



การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567
“วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล”

พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของ

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

BEHAVIOR AND EFFECTS OF PLAYING ONLINE GAMES

AMONG LOEI RAJABHAT UNIVERSITY STUDENTS

OR67138

ศรกี ยืนนัคการและผล
๕๐๗๕๕

บทคัดย่อ

การศึกษาเชิงสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยภาคปกติ จำนวน 174 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 59.8 โดยเพศชายมีการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 79.6 เพศหญิงร้อยละ 50.8 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 80.0 รองลงมาได้แก่คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะวิทยาการจัดการ คณะครุศาสตร์และ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ตามลำดับ ชั้นปีที่ 3 มีการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 66.7 นักศึกษาที่มีรายได้มากกว่า 7000 บาทต่อเดือนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 75.9 ผู้ที่เล่นเกมส่วนใหญ่เล่นนานเฉลี่ย 4.70 ± 4.27 ปี จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์เฉลี่ย 11.36 ± 19.59 ครั้ง จำนวนชั่วโมงที่เล่นเฉลี่ยต่อวันเท่ากับ 3.45 ± 3.01 ชั่วโมง ส่วนใหญ่เล่นในช่วงเวลา 20.00-24.00 น ร้อยละ 36.8 ค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อสัปดาห์เฉลี่ย 50.93 ± 144.63 บาท ประเภทของเกมส่วนใหญ่เป็นเกมแอคชั่น ร้อยละ 76.0 รองลงมา ได้แก่ เกมเล่นตามบทบาท เกมปริศนา เกมผจญภัย เกมกีฬาตามลำดับ เหตุผลที่เล่นเกมส่วนใหญ่คือเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน และ ผ่อนคลายความตึงเครียดร้อยละ 71.2 รองลงมาเพื่อทดแทนความเหงา ร้อยละ 52.9 เหตุผลส่วนใหญ่ของคนไม่เล่นเกมออนไลน์คือไม่ชอบร้อยละ 62.9 และ ไม่มีเวลาร้อยละ 48.6

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.77$, S.D. = 0.83) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.87) รองลงมาคือผลกระทบด้านอารมณ์ ($\bar{X} = 2.91$, S.D. = 0.85) และด้านที่มีผลกระทบน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านการเงิน ($\bar{X} = 2.10$, S.D. = 1.13) โดยผลกระทบด้านสุขภาพที่พบมากที่สุดคือ นอนดึกพักผ่อนไม่พอ ปวดตา ปวดคอ และผลกระทบด้านอารมณ์ที่พบมากที่สุดคือ ผ่อนคลายความตึงเครียด

ไม่ตรงกัน/ห ทราบที่ 4

คำสำคัญ: เกมออนไลน์ พฤติกรรม ผลกระทบ นักศึกษา

Abstract

This survey research aims to study online gaming behavior and the effects of online gaming among students at Loei Rajabhat University. The sample consisted of 174 full-time students. Data were collected using a questionnaire. Data were analyzed using percentages, means, and standard deviations.

The results of the study found that Loei Rajabhat University students play online games 59.8 percent, with males playing online games 79.6 percent and females 50.8 percent. Faculty of Science and Technology students play the most at 80.0 percent, followed by the Faculty of Industrial Technology, Faculty of Management Science, Faculty of Education, and Faculty of Humanities and Social Sciences, respectively, Year 3 students play online games the most, 66.7 percent. Students with an income of more than 7000 baht per month



play online games the most, 75.9 percent. Most game players have been playing for an average of 4.70 ± 4.27 years. The average number of times played per week is 11.36 ± 19.59 times. The average number of hours played per day is 3.45 ± 3.01 hours. Most of them play between 8:00 p.m. and 12:00 p.m., 36.8 percent. Average weekly playing expenses were 50.93 ± 144.63 baht. The types of games played were mostly action games (76.0 percent), followed by role-playing games, puzzle games, adventure games, and sports games, respectively. The most common reason for playing games is for entertainment, fun, and stress relief (71.2%), followed by to compensate for loneliness (52.9%). The most common reasons for people not playing online games are dislike (62.9%) and lack of time (48.6%).

The overall effects of playing online games on Loei Rajabhat University students is at a moderate level (\bar{X} = 2.77, S.D. = 0.83). When considering each aspect, it is found that health has the greatest effect (\bar{X} = 3.42, S.D. = 0.87). Followed by the emotional effect (\bar{X} = 2.91, S.D. = 0.85). The financial aspect had the least effect (\bar{X} = 2.10, S.D. = 1.13). The most common health effects were sleeping late and not getting enough rest, eye pain, and neck pain. The most common emotional effect is tension relief.

Keywords: online games, behavior, effects, university students

ความเป็นมาของปัญหา

การเรียน/นิพนธ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย สถานศึกษาในจังหวัดเลย
ปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบัน คือ การใช้เวลาว่างไปกับการเล่น
เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้ผ่านการเล่นคอมพิวเตอร์เนตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของ
ให้บริการเกมออนไลน์ เกมออนไลน์สามารถเลือกตัวละครและผู้เล่น สามารถปรับแต่งตัวละคร พูดคุย สื่อสารกับเพื่อนที่อยู่ในเกมได้ด้วย
สามารถเล่นได้แบบเป็นกลุ่ม หรือเล่นเดี่ยว โดยผู้เล่นสามารถเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ได้ตลอดเวลาที่เชื่อมต่อ
อินเทอร์เน็ตได้ (ศิริวรรณ จันทร์เชื้อ, 2551; ธนพัทธ์ เอมะบุตรม 2558) ปณณธร ชัยวรรัตน์ (2552) แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
ออกเป็น 12 ประเภท ได้แก่ เกมแอคชั่น เกมเล่นตามบทบาท เกมผจญภัย เกมปริศนา เกมการจำลอง เกมวางแผนการรบ เกมกีฬา
เกมอาเขต เกมต่อสู้ ปาร์ตี้เกม เกมดนตรี และเกมออนไลน์
ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้มีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก มีความ
หลากหลาย น่าสนใจ ทำลาย สนุกสนาน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่น และการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพ
มากยิ่งขึ้น ทั้งด้านความครอบคลุมพื้นที่บริการ ความเร็ว ความเสถียร ประกอบกับปัจจุบันเด็กวัยเรียน วัยรุ่น เยาวชน รวมทั้งผู้ใหญ่
ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เพื่อการติดต่อสื่อสาร การใช้โซเชียลมีเดียต่างๆ การเรียน การทำงาน หรือ ทำ
ธุรกรรมต่าง ๆ ทำให้สามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ได้มากขึ้น

ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ได้ถูกกล่าวถึงในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา และปัญหาดังกล่าวมี
แนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น สร้างความกังวลใจแก่ผู้ปกครอง และ ครู อาจารย์เป็นอย่างมาก เนื่องจาก การเล่นเกมส่งผลกระทบท่อสุขภาพ

จากงานวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ เล่นเพื่อคลายเครียด
เกมออนไลน์

การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567
"วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล"

การเรียนรู้ และ ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557; พิงรอร งามสุต, 2554) และบางรายได้ก่อคดี
จารกรรม กุลศิริปัญญา, 2558).

จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ผ่านมาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ธรา บัญโท, 2554) และ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (กฤตนิยม แซ่อึ้ง, 2559) พบว่า ส่วนใหญ่นักศึกษาเพศชายเล่น
เกมออนไลน์คือ ผลกระทบด้านสุขภาพโดยเฉพาะด้านสายตา ด้านการเงิน ด้านการเรียน
นั้นผู้วิจัยจึงทำการศึกษพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย
เพื่อให้ทราบสถานการณ์ และเป็นข้อมูลในการวางแผนในการจัดกิจกรรมเพื่อลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของและลด
ของนักศึกษาต่อไป

เคของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

เพื่อศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ารวิจัย

ประเภทของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยภาคปกติที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ
1-3 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 4,809 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 2563)

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยภาคปกติชั้นปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 174 คน โดย
กลุ่มตัวอย่างจากสูตรการประมาณค่าสัดส่วนของประชากร

$$\text{สูตร } n = \frac{N Z_{\alpha/2}^2 P(1-P)}{d^2(N-1) + Z_{\alpha/2}^2 P(1-P)}$$

$Z_{\alpha/2}$ = ความเชื่อมั่นที่กำหนด = 1.96

P = สัดส่วนอัตรา = 0.873

d = Precision = 0.05

N = จำนวนประชากร = 4,809

ารคำนวณ

$$n = \frac{(4,809)(1.96)^2(0.873)(0.127)}{(0.05)^2(4,809-1) + 1.96^2(0.873)(0.127)}$$

$$n = \frac{2,048.25}{12.45}$$

$$n = 164.5 \sim 165$$

การสุ่มของข้อมูล จึงทำการปรับขนาดตัวอย่างเพิ่มขึ้นร้อยละ 5 ดังสมการ



$$n_{adj} = \frac{n}{(1-R)} = \frac{165}{1-0.05} = \frac{165}{0.95} = 174$$

เมื่อ n คือ ขนาดตัวอย่างที่คำนวณได้จากสูตรการคำนวณขนาดตัวอย่าง

n_{adj} คือ ขนาดตัวอย่างที่ปรับแล้ว

R คือ สัดส่วนการตกสำรวจหรือสัดส่วนการสูญหายจากการติดตาม

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงใช้ตัวอย่างในการศึกษาทั้งหมด 174 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างมีการกระจายตามสัดส่วนของตัวแปรที่กำหนด ผู้วิจัยจึงดำเนินการกำหนดการสุ่มตัวอย่าง ดังนี้

- นำข้อมูลจำนวนนักศึกษาทั้งหมดมาคำนวณกำหนดขนาดตัวอย่าง
- การหาจำนวนตัวอย่างในแต่ละคณะโดยการคิดสัดส่วนจากสูตรต่อไปนี้

$$n_h = \frac{N_h \times n}{N}$$

เมื่อ n_h คือ ขนาดตัวอย่างในแต่ละคณะ

n คือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่ต้องศึกษา

N คือ จำนวนประชากร

N_h คือ จำนวนประชากรในแต่ละคณะ

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละคณะ

คณะ	จำนวนประชากร(คน)	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง(คน)
1.ครุศาสตร์	1,472	53
2.มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	1,104	40
3.วิทยาการจัดการ	1,059	38
4.วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	953	35
5.เทคโนโลยีอุตสาหกรรม	221	8
รวม	4,809	174

ขนาดตัวอย่างของแต่ละคณะ ทำเก็บตัวอย่างแบบสะดวก (convenient sampling) ตามจำนวนที่กำหนดไว้ในแต่ละคณะ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนแนวคิด วรรณกรรมและงานวิจัยที่

ข้อง ประกอบด้วย 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ได้แก่ เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พักในปัจจุบัน
ย้ายที่ได้รับต่อเดือน

เกร็ดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน เป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด และ ปลายเปิด

↓
ไม่มีค่าเฉลี่ยสะสม [4]

การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567
 "วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล"

ตัวแปร	เล่น	ไม่เล่น
	จำนวน(ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
1. เพศ		
เพศชาย	43(79.6)	11(20.4)
เพศหญิง	61(50.8)	59(49.2)
2. คณะ		
ครุศาสตร์	29(54.7)	24(45.3)
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	20(50.0)	20(50.0)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	28(80.0)	7(20.0)
วิทยาการจัดการ	22(57.9)	16(42.1)
เทคโนโลยีอุตสาหกรรม	5(62.5)	3(37.5)
3. ชั้นปี		
ปี 1	30(55.6)	24(44.4)
ปี 2	14(46.7)	16(53.3)
ปี 3	60(66.7)	30(33.3)
4. รายได้ต่อเดือน (บาท)		
0-3000	10(71.4)	4(28.6)
3001-5000	39(53.4)	34(46.6)
5001-7000	33(56.9)	25(43.1)
>7,000	22(75.9)	7(24.1)
5. ที่พัก		
หอพักในมหาวิทยาลัย	6(54.5)	5(45.5)
หอพักนอกมหาวิทยาลัย	90(60.0)	60(40.0)
บ้าน/พ่อแม่	8(61.5)	5(38.5)

รวม

54(31.0)

120(69.0)

จำนวนและร้อยละจากกลุ่มตัวอย่าง จากแหล่งข้อมูล
 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรม	จำนวน (104)	ร้อยละ
เวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์		
0-2 ปี	39	37.5
3-4 ปี	22	21.2
5-6 ปี	19	18.3
7-8 ปี	6	5.7
9 ปีขึ้นไป	18	17.5
70 ปี ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.27)		



การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567
“วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล”

ตัวแปร	เล่น	ไม่เล่น
	จำนวน(ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
1. เพศ	41.3	15.4
เพศชาย	43(79.6)	11(20.4)
เพศหญิง	61(50.8)	59(49.2)
2. คณะ	58.6	
ครุศาสตร์	29(54.7)	24(45.3)
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	20(50.0)	20(50.0)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	28(80.0)	7(20.0)
วิทยาการจัดการ	22(57.9)	16(42.1)
เทคโนโลยีอุตสาหกรรม	5(62.5)	3(37.5)
3. ชั้นปี		
ปี 1	30(55.6)	24(44.4)
ปี 2	14(46.7)	16(53.3)
ปี 3	60(66.7)	30(33.3)
4. รายได้ต่อเดือน (บาท)		
0-3000	10(71.4)	4(28.6)
3001-5000	39(53.4)	34(46.6)
5001-7000	33(56.9)	25(43.1)
>7,000	22(75.9)	7(24.1)
5. ที่พัก		
หอพักในมหาวิทยาลัย	6(54.5)	5(45.5)
หอพักนอกมหาวิทยาลัย	90(60.0)	60(40.0)
บ้าน/พ่อแม่	8(61.5)	5(38.5)

ตารางที่ 3

จำนวนและร้อยละของนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรม	จำนวน (104)	ร้อยละ
1. ระยะเวลาที่เคยเล่นเกมออนไลน์		
0-2 ปี	39	37.5
3-4 ปี	22	21.2
5-6 ปี	19	18.3
7-8 ปี	6	5.7
9 ปี ขึ้นไป	18	17.5
(เฉลี่ย 4.70 ปี ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.27)		



การศึกษ. นวัตกรรม

การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567



ท. 104

การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567
“วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ที่องคืณสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล”

2. จำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

0-3 ครั้ง	38	36.6
4-6 ครั้ง	22	21.2
7-9 ครั้ง	19	18.3
10 ครั้งขึ้นไป	18	17.4
(เฉลี่ย 11.36 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 19.59)		

รวมเฉลี่ยได้ ๑๗
ท. 104

3. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อวัน

0-2 ชั่วโมง	50	48.0
3-4 ชั่วโมง	30	28.8
5-6 ชั่วโมง	13	12.5
7 ชั่วโมงขึ้นไป	11	10.7
(เฉลี่ย 3.45 ชั่วโมง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.01)		

4. ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์

00.01 – 04.00 น.	16	9.2
04.01 – 08.00 น.	6	3.4
08.01 – 12.00 น.	7	4.0
12.01 – 16.00 น.	18	10.3
16.01 – 20.00 น.	29	16.7
20.01 – 24.00 น.	64	36.8

มากที่สุดช่วง
16.01-20.00 น.

6. สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

บ้าน	29	27.9
หอพัก	82	78.8
ในสถานศึกษา	22	21.2
ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์	5	4.8

6. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

0-9 บาท	78	75.0
10-50 บาท	5	4.9
51-100 บาท	11	10.6
> 100 บาท	10	9.7

(เฉลี่ย 50.93 บาท ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 144.634)

7. ประเภทของเกมนอนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1 เกมแอคชั่น ได้แก่

- 1 เกม Garena Free Fire
- 2 เกม Bomber Friends
- 3 เกม Metal soldiers

4 อื่นๆ ระบุ.....

การใส่ชื่อเกมฟรีไม่ลง
มือของได้ทดลอง

2 เกมเล่นตามบทบาท ได้แก่

79	76.0
46	44.2
12	11.5
4	3.8
30	28.8
45	43.3

รวมกันค่าใส่ 79
ทุกข้อข้อ 2-10



การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567
“วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล”

9.10 เกมดนตรี	36	34.6
9.10.1 เกมPiano Gamers Mini Instrument & Rhythm (เกมเล่นเปียโน)	27	26.0
9.10.2 เกมBang Dream Girls party (เกมตั้งวงดนตรีผู้เล่นต้องหาคนมาร่วมวงด้วย)	13	12.5
9.10.3 เกมBNK48 Oshi Festival (เกมรวมเพลงของbnk48มาให้เล่น)	6	5.8
9.10.4 อื่นๆ ระบุ.....	3	2.9

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.77, S.D. = 0.83) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด (\bar{X} = 3.42, S.D. = 0.87) รองลงมาคือผลกระทบด้านอารมณ์ (\bar{X} = 2.91, S.D. = 0.85) และด้านที่มีผลกระทบน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านการเงิน (\bar{X} = 2.10, S.D. = 1.13) โดยผลกระทบด้านสุขภาพที่พบมากที่สุดคือ นอนดึกพักผ่อนไม่พอ ปวดตา ปวดคอ และผลกระทบด้านอารมณ์ที่พบมากที่สุดคือ ผ่อนคลายความตึงเครียด รายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์	\bar{X}	S.D	แปลผล
1.ด้านสุขภาพ			
1 รู้สึกมีปัญหากับระบบ สายตา เกิดอาการปวดตา สายตาล้า	3.72	1.04	มาก
2 รู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น	2.59	1.22	น้อย
3. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีกลิ่นหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	3.13	1.39	ปานกลาง
4. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง	3.86	1.11	มาก
5. รู้สึกปวดหลัง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์นานๆ	3.47	1.19	มาก
6. รู้สึกปวดคอ เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์นานๆ	3.62	1.16	มาก
7. รู้สึกปวดมือ เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์นานๆ	3.54	1.16	มาก
8. รู้สึกปวดหัวไหล่ เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์นานๆ	3.43	1.13	มาก
ภาพรวมด้านสุขภาพ	3.42	0.86	มาก
2.ด้านการเงิน			
1 เสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	2.27	1.40	น้อย
2 มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์	2.18	1.34	น้อย
3. ต้องการลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นในชีวิตประจำวันเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์	2.13	1.33	น้อย
4. ต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงิน มาเล่นเกม	1.98	1.28	น้อย
5.มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมภายในเกม	2.25	1.39	น้อย
6. ต้องไปขอยืมเงินจากเพื่อนหรือคนรู้จัก เพื่อใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์	1.78	1.26	น้อยมาก
ภาพรวมด้านการเงิน	2.09	1.13	น้อย



การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 10 ประจำปี พ.ศ. 2567
"วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา Soft Power ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ระดับสากล"

3.ด้านการศึกษาและสติปัญญา

1. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนต่ำลง	2.38	1.37	น้อย
2. การเล่นเกมออนไลน์มักขาดความรับผิดชอบในการที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้าน หรือ รายงาน	2.46	1.36	น้อย
3. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ความสนใจด้าน การเรียนลดลง	2.53	1.35	น้อย
4. เกมออนไลน์ทำให้ใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น	3.13	1.30	ปานกลาง
5. เกมออนไลน์ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น	3.40	1.22	ปานกลาง
6. เกมออนไลน์ทำให้มีสมาธิในการเรียนลดลง	2.76	1.25	ปานกลาง
ภาพรวมด้านการศึกษาและสติปัญญา	2.77	0.96	ปานกลาง

4.ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

1. พูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง	2.29	1.32	น้อย
2. ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน บ่อยครั้งในการเล่น เกมออนไลน์	2.11	1.38	น้อย
3. ทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง	2.27	1.34	น้อย
4. เกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง	2.14	1.41	น้อย
5. รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม	3.27	1.43	ปานกลาง
ภาพรวมด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	2.91	0.84	ปานกลาง

5.ด้านอารมณ์

1. มีความรู้สึกหงุดหงิด หรือระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้เล่น เกมออนไลน์	2.45	1.32	น้อย
2. มักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือผู้อื่น	2.04	1.23	น้อย
3. มีความรู้สึกหยาบคาย หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่ เสมอ	2.45	1.40	น้อย
4. มีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้เล่นเกม ออนไลน์	3.74	1.23	มาก
5. มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	3.88	1.07	ปานกลาง
ภาพรวมด้านอารมณ์	2.91	4.22	ปานกลาง
เฉลี่ยรวมทั้งหมด	2.77	0.83	ปานกลาง

สรุปผลการวิจัย และ อภิปรายผล

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 59.8 โดยเพศชายมีการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 79.6 เพศหญิง ร้อยละ 50.8 ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของวิหามา ธรรมเจริญ (2563) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ปีการศึกษา 2561 ซึ่งพบว่าเพศชายเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง และ เพศมีความสัมพันธ์กับการติดเกม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 80.0 รองลงมาได้แก่คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกิตติชัย ตั้งไวบูลย์ (2553) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี ซึ่งพบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ศึกษาในแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ผู้ที่เล่นเกมส่วนใหญ่เล่นมานานเฉลี่ย 4.70 ± 4.27 ปี จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์เฉลี่ย 11.36 ± 19.59 ครั้ง จำนวนชั่วโมงที่เล่นเฉลี่ยต่อวันเท่ากับ 3.45 ± 3.01 ชั่วโมง ส่วนใหญ่เล่นในช่วงเวลา 20.00-24.00 น ร้อยละ 36.8 ค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อสัปดาห์เฉลี่ย 50.93 ± 144.63 บาท ประเภทของเกมส่วนใหญ่เป็นเกมแอคชั่น ร้อยละ 76.0 รองลงมา ได้แก่ เกมเล่นตามบทบาท เกมปริศนา เกมผจญภัย เกมกีฬาตามลำดับ สาเหตุที่เล่นเกมส่วนใหญ่คือเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน และ ผ่อนคลายความตึงเครียดร้อยละ 71.2 รองลงมาเพื่อทดแทนความเหงา ร้อยละ 52.9

ดร.วิภาดา
ผู้วิจัยดร.วิภาดา ธีระโอภาส จ. ผลการวิจัยที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05
ไม่ต่างมีนัยสำคัญ เช่น ผลการวิจัยพบว่า ——— ทั้งนี้เนื่องจาก (เป็นทฤษฎี) และสอดคล้องกับ ———



ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยภาพรวมอยู่ในระดับปาน เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่าผลกระทบด้านสุขภาพที่สุด ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.87) รองลงมาคือผลกระทบด้านอารมณ์ ($\bar{X} = 2.91$, S.D. = 0.85) และด้านที่มีผลกระทบน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านการเงิน ($\bar{X} = 2.10$, S.D. = 1.13) โดยผลกระทบด้านสุขภาพที่พบมากที่สุดคือ นอนตึกพักผ่อนไม่พอ ปวดตา ปวดคอ และผลกระทบด้านอารมณ์ที่พบมากที่สุดคือ ผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของชลลดา บุญโท (2554) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีอู่พระ และการศึกษาของกฤตณัย แซ่อึ้ง (2559) ที่ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ซึ่งพบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือผลกระทบด้านสุขภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการศึกษาพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เล่นเกมเพื่อความเพลิดเพลิน และ คลายเครียด ดังนั้นมหาวิทยาลัย หรือ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรพิจารณาถึงกิจกรรมอื่นๆ เพื่อเป็นทางเลือกในแก่นักศึกษา เพื่อลดความถี่ในการเล่น และ ระยะเวลาในการเล่นลง
2. ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับส่วนใหญ่เป็นผลกระทบทางด้านสุขภาพ โดยเฉพาะด้านสายตา การพักผ่อนไม่เพียงพอ รวมถึงการปวดคอ และ หลัง ดังนั้นควรให้ความรู้ หรือ สร้างความตระหนักถึงอันตรายในการเล่นเป็นเวลานาน เพื่อลดระยะเวลาในการเล่นลง เพื่อป้องกันผลกระทบที่เกิดขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาติดตามอย่างต่อเนื่อง เพื่อติดตามแนวโน้มการเล่นเกมออนไลน์ และ ผลกระทบที่เกิดขึ้น
2. ควรทำการศึกษาเชิงคุณภาพ เพื่อให้ทราบข้อมูลเชิงลึกถึงเหตุผลในการเล่นเกมส์ และ หาแนวทางในการลดการเล่นเกมออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- กฤตณัย แซ่อึ้ง และคณะ. (2559). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. รายงานการวิจัยหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ้มสมัย. (2553). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี. สารนิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการธุรกิจและ ภาษาอังกฤษ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จารีศรี กุลศิริปัญญา. (2558). พฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ : กรณีศึกษา อำเภอสาคู จังหวัดชลบุรี. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 5 (3) 16-23
- ชลลดา บุญโท. (2554). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์. การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาระบบสารสนเทศคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ธนัทธ ेमะบุตร. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- บัณฑิต ชัยวรรัตน์. (2552). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมใน เขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา. วารสารวิจัยกาสะลองคำ. 7 (1): 39-49
- พิรธรอง รามสุต. (2557). การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย. วารสารนิเทศศาสตร์, 32 (2), 25-44