ครูประจำชั้น สำหรับนโยบายนี้เด็กจะเล่นเกมหลังเลิกเรียน บางโรงเรียนไม่มีนโยบายสำหรับการพกมือถือเด็กจะสามารถเล่นมือถือเวลาว่าง หลาย ๆ โรงเรียนจึงพยายามสร้างโครงการหรือกิจกรรมที่โรงเรียนยามว่างให้แก่เด็ก แต่อย่างไรก็ตามบ้านก็เป็นสถานที่ที่เด็กมีเวลาว่างเยอะ และห่างไกลจากสายตาครู ดังนั้นเด็กที่ไม่มีภาระ หรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่เด็กสนใจ เด็กจะใช้เวลาจำนวนมากไปกับการเล่นเกมโดยเฉพาะอย่างยิ่งวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ จากการสัมภาษณ์นักแข่งเกมมืออาชีพที่เล่นเกมมาตั้งแต่ 5 ขวบ และช่วงที่เล่นก่อนเป็นมืออาชีพจะเล่นเกมเฉลี่ยวันละ 10 ชั่วโมง เพราะเขาจริงจังเอาใจกับการเล่นเกมโดยจะยึดเป็นอาชีพ ช่วงที่เป็นนักกีฬาก็จะมีการซ้อมเป็นเวลา 5 ถึง 7 ชั่วโมงต่อวัน ทั้งนี้นักแข่งเกมมืออาชีพให้ความเห็นว่า ถ้าเล่นเกมเยอะแต่แบ่งเวลาได้ มีเวลาไปทำอย่างอื่น ดูแลสุขภาพตนเอง หรือเล่นเพื่อฝึกฝนในการก้าวไปสู่นักกีฬาอาชีพ จะนับว่าเป็นการใช้เวลาที่คุ้มค่า

ผู้สัมภาษณ์: เริ่มเล่นเกมเพราะเพื่อน ๆ เล่นกัน เราอยากเล่น แล้วทำไมเรามาเล่นเกมถึงติดเกม?

นักเรียนเล่นเกม: เพราะเวลาว่างไม่รู้จะทำอะไรครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: แล้ว เสาร์อาทิตย์ละ เล่นเกมเยอะไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ก็เกือบทั้งวัน วันไหนไม่ได้ทำงานก็เล่นเกมอย่างเดียว

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ทีนี้ทีผมจะเริ่มถามอันแรกเลยเนี่ย อยากจะถามว่าตอนลูกที่อยู่บ้านเนี่ย แกล่นเกมหรือโทรศัพท์บ่อยไหม?

ผู้ปกครอง: ทุกวันค่ะที่มีเวลาว่าง พอมีเวลาว่างเขาจะจับโทรศัพท์เลย เขามีห้องส่วนตัวค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: นั้นสมมติถ้าตีเป็นชั่วโมง คร่าวๆ ได้ไหมว่าเล่นวันละกี่ชั่วโมงตอนอยู่บ้าน?

ผู้ปกครอง: ตอนมาโรงเรียนเขาไม่เล่น แต่ถ้าพอบ้าน สมมติว่าเป็นวันเสาร์อาทิตย์เนี่ย ทั่ววันค่ะ ตั้งตื่นนอนยันเที่ยงคืน

-ผู้ปกครองจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: เล่นตอนคาบว่างด้วยใช่ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วที่บ้านเล่นตอนไหนล่ะ?

นักเรียนเล่นเกม: มีเวลาว่างครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: แล้วในสายตาครู ครูคิดว่าเด็ก ๆ เล่นเกมประเภทไหนเยอะ?

ครู: ประเภทยิงเป็นกลุ่ม แล้วก็จะพุดกันค่ะ พอเวลาหนูสอนเสร็จเขาก็จะเล่นกันในห้องค่ะ เพราะว่าจะมีเวลาให้เขานิดนึง พอส่งงานเสร็จค่ะเขาก็เล่น เขาก็เล่นกันเป็นกลุ่ม

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ที่โรงเรียนคุณแม่คิดว่าน่าจะมีมาตรการอะไรบ้าง?

ผู้ปกครอง: เห็นเพื่อนๆ ช่วงพักเบรกก็เล่นกัน เพื่อนจะรวมกันแล้วก็เล่นเกม บางทีก็ดูอะไรที่มันไม่ควรดู

-ผู้ปกครองจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: ตื่นเข้ามาเล่น?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ตื่นมาเล่นค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เล่นตอนไหน?

นักเรียนไม่เล่นเกม: พอตื่นมาก็หยิบโทรศัพท์มาเล่นเลย

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ วันธรรมดานะ

นักเรียนไม่เล่นเกม: วันธรรมดาก็หยิบสั๊กแปบแล้วค่อยไปอาบน้ำ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเล่นที่โรงเรียนไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: บางทีก็เล่นค่ะ ครูสอนอยู่บางทีหนูก็แอบเล่นได้โต๊ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วตอนเย็นเล่นตอนไหน?

นักเรียนไม่เล่นเกม: พอเลิกเรียนแล้ว หนูก็เล่นเลยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เล่นจนถึงตอนไหน?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เล่นเสร็จหนูจะไปอาบน้ำ กินข้าว เสร็จแล้วก็มาเล่นต่อค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: คือเล่นทั้งคืนจนหลับไปเลย?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ใช่ค่ะ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: แสดงว่าในเวลาว่างเขาไม่จำเป็นต้องเล่นเกมถ้าเขามีกิจกรรมอื่น?

ครู: ใช่ครับ ผมคิดว่าน่าจะมีส่วน

ผู้สัมภาษณ์: กิจกรรมอะไรครับ? คิดว่า

ครู: โดยปกติ พวกกีฬาก็จะช่วยได้ครับ หรือเราอาจจะปลูกฝังให้เขากลับมา วิธีดั้งเดิมครับ อย่างการอ่านหนังสือครับ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วโรงเรียนมีสนับสนุนเรื่องนี้ไหม? กิจกรรมอย่างอื่น

ครู: มี โรงเรียนเราสนับสนุนในส่วนของกีฬาครับ มีกิจกรรมเสริมให้นักเรียนอยู่ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็มันอยู่ที่ตัวเด็กเองคิดว่าสนใจหรือเปล่า

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เล่นกีฬาไหม?

-นักเรียนเล่นเกม: ก็ทุกเย็นครับ มาเล่นที่โรงเรียน กลับบ้าน 1 ทุ่มแล้วก็ไปนั่งเล่นเกม

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ครู: เท่าที่หนูศึกษาบริบทของโรงเรียน อย่างโรงเรียนเก่าจะมีกิจกรรมที่จัดให้ห่างไกลเรื่องนี้อยู่แล้วค่ะ อย่างเช่นของครูคุณนี่ที่อยู่ห้องนี้ เขาจะเป็นกิจกรรมแบบเด่นชัดๆ หรือถ้าเข้ากิจกรรมชุมนุม เราจะให้เขาหลีกเลี่ยง ใช้

โทรศัพท์ที่ให้น้อยที่สุด อย่างเช่นเวลาว่าง มีกิจกรรมเสริมเยอะ บริษัทโรงเรียนเขาเป็นโรงเรียนกิจกรรม แต่หนูเข้ามาใหม่ เท่าที่หนูรู้ เป็นโครงการอย่างอื่น เช่น ห้างไกลจ่อคะ

ผู้สัมภาษณ์: มีอะไรบ้าง?

ครู: อย่างห้องฟุตบอลเขาจะมีมาตรการคะ 2 ทุ่มครึ่งเนี่ยเขาจะเอาโทรศัพท์ไปวางที่โต๊ะ เขาจะมีที่เก็บของเขา จะมีสิทธิ์เอาได้ต่อเมื่อ 6-7 โมงเช้า อันนี้เฉพาะห้องฟุตบอล แต่เด็กที่อยู่บ้านกับผู้ปกครอง เราไม่ทราบว่าเขาจะเก็บ เราดูไม่ได้ แล้วกิจกรรมอย่างโรงเรียนเรา เช่น ให้เด็กไป อย่างวันลอยกระทงที่จะถึงเนี่ย ให้เด็กส่งเข้าประกวด เขาจะไม่อยู่กับจอแล้ว เขาจะไปช่วยกันประดับกระทง ไปช่วยกันไปคิดทำโครงทำซุ้ม เป็นกิจกรรมที่คิดขึ้นมาเพื่อให้เด็กห่างจอ เป็นกิจกรรมประจำ ประเพณี

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: โรงเรียนมีกิจกรรมอะไรบ้าง?

ครู: มีคะ กีฬา ดนตรี ปลูกผัก

ผู้สัมภาษณ์: เด็กสนใจไหม?

ครู: สนใจคะ กีฬาชอบมาก

ผู้สัมภาษณ์: มีกิจกรรมที่ป้องกันไม่ให้นักเรียนเล่นเกมไหม?

ครู: มีนะคะ พวกทำขนม เป็นช่วง ๆ คะ เรียนนวดบ้าง หลายอย่าง

-ครูจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เล่นเกมเยอะไหมครับต่อวัน แล้วเล่นมานานไหมครับ?

นักแข่งเกมมืออาชีพ: ตอนนี้อายุ 24 ปีครับเล่นมาตั้งแต่ 5 ขวบ เล่นเกมจริงจังมา 3 ปีก่อนเป็นมืออาชีพ เล่นเพื่อไต่อันดับไปเรื่อย ๆ จนมีทีมใหญ่ชวนเข้าไปเล่น ฝึกหนักมากจริง ๆ ครับ วันละ 10 ชั่วโมงได้ ตอนเป็นมืออาชีพแล้วจะมีตารางการซ้อม ถ้าไม่มีแข่ง ซ้อม 1 ถึง 4 ทุ่ม ถ้ามีแข่ง 1 ทุ่ม ถึงเที่ยงคืน หรือตี 2 ถ้าแข่งใหญ่

-นักแข่งเกมมืออาชีพ

สถานะภาพและความสัมพันธ์ครอบครัว จากการสัมภาษณ์มาทั้งหมดสถานบันครอบครัวเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดต่อการเล่นหรือไม่เล่นเกมของเด็ก เด็กที่พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองไม่มีเวลาเลี้ยงดูเนื่องด้วยต้องทำงาน กลับบ้านดึก เด็กจะไม่มีใครคอยอบรม หรือสั่งสอน อีกทั้งเด็กในวัยนี้ยังไม่มีวุฒิภาวะ และมีเวลามาก ทำให้ปัจจัยและอิทธิพลอื่น ๆ เข้ามาทำให้นักเรียนเล่นเกมได้ง่าย และใช้เวลาในการเล่นเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะถ้าวันหยุด เสาร์อาทิตย์ผู้ปกครอง และเด็กไม่ทำกิจกรรมหรือใช้เวลาร่วมกัน นักแข่งเกมมืออาชีพเสริมว่า ตนเองก็มีความกังวลเกี่ยวกับสถานะภาพและความสัมพันธ์ครอบครัวเช่นกัน เนื่องจากการซุ่มเล่นเกมที่ใช้เวลานาน และบางครั้งต้องเก็บตัวทำให้เวลาที่เราจะให้ครอบครัว หรือคนใกล้ชิดจะน้อยลงไป

ผู้สัมภาษณ์: ครูคิดว่าปัจจัยอะไรที่มีอิทธิพลทำให้เด็กมาเล่นมาติดเกม?

ครู: หนูว่าความน่าสนใจของเกมที่เล่น สอง เด็กปัจจุบันสมาธิสั้นเยอะอยู่แล้ว แต่ความสนใจตรงนั้นมันจะดึงเขาไปอยู่ในโลกนั้นได้ง่าย และสามคือพ่อแม่ ครอบครัวไม่มีเวลาดูแล ไม่มีเวลาเข้าไปดูว่าลูกเล่นอะไร เด็กเลยมีความเป็นส่วนตัวสูง บางครอบครัวยังไม่ได้นอนด้วยกัน มันทำให้มันดูแลไม่ถึงจุดนี้เท่าที่ควร

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เมื่อกี้ผมก็เดินไปนั่งเล่นอยู่ 4-5 คน นะครับ ถ้าอย่างนั้นโรงเรียนก็มีปัจจัยเนอะ เพราะเจอเพื่อนกัน อะไรกัน ครอบครัวล่ะ?

ครู: ครอบครัวก็มีส่วน บางทีพ่อแม่ไม่ได้ดูแลลูกตลอดนะค่ะ พ่อแม่เนี่ยตอนเย็น ลูกกลับถึงบ้านก่อน แต่พ่อแม่ยังกลับไม่ถึง เขาก็เล่น เสาร์อาทิตย์พ่อแม่ไปทำงาน

ผู้สัมภาษณ์: พ่อแม่ส่วนใหญ่ทำอะไรกัน?

ครู: รับจ้างค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เกษตรกรบ้าง รับจ้างบ้าง

ครู: เป็นรับจ้างค่ะ ซึ่งเขาทำงานแทบจะไม่มีวันหยุด เสาร์อาทิตย์ก็ทำตลอด ถ้ามีไอทีหรือมีอะไรก็ยาวต่อ ลูกก็จะอยู่กับสิ่งเหล่านี้

ผู้สัมภาษณ์: เข้าใจละ ฉันพบว่าเวลาในครอบครัวก็มีสาเหตุสำคัญนะ

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: นั่นเขาเล่นกับเพื่อนในเกม เล่นที่บ้าน อะไรที่ครูคิดว่ามีอิทธิพลให้นักเรียนเล่นเกม?

ครู: อาจจะเป็นด้วยสภาพครอบครัวด้วยค่ะ เช่น พ่อแม่ไม่มีเวลา ลูกก็ไม่ได้ออกไปไหน แต่ละบ้านจะซื้อโทรศัพท์ให้ลูก เขาก็มีเวลาเล่นเยอะขึ้น

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

นอกจากนี้เนื่องด้วยความขาดแคลนในการอบรมเลี้ยงดูจากผู้ปกครอง ผู้ปกครองบางคนได้ซื้อโทรศัพท์มือถือ และอินเทอร์เน็ตให้เด็ก เพราะกลัวว่าถ้าไม่มีโทรศัพท์มือถือ เด็กจะออกไปเที่ยวเล่นข้างนอกทำให้ผู้ปกครองไม่สบายใจ เพราะตนเองก็หาเวลามาดูแลเด็กไม่ได้ พอเด็กมีทั้งโทรศัพท์ และอินเทอร์เน็ตเด็กก็ใช้เวลาว่างเล่นเกม

ผู้ปกครอง: ก็ถ้าเขามีโทรศัพท์ก็เล่นอยู่บ้าน ดีที่เราได้รู้ว่าเขายังอยู่บ้าน แต่ถ้าเขาไม่มีโทรศัพท์เขาก็ต้องออกไปร้านเกม เราก็ไม่ได้เห็นไง ถ้าเขาอยู่บ้านเขาก็อยู่ในสายตาเรา

ผู้สัมภาษณ์: อันนี้ถือเป็นข้อดีหรือข้อเสียนะ?

ผู้ปกครอง: ข้อดีนะ

-ผู้ปกครองจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ ครอบครัวก็มีส่วน?

ครู: ใช่ๆ คิดว่าเป็นส่วนใหญ่เลยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง?

ครู: เท่าที่เราเห็น ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะเอาโทรศัพท์ให้น้องเล่นแล้ว เล่นไปเพลินๆ ผู้ใหญ่ก็ไปทำงานอย่างอื่น เด็กก็เล่นไปเรื่อย ๆ

-ผู้ปกครองจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: อันนี้ผมโฟกัสนักเรียนทั่ว ๆ ไปนะ แล้วอิทธิพลที่ทำให้เขามาเล่นเกม?

ครู: อาจจะเป็นเพราะเราสอนแล้วมันน่าเบื่อค่ะ เด็กก็เลยต้องไปสนใจเกม การบ้านที่เราให้ไปมันน่าเบื่อ

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมคิดอย่างนั้นล่ะ

ครู: เด็กโตมากับพ่อแม่ที่ให้โทรศัพท์

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ครู: ถ้าดูชั้นแรกคือการดูแลของครอบครัว ครอบครัวไม่ได้ดูแลอย่างใกล้ชิด ให้โทรศัพท์ให้เงินเลี้ยงลูก เพราะพ่อแม่ต้องทำมาหากิน

ผู้สัมภาษณ์: แสดงว่าบ้านแถวนี้ส่วนใหญ่ น่าจะเป็นคนมีเงิน?

ครู: บางคนเขาก็มีนะ แต่ถึงไม่มีถ้าลูกจะเอาเขาก็ต้องหาให้ ถ้าเลี้ยงแบบตามใจนะ ลูกจะเอาก็ต้องยอม

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

เด็กบางคนไม่ยอมเชื่อฟังผู้ปกครอง และของที่เล่นเกมอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ผู้ปกครองก็ตามใจเด็กมากเกินไป และ
ไม่มีความเข้าใจในสิ่งที่เด็กทำ หรือเล่นบนโทรศัพท์มือถือ

ผู้สัมภาษณ์: เราเคยไปห้ามเขาไม่ให้เล่นเกม แล้วเขาเชื่อเราไหม?

ผู้ปกครอง: ก็ไม่เชื่อ

ผู้สัมภาษณ์: วางโทรศัพท์ลงก่อน มาช่วยแม่ก่อน

ผู้ปกครอง: ไม่เชื่อค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วทำยังไง ดูเขา หรือปล่อยให้ไป?

ผู้ปกครอง: ก็ปล่อยให้ไป

ผู้สัมภาษณ์: ก็ปล่อยให้ไป ก็ทำไม่ได้เนอะ ผลเสียที่คิดว่าจะเป็นในเรื่องเขาก็ไม่ได้เชื่อฟัง ชี้แจงขึ้น

ผู้ปกครอง: พอกลับมาอกเก็บมือถือไว้ก่อน เขาโกรธเรา

-ผู้ปกครองจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: ดูเขาบ้างไหม?

ผู้ปกครอง: **ดูค่ะ**

ผู้สัมภาษณ์: ดูแล้วเขาเชื่อไหม?

ผู้ปกครอง: **ไม่เลยค่ะ บางทีก็ยกตัวอย่างให้ฟังในโทรทัศน์ว่าคนเล่นเกมเยอะเป็นแบบนี้ละ เขาฟังแต่เขาไม่ปฏิบัติตาม**

ผู้สัมภาษณ์: เข้าใจๆ แล้วเราคิดยังไงบ้างที่ไม่ปฏิบัติตามเราเนี่ย?

ผู้ปกครอง: ก็เป็นห่วงค่ะ ว่าการเรียนเขาจะลดลงไหม แล้วเขาจะเป็นเหมือนในโทรทัศน์ไหม ที่ว่านักเรียนเล่นเกมเยอะเป็นห่วงมาก พยายามเตือนเขา หยุดเล่นได้ไหม ลูก **แต่เขาไม่ฟัง**

ผู้สัมภาษณ์: โอเค แล้วเขาเคยเอาเงินเราไปเติมเกมไหม?

ผู้ปกครอง: เคยค่ะ เติมInternet เพราะว่ามันต้องใช้ Net แต่ว่าตอนนี้ไม่แล้ว **เพราะว่าที่บ้านติด Wi-Fi ให้แล้วค่ะ**

ผู้สัมภาษณ์: **งั้นก็ยิ่งเล่นใหญ่เลยสิ**

ผู้ปกครอง: ใช่ค่ะ

-ผู้ปกครองจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้ปกครองบางคนพยายามทำความเข้าใจในสิ่งที่เด็กทำ หรือเล่นบนโทรศัพท์มือถือ และพยายามจะสนับสนุน หรือเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมของเด็ก

นักเรียนเล่นเกม: อาจจะเป็นคนเล่นเกมอยู่บ้าน แต่ถ้าเราพัฒนาฝีมือไปเรื่อย ๆ เราอาจจะได้ไปแข่งระดับประเทศก็ได้ครับ

ผู้สัมภาษณ์: เส้นทางเป็นยังไงบ้าง เราต้องไปที่ไหน สมัยครึ่ง?

นักเรียนเล่นเกม: ผมเคยไปเทสรอบนิง **แม่พาไปครับ** จัดที่เซ็นทรัล นครศรีธรรมราช ติดครับ แต่ไม่ติดระดับภาคครับ เพราะมันมีคนเก่งกว่าเยอะครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไรครับ เด็กถึงเล่นนานอย่างนั้น เราไปห้ามบ้างไหมครับ?

ผู้ปกครอง: **อย่างที่บ้านจะมีจำกัดเวลาอยู่นะคะ** เช่น ถ้าวันจันทร์ – พุธ ห้า ไปโรงเรียน จะจำกัดเวลาให้แค่ตอนเย็นที่กลับมาหลังทำการบ้านแล้ว แต่ถ้าวันศุกร์ไม่ได้ไปก็เพิ่มให้หน่อย แล้วเสาร์อาทิตย์ก็จะมีเวลาเพิ่มขึ้น

ผู้สัมภาษณ์: ที่นี้วันศุกร์จะหยุดหรือครับ?

ผู้ปกครอง: ไม่ใช่ค่ะ วันเสาร์เขาไม่ต้องไปโรงเรียน นอนดึกได้วันศุกร์

ผู้สัมภาษณ์: โอเค แล้วเพราะอะไรเขาถึงติดเกมพวกนี้ นอกจากเพื่อนที่มีอิทธิพลให้เขามาเล่น แต่พอเขาเล่น อะไรที่ทำให้เขาติดเกม?

ผู้ปกครอง: **อาจจะเพราะพ่อแม่ด้วยมั้งคะ**

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง?

ผู้ปกครอง: **อาจจะช่วงวัยที่ห่างกัน บางที่เราไม่ได้มีเวลาให้เขามากพอ เราต้องทำงาน เวลาว่างเขาก็ไปเล่นเกม**

ผู้สัมภาษณ์: แล้วถ้าเขาไม่เชื่อล่ะ เช่น 3 ชั่วโมง แต่เล่นไปยันเที่ยงคืน 5 ชั่วโมง เคยมีไหม?

ผู้ปกครอง: ไม่มีค่ะ เพราะนอนด้วยกัน มีลิมิตว่าพอสามทุ่มต้องนอน พอถึงเวลาเขาก็ไปนอน

ผู้สัมภาษณ์: โอเค งั้นมีกิจกรรมอย่างอื่นใหม่ที่บ้านเรา ที่เราช่วยกันทำนูนนี้?

ผู้ปกครอง: **ถ้าเป็นวันหยุดจะหาเวลาไปเที่ยว แล้วก็ออกกำลังกาย ติเบต ปลุ๊กผัก หรือบางทีก็เล่นด้วยกัน 3 คนเลย เล่นเกม เราเรียนรู้ไปกับเขา**

-ผู้ปกครองจังหวัดนครราชสีมา

เด็กบางคนมีปัญหาพ่อแม่แตกแยก ครอบครัวไม่อบอุ่น หรืออาศัยอยู่กับตา ยายทำให้เด็กไม่มีที่พึ่งทางใจ และอายุที่ห่างกันมากระหว่างตา ยาย และเด็กทำให้ความไม่เข้าใจ และช่องว่างระหว่างวัยโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และโทรศัพท์มือถือเพิ่มมากขึ้น

ผู้สัมภาษณ์: นอกจากเพื่อนแล้ว ครูว่าอะไรมีอิทธิพลทำให้เด็กสนใจเล่นเกมมากกว่าเรียน?

ครู: คือเด็กบางครั้งมีปัญหาที่พ่อแม่หย่าร้าง อาจจะไม่มีที่พึ่ง

ผู้สัมภาษณ์: ทีนี้จะเจาะลึกแล้วนะครู คำถามเมื่อไหร่ที่ถามว่าอะไรมีอิทธิพลให้เด็กสนใจมาเล่นเกม ทีนี้เป็นภาพของเด็กที่มาเล่นเกมแล้ว ครูคิดว่าอะไรที่ทำให้เขาติดเกม?

ครู: ส่วนใหญ่คือการเลี้ยงดูของผู้ปกครองครับ สมมติในครอบครัวที่เข้าใจกันอาจจะตกลงเนอะ เล่นกี่ชั่วโมง หรืออยู่ในสายตาผู้ปกครอง นี้นะน้อย แต่ถ้าอยู่เองหรือมีปัญหาครอบครัวด้วยจะยิ่งไม่มีทางออก ก็เล่นไปเรื่อย

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้ปกครอง: เลี้ยงแต่เกิด แม่เขาทิ้งไว้ นำสงสาร

ผู้สัมภาษณ์: ช่างมัน เราก็เลี้ยงให้ดีที่สุดเนอะ มาพูดถึงเรื่องติดเกม พี่ว่าผลดีผลเสียมีอะไรบ้าง ผลดีก่อน ขอ 5 ข้อ

ผู้ปกครอง: ไม่ไปเล่นข้างนอก ตามร้านเกม ใครมีเรื่องมีราวกัน ผลเสียคือไม่อยากให้เล่นมาก

-ผู้ปกครองจังหวัดชลบุรี

ผู้ปกครองบางคนก็มีการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม โดยวางกฎ และระเบียบพร้อมกับบทลงโทษเมื่อเด็กฝ่าฝืน ของที่บ้านไว้ให้แกเด็ก ทำให้เด็กใช้เวลาเล่นเกมอย่างจำกัด หรือเลิกเล่นเกมไปเลย

ผู้ปกครอง: คือเราจะปล่อยให้เขาและทะเลาะไม่ได้ เพราะว่าเราต้องเวลาเรียน อ่านหนังสือ ทบทวนบทเรียน

ระยะเวลาเล่นเกม เพราะเราห้ามเขาไม่ได้อยู่แล้ว

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมเราคิดว่าห้ามไม่ได้?

ผู้ปกครอง: เพราะว่าอย่างเรา เวลาเราเรียนเราอะไร การเล่นเกมก็ผ่อนคลายนะ

ผู้สัมภาษณ์: เราก็เล่นเหมือนกัน?0

ผู้ปกครอง: ใช่ แต่เราจะทิ้งระยะให้เขา ฟังเพลง แล้วเราก็จะให้เขาอ่านหนังสือต่อ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วลูกเชื่อไหม?

ผู้ปกครอง: เชื่อค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: สองคนนอนดึกไหมครับ?

ผู้ปกครอง: ไม่ค่ะ เพราะแม่บังคับ ประมาณ 2 ทุ่มครึ่ง จะเลิกเล่นแล้ว เก็บโทรศัพท์ชาร์จแบต เพราะโทรศัพท์
ต้องเอามาวางไว้โต๊ะโทรศัพท์

ผู้สัมภาษณ์: ตีจิง

ผู้ปกครอง: เขาจะรู้เวลาไง เขาจะไม่แอบ เพราะเราตื่นบ่อย คนทำงาน ตี 1 ตี 2 เราก็ตื่นมา โทรศัพท์ก็จะยังอยู่

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเค้าเล่นผ่าน Internet เติมเงิน?

ผู้ปกครอง: ใช่ๆ Wi-Fi ถามว่าประหยัดกว่า ใช่ แต่มันควบคุมไม่ได้ เราควบคุมเขาไม่ได้ แล้วมันจะแอบ เขารู้
รหัส

ผู้สัมภาษณ์: แปลว่า Wi-Fi เคยใช้ไหม?

ผู้ปกครอง: เคยคิด แต่ไม่ลงค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เติมบ่อยไหมครับ?

ผู้ปกครอง: เป็นรายวันค่ะ เราจะเปลี่ยนแบบนี้มากกว่า วันละ 10 บาทค่ะ

-ผู้ปกครองจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เล่นเกมไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ไม่เคยครับ

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมถึงไม่เล่นเกม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: แม่ไม่ให้เล่นครับ

ผู้สัมภาษณ์: มือถือเรามีไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: มีแต่เอาเอาไปใช้ครับ

ผู้สัมภาษณ์: นั่นแปลว่าเราไม่มีมือถือ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ครับ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: แล้วหนูมีเกมในโทรศัพท์มือถือ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ก็มีค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเล่นไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เล่นแต่ไม่ได้มาก เพราะเขาจะให้เล่นวันละ 1 ชั่วโมง

ผู้สัมภาษณ์: เขาคือใคร ที่บ้านเหรอ

นักเรียนไม่เล่นเกม: ไข่คะ ป้า ตอนกลางคืนเก็บไม่ให้เล่น

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้ปกครอง: เล่นหน้าคอม บางทีก็เปิดโทรศัพท์ คุยกันในแมสเสจ วิดีโอคอลอะไรประมาณนั้น กับเพื่อนๆ แต่เพื่อนๆ จะมี 5 ทุ่ม เทียงคืนอะไรแบบนี้ แต่เราไม่ได้ใจ 2 ทุ่มเราต้องนอน เพราะแม่ชายของ แม่ตื่นตีสอง แม่ทำกับข้าว มาขายหน้าโรงเรียน คุณต้องตื่นตีห้า เพื่อมาพร้อมแม่ เขาเป็นเด็กที่จะต้องตื่นเข้ามาตลอด ต้องเสียสละเวลา ตรงนี้ เราให้เขาแค่นี้พอแล้ว ถึงบ้านประมาณ 6 โมงครึ่ง อาบน้ำกินข้าว ทุ่มนึงถึงสองทุ่ม ไม่เกิน 1 ชั่วโมงครึ่ง พอแล้ว เขาจะไม่งอแง แต่เสาร์อาทิตย์ครึ่งวัน ปล่อยให้ แม่ไม่ได้ซีเรียสว่าลูกต้องเรียนได้ 3 นะ ต้อง 4 นะ แค่นี้ต้องมีข้อกำหนดว่า เราเป็นเด็กต่างจังหวัดเนอะ เพิ่งย้ายมาที่นี้ปี 2 แค่ว่าห้ามมี 0 ห้ามมีตัวแดง ต้องผ่านทั้งหมด อันนั้นจะไฟเขียว แต่ถ้าเมื่อใดมีตัวแดง หยุด คอมไม่มีการเปิดทั้งสิ้น พ่อก็มาตรวจการเดียวกัน แล้วที่บอกว่า ปีที่แล้วได้ 29 นักเรียนมี 33 คับแม่ ผมจะทำให้ดีขึ้น ปีนี้ได้ 26 แต่ 26 เขาไม่ได้มี 0 หนูไม่ได้คาดหวัง แต่ให้คุณทำได้ดีกว่าเมื่อวานพอ เรื่องเกมสองอยู่แหละว่าจะไปเล่นที่มันยิ่งกัน ฟันกันไหม?

ผู้สัมภาษณ์: เข้าใจแล้ว คือคุณแม่ลงทุกรายละเอียดของลูกแหละ แม่กระทั่งกลุ่มเพื่อน?

ผู้ปกครอง: คือเป็นแม่คนเดียวเนอะ ในห้องที่อยู่ในไลน์ เขาตั้งทั้งหมด ทั้ง 30 คน เข้ากลุ่มเพื่อเวลามีงานจะได้ทำงานครบ จะมีพี่สองคนผู้ชายผู้หญิง จะโพสต์ลงว่าวันนี้มีอะไร แม่จะบอกว่าลูกทำยัง ทุกคนจะรู้แล้วว่าแม่เป็นคนคุย จากต้นท่อม เด็กพูดไม่เพราะ ก็จะได้ค่ากัน แม่จะเข้าไปเลย แม่เนะ ตอนนี้อยู่ในกลุ่มจะพูดกันเพราะ เพราะรู้ว่าแม่คุย

5.3.5 ผลลัพธ์

ทักษะการแก้ไขปัญหา เด็กที่เล่นเกมจะคิดว่าตนเองได้รับทักษะการแก้ไขปัญหาจากการเล่นเกม แต่อย่างไรก็ตามเกมที่เด็กให้คำตอบเรื่องการพัฒนาทางด้านทักษะการแก้ไขปัญหาจะเป็นเกมแนวแอคชั่น ต่อสู้ หรือยิงปืนซึ่งทำให้กลุ่มคนสัมภาษณ์ที่เป็นครูเห็นตรงกันข้ามเพราะว่า การแก้ไขปัญหาจากในเกมแนวแอคชั่นและการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริงไม่เหมือนกัน และวิธีการแก้ไขปัญหาไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ผู้สัมภาษณ์: ข้อดีของเกม เราคิดว่ามีอะไรบ้างครับ?

นักเรียนเล่นเกม: มันสอนให้เรารู้จักทักษะการเอาชีวิตรอดครับ ให้เหลือเป็นคนสุดท้าย

ผู้สัมภาษณ์: แล้วไม่ชอบเกมอื่นหรือ สไตล์อื่น เช่น ROV ?

นักเรียนเล่นเกม: ROV มองว่ามันไม่ค่อยได้เรียนรู้ทักษะเท่าไรครับ

ผู้สัมภาษณ์: โอเค เราได้ทักษะอะไรจากฟรีไฟ?

นักเรียนเล่นเกม: การใจเย็น แล้วเพื่อนเวลามาซาร์จเราใกล้ๆ หัวใจเราจะไม่เต้นแรงครับ เราคุมสติอยู่ครับ เราต้องมีสติ ถ้าเรารนๆ เราจะตายครับ

นักเรียนเล่นเกม: ข้อสอง น่าจะเป็นการเอาชีวิตรอดในสถานการณ์คับขัน

ผู้สัมภาษณ์: แสดงว่าเราจะไปอยู่ป่าที่ไหน จะเข้าไปรบในป่าหรือ ใช้ในชีวิตประจำวันยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: อย่างเราต้องแก้สถานการณ์เฉพาะหน้าครับ อย่างสถานการณ์มันฉุกเฉินๆครับ

ผู้สัมภาษณ์: ตัดสินใจเร็วขึ้น?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: ข้อดีของเกม คิดว่ามีอะไรบ้างครับ?

ผู้ปกครอง: โอ๊ย ข้อดี เหมือนบางเกมทำให้เขามีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีขึ้น สองเขาได้เหมือนฝึกทักษะภาษาอังกฤษค่ะ เช่น คำไหนเขาไม่รู้ ด้วยความที่อยากจะเล่น จะต้องไปเปิดหา

-ผู้ปกครองจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: มันเกี่ยวกับการเรียนล่ะ มีผลดีผลเสียไหม?

ครู: มีผลเสียแน่นอน บางคนที่เป็นอัจฉริยะที่เขาแยกแยะออกเขาก็เอามาใช้ให้เป็นประโยชน์ ทำให้ผลการเรียนเขาดีขึ้นก็ได้ แต่เด็กที่คิดไม่ได้ผลเสียมีแน่นอน 100% เขาจะเล่นโดยไม่ส่งงาน ไม่ทำการบ้าน ยิ่งงเขาก็เรียนวิชาอื่นไม่เข้าใจ เพราะเขาจดจ่ออยู่ที่เกมๆ นั้น

ผู้สัมภาษณ์: ครับ เป็นอย่างนั้น แล้วอย่างเรื่องทักษะอื่น ๆ ละ พัฒนาใหม่หรือแย่ง?

ครู: ไม่มีค่ะ เพราะเกมมันไม่ได้สอนให้คิดวิเคราะห์นะพี่

ผู้สัมภาษณ์: อ้าวต้องวางแผนไง ต้องใช้เงินไง?

ครู: เขาไม่ได้คิดแบบนั้นค่ะ การคิดทุกวันนี้มันต้องคิดให้ดีกว่านี้ให้เขามีชีวิตรอด ให้เขาเอาตัวรอดมากกว่าที่จะมาคิดรอดในเกม มันไม่ใช่ชีวิตจริงพี่ เด็กบางคนเล่นเกม มีแผนแผนไม่เข้าใจเขาก็ทะเลาะกัน ทูกันตีกัน มันก็ไม่ได้เห็นเอาชีวิตรอดเลยพี่ ชีวิตประจำวันก็เอามาใช้ไม่ได้

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

สมรรถภาพด้านความคิดและการรับรู้ จากการสัมภาษณ์พบว่าไม่มีนักเรียนเล่นเกมคนไหนกล่าวถึงผลดีจากการเล่นเกมทางด้านสมรรถภาพด้านความคิดและการรับรู้ ในทางตรงกันข้ามครู และเด็กที่เคยเล่นเกมแต่ตอนนี้ไม่เล่นเกมแล้วแบ่งปันประสบการณ์ที่เจอมากับตนเองว่า การเล่นเกมส่งผลให้สมรรถภาพด้านความคิดและการรับรู้ของตนเองลดน้อยลงเนื่องจากจิตใจจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมที่มากเกินไป แม้กระทั่งเวลาที่ไม่ได้ใช้เล่นเกมก็ยังสามารถคิดถึงแต่เรื่องเกมได้

ผู้สัมภาษณ์: มีผลเสียอะไรอีกไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ข้อสาม สุขภาพ อันที่สี่ คิดว่าเป็นความจำด้วยค่ะ หนูเป็นคนความจำดีมาก พอเล่น
โทรศัพท์ ความจำหนักก็ถดถอยลง

ผู้สัมภาษณ์: เห็นได้ชัดเลยใช่ไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ซัดมากเลยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง ยกตัวอย่างหน่อย

นักเรียนไม่เล่นเกม: ก็ตอนนั้นเรียนวิทยาศาสตร์ ครูทดสอบความจำ 10 ข้อ เพื่อนที่ติดเกมตอบได้ 5 ข้อ ตอนที่หนู
ไม่ติดหนูได้ 9 ข้อค่ะ พอช่วงหลังมา คุณพ่อคุณแม่สั่งให้ไปซื้อของ หนูจำได้หมดเลยนะช่วงยังไม่ติดเกม พอติด
เกมปุ๊บ สั่งอะไรไปวะ จำไม่ได้ อย่างคุณแม่บอกไปเมื่อ 5 นาทีว่ากวาดบ้านนะ หนูบอกแป๊บนึง พอเล่นเสร็จ
เดินออกมาข้างนอก แม่ถามว่ากวาดบ้านยัง อ้าวกวาดบ้านด้วยหรอ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: โอเค เสร็จแล้ว ข้อเสียหนูว่ามีอะไรบ้าง ขอ 5 ข้อ หนึ่ง ข้อเสียจากการเล่นเกม?

นักเรียน: ไม่รู้หน้าที่ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง

นักเรียน: บางทีพ่อสั่งให้ไปทำงานบ้าน ก็ลืมไปทำ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ครู: ผมเคยถามข้อดีเขาจะว่าเล่นเกมแล้วได้อะไรบ้าง เขาบอกว่าเขาได้การวางแผน สมาธิ มีหลายข้อเลย

ผู้สัมภาษณ์: เด็ก ม.อะไร?

ครู: เด็ก ม.3 ผมขึ้นกระดานเลย ไหนบอกข้อดีการเล่นเกมนะ มาทีละข้อไล่เลยนะ เห็นเขียนมาว่า ความจำดีขึ้น มี
สมาธิ แต่สั่งให้ไปอะไรบางอย่างที่จำไม่ได้ เลยถามว่าไหนสมาธิอยู่ไหน ไหนความจำตรงไหน

-ครูจังหวัดชลบุรี

การควบคุมตัวเอง จากการสัมภาษณ์ทุกกลุ่มให้ความเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมโดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่ไม่สามารถหยุดเล่นระหว่างเกมได้ และเกมที่มีการแข่งขันสูง จะทำให้เด็กที่เล่นเกมมีพฤติกรรมที่ควบคุมตนเองไม่ได้ และแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมา โดยเฉพาะตอนที่เล่นไม่ได้ตามที่ต้องการ หรือตอนที่แพ้จากการแข่งขัน เด็กที่เล่นเกมบางคนมีอาการโมโหร้ายใส่เพื่อน ครู และครอบครัว เด็กบางคนถึงขั้นทำลายข้าวของ หรือขว้างปาโทรศัพท์มือถือทำให้ทรัพย์สินเสียหาย

นักเรียนเล่นเกม: เล่นบ่อยเกินไป ถ้าเล่นแพ้อ่อย ๆ มันจะรู้สึกโมโหง่าย

ผู้สัมภาษณ์: ค่าเพื่อนในเกมมันใหม่เนี่ย?

นักเรียนเล่นเกม: ส่วนมากก็ค่าครับ

ผู้สัมภาษณ์: โอเค ๆ แล้วถ้าเราเล่นเกมค้างอยู่ กำลังเล่นครึ่งชั่วโมง ROV พ่อมาบอกว่าไปซื้อของให้หน่อย จะทำยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: แบบนี้ผมเจอบ่อย ผมจะบอกพ่อก่อน ว่าขอสักแป๊บนึง พอจบได้ จบให้เร็วที่สุด หลังจากนั้นก็ออกไปช่วยพ่อให้เร็วที่สุด

ผู้สัมภาษณ์: อย่าง PUBG เขาบอกไม่เป็นไร เขาไปหาพุ่มไม้แอบแล้วก็เดินไปทำอะไรก็ได้ แต่อย่างเราเนี่ยมันต่อเนื่อง ต้องเล่นให้จบเกมภายในครึ่งชั่วโมง เคยมีหงุดหงิดบ้างไหม มาใช้อะไรตอนนี้เนี่ย จะตีป้อมกันอยู่?

นักเรียนเล่นเกม: มีอยู่ครึ่งสองครึ่งครับ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเราทำยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: เคยคิดว่าไหน ๆ ก็ใช้แล้ว เราหงุดหงิดเล็กน้อย ก็เล่นให้มันจบๆ ก่อน แล้วค่อยวิ่งไป

ผู้สัมภาษณ์: มีอะไรอีก สักอีก 3 ข้อ?

นักเรียนเล่นเกม: รู้สึกหงุดหงิดง่าย แล้วก็บางครั้งโมโหร้ายกับเพื่อน

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ครู: ถ้ามันสามารถย้อนกลับไปได้เนี่ย หนูคิดว่าไม่อยากจะให้มีพวกนี้มา มันทำให้เด็ก หนึ่ง **เขาไม่โง่งาย** และตัดขาดจากโลกภายนอก เด็กทุกวันนี้เลยทำให้พัฒนาการเขาช้าลง แล้วก็ไม่ได้เท่าที่ควร ถ้าให้หนูเพิ่มเติมนะคะ แต่ผลดีก็มีอยู่ คือเขาอาจจะรู้ทันเทคโนโลยี มีน้อยมาก

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เคยเห็นไหมที่หัวร้อนสุดๆ มันเป็นอย่างไง?

นักเรียนเล่นเกม: **แบบปาโทรศัพท์ครับ**

ผู้สัมภาษณ์: โห

นักเรียนเล่นเกม: **1 อาทิตย์ซื้อ 2-3 เครื่อง อันนี้ก็เคยครับ**

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเวลาเราเล่นเกม ROV จะไปตีป้อมแล้ว จะพาพวกไปตีกันแล้วนะ แม่บอกว่าไปซื้อกับข้าวให้หน่อยจะไปเลยไหมหรือจะเล่นต่อ?

นักเรียนเล่นเกม: **อาจจะบอกว่าเล่นต่ออีกแป๊บนึง เดี่ยวพอตายแล้วจะไปซื้อให้**

ผู้สัมภาษณ์: เพราะว่า ROV นี่มันต้องเป็นรอบ?

นักเรียนเล่นเกม: ใช่ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ถ้ายังไม่หมดรอบ?

นักเรียนเล่นเกม: มันก็จะโดนตัดคะแนน

ผู้สัมภาษณ์: เราก็กไม่ไป แล้วหงุดหงิดไหม? ที่เขามาบอกให้เราไป

นักเรียนเล่นเกม: **มีบ้างบางครั้ง**

ผู้สัมภาษณ์: เป็นทุกคนแหละ อ้าวแล้วหงุดหงิดแล้วทำยังไง คุณแม่?

นักเรียนเล่นเกม: **เจียบๆ เดี่ยวไปให้ เดี่ยวตายก่อน**

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: เวลาน้องเล่นเกมเนี่ย น้องอินกับเกมไหม?

ผู้ปกครอง: มี เป็นบางครั้ง **หยาบคาย**

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเราทำยังไงล่ะ?

ผู้ปกครอง: ก็บอก**ว่าให้หยุด บอกว่ามันเป็นแค่เกม** เราก็สอนว่ามันไม่ได้นะลูก ก็ยกตัวอย่างให้ฟัง ว่ามีอย่างนี้ๆ ตามข่าว น้องก็สงบลงพักนึง

ผู้สัมภาษณ์: แสดงว่าเกมเนี่ยก็มีอิทธิพลให้เด็กก้าวร้าว คุณแม่ว่าจริง?

ผู้ปกครอง: จริงค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: น่าเป็นห่วงเหมือนกันเนอะ

ผู้ปกครอง: น่าเป็นห่วง พ่อเขายังพูดว่าให้เล่นมากไปแล้ว ไม่อยากให้เล่นเลย แต่มันห้ามลำบาก

ผู้สัมภาษณ์: งั้นตอนเวลาน้องเล่นเกม เรียบอกว่ามาช่วยแม่ทำอันนี้หน่อยสิ แต่น้องเล่นเกมอยู่?

ผู้ปกครอง: เดี่ยวก่อนแม่ แปปนึง เดี่ยวตาย

ผู้สัมภาษณ์: แต่เขาไม่ได้มาโกรธเรา?

ผู้ปกครอง: **มีบ้างเหมือนกัน บางที แม่จะเรียกมาสอน จะหายไปพักนึง พออื่นๆ ก็มีบ้าง**

-ผู้ปกครองจังหวัดนนทบุรี

นักเรียนไม่เล่นเกม: **หนูคิดว่าการเล่นเกมบางครั้งจะทำให้เราหัวร้อน เขวี้ยงข้าวของหรือทำลายของในบ้านได้**
ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมคิดแบบนี้ล่ะ เคยเห็นหรือ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ใช่ค่ะ ตอน ป.4 หนูเคยเป็นค่ะ **แล้วทีนี้หนูเห็นว่าของใช้ในบ้านเสียหาย เลยเล็กเล่น**

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ มันชินแล้ว ไม่รู้สึกแล้ว งั้นตอนนั้นนะ เกิดอะไรกับตัวเราบ้าง เอาแบบเยอะๆ เลย เราถึงคิดเลิกเล่นเกมดีกว่าเว้ย

นักเรียนไม่เล่นเกม: ตอนนั้นหนูเวลาเล่นเกมแพ้จะไปตำเพื่อน ก็มีทะเลาะกับเพื่อน บางครั้งก็โยนของในบ้าน
ปาโทรศัพท์ทิ้ง จนโดนแม่ตำ แล้วไม่มีเวลาอ่านหนังสือ

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ ย่าดูบ้างไหม? ตอนที่เราเล่นเกมตอนนั้น

นักเรียนไม่เล่นเกม: ดุค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เชื่อกันไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เชื่อกันค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเคยทะเลาะกับย่าไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เคยทะเลาะ แต่ไม่เคยตีย่าค่ะ ตอนนั้นหนูเล่นเกมค่ะ แล้วย่าก็บอกว่า เอาโทรศัพท์มานีก่อน
ย่าจะโทรหาทางบ้าน หนูเลยบอก ย่าอย่ามายุ่ง แบบนี้ค่ะ หนูเล่นเกมอยู่ แล้วพอหนูแพ้หนูก็ปาโทรศัพท์ให้ย่า
เลย

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

จากการสัมภาษณ์ เด็กหลาย ๆ คนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกทางคำพูดซึ่งเป็นที่พบเห็นได้บ่อย ทั้งนี้การดูแล
ควบคุมจากผู้ปกครอง และครูเป็นสิ่งสำคัญ

ผู้สัมภาษณ์: พี่คิดว่ามันเป็นปัญหาไหม? เด็กติดเกมเล่นเกมกันเนี่ย ลูกพี่ก็ได้

ผู้ปกครอง: คิดว่ามีปัญหานะคะ ทำให้เด็กพูดไม่เพราะ อาจจะติดในเกม การพูดจา

-ผู้ปกครองจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: โอเค ทำไมถึงไม่เล่นเกม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ที่บ้านหนูมีน้องค่ะ เห็นน้องเล่นก็ก้าวร้าวกับพ่อแม่ บางทีหนูก็ตักเตือนน้องบ้าง ที่บ้านแม่กับ
พ่อจะแบ่งหน้าที่ให้ แล้วก็ตอนเย็นน้องติดโทรศัพท์และเล่นเกม แล้วเวลาแม่มาจากทำงานแม่จะมาตักๆ เราก็ก
เห็นน้องไม่ทำอะไรเลย หนูก็ไม่อยากจะพูด เพราะพูดแล้วน้องไม่เชื่อฟัง หนูก็ทำเองหมดเลย

ผู้สัมภาษณ์: แล้วทำไมน้องถึงก้าวร้าว ทำไมน้องถึงเล่นเกมแล้วไม่เชื่อฟังคำสั่ง?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เพราะว่าเกมที่น้องเล่นเป็นเกมฟรีฟาย ต่อสู้ค่ะ แล้วเวลาในเกมเวลาน้องแพ้ น้องจะ
โวยวาย

ผู้สัมภาษณ์: ซึ่งเราไม่ชอบ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ค่ะ บางทีเพื่อนเอามาเล่นที่โรงเรียน เขาก็พูดกันหยาบๆ ว่าในเกมเขาจะเล่นเป็นกลุ่ม แล้ว
จะมีเสียงออกมาจากโทรศัพท์ด้วย เปิดไมค์ได้ด้วย แล้วที่นี้เวลาอยู่ที่บ้าน เขาเล่นเป็นกลุ่มเขาจะต่อกันใน
โทรศัพท์อย่างเดียว แต่พอมาที่โรงเรียนเขาจะมาทะเลาะกันเรื่องเกม

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: สภาพจิตใจ เช่น ก้าวร้าวขึ้น เถียงเราเก่ง?

ผู้ปกครอง: ก้าวร้าวขึ้น โอ้ย เรายังพูดไม่จบเลยคะมันเถียงขึ้นมาเลย

-ผู้ปกครองจังหวัดนครศรีธรรมราช

นักเรียนไม่เล่นเกม: เหมือนในเกม ถ้าหนูเจอนะคะ เขาจะพูดคำหยาบ หัวร่อนง่าย มาหงุดหงิดใส่ ทำพฤติกรรม
อารมณ์เสียใส่เรา

ผู้สัมภาษณ์: เคยโดนไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เคยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: มากสุดยังงี้ที่โดน?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เหมือนแบบเขาตำหนู

ผู้สัมภาษณ์: ตายังไง?

นักเรียนไม่เล่นเกม: คำหยาบค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: อ้าวแล้วเราทำยังไงล่ะ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ตอนนั้นก็อารมณ์ขึ้นเลย ของขึ้น คุณแม่ก็สอนให้ใจเย็นตลอด

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ครู: ความสัมพันธ์กับครูกับเพื่อนไม่ค่อยมี เอาแต่ใจตัวเอง

ผู้สัมภาษณ์: มีให้เห็นบ้าง ความสัมพันธ์กับครู?

ครู: มีค่ะ หงุดหงิด ก้าวร้าว ทำไมล่ะ ผมไม่ชอบ ผมไม่ทำ อารมณ์เขาจะแปรปรวน

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

การพัฒนาคุณภาพชีวิต

ความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เป็นไปทางที่ดีขึ้น สำหรับการสัมภาษณ์จากกลุ่มนักเรียนเล่นเกมพวกเขาได้เพื่อนใหม่ ๆ ที่หลากหลายจากในเกมถึงขั้นติดต่อกัน และนัดพบเจอกันในโลกแห่งความจริง อีกทั้งการเล่นเกมทำให้พวกเขาพูดคุย และจับกลุ่มกับคนที่เล่นเกมด้วยกันได้อย่างเข้าใจกัน ทำให้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันดีขึ้น

ผู้สัมภาษณ์: โอเค ผลดีผลเสียมัน คิดว่าจากการเล่นเกมมีข้อดีอะไรบ้าง?

นักเรียนเล่นเกม: อย่างแรกมันได้วางแผนครับ **ได้รู้จักเพื่อนใหม่**

ผู้สัมภาษณ์: อันไหนสำคัญกว่ากัน?

นักเรียนเล่นเกม: **รู้จักเพื่อนใหม่**

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: คิดว่าจากการเล่นเกมมีข้อดีอะไรบ้าง?

นักเรียนเล่นเกม: **เจอเพื่อนใหม่เรื่อย ๆ** แล้วก็คลายเครียดครับ

ผู้สัมภาษณ์: เจอเพื่อนใหม่นี้เจอได้อย่างไร?

นักเรียนเล่นเกม: **ซูมออนไลน์**ไปครับ

ผู้สัมภาษณ์: เราเคยเจอหน้าเจอตาเขา?

นักเรียนเล่นเกม: เคยครับ

ผู้สัมภาษณ์: อ้าว เคยด้วย เจอกันยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: **เคยนัดเจอกันครับ ที่สี่แยกหน้าเมือง**

ผู้สัมภาษณ์: เขาเป็นเพื่อนที่ดี?

นักเรียนเล่นเกม: ดีครับ

ผู้สัมภาษณ์: คุณอะไร คุณเรื่องในเกม?

นักเรียนเล่นเกม: **ทั้งเรื่องในเกมทั้งเรื่องข้างนอกเลยครับ**

ผู้สัมภาษณ์: เรื่องข้างนอกคุณอะไรกัน ไม่ได้อยู่โรงเรียนด้วยกันแล้วรู้จักกันได้อย่างไร?

นักเรียนเล่นเกม: อย่างเพื่อนมาเจอใครเพื่อนจะมาเล่าให้ฟังตลอด

ผู้สัมภาษณ์: **อ้อ คิดว่าเพื่อนพวกนี้เป็นเพื่อนที่จะคบไป 10-20 ปีเลย?**

นักเรียนเล่นเกม: **ครับ**

ผู้สัมภาษณ์: กับเพื่อนที่โรงเรียนล่ะ?

นักเรียนเล่นเกม: ไม่รู้เหมือนกัน

ผู้สัมภาษณ์: 1 เดือนเจอกันบ่อย? เพื่อนในเกม

นักเรียนเล่นเกม: ไม่บ่อยเท่าไรครับ ทำงานกันบ้าง

ผู้สัมภาษณ์: **มีหลายอายุ เคยเจอแก่สุดเท่าไร?**

นักเรียนเล่นเกม: แก่สุดก็ 18-19 ครับ

ผู้สัมภาษณ์: เด็กสุดล่ะ?

นักเรียนเล่นเกม: ไม่มีครับ มีแต่อายุเท่ากัน

แต่อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนไม่เล่นเกม ครู และผู้ปกครองทุกคนให้ความคิดเห็นว่าการสัมพันธ์กับคนรอบข้างระหว่างนักเรียนเล่นเกม และคนอื่น ๆ เช่น เพื่อนที่ไม่เล่นเกม ครู และผู้ครองแยะลง เนื่องจากครู และผู้ปกครองไม่เข้าใจในสิ่งที่นักเรียนเล่นเกม ทำให้บางครั้งเด็กกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นผลทำให้ความสัมพันธ์แยะลง หรือเด็กที่เล่นเกมไม่มีเวลาวางทำกิจกรรมอื่นร่วมกับคนอื่น ๆ ในครอบครัวเช่น ทำงานบ้าน ออกไปซื้อของข้างนอกบ้าน ทำให้ปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวน้อยลง

ครู: ถ้ามีก็อาจจะเป็นเทคโนโลยี ข้อเสียเนี่ยเยอะมากคะ ตั้งแต่แรกเลย เป็นเรื่องจากตัวเอง ครอบครัว เพื่อน และการติดต่อกับคนอื่น อย่างข้อเสียหลักๆ เขาจะเป็นคนหมกมุ่นอยู่ตรงนั้น จะอยู่กับตัวเอง ไม่คุยกับใคร จะคุยแต่กับคนในเกม เหมือนเรานั่งอยู่อย่างนี้เขาจะไม่คุยแล้ว ถ้าเขารู้สึกว่าคุยกันไม่รู้เรื่อง แต่คุยกับคนในเกมรู้เรื่องมากกว่า แล้วก็ไม่ได้คุยกับพ่อแม่ พ่อแม่ถามไม่ตอบไม่หัน พ่อแม่ไม่เข้าใจว่าลูกทำอะไรอยู่ พอเข้ามาห้ามปู่เขาจะหงุดหงิด พ่อโดนบังคับให้หยุดจะหงุดหงิด จะกลายเป็นคนก้าวร้าว ถ้าเป็นเด็กจะมีพฤติกรรมแปลกๆ กับครู

ผู้สัมภาษณ์: ยังไงเช่น?

ครู: สมมติเข้าไปเจอเด็กนั่งเอาเท้าขึ้นมาบนโต๊ะ นั่งเล่นเกมอยู่ แล้วครูเป็นครูที่ยังไม่มีประสบการณ์ คือน้องเขามาเล่าให้ฟังว่าพูดอะไรมันก็เถียง คือมันจะทำให้เด็กกล้าคิดกล้าทำมากขึ้นโดยที่ไม่คิดว่าเขาก็เป็นครูนะ คือทำให้ความเกรงใจไม่มี ปฏิสัมพันธ์ครอบครัวก็น้อยลง

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: คิดว่าจากการเล่นเกมมีข้อดีอะไรบ้าง?

ผู้ปกครอง: ไม่ค่อยเอาการเอางาน

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ ชี้เกี่ยจ ไม่ค่อยเอาการเอางาน?

ผู้ปกครอง: บอกอะไรก็ไม่ค่อยทำ

-ผู้ปกครองจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: คิดว่าจากการเล่นเกมมีข้อดีอะไรบ้าง?

ครู: ก็ปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง?

ครู: ตอนอยู่โรงเรียนคุยกับเพื่อน แต่เมื่อไหร่กลับบ้านปุ๊บ พอจดจ่อกับเกมค่ะ ถ้าแม่เรียกจะไม่ค่อยขานแล้ว เพราะสนใจแต่กับเกม

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

นักเรียนไม่เล่นเกม: ค่ะ คนเล็กจะเชื่อฟังกว่าคนกลาง

ผู้สัมภาษณ์: เคยทะเลาะกันบ่อยไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: กับคนกลางบ่อยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ทะเลาะกันอย่างไรเช่น นั่งเล่นเกมอยู่ เรียบอก เฮ้ย มาช่วยกันทำงานหน่อยสิ มันก็ไม่เชื่อเลยทะเลาะกัน?

นักเรียนไม่เล่นเกม: ค่ะ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ครู: ความสัมพันธ์กับครูกับเพื่อนไม่ค่อยมี เอาแต่ใจตัวเอง

ผู้สัมภาษณ์: มีให้เห็นบ้างไหม? ความสัมพันธ์กับครู

ครู: มีค่ะ หงุดหงิด ก้าวร้าว ทำไม่ละ ผมไม่ชอบ ผมไม่ทำ อารมณ์เขาจะแปรปรวน

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมถึงไม่ชอบเล่นเกมเหมือนเพื่อน ๆ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: หนูโดนแม่ว่าเรื่องการเล่นเกม แล้วหนูก็รู้สึกว่ามันทำให้หนูเสียเวลาที่หนูควรจะทำอย่างอื่นที่ดีกว่านี้ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ยังไงบ้าง ที่ว่าเสียเวลา?

นักเรียนไม่เล่นเกม: **คือหนูควรจะได้ทำกิจกรรมกับครอบครัวมากขึ้น** ควรจะได้อ่านหนังสือแบบนี้ค่ะ แล้วมันทำให้หนูเกรดค่อนข้างแย่งจากที่เคยเป็น

ผู้สัมภาษณ์: **งั้นหนูว่าข้อดีข้อเสีย** มองจากเพื่อนๆ เรา สำหรับคนเล่นเกมกับคนไม่เล่นเกม มีอะไรยังไงบ้าง?

นักเรียนไม่เล่นเกม: **สำหรับคนไม่เล่นเกมนะคะ จะมีเวลากับครอบครัว ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ แต่คนที่เล่นเกมจะเล่นแต่เกมค่ะ มันจะไม่ว่าง ไม่ทำอะไรกับครอบครัวค่ะ**

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

สุขภาพทางกายภาพ ทุกกลุ่มเป้าหมายของการสัมภาษณ์ให้ความคิดเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมทำให้สุขภาพกายแย่ง โดยเน้นไปที่สุขภาพของสายตา และการพักผ่อนไม่เพียงพอเนื่องจากการเล่นเกมที่เยอะจนเกินไป สุขภาพกายโดยเฉพาะการพักผ่อนไม่เพียงพอเป็นปัจจัยหลักที่มีผลกระทบต่อปัจจัยอื่นเช่น ผลการเรียนที่ตกลง เด็กบางคนอ้างว่าเคยเข้าโรงพยาบาลเพราะสุขภาพที่ถดถอยลงจากการเล่นเกม และทำให้เป็นสาเหตุของการเลิกเล่นเกม จากการสัมภาษณ์นักแข่งเกมมืออาชีพ การเล่นเกมทำให้สายตาแย่งมาก พร้อมทั้งแนะนำให้เด็กตัดแว่นที่กรองแสงเพื่อลดความผลกระทบ นอกจากนั้นหลัง และข้อมือก็มีอาการปวดเช่นกันเนื่องจากใช้งานติดต่อกันเป็นเวลานาน ในวงการมืออาชีพจะมีผู้จัดการ หรือโค้ชคอยจัดตารางพักผ่อน ออกกำลังกาย และมีแพทย์ผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์มาดูแล

ผู้สัมภาษณ์: **เล่นเกมมีข้อเสียอะไรบ้าง?**

ผู้ปกครอง: **สุขภาพ เช่น นั่งเล่นนาน ๆ มันอาจจะมีผลต่อสรีระร่างกาย หลังคด**

-ผู้ปกครองจังหวัดนครศรีธรรมราช

นักเรียนไม่เล่นเกม: **เหตุผลแรก ตอนนั้นหนูติดเกมค่ะ เสียสายตาด้วย ความจำก็สั้นด้วย ตอนนั้นอยู่ ๆ ก็หายใจไม่ทัน ปวดหัว ไปโรงพยาบาลค่ะ ก่อนเปิดเทอม 2-3 อาทิตย์ค่ะ ไปตรวจเลือด เอกซเรย์ ตรวจปัสสาวะ ก็ไม่เจออะไร ขาเกร็งแล้วก็สั้น เขาก็บอกไม่เจออะไรเลย**

ผู้สัมภาษณ์: **แล้วหนูรู้ได้ยังไงว่าอาหารนั้นมันเกิดจากการเล่นเกม?**

นักเรียนไม่เล่นเกม: คุณแม่บอกว่าติดโทรศัพท์ติดเกม

ผู้สัมภาษณ์: แล้วพอเราเลิกปั๊บหายไหม?

นักเรียนไม่เล่นเกม: หายค่ะ คุณแม่ให้ลืดอก แต่คุณแม่จะไม่ยึด คุณแม่ไม่อยากบังคับ หนูก็เลยลืดอก

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: งั้นพี่ถามข้อแตกต่างนะ ระหว่างตอนเล่นเกมกับเลิกเล่นเกม ทางด้านกายภาพทางด้านร่างกาย?

นักเรียน: ชัดเจน นอนเต็มอิม

ผู้สัมภาษณ์: แล้วมันดีใช่ไหม?

นักเรียน: ดีครับ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: แล้วมีผลเสียด้านไหนอีกไหมครับ ที่ครูคิดว่ามี?

ครู: สุขภาพก็มีนะคะ บางคนตาโหลมาเลย บางคนไม่กินข้าว เล่นนานมากเลย

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: แล้วมีผลเสียด้านไหนอีกไหมครับ?

ครู: ผลเสียคือสายตา เด็กหนูนี้แบบว่าคร่อมองไม่เห็นแล้ว นั่งแถวสองแถวสามมองไม่เห็นแล้วเพราะเล่นเกมเยอะ
อันนี้ที่สุดเลยหนูว่า

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเราคิดว่ามีข้อเสียอะไรบ้าง ที่เราเล่นเกมหลายชั่วโมงเนี่ย?

นักเรียนเล่นเกม: ทำให้ตาเราเสียครับ

ผู้สัมภาษณ์: ตาเสียได้ยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: ถ้าเพ่งนาน ๆ ก็จะมีมัว ๆ ครับ

ครู: รู้ว่ามีนักเรียนนั่งหลับในห้องเรียน หมายถึงกลางคืนเขาเล่นเกม พอถามเขาก็บอกว่าผมนอนตึกครับ

ผู้สัมภาษณ์: ที่บอกเมื่อกี้ว่ามานั่งง่วงเลย

ครู: ใช่

ผู้สัมภาษณ์: ยังไงครับยังง่วง?

ครู: ก็เขานอนตึก พอเข้าห้องก็หลับ

ผู้สัมภาษณ์: อาจจะไม่นอนตึกเพราะดูหนังหรือเปล่า?

ครู: ไม่ค่ะ เกมเลย

ผู้สัมภาษณ์: ทำไมถึงง่วง?

ครู: ถามเขาก็ตอบ

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ลูกศิษย์เรานอกจากในโรงเรียน ที่บ้านครูพอจะรู้ไหมว่าลูกศิษย์เรากลับไปบ้านเล่นเกมกันเยอะไหม?

ครู: เล่นเกมค่ะ กลางคืนไม่นอน จะเล่นโทรศัพท์ พอมาโรงเรียนจะง่วง พอตีเป็นฝ่ายกิจการด้วย ฝ่ายปกครอง ค่ะ ที่นี้จะสังเกตในห้องเรียน บางครั้งคิดว่าเด็กติดยา แต่จริง ๆ ไม่ใช่ มาตาแบบหมีแพนด้ามา คือไม่ได้นอน มาหลับในห้อง

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเขายอมรับไหม?

ครู: ยอมรับ ก็บอกกลางคืนเล่นเกม

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ข้อเสีย ขอ 3 ข้อ

นักเรียนไม่เล่นเกม: ตื่นสายครับ แอบหลับในคาบ

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: แล้วอะไรที่ครูกังวลที่สุดเลยตอนนี้ เกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกมเนี่ย?

ครู: กังวล ถ้าเห็นชัดในเรื่องสุขภาพค่ะ เช่น เวลาเด็กติดเกม จะมีเบลอๆ ลอย ๆ แอบหลับในชั่วโมงบ้างค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เห็นได้ชัดเลยใช่ไหม?

ครู: เห็นได้ชัด แต่จะเป็นตัวบุคคลไปเลยนะ ไม่ได้เป็นภาพรวม

-ครูจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เรื่องสุขภาพกายเสียไหมครับ?

นักแข่งเกมมืออาชีพ: มีเรื่องสายตาคับ ทุกวันนี้ก็มีแว่นกรองแสงนะครับ แนะนำให้น้อง ๆ ซ้อมมาใช้ ผมพลาดเองที่ไม่ได้ใช้ครับ ส่วนในทีมก็มีผู้จัดการทำตารางให้ออกกำลังกายนะครับ มีวิ่ง มียกเวท ตอนบ่ายออกกำลังกาย และก่อนนอนออกนิตหน่อยให้นอนหลับ ถ้าเราไม่ทำตามตารางเค้าโดยเฉพาะตารางออกกำลังกาย สุขภาพจะเสียมากครับ โดยเฉพาะหลัง กับข้อมือ ในทีม หรือตอนไปแข่งมีแพทย์นัดโดยเฉพาะเลยนะครับ

-นักแข่งเกมมืออาชีพ

ผลการเรียน และพัฒนาการทางด้านภาษา ผลการเรียนและผลลัพธ์ทางการศึกษามีแนวโน้มเป็นไปทางที่แยกลง จากการสัมภาษณ์ของทุกกลุ่มเป้าหมาย แม้กระทั่งกลุ่มเด็กเล่นเกมบางคนก็ยอมรับว่าการเรียนของตนเองตกลง ทำการบ้านส่ง และทบทวนบทเรียนน้อยลง กลุ่มเด็กที่ไม่เล่นเกมบางคนเคยเล่นเกมมาก่อน แต่เพราะผลการเรียนที่แยกลงและการดูแลของผู้ปกครองที่เข้มงวด การเรียนที่ตกลงจึงเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เลิกเล่นเกม กลุ่มครูให้ความเห็นว่าพวกเขาสังเกตเด็กนักเรียนที่เล่นเกมจะมาสายเพราะเล่นเกมจนตึกหรือบางครั้งก็ไม่มาเรียนเลยจนครูต้องติดต่อผู้ปกครอง เด็กบางคนเล่นจนลืมน้ำที่ขังตนเองคือเรียนหนังสือ ทำให้ไม่ทำการบ้าน หรือลอกเพื่อนจนการบ้านไม่มีคุณภาพ เวลาอยู่ในห้องเรียนเด็กบางคนจะไม่มีสมาธิ คิดช้า ตัดสินใจช้าเพราะไม่ได้จดจ่ออยู่กับเนื้อหา และบทเรียนครูบางคนกล่าวว่าเด็กเล่นเกมบางคนมีโอกาที่จะไม่สำเร็จการศึกษา จากการสัมภาษณ์นักแข่งเกมมืออาชีพซึ่งประสบปัญหาด้านการเรียนเช่นกัน เนื่องจากการแบ่งเวลาที่ไม่มีประสิทธิภาพทำให้ไม่สามารถตั้งใจกับการเรียนได้อย่างเต็มที่

ผู้สัมภาษณ์: ขอข้อดี ข้อเสียของการเล่นเกมหน่อยครับ?

ครู: ผลดี มันอาจจะน้อยกว่าผลเสียที่ได้มาครับ ผลเสียเยอะเลยครับ เขาอาจจะมุ่งความสนใจไปที่เกมจนลืมหน้าที่หลักไป การเรียน หรืออาจจะทิ้งในส่วนของ การเรียนไปเลยสำหรับคนที่ไม่รับผิดชอบ หรือคนที่มีความรับผิดชอบอยู่อาจจะให้ความสนใจตรงนั้นน้อยลง อาจจะทำพอส่ง หรือทำเสร็จก่อนเพื่อนแค่นั้นเพื่อให้มีเวลา มาเล่นเกม คุณภาพงานลดลง

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: ขอข้อเสียของการเล่นเกมบ้างครับ?

ครู: นอนก็ตึก มาโรงเรียนสาย ผลการเรียน แต่ครูก็จี้เขาอยู่ ถามว่าเทอมนี้เกรดลงไหม บอกว่าลง เกรดลด เด็ก รู้ตัวค่ะ เพราะแทนที่อยู่บ้านเขาจะทำอะไรก็ได้ทำ มัวแต่เล่นเกม

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ครู: เสียการเรียน บางทีการบ้านไม่ทำ

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ วันๆ เล่นแต่เกมใช่ไหม?

ครู: ขาดความรับผิดชอบ การบ้านไม่เสร็จ ง่วงนอน

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไร ทำไมถึงรู้ว่าพอเล่นเกมแล้วจะเสียสมาธิ?

นักเรียนไม่เล่นเกม: เพราะมันเป็นแรงจูงใจ ทำให้เราไม่ตั้งใจเรียน

-นักเรียนไม่เล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ขอข้อเสียของการเล่นเกมบ้างครับ?

ผู้ปกครอง: ข้อเสีย หนึ่ง อาจจะเล่นไม่เป็นเวลา เล่นเยอะ ไม่รู้จักแบ่งเวลา การเรียนเสียได้

-ผู้ปกครองจังหวัดนครราชสีมา

ครู: ถ้าสำหรับคนที่ติดก๊น้าเป็นห่วงค่ะ เพราะมีโอกาสจะเรียนไม่จบ

ผู้สัมภาษณ์: จั๊นที่เราเห็นว่าน่าเป็นห่วง เพราะอะไร มีอะไรให้เราเห็น?

ครู: **ขาดเรียน เวลามาเรียนไม่มีสมาธิ**

ผู้สัมภาษณ์: เพราะอะไรถึงไม่มีสมาธิ?

ครู: เพราะเหมือนเขาเล่นเกมเยอะ เล่นทั้งคืน **ไม่มีสมาธิในการเรียน การตัดสินใจช้า**

ผู้สัมภาษณ์: ยังไง?

ครู: ในเกมเขาได้ แต่เวลาเราสั่งงาน **เขาจะช้า คิดตามเราไม่ทัน สมาธิเขาสั้น**

ผู้สัมภาษณ์: เห็นความแตกต่างระหว่างเด็กที่เล่นกับไม่เล่น?

ครู: **ใช่ค่ะ อย่างเมื่อก่อนเขาเร็วกว่านี้ค่ะ** เพราะเราเห็นพัฒนาการเขามาตลอด

-ครูจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เอาข้อเสียที่เกิดกับตัวเองบ้าง?

นักเรียนเล่นเกม: **ทำให้สายตาไม่ดีครับ แล้วก็การเรียนด้อยลง**

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เริ่มเล่นเกมตั้งแต่ชั้นอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: **ป.5 ค่ะ**

ผู้สัมภาษณ์: ปีเดียวเอง จั๊นเราก็ไม่รู้สิว่าตกไม่ตก?

นักเรียนเล่นเกม: **แต่ปีนี้ตกค่ะ เมื่อก่อนสอบได้ที่ 2-3 แต่ตอนนี้ตกมาที่ 5**

ผู้สัมภาษณ์: หนูว่าเป็นเพราะอะไรจ๊ะ?

นักเรียนเล่นเกม: **ก็หนูเล่นเกมนี้แหละค่ะ**

ผู้สัมภาษณ์: เล่นเกมทำให้การเรียนตกได้ยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: **บางทีก็ติดเกมแล้วไม่ทำการบ้านส่งครู**

ผู้สัมภาษณ์: **งั้นครูคิดว่าคำว่าติดเกมต้องถึงขั้นไหน?**

ครู: ถ้าติดเกม **เด็กคนนั้นจะเริ่มไม่มีความรับผิดชอบในตัวเอง เรื่องการเรียน ให้ทำอะไรก็ไม่ทำ แล้วก็ชอบขาดเรียนบ่อย ๆ**

ผู้สัมภาษณ์: **เพราะอะไรครับ ถึงขาดเรียน?**

ครู: **ไปเล่นเกม มีที่ขาดบ่อย ครูต้องติดตามแล้ว โทรหาผู้ปกครอง ว่าทำไมน้องไม่มา**

ผู้สัมภาษณ์: **เขาเล่นกันที่ไหน ที่บ้านหรือที่ร้านเกม?**

ครู: มันจะมี 2 กรณี ที่ครูเจอนะคะ กรณีหนึ่งอยู่ที่บ้าน เพราะว่าเขามีมือถือ อาจจะโกหกผู้ปกครองว่าไม่สบาย ก็ไม่มา กับอีกประเภท บอกว่ามาเรียนแต่ไม่ได้มา และไม่ได้อยู่บ้าน แต่จะส่วนน้อยมาก ๆ

ผู้สัมภาษณ์: **ผลเสีย?**

ครู: **ผลเสียคือการเรียนก่อน แนนอนเลยเขาจะไม่เอาอะไรเลย ขี้เกียจ ไม่ทำงาน จะหลีกเลี่ยงการมาโรงเรียน น่าจะมีปัญหาที่บ้านด้วย พอลูกติดเกม พ่อแม่ควบคุมไม่ได้แล้ว ว่าต้องทำอะไร เขาจะดูแลลำบากขึ้น**

-ครูจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: **เล่นเกมแล้วมีผลกับการเรียนบ้างไหมครับ?**

นักแข่งเกมมืออาชีพ: **ยังเรียนมหาลัยไม่จบครับ เพราะ Focus กับการเป็นมืออาชีพ ผมเองก็พลาดนะแบ่งเวลาไม่ทันตอนเรียนมหาลัย เพราะตอนนั้นผมไม่แบ่งเวลาให้กับการเรียนมหาลัยผมเลยยังไม่จบจนถึงทุกวันนี้ อย่างเพื่อนร่วมทีมผมเค้าก็เรียน แล้วก็ต้องแข่งเล่นเกม แต่เค้าแบ่งเวลาดีเค้าก็ได้ทั้งไปแข่ง แล้วก็เรียนจบนะครับ เดียวผมจะกลับไปเรียนแล้วครับ แล้วเห็นว่ามหาลัยมีคณะใหม่คือ การบริหารจัดการ E-sport ถึงคุณจะประสบความสำเร็จนะครับ สุดท้ายการเรียนก็สำคัญ คนที่พักการเรียนไว้ก็อยากกลับมาเรียนให้จบครับ แล้วเดี๋ยวนี้ถ้าทีมมีสปอนเซอร์ ก็จะมีผู้จัดการมาจัดตาราง จัดเวลาในการเล่นและเวลาส่วนตัวให้**

-นักแข่งเกมมืออาชีพ

อย่างไรก็ตามพบว่ามีความเห็นบางส่วนให้ความเห็นว่า เนื่องจากตัวเกมนั้นมากเป็นภาษาต่างชาติ ทำให้การเล่น เกมสามารถช่วยพัฒนาความอยากรู้ทางด้านภาษา เกมบางเกมเป็นเกมเนื้อเรื่องซึ่งผู้เล่นต้องเข้าใจเป้าหมายที่เกมนั้น ตั้งไว้ ฉะนั้นผู้เล่นต้องเข้าใจภาษาในเกมเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายนั้น ๆ อีกทั้งบางคนที่เป็นเกมออนไลน์จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือภายในทีมซึ่งผู้เล่นในทีมก็มีโอกาสที่จะเป็นชาวต่างชาติ ฉะนั้นผู้เล่นต้องติดต่อสื่อสารกันภายในทีมไม่ว่าจะเป็นช่องบทยสนทนา หรือพูดคุยผ่าน Voice Chat

ครู: หนูคิดว่าในส่วนของผลดี เด็กจะได้ฝึกสมอง และได้เจอคำศัพท์ เพราะคำศัพท์ส่วนใหญ่บางครั้ง คือศัพท์ที่เด็กเจอในเกมบางครั้งมันไม่ได้แปลตรงตัว เด็กจะถามว่าอันนี้แปลว่าอะไร เด็กจะจำได้โดยอัตโนมัติ คำที่เขาใช้ บางคำเขาจะจำได้อัตโนมัติ เช่น Wake up ตื่น เด็กจะรู้ทันที แล้วก็ไหวพริบ เพราะเวลามันเป็นเกม จะมีชัยชนะที่จะมีตัวต่อสู้อีก ถ้าไหวพริบไม่ดีพอก็จะตาย แบบนี้ค่ะ

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ครู: ใช่ แต่มันก็มองได้ 2 อย่าง คือ มันก็มีทั้งประโยชน์แล้วก็โทษ เล่นมาก ๆ ก็อดหลับอดนอน ติดเกมไปเลย เสียการเรียน มาโรงเรียนสาย ตื่นสาย แต่ถ้ามองถึงประโยชน์ เพราะอย่างลูกสาวก็เล่น เขาจะได้พวกคำศัพท์ ได้คิด ไหวพริบจากเกม

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: ข้อดีข้อเสีย ข้อดีอะไรบ้าง?

ผู้ปกครอง: ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน มีคำศัพท์ที่จำได้

ผู้สัมภาษณ์: ภาษาอังกฤษ ญี่ปุ่น?

ผู้ปกครอง: ใช่ๆ พอเขามองแล้วเขาจะอ่านทั้ง ๆ ที่ไม่รู้

ผู้สัมภาษณ์: แล้วน้องทำยังไงเวลาสงสัย?

ผู้ปกครอง: เขาจะถามแม่ อันนี้คืออะไร ค้นในโทรศัพท์ลูก

ผู้สัมภาษณ์: พ่อแม่ช่วยรุ่นมาก

-ผู้ปกครองจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เป็นเพื่อนที่ไหนที่เล่นกัน?

นักเรียนเล่นเกม: เป็นเพื่อนรุ่นพี่ที่รับ และเล่นกับต่างชาติ

ผู้สัมภาษณ์: คุณรู้เรื่องเธอ เก่ง ทำไมเราถึงคุณรู้เรื่อง?

นักเรียนเล่นเกม: ก็มีพี่สอนว่าให้ทำอะไร

ผู้สัมภาษณ์: เราเรียนรู้จากไหน?

นักเรียนเล่นเกม: จากพี่ครับ

ผู้สัมภาษณ์: เขาสอนอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: ฝึกให้พูดภาษาอังกฤษบ้าง

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเราชอบไหม ภาษาอังกฤษ?

นักเรียนเล่นเกม: ชอบ

ผู้สัมภาษณ์: ดีแล้ว แล้วเพื่อนๆ ที่เล่นเนี่ยเพื่อนข้างนอกหรือเพื่อนที่โรงเรียน ที่เล่นเกมอันนี้

นักเรียนเล่นเกม: ไม่ค่อยมี ส่วนใหญ่จะเป็นต่างชาติเล่น

ผู้สัมภาษณ์: ซาดิอะไร?

นักเรียนเล่นเกม: เจอพวกจีน เกาหลี

ผู้สัมภาษณ์: เขาพิมพ์ภาษาอังกฤษใช่ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ใช่ครับ บางทีก็พิมพ์เกาหลี เราก็พิมพ์ภาษาอังกฤษไป เขาก็จะพิมพ์ภาษาอังกฤษกลับมาหาเรา

ผู้สัมภาษณ์: งั้นแปลว่าเราได้ข้อจากการเล่นเกม คือรู้ภาษา แล้วมีข้อดีอะไรอีก?

นักเรียนเล่นเกม: เราฝึกภาษาอังกฤษ เพราะเกมมีภาษาอังกฤษเต็มไปหมดเลย

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดชลบุรี

แรงบัลดาลใจทางการประกอบอาชีพ เนื่องจากปัจจุบันการแข่งขันเล่นเกม หรือ E-Sport ได้รับความนิยมน้อยแต่แพร่หลาย อีกทั้งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้คนเข้าถึง และเข้าชมการแข่งขันต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย อีกทั้งยังมีเงินรางวัลที่สื่อให้ความสำคัญทำให้เด็กเล่นเกมหลาย ๆ คนมีความสนใจอยากจะทำอาชีพเกี่ยวกับเกม นักเล่นเกมมืออาชีพยังให้สัมภาษณ์ว่า เมื่อประสบความสำเร็จการแข่งขันเกมเป็นมืออาชีพนั้นได้รับผลตอบแทนที่มากพอในการดำรงชีวิตได้ อีกทั้งนักเล่นเกมมืออาชีพส่วนมากเมื่อถึงวัยที่ต้องเลิกเล่นแล้วจะผันตัวไปประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับเกมแทนเช่น นักพากย์เกม นักวิเคราะห์เกม หรือโค้ชเกม นอกจากนี้นักเล่นเกมมืออาชีพยังเล่าต่อว่า ตนเองก็ได้รับแรงบัลดาลใจได้ในเล่นเกมเป็นอาชีพจากการเข้าชมการแข่งขันเกมระดับท้องถิ่น เช่น ทัวร์นาเมนต์ตามร้านเกม หรือโรงเรียนแต่อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์เด็กถึงแม้เด็กจะมีความตั้งใจที่ประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับเกม ไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าแข่งขัน E-sport หรือนักสร้างเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ (Youtuber) แต่ตัวเด็กเองยังไม่มีแนวทาง และแผนการที่แน่ชัดในการบรรลุเป้าหมายนั้น อีกทั้งจากการสัมภาษณ์พบว่า มีเด็กที่เคยไปแข่งขัน มีทีม และได้รับเงินเดือนอย่างเป็นทางการ แต่เด็กได้ลาออกจากทีมเนื่องจากไม่สามารถผ่านเข้าไปในรอบลึก ๆ ในการแข่งขันได้ เด็กให้เหตุผลว่าการประสบความสำเร็จจากการเล่นเกมมีโอกาสน้อย และยากมาก แต่อย่างไรก็ตามจากการสัมภาษณ์นักเล่นเกมมืออาชีพ การเล่นเกมที่ประสบความสำเร็จในระดับโลก หรือเป็นมืออาชีพนั้นต้องอาศัยความพยายาม ความตั้งใจ และความฝึกฝนเป็นอย่างมาก อีกทั้งในปัจจุบันความนิยม และการสนับสนุนการแข่งขันเกมเพิ่มขึ้นมาก โอกาสที่จะประสบความสำเร็จก็มากตามไปด้วย นอกจากนี้นักเล่นเกมมืออาชีพแนะนำว่าการศึกษาถึงตลาด และความนิยมในประเทศของแต่ละเกม รวมไปถึงจำนวนทัวร์นาเมนต์ และเงินรางวัลที่จะได้รับจากการแข่งขันเกมนั้น ๆ

ผู้สัมภาษณ์: อ่า โอเค ผ่อนคลายด้วย ชอบแข่งขันด้วย โตไปอยากจะเป็นเกี่ยวกับพวกนี้ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: **ครับ** อยากเป็นน่าจะมีพวกอาชีพลงแข่งครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: เคยเล่นเกมแล้วได้ตั้งไหม แล้วเอาตั้งมาชื่ออะไร?

นักเรียนเล่นเกม: ตั้งแบบจริง ๆ มาเติม

ผู้สัมภาษณ์: อะไรอย่างนั้น

นักเรียนเล่นเกม: ไม่ได้ใช้ตั้งครับ เล่นเพราะอยากเป็นนักแข่ง

ผู้สัมภาษณ์: อ้อ เล่นเพราะอยากเป็นเกมเมอร์ ทำไมไม่อยากเป็นล่ะ?

นักเรียนเล่นเกม: บางครั้งมันหาเงินทางนี้ได้

ผู้สัมภาษณ์: เคยเจอคนที่ได้เงินจริง ๆ แล้วใช่ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: งั้นครูเคยใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนหรืออะไรไหม เกมอะไรก็ได้?

ครู: ROV เนี่ยมันถูกบรรจุอยู่ Esport ซึ่งมหาลัยก็จัดแข่ง ที่ผ่านมาระงี้ส่งไปที่ <มหาวิทยาลัยนิรนาม> ไปที่สถาบัน ตรงนี้เขาก็เปิดแข่ง ก็กลายเป็นว่า พวกนี้ก็ได้ไปโชว์ผลงาน ไปแข่งด้วย

ผู้สัมภาษณ์: แล้วอย่างนี้ต้องบอกว่าโรงเรียนก็สนับสนุนให้เด็กไปแข่งเหมือนกัน eSport อะไรพวกนี้ด้วยใช่ไหมครับ?

ครู: ก็มันมีช่องทางให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ก็เลยออกมา จัดแข่งในโรงเรียนก่อน คัดเลือกทีมที่ชนะ แล้วก็เป็นตัวแทนไปแข่ง

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

นักเรียนเล่นเกม: อาจจะเป็นคนเล่นเกมอยู่บ้าน แต่ถ้าเราพัฒนาฝีมือไปเรื่อย ๆ เราอาจจะได้ไปแข่งระดับประเทศก็ได้ครับ

ผู้สัมภาษณ์: เส้นทางเป็นยังไงบ้าง เราต้องไปที่ไหน สมัครงัยง?

นักเรียนเล่นเกม: ผมเคยไปเทสรอบนึ่ง แม่พาไปครับ จัดที่<ห้างนิรนาม> ติดครับ แต่ไม่ติดระดับภาคครับ เพราะมันมีคนเก่งกว่าเยอะครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: เพราะส่วนใหญ่ก็เล่นที่บ้านอยู่แล้ว โอเค ทีนี้อยากจะถามว่าเวลาเล่นเกมเนี่ยได้อะไรจากมัน?

นักเรียนเล่นเกม: หนูอยากเป็นนักแคชเกมเหมือนใน YouTube ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ความคิดนี้มันเริ่มมาจากไหน ยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: หนูเข้าไปใน YouTube แล้วเห็นพี่เขามักคนไปดูเยอะ แล้วก็ทำรายได้ให้ครอบครัว

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: เมื่อกี้บอกว่าเด็กเล่นเกมส่วนใหญ่อยากเป็นเกมเมอร์ ทำไมมันมีอิทธิพลอะไรขนาดนั้นครับ?

ครู: เขาอยากมีรายได้ค่ะ หนูไม่รู้ว่าจะเกมเมอร์เขาทำอะไรบ้าง แต่เขาบอกว่าได้ตั้งด้วย หนูก็ถามว่าได้เยอะไหม
หว่า ครูเยอะนะ เยอะจริงไหมหนูไม่รู้ค่ะ

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: อยากถามว่า เราเล่นถึงสุด เราได้เงินแล้ว ได้เยอะไหม เท่าไหร่อะไรยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: รุ่นของผม ผมได้จากสปอนเซอร์ 30,000 – 40,000

ผู้สัมภาษณ์: ต่อเดือน?

นักเรียนเล่นเกม: ต่อเดือนครับ เป็นสัญญา 1 ปี

นักเรียนเล่นเกม: คำว่าเกมมันไม่สามารถจะไปได้ตลอด คือผมอยู่ในวงการเกม ผมมีรุ่นพี่ที่แข่งดั่งกว่าผมเยอะ
มาก เขาบอกเลยว่ามันเป็นอาชีพที่ไม่ยั่งยืน มันมีได้มันก็มีตรอปเลย สมมติผมไปแข่งแล้วไม่ได้ระดับประเทศ
สปอนเซอร์ไม่จ่าย ทีมไม่จ่ายครับ ไม่มีเงินครับ จบเลย

ผู้สัมภาษณ์: ที่เราเลิกเล่นเกมเพราะว่า ?

นักเรียนเล่นเกม: 1. เราไม่ได้เป็นคนที่เกิดมาเพื่ออย่างนี้จริง ๆ 2. คือมันไม่น่ายั่งยืน 3. เราไม่สามารถ manage เวลา
ทั้งหมดของการเรียนมาให้กับเกมได้

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: คนให้เราใน YouTube หรืออะไร?

นักเรียนเล่นเกม: ใน YouTube ให้ครับ หรือ Live สดครับ มีคน Donate ครับ

ผู้สัมภาษณ์: ได้เยอะไหม ทีนี้ ได้เป็นรายเดือนหรือได้เป็นครั้งๆ?

นักเรียนเล่นเกม: น่าจะรายเดือนครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: มีอะไรจะบอกเด็ก ๆ ที่อยากเป็นนักแข่งเกมมืออาชีพไหมครับ?

นักแข่งเกมมืออาชีพ: การประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับความพยายาม และความฝึกฝนครับ ผมตีเป็นเปอเซิน เป๊ะไม่ได้ว่าคนที่ประสบความสำเร็จมีกี่คน แต่ผมคิดว่าจริง ๆ โอกาสมีเยอะเพราะในปัจจุบันเกมที่ให้เล่นให้แข่งขัน มีเยอะมาก นื่อง ๆ ควรศึกษาเกมที่จะเล่นให้จริงจัง เช่นเกมนั้นมีตลาดและความต้องการในประเทศไทย เงินรางวัล สูงไหม จัดแข่งบ่อยไหม มีการลงสื่อไหม แล้วเราชอบไหม เช่น rov มีการแข่งขันแบบไม่เป็นทางการ เช่นจัดตาม ร้านอาหารเงิน 5 พัน ถึง 1 หมื่นบาท อีกอย่างคือนื่อง ๆ ต้องไม่ยึดติดกับแค่นักแข่งเกมมืออาชีพเพราะ E-sport ไม่จำกัดแต่การแข่ง เป็นสายอื่นได้เช่น โด้ช นักพากย์ เล่นเกมถ่ายทอดสด นักวิเคราะห์ ที่สำคัญนื่อง ๆ ต้อง ฝึกฝน หาความรู้ หาฐานแฟนคลับมีคนติดตาม แล้วจะมีสปอนเซอร์มาให้โฆษณา

ผู้สัมภาษณ์: แล้วค่าตอบแทนดีไหมครับ? การเป็นนักแข่งเกมมืออาชีพเนี่ย?

นักแข่งเกมมืออาชีพ: ขึ้นอยู่กับปัจจัยแต่ละเกม แล้วแต่การตลาด เงินเดือนขั้นต่ำนักกีฬาติดการแข่งชั้นให้ฤดูกาล สปอนเซอร์ต้องให้เดือนละ 5 หมื่น ยกตัวอย่างครับ

-นักแข่งเกมมืออาชีพ

พฤติกรรมมั่วสุม พฤติกรรมมั่วสุม และพฤติกรรมผิดกฎหมายที่สัมภาษณ์จะเกี่ยวข้องกับการขโมย และการพนันเป็นหลักเพราะสองสิ่งนี้สามารถเป็นการกระทำที่เกมเป็นต้นเหตุได้ เด็กบางคนเล่นเกมให้ข้อมูลว่าการพนันในเกม หรือการเดิมพันจากการแข่งขันเกมพบได้ทั่วไปบนอินเทอร์เน็ต แต่เนื่องด้วยสภาพการเงินและอายุของเด็กชั้นประถม และมัธยมต้นทำให้เด็กไม่ได้เกี่ยวข้องกับการพนัน การพนันจากเกมอาจจะเกิดขึ้นได้ในหมู่เด็กโต ตั้งแต่มัธยมปลายขึ้นไป เช่นกันกับการลักขโมยจากการสัมภาษณ์ทั้งหมดไม่มีใครที่กล่าวถึงเหตุการณ์ลักขโมยที่เกิดขึ้นเลย

ผู้สัมภาษณ์: โอเค มีอะไรอีกไหม เอ้อ เกมมันมีการพนันกันไหม?

นักเรียนเล่นเกม: มีการพนันในหมู่เพื่อนๆครับ

ผู้สัมภาษณ์: มีสองแบบนะ มีพนันในเกมกับเรามาพนันกันเอง

นักเรียนเล่นเกม: พนันในเกมแน่นอนครับ

ผู้สัมภาษณ์: พนันเราเคยไหม? อาจจะไม่กินตังก็ได้ กินอย่างอื่น

นักเรียนเล่นเกม: ไม่เคยนะ

ผู้สัมภาษณ์: โอเค แล้วเคยเห็นคนพนันกันไหม?

นักเรียนเล่นเกม: เยอะมาก

ผู้สัมภาษณ์: พนันยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: เขาดูแข่งเกม ทีมไหนชนะคนนั้นได้ตังครับ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดเชียงใหม่

ครู: เด็กในเมืองกับเด็กต่างอำเภอ หนูไม่เคยเจอค่ะ เท่าที่หนูเป็นครูมานะคะ ในเมืองเนี่ย ไม่มีขโมย โรงเรียนนี้
หรือคะ แกล้งกันมากกว่า แต่ถามว่าขโมยเนี่ยหนูไม่ทราบค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: การพนัน?

ครู: ครูหรือนักเรียนคะ นักเรียนไม่มีค่ะ เขาจะไม่ค่อยถึงอย่างนี้เท่าไร แต่ถ้าเรื่องเล่นเกม 100% แต่ถ้การพนัน
กันเนี่ยไม่มี

ผู้สัมภาษณ์: แล้วถ้การพนันจากการเล่นเกมล่ะ?

ครู: หนูว่าเด็ก ม.ปลาย น่าจะมีค่ะ ม.ต้น อาจจะยังแบบไม่รู้เรื่อง

ผู้สัมภาษณ์: มันเป็นลักษณะไหน การพนันในการเล่นเกม ู้ใหม่?

ครู: ถ้ถามหนูนะคะ เขาก็จะแบบอย่าง สมมติว่าเขามีทีมขึ้นมาอย่างนี้ แล้วในตัวทีมเขาเนี่ย นั่งดูทีมอื่นแข่ง แล้ว
มาพนันกันในกลุ่ม เชฟเวอร์รี่ใหญ่ๆ ทีมเราเนี่ยให้แดง ถ้แดงชนะเราต้องได้เงินมาจริง ฤษะ ไม่ใช่เงินในเกมนะ ต้อง
มีข้อตกลงหนูว่า มีคะ ยังไงก็ต้องมี เขาน่าจะเป็นเด็ก ม.ปลาย ที่เขาได้เงินมาเยอะๆ

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: การพนันเคยเห็นไหม?

นักเรียนเล่นเกม: การพนันก็ไม่เคยเห็นนะ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: แล้วการพนัน มีไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ไม่มี

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: การพนันเคยเจอไหม?

นักเรียนเล่นเกม: ไม่เคยค่ะ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: การพนันกับเกม?

ครู: ไม่ๆ พนันแบบไพ่เลย มีอยู่ แต่เกิดจากเกมยังไม่มี ไม่เห็นนะ

-ครูจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: มีขโมยกันมั่งไหม?

ครู: ไม่มีนะค่ะ เท่าที่เห็นเด็กซาร์จแบดทิ้งไว้ก็ยังไม่มีการมาหยิบไปเลย หนูก็แปลกใจ เธอไม่กลัวของหายบ้างหรือไง ปล่อยให้เป็นการในชั้นเรียนของครูประจำวิชาเลยคะว่าจะจัดการยังไง

-ครูจังหวัดเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: ข้อต่อไป ทำๆ แล้ว โรงเรียนนี้มีขโมยบ้างไหม?

ครู: ไม่ค่ะ ไม่มี อันนี้หนูว่าเป็นส่วนตัว

-ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: เข้าใจแล้ว ลูกไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงนะ ชโมย พนัน พุดจก้าวร้า?

ผู้ปกครอง: ไม่มีค่ะ

-ผู้ปกครองจังหวัดนครราชสีมา

ผู้สัมภาษณ์: เคยเห็นคนชโมย รีไถกันบ้างไหมที่โรงเรียนหรือที่บ้านเพื่อเอาไปเติมเกม?

นักเรียนเล่นเกม: ไม่เคยเลยค่ะ

-นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: ชโมยเงินไปเติมเกม ชโมยโทรศัพท์กัน?

ครู: ไม่มีครับ มีแต่ยืมครูครับ เติมเน็ตให้ผมหน่อยครับ

-ครูจังหวัดชลบุรี

ผู้สัมภาษณ์: งั้นผลที่ไม่ดีที่สุดจากที่แม่เคยเห็นมา ทำอะไรกัน มียาเสพติด ชโมย?

ผู้ปกครอง: ไม่นะ เด็กห้องที่ดูอยู่ แค่เล่นสนุกสนาน

-ผู้ปกครองจังหวัดนนทบุรี

บทที่ 6 บทสรุปโครงการ

6.1 นโยบาย

6.1.1 นโยบายส่วนกลางสำหรับโรงเรียน

1. นโยบายการนำมือถือมาโรงเรียน

จากการสัมภาษณ์ครูจากทุกจังหวัดรัฐบาลหรือโรงเรียนไม่มีนโยบายที่ชัดเจนให้แก่บุคลากรในเรื่องของกฎ ระเบียบ หรือนโยบายที่เกี่ยวข้องกับโทรศัพท์มือถือของนักเรียน อาจเป็นเพราะทางภาครัฐบาลไม่ได้ออกระเบียบที่แน่ชัด ทั้งนี้การจัดการในเรื่องของโทรศัพท์มือถือจึงขึ้นอยู่กับ พิจารณาและดุลพินิจของครูประจำชั้นหรือครูประจำวิชาแต่ละคน จากการสัมภาษณ์ครูทั้ง 16 คนในแต่ละภูมิภาค ทางทีมงานสามารถแบ่งนโยบายของครูประจำชั้น หรือครูประจำวิชาได้ 3 รูปแบบ

1. เด็กนักเรียนสามารถนำโทรศัพท์มือถือมาที่โรงเรียน และนักเรียนสามารถพกโทรศัพท์มือถือไว้กับตนเองได้
2. เด็กนักเรียนสามารถนำโทรศัพท์มือถือมาที่โรงเรียนได้ แต่นักเรียนต้องนำโทรศัพท์มือถือมาฝากไว้ที่ครูในระหว่างเรียน และเด็กนักเรียนสามารถขอโทรศัพท์มือถือของตนเองกลับมาใช้ได้ในช่วงพักกลางวัน เลิกเรียน หรือเวลาฉุกเฉิน
3. เด็กนักเรียนไม่สามารถนำโทรศัพท์มือถือมาที่โรงเรียนได้ กรณีที่ผู้ปกครองต้องติดต่อนักเรียน ผู้ปกครองต้องติดต่อผ่านครูประจำชั้น หรือทางโรงเรียนเท่านั้น

ในส่วนของรูปแบบที่ 1 จากการสัมภาษณ์เด็กที่เล่นเกม และไม่เล่นเกมพบว่ามีเด็กหลาย ๆ คนแอบเล่นโทรศัพท์มือถือระหว่างเรียน ไม่จำกัดแค่เกมแต่รวมไปถึงสื่อสังคมออนไลน์และโซเชียลมีเดียอื่น ๆ ด้วย เมื่อเด็กเหล่านี้ถูกครูผู้สอนจับได้ โทรศัพท์มือถือจะถูกยึด และผู้ปกครองอาจจะต้องถูกเรียกมาพบเพื่อคืนโทรศัพท์มือถือ แต่อย่างไรก็ตาม บทลงโทษนี้ไม่ได้เป็นมาตรฐานที่มาจากหน่วยงานส่วนกลาง แต่เป็นเพียงแค่บทลงโทษที่แตกต่างกันระหว่างแต่ละโรงเรียน หรือแม้กระทั่งแต่ละห้องเรียน

บทสัมภาษณ์ด้านล่างชี้ให้เห็นถึงนโยบายที่อนุญาตให้เด็กนักเรียนนำมือถือมาโรงเรียน และเก็บไว้กับตัวทำให้เด็กนักเรียนแอบเล่นเกมระหว่างคาบเรียน

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเล่นที่โรงเรียนไหม?

นักเรียนเคยเล่นเกม: บางทีก็เล่นค่ะ ครูสอนอยู่บางทีหนูก็แอบเล่นได้โต๊ะ

นักเรียนเคยเล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

ผู้สัมภาษณ์: มีเพื่อนที่ติดเกมเยอะๆ ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: มีค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: ติดขนาดไหน?

นักเรียนเล่นเกม: เมื่อกี้เลยค่ะ สดๆ ร้อนๆ คุณครูสอนอยู่ เพื่อนก็เอาโทรศัพท์มาไว้ใต้โต๊ะ แล้วก็เล่นไปด้วย

นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนนทบุรี

บทสัมภาษณ์ด้านล่างแสดงให้เห็นว่า แต่ละโรงเรียน หรือชั้นเรียนจะมีบทลงโทษเกี่ยวกับการเล่นโทรศัพท์มือถือที่ต่างกัน

ผู้สัมภาษณ์: แล้วทำไมเมื่อกี้เป็นคนโปรดของ ผอ. นะ?

นักเรียนเล่นเกม: แอบเอาโทรศัพท์เข้ามา

ผู้สัมภาษณ์: โดนยังไงบ้าง?

นักเรียนเล่นเกม: ให้ไปเก็บขยะ

นักเรียนเล่นเกมจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: โรงเรียนมีมาตรการไม่ให้เด็กเอามา แล้วถ้าเด็กฝ่าฝืนล่ะ เอามาเล่นในชั่วโมง?

ครู: ก็ยึดค่ะ ไว้ประมาณ 1 เดือน หรือ 2 สัปดาห์ ก็จะมีผู้ปกครองมารับโทรศัพท์ตรงนี้ก็กันไป เป็นไปตามกฎระเบียบของโรงเรียน มีการลงคะแนนพฤติกรรมว่าจะไม่ผ่าน

ครูจังหวัดนครราชสีมา

ในส่วนของรูปแบบที่ 2 เด็กนักเรียนสามารถนำโทรศัพท์มือถือมาที่โรงเรียนได้ แต่นักเรียนต้องนำโทรศัพท์มือถือมานำฝากไว้ที่ครูในระหว่างเรียน จากการผลการศึกษาพบว่า เมื่อมีเวลาว่างที่โรงเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งตอนพักกลางวัน ระหว่างคาบ และกิจกรรมชมรมหลังเลิกเรียน เด็กมักจะจับกลุ่มเล่นเกมกันเสมอ สำหรับบางโรงเรียนที่สังเกตเห็นถึงช่วงเวลาว่างที่เด็กนักเรียนนำไปใช้เล่นเกมนี้ โรงเรียนจะออกกิจกรรมในช่วงพักให้เด็กนักเรียนได้เข้าร่วมเช่น ปลูกผัก เล่นดนตรี และออกกำลังกาย บางโรงเรียนถึงกับออกโครงการที่สนับสนุนให้เด็กนักเรียนไม่จับโทรศัพท์มือถือ

บทสัมภาษณ์ด้านล่างเป็นการยกตัวอย่างโครงการจากครูที่จังหวัดเชียงใหม่

ครู: เท่าที่หนูศึกษาบริบทของโรงเรียน อย่างโรงเรียนเก่าจะมีกิจกรรมที่จัดให้ห่างไกลเรื่องนี้อยู่แล้วค่ะ อย่างเช่นของครูคนนี้อยู่ห้องนี้ เขาจะเป็นกิจกรรมแบบเดินลวดฟุ้ง หรือถ้าเข้ากิจกรรมชุมนุม **เราจะให้เขาหลีกเลี่ยง ใช้โทรศัพท์ให้น้อยที่สุด** อย่างเช่นเวลาว่าง **มีกิจกรรมเสริมเยอะ** บริบทโรงเรียนเขาเป็นโรงเรียนกิจกรรม แต่หนูเข้ามาใหม่ เท่าที่หนูรู้ เป็นโครงการอย่างอื่น เช่น **ห่างไกลจอค่ะ**

ผู้สัมภาษณ์: มีอะไรบ้าง?

ครู: อย่างห้องฟุตบอลเขาจะมีมาตรการค่ะ เขาจะเอาโทรศัพท์ไปวางที่โค้ช เขาจะมีที่เก็บของเขา อันนี้เฉพาะห้องฟุตบอล แต่เด็กที่อยู่บ้านกับผู้ปกครอง เราไม่ทราบว่าเขาจะเก็บ เราดูไม่ได้ แล้วกิจกรรมอย่างโรงเรียนเรา เช่น ให้เด็กไป อย่างวันลอยกระทงที่จะถึงเนีย ให้เด็กส่งเข้าประกวด เขาจะไม่อยู่กับจอแล้ว เขาจะไปช่วยกันประดับกระทง ไปช่วยกันไปคิดทำโครงทำซุ้ม เป็นกิจกรรมที่คิดขึ้นมาเพื่อให้เด็กห่างจอ เป็นกิจกรรมประจำ ประเพณี

ครูที่จังหวัดเชียงใหม่

ในส่วนของรูปแบบที่ 3 คือไม่อนุญาตให้เด็กนักเรียนนำโทรศัพท์มือถือมาที่โรงเรียนเลย จากการสัมภาษณ์รูปแบบนี้จะพบได้น้อยที่สุดเนื่องจาก ทางโรงเรียนกลัวว่าการไม่ให้เด็กนำโทรศัพท์มือถือ จะส่งผลทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ แต่อย่างไรก็ตามในประเทศที่พัฒนาแล้วหลาย ๆ ประเทศได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญขงนโยบายการพกโทรศัพท์มือถือของเด็กนักเรียนในโรงเรียน ยกตัวอย่างเช่น ในปี 2010 รัฐสภาฝรั่งเศสได้ออกผ่านกฎหมายอนุญาตให้เด็กนักเรียนอายุ 3-15 ปีนำโทรศัพท์มือถือมาโรงเรียนได้ แต่ห้ามไม่ให้ใช้สมาร์ทโฟนในระหว่างการเรียนการสอนในทุกกรณี ยกเว้นแต่เด็กนักเรียนเป็นผู้พิการที่ต้องได้รับความช่วยเหลือผ่านสมาร์ทโฟน หรือกรณีที่ครูอยากนำสมาร์ทโฟนมามีส่วนช่วยในการเรียนการสอน ถึงอย่างนั้นในเดือนกันยายนปี 2018 รัฐสภาฝรั่งเศสได้ผ่าน

กฎหมายใหม่เนื่องจากทางรัฐบาลเล็งเห็นว่า การที่โรงเรียนห้ามไม่ให้เด็กใช้สมาร์ทโฟนในระหว่างการเรียนการสอนไม่เพียงพอ ฉะนั้นรัฐสภาจึงเพิ่มความเข้มงวดด้วยการห้ามเด็กอายุระหว่าง 3-15 ปีนำสมาร์ทโฟนรวมถึงอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างแท็บเล็ต (Tablet) เข้ามาในโรงเรียน

นอกจากประเทศฝรั่งเศสแล้ว ประเทศออสเตรเลียก็ได้ออกนโยบายที่คล้ายกันนี้และจะบังคับใช้ในเดือนมกราคมปี 2020 นโยบายนี้ได้ถูกร่างและสนับสนุนจากกระทรวงการศึกษาของประเทศออสเตรเลีย และใจความสำคัญของนโยบายมีดังต่อไปนี้

- ตั้งแต่ภาคการศึกษาปี 2020 เทอมที่ 1 ระหว่างเวลาเรียนเด็กนักเรียนที่นำโทรศัพท์มือถือเข้ามาในโรงเรียนต้องปิดเครื่องและนำไปเก็บไว้ในที่เก็บของที่โรงเรียนจัดหาไว้ให้
- ทุกโรงเรียนต้องมีที่เก็บโทรศัพท์มือถือที่มีความมิดชิดและปลอดภัยให้เด็กนักเรียน
- ข้อยกเว้นสามารถมีให้เด็กนักเรียนแล้วแต่กรณี ข้อยกเว้นนี้ต้องได้รับการอนุมัติจากผู้อำนวยการและข้อยกเว้นต้องมีการออกเอกสารอย่างเป็นทางการ
- ทุกโรงเรียนต้องออกนโยบายโทรศัพท์มือถือโดยยึดหลักจากนโยบายของกระทรวงการศึกษาเป็นแม่แบบ

ในส่วนของประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี 2005 สำนักการศึกษานิวเจอร์กได้ออกนโยบายห้ามใช้มือถือในห้องเรียนเช่นกันแต่อย่างไรก็ตาม นโยบายนี้ได้ถูกยกเลิกในปี 2015 เพราะเหตุผลความปลอดภัย และการบังคับใช้ที่ไม่เข้มงวด สำหรับประเทศไทยในปัจจุบันทางกระทรวงการศึกษาไม่ได้มีนโยบายที่ชัดเจนสำหรับการใช้โทรศัพท์มือถือในโรงเรียน คณะผู้จัดทำจึงมีข้อเสนอแนะให้ออกนโยบายซึ่งมีใจความสำคัญดังต่อไปนี้

- นโยบายนี้มีเป้าหมายสำหรับเด็กนักเรียนตั้งแต่อายุ 3 – 15 ปี หรือระดับชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมต้น สำหรับเด็กนักเรียนที่ไม่ได้อยู่ในเป้าหมายให้โรงเรียนพิจารณาว่าจะนำไปด้วยหรือไม่
- เด็กนักเรียนที่อยู่ในเป้าหมายห้ามนำมือถือสมาร์ทโฟนรวมถึงอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างแท็บเล็ต (Tablet) ทุกชนิดเข้ามาในโรงเรียน
- เนื่องด้วยความกังวลของผู้ปกครองบางส่วนในเรื่องของความปลอดภัย นโยบายนี้จะมุ่งเน้นไปที่มือถือสมาร์ทโฟนรวมถึงอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างแท็บเล็ต (Tablet) เท่านั้น โทรศัพท์มือถือที่ไม่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจะไม่มีอยู่ในขอบเขตการใช้นโยบายนี้

- ถ้าเด็กนักเรียนนำโทรศัพท์มือถือที่ไม่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต หรือสมาร์ทวอตช์ (Smart watch) มาโรงเรียน ในระหว่างการเรียนการสอนนักเรียนต้องปิดเสียงแจ้งเตือนทุกชนิด
- ครูประจำชั้นทุกคนต้องมีช่องทางที่ให้ผู้ปกครองติดต่อได้อย่างน้อย 2 ช่องทาง อาทิเช่น เบอร์โทรศัพท์มือถือ และกลุ่มสนทนาบนสื่อสังคมออนไลน์
- ข้อยกเว้นสามารถมีให้เด็กนักเรียนแล้วแต่กรณี ข้อยกเว้นนี้ต้องได้รับการอนุมัติจากผู้อำนวยการ และข้อยกเว้นต้องมีการออกเอกสารอย่างเป็นทางการ
- สำหรับบทลงโทษ โรงเรียนสามารถใช้บทลงโทษที่มีอยู่ในปัจจุบันกับนักเรียนที่ฝ่าฝืนนโยบายนี้

2. นโยบายครูพบปะผู้ปกครอง

นอกจากนโยบายการห้ามไม่ให้นำสมาร์ทโฟนมาโรงเรียน นโยบายครูพบปะผู้ปกครองของเด็กนักเรียนทุกคนก็มีส่วนสำคัญมาก เพราะนโยบายที่โรงเรียน และครูสามารถดูแล ควบคุม และสั่งสอนเด็กนักเรียนได้แต่เฉพาะเวลาเรียนเท่านั้น เวลาที่เด็กนักเรียนอยู่ที่บ้านต้องเป็นหน้าที่ของผู้ปกครองที่จะต้องดูแล ควบคุม และสั่งสอนเด็ก อย่างไรก็ตามทั้ง Parenting และสถาบันโรงเรียนจำเป็นต้องมีการสื่อสารเพื่อให้เข้าใจถึงตัวเด็กรวมถึงพฤติกรรมของพวกเขา และพร้อมร่วมมือในกรณีที่พบว่าเด็กเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ไม่จำกัดแค่ปัญหาการเล่นเกมที่เท่านั้น

บทสัมภาษณ์ด้านล่างเป็นการยกตัวอย่างของการพบผู้ปกครองของครู

ผู้สัมภาษณ์: ชั้นนี้เนียเป็นนโยบายหรือครูคิดทำเองครับ การไปหาเด็กที่บ้าน?

ครู: เป็นนโยบายด้วย และเราเป็นครูชนบทค่ะ เราจัดกับผู้ปกครองกับชุมชนใกล้เคียง อย่างเด็กที่จบไปแล้วมีงานบวชงานแต่งงานก็จะมาบอก

ผู้สัมภาษณ์: น่าดีใจ

ครู: บางคนอยู่มารู้จักหมด สอนตั้งแต่รุ่นพ่อแม่เขามา ยันรุ่นลูก รู้หมดนั่นลูกใครหลานใคร

ผู้สัมภาษณ์: แล้ววิธีแก้ละครับ? ถ้าไปเยี่ยมบ้านแล้วพบปัญหา

ครู: ก็จะไปซื้อช็อคโกแลตไปเยี่ยมบ้าน แต่ไม่ใช่เยี่ยมทุกปีทุกรายนะคะ จะซื้อเฉพาะรายที่มีปัญหา ขนาด ผอ. ยังไปเลย ไปเยี่ยมเด็กถึงบ้าน สอนทุเรียนบ้าง รองเท้าเยอะมาก บางทีครูน้อยก็ติดงานกัน ผอ. ก็ไปตามเด็กเอง

ครูจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้สัมภาษณ์: คุณครูชลบุรีนะครับ จะสัมภาษณ์เกี่ยวกับลูกศิษย์ของคุณเองในเรื่องเล่นเกม เห็นว่ามีนโยบายเยี่ยมบ้านกันด้วย ที่บ้านเขาเล่นเกมกันไหม?

ครู: เล่นครับ เล่นเยอะมาก ส่วนตัวผมเนี่ยจะเข้าถึงอยู่แล้วเพราะว่าจะทำในส่วนกิจกรรมนักเรียน เรื่องฝ่ายปกครอง การใช้โทรศัพท์ หลักๆ ที่เห็นเลยคือ ห้องผม มีที่เคยมีผลการเรียนที่ดีกว่านี้ สมมติดีกว่านี้ แต่ช่วงหลังๆ เนี่ยเบลอ กลายเป็นคนไม่รอบคอบ สั่งอะไรไป ลืมง่าย พอไปเยี่ยมบ้านมาปรากฏว่า เล่นเกมตลอด กลับไปเล่นจนเข้ามาโรงเรียนสาย มีหลายคนแบบนี้ ผมใช้วิธีเข้าถึงผู้ปกครองเลย

ครูจังหวัดชลบุรี

3. นโยบายส่งเสริมการใช้สื่อเกมในการเรียนการสอน

อีกนโยบายที่น่าสนใจและได้มาจากการสัมภาษณ์ครูคือ นโยบายส่งเสริมการใช้สื่อเกมในการเรียนการสอน โดยเฉพาะวิชาคอมพิวเตอร์ ผลจากการศึกษาเกมที่นักเรียนเล่นส่วนมากเป็นเกมแอคชั่นซึ่งคิดเป็นร้อยละ 82 ในขณะที่เกมส่งเสริมความรู้ เกมทางด้านวิชาการ หรือเกมไขปริศนามีเพียงร้อยละ 0.54 ฉะนั้นการใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นส่วนมากจึงหมดไปกับการเล่นเกมแนวแอคชั่น ถ้าหากทางโรงเรียนมีนโยบายในการสอดแทรกการเล่นเกมที่เข้าไปใช้ในการเรียนการสอนโดยใช้เกมที่มีประโยชน์ และให้ความรู้ทางด้านวิชาการ การเล่นเกมจะส่งผลประโยชน์มากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นคุณหญิงกัลยา โสภณพนิช รองหัวหน้าพรรคประชาธิปัตย์รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ กล่าวว่า "จะมีการส่งเสริมการเรียนเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Coding) ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา การพัฒนาโรงเรียนคุณภาพในทุกตำบล ส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ของสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เพื่อแบ่งปันความรู้ของสถาบันการศึกษาสู่สาธารณะ" เมื่อการเรียนเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรแล้ว การที่ทำให้เด็กนักเรียนสนุกและพร้อมทั้งได้ความรู้ก็นั้นสำคัญมาก ยกตัวอย่างเช่น บางโรงเรียนได้นำเกมชื่อ "Codecombat" มาผสมไว้ในการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเกมเพื่อการศึกษาสำหรับการเรียนรู้แนวความคิดการเขียนโปรแกรมซอฟต์แวร์และภาษาโปรแกรมต่าง ๆ ฉะนั้นนักเรียนจะได้เรียนรู้ภาษาการเขียน

โค้ดเช่น JavaScript, Python, HTML และ CoffeeScript ตลอดจนถึงการเรียนรู้พื้นฐานของวิทยาการคอมพิวเตอร์

บทสัมภาษณ์ด้านล่างแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างของการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอน

ผู้สัมภาษณ์: โอเค คุณครูเคยใช้เกมอะไรพวกนี้เป็นสื่อการเรียนการสอนไหม?

คุณครู: เคยค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เกมอะไร?

คุณครู: เป็นการคิดโค้ดลงไปแล้วให้การ์ตูนมันต่อสู้ เป็นเว็บค่ะ ถ้ามัธยมจะเข้า Codecombat อันนี้ มันจะมาใหม่พร้อมกับวิชาวิทยาการคำนวณค่ะตอนนี้

ผู้สัมภาษณ์: ครูรู้ได้ยังไงครับว่ามีเกมนี้?

คุณครู: อบรมค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: กระทรวงศึกษาแนะนำมาเลย?

คุณครู: ใช่ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: แล้วถ้านักเรียนเขาไม่เอาโทรศัพท์มาโรงเรียน แล้วครูสอนยังไงครับ?

คุณครู: ในห้องคอมพิวเตอร์ค่ะ

ผู้สัมภาษณ์: เล่นในคอม ไม่ใช่ในมือถือ

ครูจังหวัดชลบุรี

6.1.2 ภาครัฐและความร่วมมือของภาคเอกชน

1. เอกสารให้คำแนะนำผู้ปกครอง (Parental Guidance)

ผู้ผลิตเกม คือผู้สร้างเนื้อหาและเผยแพร่ตัวเกมให้ผู้เล่นที่มีอุปกรณ์ได้เล่น และเข้าถึง การได้รับความร่วมมือจากทางภาคเอกชนโดยเฉพาะผู้ผลิตเกมจะมีส่วนช่วยในเรื่องของการเพิ่มประโยชน์ และลดผลกระทบของข้อเสียจากการเล่นเกม จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ผลิตเกม และนักแข่งเกมมืออาชีพ ในมุมมองของผู้ผลิต เกมก็คือสื่อประเภทหนึ่ง ถ้าเปรียบเทียบกับสมัยก่อนที่ยังไม่มีเกม หรืออินเทอร์เน็ตสื่อในยุคนั้นคือ การฟังวิทยุ หรือดูโทรทัศน์ การที่เด็กนักเรียนสมัยก่อนเสพสื่อเหล่านี้โยเยอย่างไร การใช้เวลาไปกับสื่อเหล่านั้นก็เทียบเท่ากับการเล่นเกมในยุคสมัยปัจจุบัน นอกจากนั้นคำสัมภาษณ์สอดคล้องกับผลลัพธ์เชิงปริมาณเพราะผู้ผลิตเกมให้ความคิดเห็นว่า เด็กที่ใช้เวลาในการเล่นเกมเยอะเกินไปจะเล่นเกมประเภทแอคชั่นไม่ใช่เกมเพื่อให้ความรู้ และเด็กไม่ได้เล่นเกมที่ให้ความรู้เพียงพอ นอกจากนี้นักแข่งเกมมืออาชีพยังเสริมว่า ผู้ปกครองไม่ได้มีความรู้และความเข้าใจ (Game Literacy) ในแต่ละเกมที่เด็กเล่น ฉะนั้นผู้ปกครองโดยเฉพาะผู้ปกครองที่ไม่ใช่พ่อ หรือแม่โดยตรงจึงยังไม่มีความสามารถในการคัดกรองเกมที่เด็กกำลังเล่นอยู่ได้ ในขณะที่สื่ออื่นอย่างเช่น วิทยุและโทรทัศน์ ผู้ปกครองจะมีความรู้และความเข้าใจที่ดีกว่าดังนั้นถ้าเป็นสื่อวิทยุและโทรทัศน์ ผู้ปกครองจะให้คำแนะนำ ความควบคุม หรือการดูแลในเนื้อหาของสื่อเหล่านั้นได้ ทั้งนี้การที่ผู้ปกครองจะมีความเข้าใจในเนื้อหา และใจความสำคัญของเกมรัฐบาลควรออกกฎหมายบังคับให้ภาคเอกชนผู้ผลิตเกมจัดทำเอกสารให้คำแนะนำผู้ปกครอง หรือ parental guidance ก่อนที่จะนำเกมลงจำหน่ายตามช่องทางต่าง ๆ ในประเทศไทย ทั้งนี้เอกสารให้คำแนะนำผู้ปกครองควรประกอบไปด้วยข้อมูลสำคัญหลัก ๆ ดังต่อไปนี้

- ประเภทของเกม
- คำอธิบายแนวเกมอย่างย่อ
- อายุขั้นต่ำที่แนะนำในการเล่น
- ESRB (Entertainment Software Rating Board) rating หรือคณะกรรมการจัด Rate สื่อซอฟต์แวร์บันเทิง เป็นองค์กรจัด Rate เกมของประเทศสหรัฐอเมริกา ทำหน้าที่จัดและให้ Rate ของแต่ละเกมก่อนนำวางจำหน่าย ยกตัวอย่างเช่น EC - Early Childhood เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เกมที่ได้รับเรทนี้มักจะเป็นเกมที่เน้นการเล่นที่เรียบง่าย และไม่มีเนื้อหารุนแรง การควบคุมง่าย หรือ M - Mature (17 ปีขึ้นไป) ที่มีความรุนแรงที่สูงขึ้น เริ่มมีการใช้ยาเสพติดในเกม และเริ่มมีเรื่องเพศมาเกี่ยวข้อง

- ราคาของเกม และเกมนี้สามารถเติมเงินภายในเกมได้หรือไม่
- ระยะเวลาที่แนะนำในการเล่นเกมนต่อวัน
- เพลตฟอร์มที่เด็กสามารถเล่นเกมได้ เช่น PS4, Nintendo Switch, IOS, AOS

ผู้สัมภาษณ์: ครับ ผมเองไปสัมภาษณ์เด็กมาพบว่า เด็กมีแรงบันดาลใจจะเป็น gamer / youtuber เยอะมาก หรือทำอาชีพที่ได้รับอิทธิพลมาจากเกม แล้วคุณมองว่า ปัจจุบันเด็กเล่นเกมเยอะเกินไปไหมครับ?

ผู้ผลิตเกม: ไม่...ผมมองว่าเกมก็คือสื่อประเภทหนึ่ง เหมือนสมัยก่อนเช่น ฟังวิทยุเยอะยังงั้น มันก็คือใช้เวลาไปกับสื่อเหมือนเดิม คำถามคือเยาวชนใช้กับเกมทีเยาวชนควรจะเล่นเยอะพอหรือเปล่า? ผมว่าไม่ เนื่องจากสภาพสังคมในภาพรวมยังไม่ตื่นตัวของการมาของสื่อ พ่อ แม่ ปู่ย่า ตา ยาย ยัง regulate ไม่เป็นว่าเด็กควรเล่นเกมประเภทไหน เห็นเล่นเกมก็จะห้ามอย่างเดียว พวกผู้ใหญ่โตมากับทีวี หนังสือพิมพ์ซึ่งก็เป็นสื่อ แต่พวกเขาโอเคที่จะให้ลูกหลานเสพสื่อ นั้น เพราะเค้าเข้าใจและโตมากับมัน แต่พอเป็นเกมเพราะไม่มีความพร้อม ความเข้าใจ เลยไม่สามารถช่วย filter ลูกหลานในสิ่งที่เค้าเล่นได้

ผู้สัมภาษณ์: งั้นมุมมองของคุณคือ ผู้ปกครองควรมี game literacy บ้าง?

ผู้ผลิตเกม: ใช่

ผู้ผลิตเกม

ผู้สัมภาษณ์: คิดยังไงกับ parental guidance ครับ?

นักแข่งเกมมืออาชีพ: อันนี้ก็เห็นด้วยมากนะครับ อย่างแรกเลยที่ผมบอกว่า Parenting สำคัญ อันนี้จะช่วยเพิ่มความเข้าใจให้ผู้ปกครองว่าลูกหลานตัวเองเล่นอะไรอยู่ เด็กก็ควรเล่นเกมให้เหมาะสมกับวัย เกมปกติก็มีการจัดเรทนะครับ แต่ถ้าผู้ปกครองไม่รู้ ไม่ศึกษา เด็กก็หาทางไปเล่นได้อยู่ดีครับ ปล่อยให้เล่นเกมไป พอผลลัพธ์ไม่ดีลูกไปทำอะไรรุนแรงก็มาโทษเกมอีก มันเพิ่มความสนิระหว่างคนในครอบครัวด้วยนะครับ

นักแข่งเกมมืออาชีพ

2. การคัดกรองโฆษณาบนอินเทอร์เน็ต (Media and screen time)

ปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และความนิยมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และโซเชียลมีเดียที่แพร่หลายไม่ว่าจะเป็น Facebook, YouTube และ Discord ทำให้สื่อเหล่านี้เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ยอดนิยมสำหรับผู้ผลิตเกมใช้โฆษณาเกมด้วยการโฆษณาที่มีดนตรี และการออกแบบที่มีสีสันพร้อมทั้งการไม่ถูกจำกัดโดยหน่วยงานไหน สื่อโฆษณาเหล่านี้จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยในการเล่นเกมนักเรียน จากการสัมภาษณ์ของผู้ผลิตเกม และนักแข่งเกมมืออาชีพ เป็นเรื่องแปลกที่สื่ออื่น ๆ เช่น โทรทัศน์ และวิทยุจะมีการประมูลคลื่น และถูกควบคุมการจัดแบ่งเนื้อหาที่ออกอากาศโดยรัฐบาลเช่น ใน 48 ช่องรายการดิจิทัลของสถานีโทรทัศน์จำเป็นต้องมีรายการเด็กและเยาวชน 3 ช่อง และรายการข่าวสารและสารประโยชน์ 7 ช่อง ในขณะที่สื่ออินเทอร์เน็ตไม่ได้ถูกควบคุมในเรื่องของเนื้อหา แต่อย่างไรก็ตามการแทรกแซง และควบคุมอินเทอร์เน็ตโดยหน่วยงานรัฐนั้นเป็นเรื่องที่ยากมากเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความซับซ้อนกว่าสื่ออื่น ๆ ทั้งนี้สิ่งที่รัฐบาลควรขอความร่วมมือจากภาคเอกชนหรือผู้ผลิตเกม และออกกฎหมายบังคับให้ชัดเจนคือ การโฆษณาเกมของผู้ผลิต อาทิเช่น ผู้ผลิตเกมไม่สามารถโฆษณาบน YouTube หรือ Facebook Ads ถึงกลุ่มเป้าหมายที่อายุต่ำกว่า 15 ปี ได้เกิน 3% ของโฆษณาทั้งหมด อีกทั้งเกมที่เด็กนักเรียนเล่นเกมไม่เล่นจะเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับวิชาการ เมื่อผู้เล่นเกมวิชาการไม่เยาะผู้ผลิตเกมเหล่านั้นจะไม่มีเงินทุนในการโฆษณา ดังนั้นภาครัฐควรที่จะสนับสนุน และส่งเสริมการโฆษณาของเกมที่จะให้ความรู้ให้เป็นที่แพร่หลายยิ่งขึ้น นอกจากนี้ในปัจจุบันบนโลกอินเทอร์เน็ต ผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคม (Social Influencer) ก็ส่งผลกับพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กเป็นอย่างมาก ผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคมคือ ผู้ที่มีคนติดตามเนื้อหา หรือมีคนสนับสนุนเป็นจำนวนมากซึ่งผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคมจะเป็นหนึ่งในช่องทางการโฆษณาสินค้า หรือบริการต่าง ๆ เนื่องจากพวกเขาเป็นที่นิยม มีคนติดตามเยาะ และสามารถโน้มน้าว หรือส่งผลต่อพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย จากการสัมภาษณ์เด็กเล่นเกม เด็กบางส่วนอยากจะประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับเกมเพราะได้รับแรงบัลดาลใจมาจากผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคมในวงการเกม ฉะนั้นเนื้อหา หรือการโฆษณาของผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคมอาจจะต้องถูกสอดส่อง และดูแลจากทางรัฐเช่นกัน

ผู้สัมภาษณ์: ปัญหามันเกิดขึ้นจาก 3 ส่วนสำหรับเด็กที่ติดเกมนะครับ 1. parenting ไม่มีเวลา โยนโทรศัพท์ 2.

โรงเรียนและนโยบาย 3. รัฐบาล ที่ควรเข้ามาช่วย คุณคิดว่ารัฐบาลทำอะไรกับภาคเอกชนได้อีกบ้างครับ?

ผู้ผลิตเกม: คือ เด็กไม่รู้จักเกมที่มีประโยชน์ เกมไม่มีประโยชน์คนเล่นเยาะกว่าค่าโฆษณาก็เยาะกว่า สิ่งที่รัฐทำได้คือให้ algorithm ของโฆษณาเนี่ยมันมีช่องให้เกมหรือสื่อที่จรรโลงสังคมมากกว่านี้ อย่างแต่ก่อนการประมูลทีวีเนี่ยมันจะมีบังคับนะ ว่าจำนวน ชั่วโมง ต้อง broadcast อะไร แต่ internet เนี่ยมันไม่มี รัฐควรออกกฎหมาย เช่น ผู้ผลิตเกม

ดัง ๆ รวยให้ตายยังไงคุณไม่สามารถถือ Ad คนอายุ 13-18 ปีได้เกิน 3% ของ exposure อีกอย่างคือ Influencer หรือขวัญใจเยาวชนเนี่ยวันๆเค้าเล่นเกมอะไรโซว์กันบ้าง? อย่าง TV เนี่ยจะออกข่าวอะไรก็โดน กบว เช่นเซอร์ก่อน ปัจจุบัน YouTube channel เนี่ยมันมี content ratio กี่ % ไม่มีใครกำหนด YouTube กำหนดคนเดียวเค้าก็ maximize รัฐควรจะหันความสนใจไปที่พวกนี้ แทนที่จะเป็น TV หรือวิทยุแบบสมัยก่อน สรุปคือสิ่งที่ครอบงำเยาวชนอยู่ตอนนี้คือ Ad และ Influencer

ผู้ผลิตเกม

ผู้สัมภาษณ์: คิดยังไงกับการโฆษณาของค่ายเกมครับ?

นักแข่งเกมมืออาชีพ: โฆษณาเดี๋ยวนี้ก็เยอะมาก ถ้าจะต้องจำกัดเวลาโฆษณากับเด็ก ผมมองว่าดีนะครับ ถ้าทำกัน ได้จริง ๆ เช่นช่วงบ่ายโฆษณาไปเลย ไม่ใช่ดู youtube แต่ละทีแล้วขึ้นเยอะไปหมดเลย เข้าใจว่ามันคือธุรกิจ แต่ก็ควรจะมีค่าเตือนให้กับผู้เล่นด้วย เกี่ยวกับการโฆษณาช่วยเชื่อให้เติมเงิน

นักแข่งเกมมืออาชีพ

3. การจำกัดอายุของการเติมเงิน

ในปัจจุบันผู้เล่นเกมสามารถซื้อ หรือติดตั้งเกมหลาย ๆ เกมโดยไม่มีค่าใช้จ่าย แต่เกมที่ไม่คิดค่าใช้จ่ายในการติดตั้งนั้นมักจะมีการเติมเงินจริงภายในเกมเพื่อที่จะแลกเป็นของรางวัลให้แก่ผู้เล่น หรือที่เรียกกันว่า (Microtransaction) ของรางวัลบางเกมก็ไม่ได้ส่งผลให้ผู้เล่นที่เติมเงินมีประสิทธิภาพที่ดีกว่าผู้ที่ไม่เติม แต่เป็นเพียงของรางวัลเพื่อตกแต่งสวยงามเท่านั้น ผลจากการศึกษาเกมที่เด็กเล่น 3 อันดับแรกคือ Free Fire ROV และ PUBG ซึ่งทั้งสามเกมนี้เป็นเกมบนมือถือที่ให้ดาวนโหลด และติดตั้งโดยไม่มีค่าใช้จ่ายแต่ทั้งสามเกมมี Microtransaction ที่ผู้เล่นสามารถเติมเงินจริงได้ เด็กเล่นเกมบางคนมีพฤติกรรมเติมเงินที่เยอะมากเมื่อเทียบกับอายุ เนื่องจากปัจจุบันช่องทางการเติมเงินมีหลากหลาย และไม่จำกัดวงเงินที่เติมได้ต่อวัน ช่องทางการเติมเงินในเกมมีตั้งแต่

- ใช้บัตรเครดิต หรือบัตรเดบิตที่เข้าร่วมรายการ ช่องทางนี้พบเห็นเด็กที่เล่นเกมใช้น้อย เพราะว่าตนเองยังไม่มีบัตรเครดิต และต้องขออนุญาตผู้ปกครองเวลาใช้

- แอปพลิเคชันกระเป๋าเงินออนไลน์ (E-wallet) ที่ผู้ใช้สามารถทำธุรกรรมผ่านมือถือเช่น AirPay และBluePay ช่องทางนี้พบเห็นเด็กที่เล่นเกมใช้น้อยเช่นกัน
- ออนไลน์ Banking กับธนาคารที่เข้าร่วม เด็กจะต้องมีบัญชีออมทรัพย์ของธนาคารนั้น ๆ การเติมเงินทำได้ง่ายเพียงกรอกเบอร์โทรศัพท์มือถือที่ผูกอยู่กับบัญชีนั้น
- บัตรเติมเงินสด หรือสลิปเงินสดที่สามารถซื้อได้ตามห้างสรรพสินค้า ร้านสะดวกซื้อทั่วไป หรือแม้กระทั่งซื้อบัตรเติมเงินผ่านตู้จ่ายเงินเช่น บัญเติม ช่องทางนี้เป็นช่องทางที่เด็กใช้มากที่สุด เนื่องจากสามารถซื้อได้ด้วยเงินสด และขั้นต่ำของช่องทางนี้จะน้อยกว่าช่องทางอื่น ๆ

บทสัมภาษณ์ด้านล่างแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างของการเติมเงินเพื่อแลกของในเกม

ผู้สัมภาษณ์: แล้วเคยซื้อของในเกมไหม?

นักเรียนเล่นเกม: เคยครับ

ผู้สัมภาษณ์: ซื้อยังไง?

นักเรียนเล่นเกม: ก็เติมเกมในเครื่อง การิน่า

ผู้สัมภาษณ์: ตั้งแต่เล่นมานี้ใช้ตังไปเท่าไรแล้ว การิน่าเนีย เกิน 1,000 ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: เกิน

ผู้สัมภาษณ์: เกิน 5,000 ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: เกิน

ผู้สัมภาษณ์: ถึง 10,000 ไหม?

นักเรียนเล่นเกม: น่าจะถึงนะ เพราะว่าทั้ง ROV Free fire ตอนนี้อีกไม่ได้เล่นเลย

ผู้สัมภาษณ์: ปกติเติมเท่าไร

นักเรียนเล่นเกม: บางทีก็แค่ 500 แต่เติมบ่อย

ผู้สัมภาษณ์: แล้วหมดไปเท่าไรแล้ว 20,000 ถึงไหม?

ในประเทศจีน เป็นที่น่าสนใจว่าในปี 2019 รัฐบาลจีนได้ออกกฎหมายเคอร์ฟิวการเล่นเกมนของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี (Gaming curfew) ใจความสำคัญคือ เด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปีสามารถเล่นเกมได้แค่ช่วงเวลา 08.00 ถึง 22.00 เท่านั้น นอกจากนี้ชั่วโมงการเล่นเกมนของวันธรรมดาคือ 1 ชั่วโมง 30 นาที และ 3 ชั่วโมงในวันเสาร์ อาทิตย์ หรือวันหยุด อีกทั้งกฎหมายนี้ยังได้ระบุถึงจำนวนเงินที่เด็กสามารถเติมได้ในแต่ละเดือน เด็กที่อายุ 8 ถึง 16 ปีจะสามารถเติมเงินได้เพียง 200 หยวน หรือ 600 บาทต่อเดือน ในขณะที่เด็กอายุ 16 ถึง 18 ปีจะเติมเงินได้ 400 หยวนหรือ 1,200 บาทต่อเดือน สำหรับประเทศไทยนั้นการนำเงินมาเป็นแบบอย่างอาจจะทำได้โดยยาก เนื่องจากความไม่พร้อมของระบบยืนยันตัวตน และอำนาจต่อรองกับบริษัทเกมต่าง ๆ แต่อย่างไรก็ตามผลจากการศึกษาทั้งเชิงคุณภาพ และปริมาณ ทีมงานมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเติมเงินของเกมดังต่อไปนี้

- การซื้อบัตรเติมเงินตามห้างสรรพสินค้า หรือร้านสะดวกซื้อ รวมไปถึงการใช้แอปพลิเคชันกระเป๋าเงินออนไลน์ (E-wallet) และออนไลน์ Banking ต้องมีอายุขั้นต่ำในการทำธุรกรรมได้ เฉกเช่นเดียวกับการซื้อสุรา และบุหรี่
- ทางองค์การอนามัยโลกระบุไว้ว่าเป็นอาการผิดปกติทางจิต ดังนั้นการซื้อบัตรเติมเงินทุกชนิด หรือการเติมเงินบนเว็บไซต์ต้องมีข้อความแจ้งเตือนระบุให้เห็นชัดว่า การเล่นเกมที่มากเกินไปเป็นการเสพติดเกม

6.1.3 Parenting

จากการศึกษาทั้งหมด ส่วนประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนของเด็กคือ Parenting สถาบันโรงเรียน และภาครัฐ แต่ส่วนที่สำคัญที่สุด และส่งผลกระทบต่อเด็กได้มากที่สุดคือ Parenting เพราะผู้ปกครองซึ่งใกล้ชิดกับเด็ก และเด็กใช้เวลาอยู่ร่วมด้วยมากที่สุด อย่างที่กล่าวมาข้างต้นในเรื่องของเอกสารให้คำแนะนำผู้ปกครอง หรือ parental guidance และการเติมเงินภายในเกม หากผู้ปกครองมีความตระหนัก ความรู้ และความเข้าใจถึงสิ่งที่บุตรหลานทำอยู่ไม่จำกัดแค่เรื่องเกม ผลกระทบด้านลบจากสิ่งที่บุตรหลานทำอยู่ก็จะลดน้อยลง

บทสัมภาษณ์ด้านล่างแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของ Parenting ไม่จำกัดอยู่แค่การเล่นเกม

ผู้สัมภาษณ์: ผมไปอ่านเจอว่าเงินเค้าเพิ่งออก regulation ออกมา ว่าไม่ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 1 ชั่วโมงครึ่ง และการเติมเงินก็ไม่เกิน 200หยวนต่อเดือน แล้วเค้าก็เขียนว่าอาจได้ความร่วมมือกับเอกชนอุตสาหกรรมเกม ให้ทำ parental guidance ให้ ผู้ปกครอง คุณคิดว่ายังไงครับ มีเหตุผลไหมครับ?

ผู้ผลิตเกม: จริง ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นเกมหรือก เยาวชนไม่ควรจะสั่งซื้อสินค้าอะไรเองโดยไม่ถูกดูแลโดยผู้ปกครองอยู่แล้ว เช่นเด็กอายุ 15 เข้าไปสั่งซื้อของใน Lazada เองผมก็ว่าไม่ควรนะ หรือไปเดินตามห้างแล้วเอาบัตรพ่อแม่ไปรูดก็ไม่ได้ ผมมองว่าการมี regulation นะถูกแล้ว แต่ไม่ได้มองเรื่อง limit ว่าเท่าไรนะ ผมมองว่าเป็นความรับผิดชอบของพ่อแม่ ผู้ปกครองมากกว่า ที่เงินทำแบบนี้อาจเป็นเค้าเห้นว่าปัจจุบันเค้ายังไม่สามารถ Educate พ่อ แม่ผู้ปกครองให้มี game literacy ได้เลยต้องบังคับก่อน ส่วนเรื่องเวลาเล่นก็เหมือนกันผมมองว่าถ้าเด็กเล่นเกมที่สมควรเล่นเช่น เป็นผู้บริการ หรือเกมประวัติศาสตร์ จะเล่นกี่ชั่วโมงก็เล่นไปเถอะ จะมีปัญหาทางเรื่องสุขภาพอย่างปวดหลังเนี่ย มันก็เหมือนกับการดูหนังนะแหละ ใช้เวลากับอะไรเยอะเกินไปมันก็ไม่ดีต่อสุขภาพทั้งนั้น

ผู้ผลิตเกม

ผู้สัมภาษณ์: คิดว่าจะแก้ไขเรื่องเด็กเล่นเกมมากเกินไป ต้องเริ่มที่ไหนครับ? ภาครัฐ? โรงเรียน?

นักแข่งเกมมืออาชีพ: ผมคิดว่า Parenting สำคัญที่สุด ต้องเริ่มที่บ้านก่อนเลยครับ ดูแลยังไง หรือเลี้ยงดูแบบไหน ถ้าพ่อแม่ไม่มีเวลา โยนอุปกรณ์ให้ลูก ลูกก็คิดว่าการเล่นเกมเนี่ยโอเค อย่างบ้านผมคือกลับมาต้องทำการบ้าน และอ่านหนังสือ 2 ชม. แล้วพอเสร็จแล้วจะไปเล่นเกมหรือผ่อนคลายได้ หรือ พ่อแม่ผมจะบอกว่าถ้าเรียนได้เกรดดีขึ้นจะให้รางวัล อันนี้ไม่ใช่แค่เรื่องเกมนะครับ พูดถึงเรื่องทั่วไป ปัญหาทุกอย่างที่เกี่ยวกับเด็ก ต้องเริ่มที่บ้าน ที่ครอบครัวครับ

นักแข่งเกมมืออาชีพ

6. 24H ด้านสติปัญญา ด้านทัศนคติ ด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง และด้านสุขภาพ

6.2.1 ด้านสติปัญญา (Head) Managing and Thinking

ในระบบเล็ก (Microsystem) การเล่นเกมสามารถก่อให้เกิดการตั้งเป้าหมายในตัวเด็กเล่นเกมได้ เพราะมาจากผลของการศึกษาเด็กที่เล่นเกมได้รับอิทธิพลการประกอบอาชีพมาจากเกมเช่น ตำรวจ ทหาร หรือสถาปนิก ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหา รูปแบบการเล่น หรือสังคมภายในเกมที่พวกเขาได้เข้าร่วมด้วย นอกจากนั้นผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคม (Social Influencer) ที่ถ่ายทอดสด หรือลงวิดีโอการเล่นเกมนของตัวเองมีอิทธิพล และเป็นตัวอย่างให้เด็กเล่นเกมตั้งเป้าหมายที่จะหารายได้จากการเล่นเกม

ในระบบภายนอก (Exosystem) หากทางโรงเรียน หรือครูประจำวิชาได้นำเกมมาประยุกต์ให้เข้ากับการเรียนการสอน เกมจะมีส่วนช่วยให้เนื้อหาบทเรียนมีความสนุก น่าสนใจ และเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น เกม Code combat ที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การเขียนโปรแกรมพื้นฐาน หรือ Cut the rope ที่เป็นเกมแนวไขปริศนาที่ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ในปัจจุบันเกมที่ให้ประโยชน์ และสอดแทรกให้เข้ากับบทเรียนมีมากมายเพียงแต่การแนะนำ หรือการอบรมครูให้สามารถประยุกต์ใช้เกมเข้ากับเนื้อหาบทเรียนจากทางโรงเรียน หรือหน่วยงานรัฐยังมีไม่เพียงพอ

6.2.2 ด้านทัศนคติ (Heart) Relating and Caring

ในระบบกลาง (Mesosystem) เด็กที่เล่นเกมนั้นตามผลการศึกษาเชิงปริมาณ เด็กเล่นเกมเนื่องจากปทัสถานทางสังคม (Social Norm) โดยเฉพาะเพื่อนที่โรงเรียนมักชักชวนกันให้เล่นเกมอยู่เสมอ พบว่าร้อยละ 63.8 ของเด็กติดเกมมีปทัสถานทางสังคมด้านเพื่อนที่สูงมากกว่าด้านอื่น และในด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Relationship) ร้อยละ 80.05 ของเด็กกลุ่มติดเกมจะมีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในระดับสูง ซึ่งหากปัจจัยทางด้านปทัสถานทางสังคม และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง จำนวนชั่วโมงการเล่นของเด็กก็จะสูงขึ้นด้วย ในกลุ่มเด็กติดเกมที่มีระดับปทัสถานทางสังคมสูงจะมีจำนวนชั่วโมงเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 41 นาที ขณะที่ปัจจัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง เด็กกลุ่มติดเกมจะมีจำนวนชั่วโมงเล่นเกมเฉลี่ยต่อวันที่ 3 ชั่วโมง 20 นาที นอกจากนี้เมื่อพิจารณาปัจจัยที่ทำให้เด็กนักเรียนติดเกมจะพบว่า ปัจจัยด้านผู้เล่นจำนวนมาก (Critical mass) เช่น เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิม หรือเพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกมทำให้ฉันอยากเล่นด้วย เป็นต้น มีส่วนที่ทำให้เด็กมีระดับการติดเกมที่สูงขึ้นด้วยเช่นกัน (ความสัมพันธ์ระหว่าง Critical mass และ GAST มีความสัมพันธ์ทางบวก; Beta = .15 และ .22 ในผู้ชายและผู้หญิง)

อย่างไรก็ตาม เมื่อศึกษาในประเด็นของระดับคุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์ (GAMEQ-Relationship) พบว่า ทั้งเด็กที่ไม่ติดเกมและเด็กที่ติดเกมกล่าวว่า ตนเองไม่มีความสัมพันธ์ที่แย่งเมื่อตนเองได้เล่นเกมแต่อย่างใด (ร้อยละ 78.2 ของเด็กติดเกม และร้อยละ 91.8 ของเด็กไม่ติดเกม มีระดับคุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ดีขึ้น) นอกจากนี้เกมที่เด็กเล่นส่วนใหญ่จะเป็นเกมออนไลน์ที่สามารถเล่นเป็นทีมกับเพื่อนได้ ฉะนั้นแล้ว ทักษะทางสังคม (Social Skills) ระหว่างเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันจะเพิ่มขึ้น รวมไปถึงการร่วมมือกัน (Cooperation) ภายในเกมเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายของเกมนั้น ๆ แต่อย่างไรก็ตามผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกด้านปริมาณเด็กที่ไม่เล่นเกม หรือเคยเล่นแต่เลิกเล่นไปแล้ว ผู้ปกครอง และครูให้ความเห็นตรงกันว่าทักษะทางสังคม (Social Skills) โดยเฉพาะเด็กเล่นเกม กับคนที่ไม่เล่นเกมแย่ง เนื่องจากเด็กที่เล่นเกมใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่น และบางครั้งเด็กที่เล่นเกมแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือหยาบคายทำให้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับคนรอบข้างแย่ง นอกจากนั้นครู และผู้ปกครองยังสังเกตได้ว่า บางครั้งการเล่นเกมที่หมกมุ่นเพื่อนก็เกิดความไม่พอใจ หรือทะเลาะกันเพราะความขัดแย้งกันภายในเกมอีกด้วย

6.2.3 ด้านเรียนรู้และปฏิบัติจริง (Hands) Giving and Working

ในระบบเล็ก (Microsystem) สิ่งที่เกิดขึ้นกับเด็กเล่นเกมในปัจจุบันที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์มีความก้าวหน้าคือ เด็กที่เล่นเกมรับแรงบันดาลใจจากมีอิทธิพลทางสื่อสังคม (Social Influencer) และนักแข่งเกมมืออาชีพ (E-sport gamer) จนพวกเขาสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง (Self-motivation) ความทะเยอทะยาน และเป้าหมายในการทำตามความฝัน จากผลสัมภาษณ์เชิงลึกเด็กที่เล่นเกมบางคนได้รับการสนับสนุนจากครู และผู้ปกครองพาไปสมัครแข่งที่ระดับท้องถิ่นเด็กบางคนได้เข้าร่วมทีมการแข่งขันอย่างเป็นทางการ แต่อย่างไรก็ตามอัตราการประสบความสำเร็จของอาชีพนักแข่งเกมในปัจจุบันถือว่าต่ำมาก อีกทั้งนักแข่งเกมเป็นอาชีพที่ช่วงอายุงานสั้นหมายถึง อายุของนักแข่งเกมอาชีพจะมีอายุรุ่นเยาวชน วันรุ่น และผู้ใหญ่ตอนต้นเท่านั้น นักแข่งเกมมืออาชีพส่วนมากจะผันตัวไปประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับเกมแทนเช่น นักพากย์เกม นักวิเคราะห์เกม หรือโค้ชเกม นอกจากการสร้างแรงจูงใจให้ตนเองแล้วในระดับระบบเล็ก เด็กเล่นเกมสามารถสร้างทักษะที่มีประโยชน์จากการเล่นเกมได้ ยกตัวอย่างเช่น เกมที่ต้องเข้าใจเนื้อหาของเกมเพื่อที่จะผ่านด่าน หรือได้ของรางวัลนั้นจะอยู่ในรูปแบบของภาษาต่างประเทศ ดังนั้นเด็กที่เล่นเกมจำเป็นที่ต้องเรียนรู้ หรือทำความเข้าใจภาษาเหล่านั้น อีกทั้งเกมออนไลน์มีคนต่างชาติเล่น และจำเป็นต้องสื่อสารกับคนต่างชาติเพื่อที่จะทำงานร่วมกันเป็นทีม ทำให้เด็กมีการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ในส่วนของระบบภายนอก (Exosystem) การเล่นเกมที่มากเกินไปสามารถส่งผลต่อการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Responsible Citizenship) ในอนาคตได้เนื่องจากการเล่น

เกมที่เยอะเกินไปโดยไม่สนใจทำกิจกรรมอื่น ๆ รวมไปถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนอีกด้วย เมื่อพิจารณาผลการศึกษาเชิงปริมาณ พบว่า กลุ่มเด็กติดเกมจะมีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนลดลงในทุกมิติ คือ 1) ร้อยละ 52.6 ของเด็กติดเกมมีความสม่ำเสมอในการเรียนแยะลง 2) ร้อยละ 72.5 ของเด็กติดเกมมีความรับผิดชอบต่อการเรียนแยะลง 3) ร้อยละ 61.5 ของเด็กติดเกมมีผลการเรียนแยะลง และ 4) ร้อยละ 71.3 มีสมาธิในการเรียนแยะลง และเมื่อเทียบกับกลุ่มเด็กไม่ได้ติดเกมและกลุ่มเด็กคลั่งไคล้การเล่นเกม พบว่า กลุ่มเด็กติดเกมมีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนที่ต่ำกว่า คิดเป็นประมาณร้อยละ 65.10 ในกลุ่มเด็กติดเกมมีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนแยะลง ในขณะที่กลุ่มเด็กไม่มีปัญหาและกลุ่มเด็กคลั่งไคล้ มีประมาณร้อยละ 28.50 และร้อยละ 52.69 ตามลำดับ

6.2.4 ด้านสุขภาพ (Health) Living and Being

ในระบบเล็ก (Microsystem) สุขภาพเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเด็กโดยตรง ผลจากการตอบแบบสอบถามและสัมภาษณ์เชิงลึกเด็กที่เล่นเกมไม่ว่าจะเป็นกลุ่มติดเกมจะมีปัญหาทางด้านสายตามากกว่าเด็กที่ไม่เล่นเกม (ร้อยละ 79 ของเด็กเล่นเกมมีสายตาที่แยะลงเมื่อเล่นเกม ในขณะที่กลุ่มเด็กไม่ได้ติดเกมมีร้อยละ 74.0 ที่ระดับของสายตาแยะลงเมื่อเล่นเกม) ในส่วนของปัญหาการนอนเช่นกัน กลุ่มเด็กติดเกม และกลุ่มคลั่งไคล้มีการนอนที่แยะลงถึงร้อยละ 80.6 และ 72.9 ตามลำดับในขณะที่กลุ่มเด็กไม่เล่นเกมไม่มีปัญหาเรื่องการนอน ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มครู เด็กบางคนเล่นเกมจนอดหลับอดนอนทำให้หลับในห้องเรียน หรือเหม่อลอยระหว่างการเรียนการสอน การพักผ่อนไม่เพียงพอจึงส่งผลให้ความกระฉับกระเฉงน้อยลงเช่นกัน อีกทั้งเด็กที่ใช้เล่นเกมมากจะขาดความรับผิดชอบเช่น ไม่ทำการบ้าน ลอกการบ้านเพื่อน และไม่ทำงานบ้าน เพราะพวกเขาหมดเวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาเชิงปริมาณที่ พบว่า กลุ่มเด็กติดเกมจะมีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนลดลงในทุกมิติ คือ 1) ร้อยละ 52.6 ของเด็กติดเกมมีความสม่ำเสมอในการเรียนแยะลง 2) ร้อยละ 72.5 ของเด็กติดเกมมีความรับผิดชอบต่อการเรียนแยะลง 3) ร้อยละ 61.5 ของเด็กติดเกมมีผลการเรียนแยะลง และ 4) ร้อยละ 71.3 มีสมาธิในการเรียนแยะลง และเมื่อเทียบกับกลุ่มเด็กไม่ได้ติดเกมและกลุ่มเด็กคลั่งไคล้การเล่นเกม พบว่า กลุ่มเด็กติดเกมมีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนที่ต่ำกว่า คิดเป็นประมาณร้อยละ 65.10 ในกลุ่มเด็กติดเกมมีระดับคุณภาพชีวิตด้านการเรียนแยะลง ในขณะที่กลุ่มเด็กไม่มีปัญหาและกลุ่มเด็กคลั่งไคล้ มีประมาณร้อยละ 28.50 และร้อยละ 52.69 ตามลำดับ

แต่อย่างไรก็ตามจากการสัมภาษณ์เชิงลึกเด็กที่เล่นเกม การเล่นเกมทำให้พวกเขาคลายเครียดและผ่อนคลายจากการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงปริมาณที่พบว่า ร้อยละ 79.6 ของเด็กติดเกมนั้นเมื่อมีเวลา

เครียดหรือไม่สบายใจจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ (กลุ่มไม่ติดเกมมีเพียงร้อยละ 35.3) และร้อยละ 90 ของเด็กติดเกมเมื่อได้เล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น (กลุ่มไม่ติดเกมเท่ากับร้อยละ 65.9) ซึ่งตัวเลขในสองประเด็นนี้ กลุ่มเด็กติดเกมสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ อย่างมาก ในส่วนของการนับถือและเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-esteem) พบว่า เด็กที่มีการนับถือและเห็นคุณค่าในตัวเองต่ำจะเล่นเกมมากกว่าเด็กที่มีการนับถือและเห็นคุณค่าในตัวเองสูง ดังนั้น เด็กที่มีความนับถือในตนเองต่ำเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน 2 ชั่วโมง 40 นาที ในขณะที่เด็กที่มีความนับถือในตนเองสูงเล่นเกมเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 15 นาทีต่อวัน) นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กที่มีความนับถือในตนเองต่ำจะมีแนวโน้มหรือโอกาสที่จะเป็นเด็กติดเกมที่ค่อนข้างสูง (Self-esteem มีความสัมพันธ์ทางลบกับ GAST อย่างมีนัยสำคัญ; Beta = -.24 และ -.27 ในผู้ชายและผู้หญิง) เพราะพวกเขาใช้เกมเป็นเครื่องมือหลบหนีจากความเป็นจริง ซึ่งถ้ายิ่งเด็กที่มีพฤติกรรมหลบหนีจากความเป็นจริงมากเท่าไรยิ่งมีโอกาสที่จะเป็นเด็กติดเกมมากด้วยเช่นกัน (Escapism มีความสัมพันธ์ทางบวกกับ GAST อย่างมีนัยสำคัญ; Beta = .21 และ .42 ในผู้ชายและผู้หญิง)

ตารางที่ 6.1 แสดงให้เห็นถึงข้อสรุปของ 4H ที่ได้จากการศึกษาเชิงปริมาณและคุณภาพ

	HEAD	HEART	HAND	HEALTH
Microsystem	- Goal Setting (Qualitative)		- Self-motivation (Qualitative) - Marketable Skills (Qualitative)	- Stress management (Quantitative/Qualitative) - Self-responsibility (Quantitative/Qualitative) - Healthy lifestyle choice (Quantitative/Qualitative) - Self-esteem (Quantitative/Qualitative)
Mesosystem		-Social skills with gaming friends (Quantitative/Qualitative) - Cooperation (Qualitative) - Conflict resolution (Qualitative) - Social skills with others (Qualitative)		
Exosystem	- Learning to learn (Qualitative)		- Responsible citizenship (Quantitative/Qualitative)	
Macrosystem				
	Negative	Neutral		Positive

6.3 ข้อสังเกตจากการออกภาคสนาม

6.3.1 ทำไมเด็กถึงไม่เล่นเกม

การเล่นเกมจำเป็นต้องมีอุปกรณ์ที่เอาไว้ใช้สำหรับการเล่นไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นเกมชนิดพกพา อีกทั้งในปัจจุบันที่เกมออนไลน์แพร่หลายในการเล่นเกมนั้นจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ต ดังนั้นเด็กที่ไม่เล่นเกมบางคน ไม่เล่นเพราะข้อจำกัดทางการเงินของครอบครัว หรือการขาดความเข้าถึงทางอุปกรณ์มือถือ เมื่อพวกเขาเห็นเพื่อนคนอื่น ๆ เล่นเกมพวกเขาก็มีความรู้สึกเหงา หรือแปลกแยกจากกลุ่มเพื่อนเนื่องด้วยตนเองไม่มีความรู้เกี่ยวกับตัวเกมที่จะสามารถเข้ากับสังคมเพื่อนที่เล่นเกมได้

นอกจากปัจจัยเรื่องอุปกรณ์แล้วการเลี้ยงดูจากผู้ปกครองก็เป็นหนึ่งในปัจจัยหลักที่ทำให้เด็กไม่เล่นเกมเช่นกัน การเลี้ยงดูแบบควบคุมผู้ปกครองจะกำหนดกฎเกณฑ์กับเด็กพร้อมกับบทลงโทษเมื่อเด็กไม่ทำตาม ในบางกรณีผู้ปกครองไม่ได้ซื้ออุปกรณ์ หรือมือถือให้เด็กจนกว่าเด็กจะมีอายุถึงตามที่ผู้ปกครองเห็นว่าเหมาะสม จากการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพนักเรียนที่ไม่เล่นเกมเพราะถูกเลี้ยงดูแบบควบคุมให้เหตุผลว่า ถ้าผู้ปกครองไม่ควบคุมตนเองก็อยากเล่นเกมเพราะเกมให้ความสนุกสนาน

นอกจากนั้นเนื่องจากข้อจำกัดทางการเงินของครอบครัวเด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมนี้ต้องใช้เวลาวางจากการไปโรงเรียนมาช่วยครอบครัวแบ่งเบาภาระไม่ว่าจะเป็น การทำงานพิเศษ การช่วยครอบครัวทำธุรกิจ ทำงานบ้าน หรือดูแลสมาชิกครอบครัวคนอื่น ๆ ฉะนั้นเด็กนักเรียนจะไม่มีเวลาวางในการเล่นเกมนักกับเพื่อน ๆ ทั้งนี้เด็กที่ไม่เล่นเกมบางส่วนที่มีเวลาวาง ไม่จำเป็นต้องใช้เวลาไปกับการแบ่งเบาภาระที่บ้าน ผู้ปกครองเลี้ยงดูแบบไม่ควบคุมหรือครอบครัวไม่ประสบปัญหาทางการเงินจะมีกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตอื่น ๆ เช่น ดูการ์ตูนออนไลน์ หรือเล่นโซเชียลมีเดีย

6.3.2 ทำไมเด็กที่เคยเล่นเกมถึงเลิกเล่น

ผลจากการศึกษาทั้งเชิงคุณภาพ และปริมาณรวมไปถึงการที่ทีมงานได้สังเกตจากกลุ่มเป้าหมายที่ถูกสัมภาษณ์เชิงลึก สุขภาพกายของเด็กเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสายตาที่เสื่อมถอย และการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอเป็นผลลัพธ์ที่น่าเป็นห่วงที่สุด และเป็นสาเหตุสำคัญลำดับแรกที่ทำให้เด็กที่เคยเล่นเกมหยุดเล่น จากการสัมภาษณ์เด็กบางคนอ้างว่าเคยเข้าโรงพยาบาลเพราะสุขภาพที่ถดถอยลงจากการเล่นเกม

นอกจากนั้นกลุ่มเด็กที่ไม่เล่นเกมบางคนเคยเล่นเกมมาก่อน แต่เพราะผลการเรียนที่แย่งและการดูแลของผู้ปกครองที่เข้มงวด การเรียนที่ตกลงและความไม่พอใจของผู้ปกครองจึงเป็นอีกหนึ่งสาเหตุหลักที่ทำให้เลิกเล่นเกม

ในส่วนของผลการเรียนที่ทีมงานสามารถสังเกตได้ว่าเป็นส่วนที่กลุ่มเป้าหมายครู และผู้ปกครองเป็นห่วงในระดับเดียวกับสุขภาพกายของเด็ก นอกจากนี้เพราะพฤติกรรมที่เด็กเล่นเกมบางคนแสดงออกอย่างก้าวร้าวเช่น การทำลายสิ่งของ หรือพูดจาไม่ดีกับคนรอบข้างทำให้ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่ไม่ได้เล่นเกมโดยเฉพาะครอบครัวก็มีส่วนที่ทำให้เด็กเลิกเล่นเกมไป

อีกทั้งเด็กที่ปัจจุบันเลิกเล่นเกมไปแล้วมีเหตุผลที่เลิกเล่นเกมเพราะว่าตนเองเล่นเกมจนไม่มีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ หรือเล่นจนลืมนวันเวลา เด็กที่เคยเล่นเกมแต่ตอนนี้ไม่เล่นเกมแล้วแบ่งปันประสบการณ์ที่เจอมากับตนเองว่า การเล่นเกมส่งผลให้สมรรถภาพด้านความคิดและการรับรู้ของตนเองลดน้อยลงเนื่องจากจิตใจจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมที่มากเกินไป แม้กระทั่งเวลาที่ไม่ได้ใช้เล่นเกมก็ยังสามารถคิดถึงแต่เรื่องเกมได้ ทีมงานสังเกตได้ว่าระหว่างเวลาที่สัมภาษณ์เชิงลึกกับเด็กที่เล่นเกม ยิ่งเด็กใช้เวลาเล่นเกมต่อวันมากเท่าไร เด็กจะตอบไม่ตรงคำถามสัมภาษณ์ เช่นเดียวกันเด็กจะดูง่วงนอนไม่กระปรี้กระเปร่า ไม่สบายตาเวลาพูด ไม่มั่นใจในตัวเอง และตอบคำถามไม่คล่องโดยจะพูดจาติดขัด

6.3.3 เด็กควรเล่นเกมนานเท่าไร

จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตเกม ครู ผู้ปกครอง และนักแข่งเกมมืออาชีพ ชั่วโมงการเล่นเกมไม่สามารถกำหนดได้เป็นจำนวนชั่วโมง เพียงแต่ผู้เล่นต้องรู้จักการแบ่งเวลาจากการเล่นเกมไปทำกิจกรรมอื่น หรือเนื้อหา และประเภทที่มีประโยชน์สามารถนำมาใช้กับชีวิตประจำวันและการเรียนได้ จากการศึกษาขององค์การอนามัยโลก การเล่นเกมที่เยอะเกินไป หรือเสพติดเกมถือว่าเป็นโรคทางจิตชนิดหนึ่ง ผู้เล่นเกมควรสำรวจตนเองถึงจำนวนชั่วโมงการเล่นเกม หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมโดยเฉพาะการใช้เวลาไปกับกิจกรรมนั้นมากจนไม่ได้ทำกิจวัตรประจำวัน เข้าร่วมสังคม ดูแลสุขภาพจิต หรือออกกำลังกาย (WHO, 2020) ทางสมาคม The American Medical Association (AMA) ได้แนะนำว่าเด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ควรเล่นเกมต่อวันเฉลี่ยที่ 1 ถึง 2 ชั่วโมง และควรแบ่งเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ (Naone, 2017) ในประเทศจีนในปี 2019 รัฐบาลจีนได้ออกกฎหมายเคอร์ฟิวการเล่นเกมของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี (Gaming curfew) ใจความสำคัญคือ เด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปีสามารถเล่นเกมได้แค่ช่วงเวลา 08.00 ถึง 22.00 เท่านั้น นอกจากนั้นชั่วโมงการเล่นเกมของวันธรรมดาคือ 1 ชั่วโมง 30 นาที และ 3 ชั่วโมงในวันเสาร์ อาทิตย์ หรือวันหยุด อีกทั้งกฎหมายนี้ยังได้ระบุถึงจำนวนเงินที่เด็กสามารถเติมได้ในแต่ละเดือน เด็กที่อายุ 8 ถึง 16 ปีจะสามารถเติมเงินได้เพียง 200 หยวน หรือ 600 บาทต่อเดือน ในขณะที่เด็กอายุ 16 ถึง 18 ปีจะเติมเงินได้ 400 หยวนหรือ 1,200 บาทต่อเดือน

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2561). สัปดาห์สุขภาพจิตแห่งชาติ 2561 " เครียดได้ คลายเป็น : เล่นเกมแต่พอดี". [online]. Retrieved from: http://www.rajanukul.go.th/new/index.php?mode=maincontent&group=225&id=6661&date_start=&date_end= (22 December 2018).
- ชาญวิทย์ พรนภดล; บัณฑิต ศรีไพศาล; กุสุมาวดี คำเกลี้ยง; และเสาวนีย์ พัฒนอมร, 2557, การพัฒนาแบบทดสอบการติตเกม, วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 2557; 59(1): 3-14
- ธีรภัค คมนา. (2556). การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. [online]. Retrieved from: <https://goo.gl/Ddo3J8> (5 July 2018).
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). เกม. [online]. Retrieved from: <http://www.royin.go.th/dictionary/> (5 July 2018).
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2558). จำนวนสถานศึกษา ครู/คณาจารย์ และนักเรียน นิสิต นักศึกษาในระบบโรงเรียน จำแนกตามสังกัด ในกรุงเทพมหานครและส่วนภูมิภาค. [online]. Retrieved from: http://www.mis.moe.go.th/mis2015/index.php?option=com_content&view=article&id=279:%E0%B8%AA%E0%B8%96%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%88%E0%B8%B3%E0%B8%9B%E0%B8%B5-58&catid=55&Itemid=249 (10 July 2018).
- Anderson, C.A. and Dill, K E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life, *Journal of personality and social psychology* 78(4), 772.
- Apisitwasana, N. et al. (2018). Effectiveness of school- and family-based interventions to prevent gaming addiction among grades 4–5 students in Bangkok, Thailand, *Psychology Research and Behavior Management* 11, 103-115.
- Armstrong, L. et al. (2000). Potential determinants of heavier internet usage, *International Journal of Human-Computer Studies* 53(4), 537–550.

Bergstrom, J.C. et al. (2012). Enhanced Implicit Sequence Learning in College-age Video Game Players and Musicians, *Applied Cognitive Psychology* 26(1), 91-96.

Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: internet addiction. *Am. J. Psychiatry* 165, 306–307. doi: 10.1176/appi.ajp.2007.07101556.

Borzekowski, D.L. and Robinson, T.N. (2005). The remote, the mouse, and the no. 2 pencil: the household media environment and academic achievement among third grade students, *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* 159(7), 607–613.

Bruner, O. and Bruner, K. (2006). *Playstation Nation: Protect your Child from Video Game Addiction*. Hachette Book Group, New York.

Chanchalor, S. et al. (2012). Health effects of playing online game: Vocational and technical students in Thailand, *International Conference on Biomedical and Health Informatics*, 120-122.

Cheng, C. (2014). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. [online]. Retrieved from: http://pg.com.cuhk.edu.hk/pgp_nm/projects/2014/CHENcheng.pdf (20 April 2019).

Choi, D. and Kim, J. (2004). Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents, *CyberPsychology & Behavior* (7)1, 11–24, doi: 10.1089/109493104322820066.

Chuang, Y.C. (2006). Massively Multiplayer Online Role-playing Game-induced Seizures: A Neglected Health Problem in Internet Addiction, *Cyberpsychology & Behavior* (9)4, 451–456, doi: 10.1089/cpb.2006.9.451.

Cruea, M. and Park, S. Y. (2012). Gender disparity in video game usage: a third-person perception-based explanation, *Media Psychology* 15(1), 44–67.

Dowling N, Smith D, and Thomas T. Electronic gaming machines: are they the ‘crack-cocaine’ of gambling? *Addiction*. 2005;100:33–45. doi: 10.1111/j.1360-0443.2005.00962.x.

Ducheneaut, N., and Moore, R.J. (2004). The Social Side of Gaming: A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game, *Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW 2004)*, Nov. 6–10; 2004, Chicago, IL, NY: ACM, 360–369.

ESA. (2014). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. [online]. Retrieved from: https://www.scribd.com/document/351277603/ESA-EF-2014#from_embed (4 July 2018).

ETDA. (2017). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560. [online]. Retrieved from: <https://www.etda.or.th/documents-for-download.html> (5 July 2018).

ETDA. (2017). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2556. [online]. Retrieved from: <https://www.etda.or.th/documents-for-download.html> (5 July 2018).

Ferguson CJ, Coulson M, and Barnett J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *J Psychiatr Res*. 2011;45:1573–1578. doi: 10.1016/j.jpsychires.2011.09.005..

FIFA. (2018). The history of the FIFA eWorld Cup. [online]. Retrieved from: <https://www.fifa.com/fifaeworldcup/news/y=2018/m=9/news=the-history-of-the-fifa-eworld-cup-2993498.html> (28 September 2018).

Granic, I. et al (2013). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychological Association*, 1-13.

Green, C.S. and Bavelier, D. (2006) Enumeration versus multiple object tracking: the case of action video game players *Cognition*, 101 (1), 217-245, doi: S0010-0277(05)00187-3.

Griffiths, M. (2018). Computer game playing and social skills: a pilot study, *International Gaming Research Unit* 27, 301-310.

Griffiths, M.D. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence, *Cyberpsychology and Behavior* 3(2), 211–218.

Griffiths, M.D., and Davies, MNO. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.

Gunuc, S. (2015). Relationships and associations between video game and Internet addictions: is tolerance a symptom seen in all conditions. *Comput. Hum. Behav.* 49, 517–525. doi: 10.1016/j.chb.2015.03.063

Hirsh, W.K. (2003). Introduction to type and decision making. [online]. Retrieved from: https://eu.themyersbriggs.com/-/media/Files/PDFs/Book-Previews/MB6186e_preview.pdf (20 April 2019).

Holstein, B. E. et al. (2014). Perceived problems with computer gaming and internet use among adolescents: measurement tool for non-clinical survey studies. *BMC Public Health*, 14, 361. <http://doi.org/10.1186/1471-2458-14-361>

Holtz, P. and Appel, M. (2012). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *J Adolesc.* 2011;34:49–58. doi: 10.1016/j.adolescence.2010.02.004.

Homer, B.D. et al. (2012). Gender and player characteristics in video game play of preadolescents, *Computers in Human Behavior* 28(5), 1782–1789.

Hsu, C. and Lu, HP. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, 41(7), 853-868.

Hu, J. et al. (2017). Sensation Seeking and Online Gaming Addiction in Adolescents: A Moderated Mediation Model of Positive Affective Associations and Impulsivity. *Frontiers in Psychology*, 8, 00699

Huitt, W. (1992). Problem solving and decision making: Consideration of individual differences using the Myers-Briggs Type Indicator, *Journal of Psychological Type*, 24, 33-44.

Hussain, Z. and Griffiths, M.D. (2009). Excessive Use of Massively Multi-player Online Role-playing Games: A Pilot Study, *International Journal of Mental Health and Addiction* (7)4, 563–571, doi: 10.1007/s11469-009-9202-8.

Hsu, H.S. et al (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction, *Computers & Education* 53, 990-999.

Jap, T. et al. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire, doi: 10.1371/journal.pone.0061098.

Jaruratanasirikul, S. et al. (2009). Electronic game play and school performance of adolescents in southern Thailand, *Cyberpsychol Behav* 12(5), 509-512.

Kim, E.J. et al. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits, *European Psychiatry* 23, 212-218.

Kongkarn, V. and Sukree, S. (2012). A framework for applying an intelligent agent to monitor, interpret, and report risk of online computer game addiction in children and early adolescents in Thailand, *IEEE-EMBS International Conference on Biomedical and Health Informatics*, 2-7.

Kuss, D. J., and Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *Int. J. Ment. Health Addict.* 10, 278–296. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5

Kuss, D.J. et al. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, *CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING* (15)9, 480-485, doi: 10.1089/cyber.2012.0034.

Lee, H. et al. (2006). Characteristics of internet use in relation to game genre in Korean adolescents, *Cyberpsychology & Behavior* 10(2), 278–285.

Lopez-Fernandez, O. et al. (2014). Pathological video game playing in Spanish and British adolescents: Towards the exploration of Internet Gaming Disorder symptomatology, *Computers in Human Behavior* 41, 304-312.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press.

Mulmuang, P. (2014). ความหมายของอินเทอร์เน็ต. [online]. Retrieved from: <http://computer.bcnv.ac.th/hnwy-kar-reiyn-ru2> (5 July 2018).

Mysirlaki, S. and Paraskeva, F. (2007). Digital games: developing the issues of socio-cognitive learning theory in an attempt to shift an entertainment gadget to an educational tool, *Proceedings of the first IEEE international workshop on digital game and intelligent toy enhanced learning [DIGITEL 2007]*, 147–151.

Naone, E. (2017). AMA Considers a New Addiction: Video Games. Retrieved from: <https://www.technologyreview.com/s/408128/ama-considers-a-new-addiction-video-games/> (27 January 2020).

Natale, M.J. (2002). Effect of a male-oriented computer gaming culture on careers in the computer industry, *Computers and Society* 32(2), 24–31.

Newzoo. (2018). 2016 Global Games Market Report. [online]. Retrieved from: https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf (4 July 2018).

Ng, B.D. and Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming, *Cyberpsychology & Behavior* (8)2, pp. 110–113, doi: 10.1089/cpb.2005.8.110.

Nso. (2014a). วัยรุ่น : อินเทอร์เน็ต : เกมออนไลน์. [online]. Retrieved from: <https://goo.gl/Kx83Pd> (5 July 2018).

Nso. (2014b). เยาวชน คนกลุ่มเสี่ยง. [online]. Retrieved from: <https://goo.gl/AqajKX> (5 July 2018).

Oggins, J. and Sammis, J. (2012). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of world of warcraft, *International Journal of Mental Health and Addiction* (10)2, 210–230.

Paraskeva, F. et al. (2010). Multiplayer online games as educational tools: facing new challenges in learning, *Computers & Education* 54(2), 498–505.

Pasquier, D. (2001). Media at home: domestic interactions and regulation. Children and their changing media environment: A European comparative study, 161–177.

Perngarn, U. (2017). Gaming Addiction Situation among Elementary School Students in Bangkok, Thailand. *Indian Journal of Public Health Research and Development* 8(2), 8-13.

Pivec, M. and Dziabenko, O. (2004). Game-Based Learning in Universities and Lifelong Learning: “UniGame: Social Skills and Knowledge Training” Game Concept, *Journal of Universal Computer Science* 10, 14-26.

Rehbein, F. and Mößle, T. (2013). Video game and Internet addiction: is there a need for differentiation? *SUCHT-Zeitschrift Für Wissenschaft Und Praxis/Journal of Addiction Research and Practice* 59(3), 129–142.

Suler, J.R. (1999). To Get What You Need: Healthy and Pathological Internet Use, *CyberPsychology & Behavior* (2)5, 355–393, doi: 10.1089/cpb.1999.2.385.

Squire, K. (2010). Video game literacy: A literacy of expertise. [online]. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/242417378_Video-Game_Literacy_A_Literacy_of_Expertise (20 April 2019).

Qiaolei, S. (2017). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement, *Internet Research* 24 (1), 2-20.

Thomas, N. and Martin, F. (2010). Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction, *Australian Journal of Psychology* 62(2), 59-66.

Trevino, L.K. and Webster, J. (1992). Flow in Computer-mediated Communication: Electronic Mail and Voice Mail Evaluation and Impacts, *Communication Research* (19)5, 539–573, doi: 10.1177/009365092019005001.

Valkenburg, P.M., Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: an integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *J Adolesc Health*. 2011;48:121–127. doi: 10.1016/j.jadohealth.2010.08.020.

Varma, P. et al. (2016). ผลกระทบของการติดเกมและการติดอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล และความเครียดของนักศึกษาที่มีระดับการควบคุมตัวเองและการสนับสนุนทางสังคมที่แตกต่าง, *วารสารวิชาการบริหารธุรกิจ* 5(2), 45-57.

Walther, B. et al. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, *gambling and computer gaming*. *Eur Addict Res*. 2012;18:167–174. doi: 10.1159/000335662.

Wan, C.S. and Chiou, W.B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents, *CyberPsychology & Behavior* (9)3, 317–324, doi: 10.1089/cpb.2006.9.317.

WEPC. (2018). 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data [online]. Retrieved from: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (27 September 2018).

WHO. (2020). Gaming disorder [online]. Retrieved from: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> (27 January 2020).

Wood, RT. et al. (2007). Experiences of time loss among videogame players: an empirical study, *Cyberpsychol Behav* 10(1), 38-44.

Zermatten, A. et al (2011). Motivations to Play Specifically Predict Excessive Involvement in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Evidence from an Online Survey, *European Addiction Research* 17(4), 185-189.

ภาคผนวก

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ใช้สำหรับเก็บข้อมูลแผนงานวิจัย เรื่อง “การศึกษาการเล่นเกมที่มกกลางเด็กไทย” ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน ปีงบประมาณ 2562 โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาปัจจัยและตัวแปรต้นเหตุ ซึ่งนำไปสู่การเล่นเกม อีกทั้งมุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ของการเล่นและไม่เล่นเกมที่มกกลางเด็กไทยในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 8 ตอน คือ

- ✓ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับนักเรียน
- ✓ ตอนที่ 2 แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test)
- ✓ ตอนที่ 3 แบบวัดคุณภาพชีวิตผู้ชอบเล่นเกม (GAME-Q)
- ✓ ตอนที่ 4 แบบทดสอบการควบคุมตนเอง
- ✓ ตอนที่ 5 แบบทดสอบเกี่ยวกับตนเอง
- ✓ ตอนที่ 6 แบบทดสอบความสนใจใส่ใจ
- ✓ ตอนที่ 7 แบบทดสอบการแก้ไขปัญหา
- ✓ ตอนที่ 8 แบบทดสอบความจำเพื่อใช้งาน

คณะผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ขอรับรองว่าข้อมูลของท่านจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและนำไปประมวลผลในภาพรวมเพื่อรวบรวมเป็นเอกสารทางวิชาการ เท่านั้น หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับนักเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียน เขียน ✓ ลงในช่อง หรือเติมคำลงในช่องว่าง ตามความเป็นจริง

1. นักเรียนเป็นเพศ 1) ชาย 2) หญิง
2. นักเรียนเกิด เดือน ปี พ.ศ.
3. นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ชั้น
 1) ป.5 2) ป.6 3) ม.1 4) ม.2 5) ม.3
4. นักเรียนมีพี่ คน มีน้อง คน (หากไม่มีเติม “0”)
5. คุณพ่อคุณแม่ของนักเรียนยังอยู่ด้วยกันหรือไม่

12. ครอบครัวของนักเรียนมีรายได้เพียงพอหรือไม่

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1) เพียงพอ มีเหลือเก็บ | <input type="checkbox"/> 2) เพียงพอ ไม่มีเหลือเก็บ |
| <input type="checkbox"/> 3) ไม่เพียงพอ | <input type="checkbox"/> 4) ไม่ทราบ |

13. ครอบครัวของนักเรียนมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณเท่าใด (ละเอียดเกินไป + เด็กไม่ทราบ)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1) ต่ำกว่า 10,000 บาท | <input type="checkbox"/> 2) 10,000 – 19,999 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3) 20,000 – 39,999 บาท | <input type="checkbox"/> 4) 40,000 – 59,999 บาท |
| <input type="checkbox"/> 5) 60,000 – 99,999 บาท | <input type="checkbox"/> 6) 100,000 – 199,999 บาท |
| <input type="checkbox"/> 7) 200,000 บาทขึ้นไป | <input type="checkbox"/> 8) ไม่ทราบ |

14. นักเรียนได้เงินค่าขนมจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวันประมาณเท่าใด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1) ต่ำกว่า 100 บาท | <input type="checkbox"/> 2) 100 – 199 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3) 200 – 299 บาท | <input type="checkbox"/> 4) 300 – 399 บาท |
| <input type="checkbox"/> 5) 400 – 499 บาท | <input type="checkbox"/> 6) 500 บาทขึ้นไป |
| <input type="checkbox"/> 7) ไม่ทราบ | |

15. ที่พักของนักเรียนมีลักษณะเป็นอย่างไร

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1) บ้านหรือคอนโดของตนเอง | <input type="checkbox"/> 2) เช่าอยู่บ้าน/คอนโด/อพาร์ทเมนต์/แฟลต |
| <input type="checkbox"/> 3) หอพักเช่า คนเดียวหรือกับเพื่อน | <input type="checkbox"/> 4) หอพักของโรงเรียน/โรงเรียนประจำ |
| <input type="checkbox"/> 5) อื่น ๆ ระบุ..... | |

16. ใครเป็นผู้เลี้ยงดูนักเรียนเป็นหลัก (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1) พ่อ แม่ ร่วมกัน | <input type="checkbox"/> 2) พ่อ | <input type="checkbox"/> 3) แม่ |
| <input type="checkbox"/> 4) ยาย/ย่า/ตา/ปู่ | <input type="checkbox"/> 5) ญาติคนอื่น ๆ | <input type="checkbox"/> 6) พี่เลี้ยงหรือคนที่ไม่ใช่ญาติ |

17. นักเรียนคิดว่าได้รับการเลี้ยงดูอบรมอย่างไร

- 1) การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่
 2) การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม
 3) การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ
 4) การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย

18. ในหนึ่งสัปดาห์ เวลาที่นักเรียนใช้เข้าร่วมกิจกรรม/ชมรมของโรงเรียน

- 1) 1 ชั่วโมง หรือน้อยกว่า 2) 2 ชั่วโมง 3) 3 ชั่วโมง
 4) 4 ชั่วโมง 5) มากกว่า 4 ชั่วโมง 6) ไม่เคยเข้าร่วม

19. ในหนึ่งสัปดาห์ เวลาที่นักเรียนใช้เรียนพิเศษ

- 1) 1 ชั่วโมง หรือน้อยกว่า 2) 2 ชั่วโมง 3) 3 ชั่วโมง
 4) 4 ชั่วโมง 5) มากกว่า 4 ชั่วโมง 6) ไม่ได้เรียนพิเศษ

20. โรงเรียนอนุญาตให้เอามือถือไปโรงเรียนหรือไม่ 1) อนุญาต 2) ไม่อนุญาต

21. นักเรียนเล่นเกมที่โรงเรียนหรือไม่ 1) เล่น 2) ไม่เล่น

22. ใน 1 วันนักเรียน เล่นเกมโดยเฉลี่ยประมาณ (ถ้าไม่เล่นใส่ 0)ชั่วโมงนาที

23. ตั้งแต่เริ่มเล่นเกม จนถึงปัจจุบันเป็นเวลาปีเดือน

24. นักเรียนเล่นเกมบนเครื่องอะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) มือถือและแท็บเล็ต 2) คอมพิวเตอร์ 3) เครื่องเล่นวิดีโอเกม
 4) เกมตู้หยอดเหรียญ 5) อื่น ๆ (ระบุ)

25. นักเรียนเล่นเกมบนเครื่องอะไร มากที่สุด

- 1) มือถือและแท็บเล็ต 2) คอมพิวเตอร์ 3) เครื่องเล่นวิดีโอเกม
 4) เกมตู้หยอดเหรียญ 5) อื่น ๆ (ระบุ)

26. ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ที่นักเรียนเล่นเกมอะไรบ่อยที่สุด 3 อันดับ (เรียงตามลำดับความชอบ)

- 1)
2)
3)

ตอนที่ 2 แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test)

คำชี้แจง: กรุณาอ่านข้อความต่อไปนี้โดยละเอียด และเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของตัวคุณมากที่สุด

ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

ข้อความ		ไม่ใช่เลย	ไม่น่าใช่	น่าจะใช่	ใช่เลย
ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม					
1	ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก				
2	ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา				
3	ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง				
4	ฉันเคยเล่นเกมติดมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว				
5	ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันตั้งใจเล่น				
6	ฉันมักอารมณ์เสียเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่น				
7	ฉันเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม				
8	เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเกม				
9	ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม				
10	การเรียนของฉันแย่ลงกว่าเดิมมาก				
11	กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกันกับฉัน				
12	เวลาที่ฉันพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมมาก ฉันมักจะทำไม่สำเร็จ				
13	เงินของฉันส่วนใหญ่หมดไปกับเกม เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง ซื้อหนังสือเกม ซื้อไอเทมในเกม ฯลฯ				
14	หลายคนบอกว่า อารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป เช่น เบื่อง่าย หงุดหงิดง่าย ขี้รำคาญ ฯลฯ				
15	หลายคนบอกว่า พฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป เช่น เกียวก่ง ไม่เชื่อฟัง ไม่รับผิดชอบ				
16	หลายคนบอกว่าฉันติดเกม				

ตอนที่ 3 แบบวัดคุณภาพชีวิตผู้ชอบเล่นเกม (GAME-Q)

คำชี้แจง: โปรดเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเกี่ยวกับสุขภาพกาย การเรียน อารมณ์ สังคม และพฤติกรรมของท่าน
ที่เปลี่ยนแปลงไปตั้งแต่ท่านชอบเล่นเกม

ข้อความ		แย่ลง	ไม่เปลี่ยนแปลง	ดีขึ้น
สุขภาพกาย				
1	รูปร่าง/น้ำหนักตัว			
2	สายตา			
3	ความกระฉับกระเฉง			
4	การนอน			
5	ความแข็งแรงของร่างกาย			
การเรียน				
6	ความสม่ำเสมอในการไปเรียน			
7	ความรับผิดชอบต่อการเรียน			
8	ผลการเรียน			
9	สมาธิในการเรียน/ทำการบ้าน			
อารมณ์				
10	การควบคุมอารมณ์			
11	ความร่าเริง			
12	ความพึงพอใจในตนเอง			
13	ความมั่นใจในตนเอง			
พฤติกรรม				
14	การช่วยเหลืองานบ้าน			
15	ความเชื่อฟัง			
16	การทำตามข้อตกลง			
17	ความตรงต่อเวลา			

18	ความสามารถในการอดทนรอคอย			
19	ความซื่อสัตย์			
สังคม				
20	ความสัมพันธ์กับพ่อแม่			
21	ความสัมพันธ์กับเพื่อน			
22	ความสัมพันธ์กับพี่น้อง			
23	ความสัมพันธ์กับครู			
24	ความใส่ใจความรู้สึกคนอื่น			

ตอนที่ 4 แบบทดสอบการควบคุมตนเอง

คำชี้แจง: โปรดเลือกคำตอบที่เหมาะสมหรือตรงตามกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

		ระดับความคิดเห็น				
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1	ฉันเป็นคนที่อดทนต่อสิ่งยั่วยุ					
2	มันยากมาก ที่ฉันจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนิสัยที่ไม่ดี					
3	ฉันเป็นคนขี้เกียจ					
4	ฉันพูดจาไม่เหมาะสม					
5	ถ้าสิ่งที่ฉันกำลังจะทำมันสนุก ฉันไม่พลาดที่จะทำมันอย่าง แน่นอนแม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไม่ดีกับตัวฉันเอง					
6	ฉันอยากเป็นคนที่มีระเบียบวินัยมากกว่านี้					
7	บางเวลาความสนุกสนานและความเพลิดเพลินทำให้การ ทำงานของฉันสำเร็จ					
8	ฉันมีปัญหาในการควบคุมสมาธิ					
9	ฉันสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อเป้าหมายในระยะ ยาว					

		ระดับความคิดเห็น				
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
10	บางครั้ง ฉันไม่สามารถห้ามตัวเองให้ทำบางสิ่งบางอย่างได้ แม้ว่าฉันจะรู้ว่ามันไม่ถูกต้องก็ตาม					
11	ฉันมักจะลงมือทำโดยไม่คำนึงถึงทางเลือกทั้งหมด					
12	ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่ไม่ดีสำหรับตัวฉัน					
13	หลายคนบอกฉันว่าฉันเป็นคนที่มีความมั่นใจ					

ตอนที่ 5 แบบทดสอบเกี่ยวกับตนเอง

คำชี้แจง: โปรดเลือกคำตอบที่เหมาะสมหรือตรงตามกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

		ระดับความคิดเห็น				
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1	ฉันรู้สึกพึงพอใจในตนเอง					
2	ฉันรู้สึกว่าฉันมีความสามารถหลายอย่าง					
3	ฉันคิดว่าฉันสามารถทำอะไรได้เท่ากับคนทั่วไป					
4	ฉันอยากให้ฉันเคารพในตนเองให้มากกว่านี้					
5	ฉันมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง					
6	ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เก่งอะไรเลย					
7	ฉันรู้สึกว่าฉันไม่ค่อยมีเรื่องอะไรให้ภูมิใจ					
8	ฉันรู้สึกไร้ค่า					
9	ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนมีค่าเหมือนคนอื่น ๆ					
10	ฉันมีความคิดที่ดีต่อตัวเอง					
11	เพื่อนที่โรงเรียนคิดว่า ฉันควรเล่นเกม					

		ระดับความคิดเห็น				
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
12	คนในครอบครัวคิดว่า ฉันควรเล่นเกม					
13	เพื่อนที่โรงเรียน มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ					
14	คนในครอบครัว มักชักชวนให้ฉันไปเล่นเกมอยู่เสมอ					
15	เมื่อรู้ว่ามีคนจำนวนมากเล่นเกมที่ฉันสนใจ ทำให้ฉันอยากเล่นมากกว่าเดิม					
16	เพื่อนในกลุ่มส่วนใหญ่เล่นเกม ทำให้ฉันอยากเล่นด้วย					
17	เพื่อนในห้องส่วนใหญ่เล่นเกม เลยทำให้ฉันอยากเล่นด้วย					
18	ฉันชอบเล่นเกม					
19	เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกตื่นเต้นในการได้สวมบทบาทในโลกของเกม					
20	เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกอิสระและทำอะไรก็ได้ เพราะว่ามันไม่ใช่โลกความจริง					
21	เมื่อมีปัญหาหรือไม่สบายใจกับคนในครอบครัว ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีปัญหา					
22	ฉันเล่นเกมเพื่อจะพิสูจน์ว่าฉันเก่ง					
23	ฉันรู้สึกถึงความสำเร็จ เมื่อฉันได้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ภายในเกม					
24	เมื่อฉันได้เล่นเกม ฉันรู้สึกเป็นคนละคนกับโลกของความเป็นจริง					
25	เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกว่าฉันเล่นทุกอย่างไปตามอัตโนมัติ					
26	เมื่อฉันเล่นเกมแพ้ ฉันรู้สึกว่าฉันต้องเล่นเกมต่อเพื่อที่จะเอาชนะ					

		ระดับความคิดเห็น				
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
27	มันสำคัญกับฉันที่จะต้องเป็นผู้เล่นที่เก่งที่สุดและเป็นคนแรก ที่ประสบความสำเร็จในเกม					
28	ฉันใช้เกมเป็นตัวช่วยในการหลบหนีจากสังคม					
29	เวลาเล่นเกม ฉันรู้สึกเวลาเปลี่ยนไป					
30	เวลาเล่นเกม ฉันสามารถเล่นหรือทำอะไรได้ทันทีโดยที่ไม่ ต้องคิดอะไร					
31	ฉันรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม					
32	ฉันรู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกม					
33	เวลาเครียดหรือไม่สบายใจฉันจะเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรม อื่น ๆ					
34	ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกผ่อนคลายขึ้น					
35	ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกสดชื่นขึ้น					
36	เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมกระตุ้นและตอบสนองความอยากรู้ อยากเห็นของฉัน					
37	ฉันเล่นเกมแล้วรู้สึกจิตใจสงบ					
38	เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมทำให้ฉันประหลาดใจในทางที่ดีเสมอ					
39	ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับ เพื่อนที่อยู่ไกลกัน					
40	เมื่อฉันได้เล่นเกม เกมมีความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์					
41	ฉันใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม หรือใช้เวลาร่วมกับ ครอบครัวและญาติที่อยู่ไกลกัน					
42	เหตุผลสำคัญที่ฉันเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่น					
43	การเล่นเกมคือการพบปะสังสรรค์					

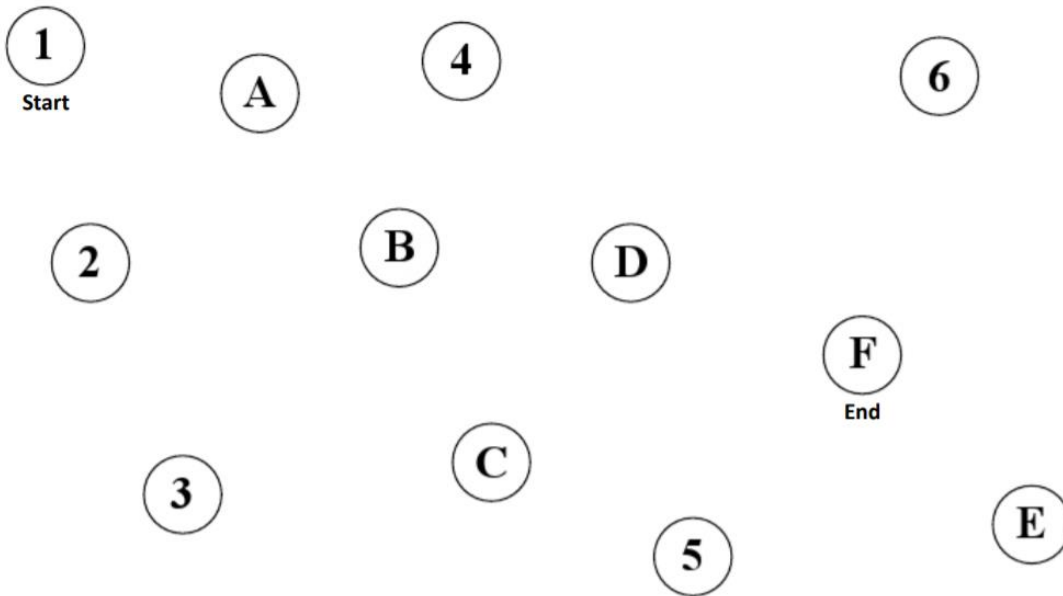
		ระดับความคิดเห็น				
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
44	ฉันคิดที่จะเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ					

ตอนที่ 6 แบบทดสอบความสนใจใส่ใจ

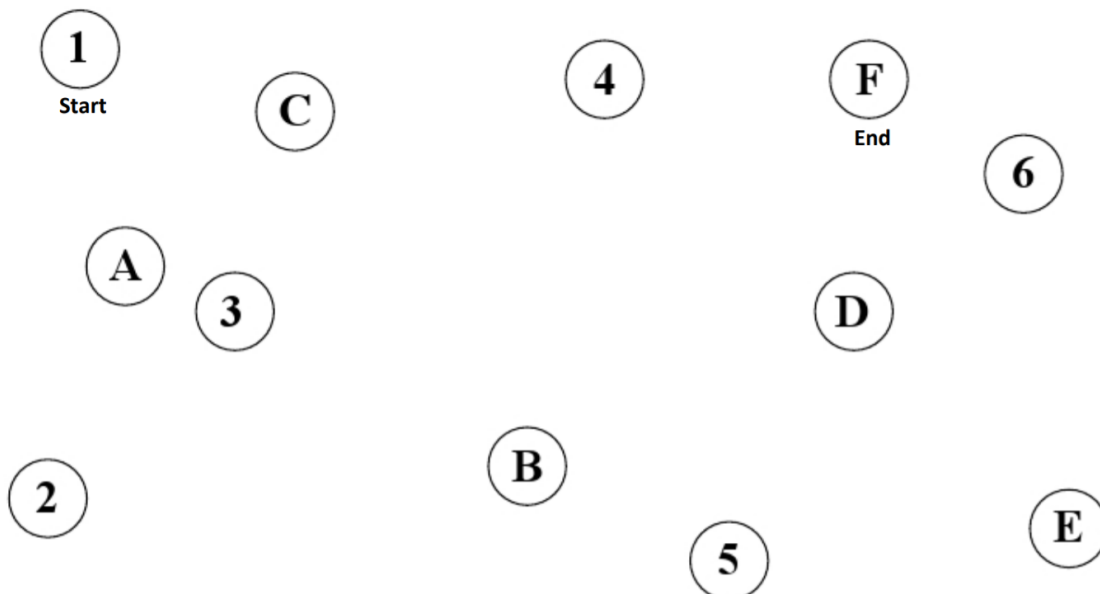
เวลาในการทำแบบฝึกหัด: 30 วินาทีต่อ 1 ข้อ

โปรดทำตามคำสั่งดังต่อไปนี้: จงลากเส้นด้วยปากกาหรือดินสอจากวงกลมหนึ่งไปยังอีกวงกลมหนึ่ง โดยไม่อนุญาตให้ยกปากกาหรือดินสอ โดยเริ่มจากเลข 1 และสลับตัวหนังสือและตัวเลขไปจนครบทุกวงกลม (1 ไป A ไป 2 ไป B)

1)



2)

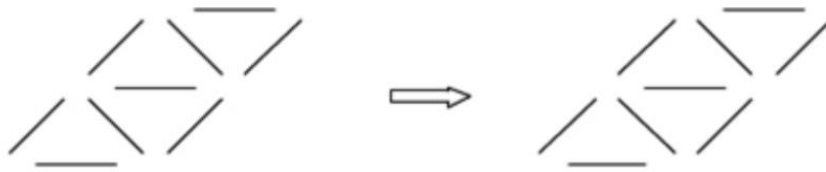


ตอนที่ 7 แบบทดสอบการแก้ไขปัญหา

เวลาในการทำแบบฝึกหัด: 15 วินาทีต่อ 1 ข้อ

1) จงแก้ปัญหาดังต่อไปนี้:

1. รูปที่หนึ่งมีสามเหลี่ยม 4 ชิ้น
2. ให้กากบาทเส้นที่จะทำให้เหลือสามเหลี่ยม 3 ชิ้น ในรูปที่สอง
3. ให้กากบาทได้เพียง 2 เส้นเท่านั้น

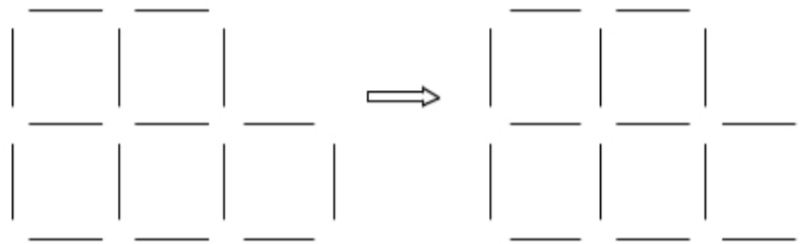


รูปที่หนึ่ง

รูปที่สอง

2) จงแก้ปัญหาดังต่อไปนี้:

1. รูปที่หนึ่งมีสี่เหลี่ยม 5 ชิ้น
2. ให้กากบาทเส้นที่จะทำให้เหลือสี่เหลี่ยม 4 ชิ้น ในรูปที่สอง
3. ให้กากบาทได้เพียง 3 เส้นเท่านั้น



รูปที่หนึ่ง

รูปที่สอง

ตอนที่ 8 แบบทดสอบความจำเพื่อใช้งาน

เวลาในการทำแบบฝึกหัด: 30 วินาที

โปรดทำตามคำสั่งดังต่อไปนี้: ทีมงานจะแสดงสีเหลี่ยม 1-5 ให้นักเรียนดูและจำสัญลักษณ์ได้ตัวเลข เป็นเวลา 5 วินาที จากนั้นให้นักเรียนวาดสัญลักษณ์ได้ตัวเลขตามสีเหลี่ยม 15 ชั้นด้านล่าง

5	4	4	3	4
---	---	---	---	---

2	1	2	5	5
---	---	---	---	---

5	3	1	5	5
---	---	---	---	---

แบบสัมภาษณ์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. นักเรียนเล่นเกมบ้างหรือไม่ บ่อยครั้งเพียงใด และพฤติกรรมการเล่นเกมเป็นการเล่นเพื่อความบันเทิงหรือว่าเล่นเป็นจริงเป็นจริงถึงขั้นการติดเกมหรือไม่
2. โดยปกติแล้วนักเรียนมักเล่นเกมประเภทไหน เล่นเกมที่สถานที่ใด และมีกลุ่มเพื่อนเฉพาะสำหรับคอเกมหรือไม่
3. สาเหตุที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมคืออะไร
4. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมของนักเรียนมีผลดีต่อตัวนักเรียนบ้างหรือไม่ อย่างไร
5. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมของนักเรียนส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกาย สภาพจิตใจ ผลการเรียน หรือการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันหรือไม่
6. การเล่นเกมของนักเรียนส่งผลเสียต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ บ้างหรือไม่ อย่างไร
7. ความฝันของนักเรียนคืออะไร โตขึ้นอยากประกอบอาชีพหรืออยากทำอะไร และนักเรียนมีการวางแผนการดำเนินตามความฝันดังกล่าวอย่างไร มีใครเป็นบุคคลต้นแบบหรือไอดอลหรือไม่
8. ทางผู้ปกครองหรือโรงเรียนมีมาตรการหรือข้อตกลงสำหรับการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนบ้างหรือไม่ ถ้ามีมาตรการเหล่านั้นเป็นอย่างไรและส่งผลกระทบอย่างไรบ้างกับนักเรียน
9. นอกเหนือจากการเล่นเกมหรือติดเกมแล้ว นักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงอื่น ๆ อีกหรือไม่ เช่น การเล่นการพนัน การขโมยเงิน หรือการติดยาหรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ เป็นต้น ถ้ามีอยากทราบว่าอะไรคือสาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงเหล่านั้น
10. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับ มาตรการการส่งเสริมด้านครอบครัวและสถาบันการศึกษาให้เข้ามามีบทบาทและแนวทางในการรับมือหรือช่วยเหลือเด็กที่มีพฤติกรรมการติดเกมหรือเด็กที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ปกครองนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. ผู้ปกครองทราบหรือไม่ว่า โดยปกติแล้วเมื่ออยู่บ้านหรืออยู่กับครอบครัว นักเรียนมีการเล่นเกมบ้างหรือไม่ บ่อยครั้งเพียงใด และพฤติกรรมการเล่นเกมเป็นการเล่นเพื่อความบันเทิงหรือว่าเล่นเป็นจริงเป็นจริงถึงขั้นการติดเกมหรือไม่

2. ผู้ปกครองทราบหรือไม่ว่า โดยปกติแล้วนักเรียนมักเล่นเกมประเภทไหน เล่นเกมที่สถานที่ใด และมีกลุ่มเพื่อนเฉพาะสำหรับคอเกมหรือไม่
3. ผู้ปกครองคิดว่าสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเล่นเกมคืออะไร
4. ผู้ปกครองคิดว่าการเล่นเกมของนักเรียนมีผลดีต่อตัวนักเรียนบ้างหรือไม่ อย่างไร
5. ผู้ปกครองคิดว่า การเล่นเกมของนักเรียนส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกาย สภาพจิตใจ ผลการเรียน หรือการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันหรือไม่
6. ผู้ปกครองคิดว่า การเล่นเกมของนักเรียนส่งผลเสียต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวบ้างหรือไม่
7. ผู้ปกครองทราบหรือไม่ถึงแนวทางในการเดินชีวิตหรือความฝันของนักเรียนอย่างโตขึ้นอยากประกอบอาชีพหรืออยากทำอะไร และนักเรียนมีการวางแผนการดำเนินตามความฝันดังกล่าวอย่างไร
8. หากนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่มากเกินไป ทางผู้ปกครองมีมาตรการหรือข้อตกลงสำหรับการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนบ้างหรือไม่ ถ้ามีมาตรการเหล่านั้นเป็นอย่างไรและส่งผลกระทบในทางที่ดีบ้างหรือไม่ ถ้าไม่มีมาตรการทำไมถึงไม่มี
9. นอกเหนือจากการเล่นเกมหรือติดเกมแล้ว ผู้ปกครองทราบหรือไม่ว่านักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงอื่น ๆ อีกหรือไม่ เช่น การเล่นการพนัน การขโมยเงิน หรือการติดบุหรี่หรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ เป็นต้น และถ้าใช่ ผู้ปกครองจะมีมาตรการหรือข้อตกลงอย่างไรในการจัดการกับปัญหาเหล่านี้
10. ผู้ปกครองคิดว่านอกจาก Parenting แล้ว สถานบันการศึกษาหรือหน่วยงานภาครัฐ ควรมีบทบาทและแนวทางในการรับมือหรือช่วยเหลือเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมหรือเด็กที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ อย่างไรบ้าง

แบบสัมภาษณ์สำหรับครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. ครูเคยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนหรือไม่ อย่างไร ถ้าไม่เพราะอะไร?
2. ทางโรงเรียนมีมาตรการอะไรในการจัดการกับเด็กที่ฝ่าฝืนข้อระเบียบ บังคับของโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เช่น เล่มเกมมือถือในห้องเรียน หรือโดดเรียนไปเล่นเกม?
3. หากพบเห็นว่านักเรียนใช้เวลาไปกับการเล่นเกมที่มากเกินไป ครูมีมาตรการในการจัดการเรื่องนี้อย่างไร?
4. ครูพบว่า การที่นักเรียนคนหนึ่งเล่นเกม ส่งผลเสียแก่เด็กคนนั้นหรือไม่ เพราะอะไร?
5. ครูคิดว่าการที่เด็กเล่นเกมเพราะปัจจัยอะไร?

6. ครูคิดว่า การที่เด็กไม่เล่นเกมเพราะปัจจัยอะไร?
7. โดยส่วนมากที่ครูพบเห็น เด็กเล่นเกมคนเดียว หรือเล่นเกมกันเป็นกลุ่ม เพราะเหตุใดถึงเป็นเช่นนั้น?
8. ครูคิดว่า นอกจาก Parenting แล้ว สถาบันการศึกษาส่งผลแก่เด็กในระดับใด ที่มีส่วนช่วยให้เด็กเล่นเกมได้ โดยไม่ส่งผลเสียต่อตัวเด็ก?
9. ครูเคยพบเจอการขโมยเงิน หรือโกงเงินเพราะเด็กนำเงินไปใช้ในการเล่นเกมหรือไม่ ถ้าใช่ครูมีมาตรการในการจัดการเรื่องนี้อย่างไร?
10. ครูเคยพบเจอการพนันในโรงเรียนที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมหรือไม่ ถ้าใช่ครูมีมาตรการในการจัดการเรื่องนี้ อย่างไร?

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ผลิตเกม

1. มุมมองของผู้ผลิตเกม อุตสาหกรรมเกมตอนนี้เป็นอย่างไบบ้าง? ในแง่ของการผลิตเกม เช่น อายุ หรือเพศ?
2. เกมที่ผลิตเป็นประเภทเกมแนวไหน? Target group มีไหม?
3. คุณมองว่า ปัจจุบันเด็กเล่นเกมเยอะเกินไปไหม?
4. ผู้ปกครองควรมี game literacy บ้างหรือไหม?
5. จีนออกข้อบังคับว่าไม่ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 15 ปีเล่นเกมเกินวันละ 1 ชั่วโมงครึ่ง และการเติมเงินไม่เกิน 200 หยวนต่อเดือน คุณคิดว่ายังไง?
6. คุณคิดว่าการแก้ไขปัญหาดังนี้มันต้องเริ่มจาก Parenting ก่อนไหม?
7. เรื่องนโยบายห้ามนำโทรศัพท์ไปโรงเรียน คิดเห็นอย่างไร?
8. อยากให้บอกข้อดี ข้อเสียของการเล่นเกม?
9. ทำไมเด็กถึงเล่นเกม ปัจจัยคืออะไร?
10. การเติมเงินในเกม มันเป็นปัญหาไหม?
11. พวกบัตรเติมเงินควรมีการจำกัดอายุการซื้อ หรือมีค่าเดือนไหม?
11. ในแง่ผู้ผลิต CSR - Corporate Social Responsibility ทำอะไรได้บ้างไหม?
12. ในส่วนของ E sport เด็กอยากเป็นนักแข่งเกมมืออาชีพ คุณมองว่ายังไง?

แบบสัมภาษณ์สำหรับนักแข่งเกมมืออาชีพ

- 1) การมาเป็นมืออาชีพยากไหม? ต้องผ่านอะไรมาบ้าง?
- 2) ค่าตอบแทนสูงไหม? คิดว่าจะเล่นเป็นมืออาชีพจนถึงเมื่อไร?
- 3) นอกจากเป็นนักแข่งแล้ว ทำอย่างอื่นเพื่อหารายได้เพิ่มเติม เช่น Cast game บน YouTube?
- 4) มีอะไรจะบอกน้อง ๆ ที่อยากเดินทางสายนี้ไหม?
- 5) โอกาสประสบความสำเร็จในการเป็นนักแข่งเกมมืออาชีพ มีเยอะไหม?
- 6) ตารางชีวิตประจำวันเป็นยังไง? ต้องซ้อมเล่นเกมบ่อยแค่ไหน?
- 7) อะไรทำให้เรามาเล่นเกม? แล้วทำไมถึงเล่นขนาดเป็นมืออาชีพ?
- 8) ก่อนเป็นมืออาชีพเล่นเกมวันละกี่ชั่วโมง? แล้วเป็นมืออาชีพเล่นเกมวันละกี่ชั่วโมง? สุขภาพกายเสียบ้างไหม?
- 9) คนรอบข้างเช่นเพื่อน หรือครอบครัวมีความคิดเห็นเกี่ยวกับอาชีพนี้ยังไง?
- 10) คิดยังไงกับเด็กเติมเกม?
- 11) คิดยังไงกับนโยบายห้ามนำมือถือมาโรงเรียน?
- 12) ข้อดี ข้อเสียของการเล่นเกม?
- 13) คิดยังไงกับนโยบายจำกัดอายุการซื้อบัตรเติมเงิน?
- 14) คิดยังไงกับนโยบายจำกัดโฆษณาเกมของบริษัทเอกชน?

รายนามนักวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.วีระ ปาตัยเสวี
2. นายพัฒนศักดิ์ ตริยุทธวัฒนา
3. นางภรณ์ทิพย์ ลือสุขประเสริฐ

หัวหน้าโครงการและนักวิจัย

ผู้ช่วยนักวิจัย

ผู้ช่วยนักวิจัย