

การศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตใน การเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก

Studying the Behavior of the Online Group Game Players in
Suan Dusit University, Case Studies: Pokemon GO Game.



Edit 12-2016



บทคัดย่อ

การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ มีวิธีให้ผู้เล่นเกมสามารถเลือกเล่นได้หลากหลายชนิด เช่น

1. รูปแบบการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างแบบจำลอง (Modeling)
2. การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization)
3. การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation)
4. การสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality)
5. การสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)

เพื่อสร้างเกมออกออนไลน์มาให้เกิดความน่าสนใจและเกิดความเปลี่ยนแปลงต่อพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่น โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นสมัยใหม่



จากสาเหตุข้างต้นผู้วิจัย มีแนวคิดที่จะศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนอนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีที่ 4 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์และหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวนทั้งหมด 200 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับสถิติที่ใช้เป็นเชิงพรรณนา ได้แก่

1. จำนวน
2. ค่าร้อยละ
2. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X})
3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างแบบจำลอง (Modeling) การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) การสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality) และการสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)
2. เพื่อศึกษาช่องทางและวิธีการทำการตลาดบนสื่อสังคมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในการเล่นเกมออนไลน์ตามสถานที่ต่าง ๆ ในเขตกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาผลกระทบถึงภัยและความเสี่ยงจากการเล่นเกมออนไลน์



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามออนไลน์ (Online Survey) ที่สร้างขึ้นภายใต้กรอบวิจัย

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScqeXWNo2yCSDkn4WFQAhbHPj2p7yZtt3Vo8ax1kCuFZWTEgA/viewform>

ซึ่งแบบสอบถามดังกล่าวประกอบด้วย



ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 2 รูปแบบของตัวเกม

ส่วนที่ 3 ช่องทางในการรับข่าวสาร

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์

ส่วนที่ 5 ผลกระทบ



2. ข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม RapidMiner Studio 7



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลเบื้องต้นที่ได้จากการเก็บรวบรวม โดยการสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) จากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงเวลาเดียว (Cross-sectional approach) ภายในเดือนสิงหาคม- 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 ซึ่งทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามที่คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (อคริมา นันทนาสิทธิ์, 2555)
2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้จากเอกสารที่ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมในขั้นตอนการกำหนดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารต่าง ๆ ในห้องสมุด มหาวิทยาลัยสวนดุสิตและข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต (วรพจน์ แสนสินรังษี และณัฏช์ กุลิสร์, 2554)



สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของข้อมูลส่วนบุคคลกลุ่มผู้เล่นเกม เพศ หลักสูตร ชั้นปี ผลการเรียน ระบบปฏิบัติการที่ใช้งาน เครือข่ายผู้ให้บริการ ค่าใช้จ่ายต่อเดือน และในส่วนของพฤติกรรม เลี้ยงการเรียน/การทำงาน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล บุกรุกสถานที่ ที่เป็นอันตรายต่อผู้เล่น เสี่ยงทรัพย์สิน (วรพจน์ แสนสินรังษี และณัฏช์ กุติสร, 2554)

2. สถิติเชิงอนุมาน



2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมโดยใช้สถิติทดสอบ chi square

2.2 เปรียบเทียบระดับผลกระทบจากการเล่นเกมระหว่างข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมโดยใช้สถิติทดสอบ t (T-test) และหรือการวิเคราะห์การแปรปรวนแบบทางเดียว analysis of variance (anova) สถิติทดสอบ F (F-test) (Stillwell&Kearns, 2014)



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย อายุ เพศ หลักสูตร ชั้นปี ผลการเรียนรู้

เพศ	หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์				หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ				รวม	ร้อยละ
	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4		
ชาย 	13	12	20	30	36	6	13	12	142	71
หญิง 	2	5	7	11	11	2	14	6	58	29











ตารางที่ 2 แสดงรูปแบบของตัวเกม แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งประกอบด้วย รูปแบบการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างแบบจำลอง (Modeling) การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) การสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality) การสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)

วิธีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบและ ตัวเกม Pokemon GO	ระดับความพึงพอใจ ของรูปแบบและตัวเกม Pokemon GO					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
การสร้างแบบจำลอง (Modeling)	32	44	21	2	1	0.977	0.902	ดี	3
การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization)	27	39	33	6	1	0.923	0.900	ดี	4
การจำลองสถานการณ์ เสมือนจริง (Simulation)	20	43	31	4	2	0.744	0.848	ดี	5
การสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality)	19	52	24	3	2	0.808	0.864	ดี	1
การสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)	26	47	22	3	2	0.872	0.875	ดี	2










ตารางที่ 3 แสดงช่องทางในการรับข่าวสาร Pokemon Go ซึ่งประกอบด้วย เว็บไซต์หลัก เฟสบุ๊ก ทวี หนังสือพิมพ์ เพื่อนแนะนำและ อื่น ๆ

ช่องทางในการรับข่าวสาร Pokemon Go	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
เว็บไซต์หลัก (Website) 	59	29.5	2
เฟสบุ๊ก (Facebook) 	105	52.5	1
ทีวี (Television) 	7	3.5	4
หนังสือพิมพ์ (Newspaper) 	4	2	5
เพื่อนแนะนำ (Friends) 	22	11	3
อื่นๆ (Other)   	3	1.5	6



ตารางที่ 4 แสดงพฤติกรรมกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มผู้เล่นเกม สถานที่เล่น ช่วงเวลาที่เล่น PokeStop ที่พบบ่อย ตัวละครที่ชื่นชอบ เครือข่ายผู้ให้บริการ

พฤติกรรมกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์	สิ่งที่เลือก					
	 Valor	 Mystic	 Instinct			
1.กลุ่มผู้เล่น	56	92	52			
พฤติกรรมกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์	Siam Paragon	Central World	Jatujak Park	Sanam Luang	Lumpini Park	Khaosan Road
2.สถานที่เล่น	110	48	30	3	3	6
พฤติกรรมกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์	06.00-14.00 น.		14.00-22.00 น.		22.00-06.00 น.	
3.ช่วงเวลาที่เล่น	32		145		23	
พฤติกรรมกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์	ห้างสรรพสินค้า	สวนสาธารณะ	หมู่บ้าน	วัด	ศาลพระภูมิ	อื่นๆ
4.PokeStop ที่พบบ่อย	77	34	13	10	60	6
พฤติกรรมกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์	Buibasaur	Charmander	Pikachu	Squirtle	อื่นๆ	
5.ตัวละครที่ชอบ	 23	 43	 97	 11	26	
พฤติกรรมกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์	AIS	Truemove	DTAC	Penguin		
6.เครือข่ายผู้ให้บริการ	62	78	54	6		











ตารางที่ 5 แสดงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เล่นเกมและสังคม แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งประกอบด้วย
 เสียการเรียนหรือการทำงาน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล บุกรุกสถานที่ เป็นอันตรายต่อผู้เล่น เสียทรัพย์สิน

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ เล่นเกมและสังคม	ระดับความคิดเห็นของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ต่อ ผลกระทบที่เกิดขึ้น					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
เสียการเรียน/การทำงาน	19	42	19	10	10	0.600	0.843	มาก	1
ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล	9	21	41	19	10	0.927	0.877	ปานกลาง	3
บุกรุกสถานที่	17	28	39	9	7	0.744	0.850	ปานกลาง	5
เป็นอันตรายต่อผู้เล่น	19	19	40	11	11	0.825	0.874	ปานกลาง	4
เสียทรัพย์สิน	8	20	44	20	8	0.864	0.852	ปานกลาง	2



สรุปผลการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 19-22 ปี มากที่สุดเป็นการศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 4
2. ความพึงพอใจในรูปแบบ (Modeling) ของตัวเกม  มากที่สุด
3. ช่องทางในการรับข่าวสาร  ช่องทางที่กลุ่มผู้เล่นเลือกใช้ในการติดต่อพูดคุยมากที่สุด
4. ส่วนพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษาในการเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มผู้เล่นจะเลือกเล่นที่ม  
5.  สยามพารากอนเป็นสถานที่ที่กลุ่มผู้เล่นนิยมจับโปเกม่อนมากที่สุด
6. ช่วงเวลา 14.00-22.00 เป็นช่วงเวลาที่ผู้เล่นเลือกเล่นเกมมากที่สุด
7.  ห้างสรรพสินค้าเป็นจุดจับโปเกม่อนที่พบบ่อยที่สุด
8.  Pikachu เป็นตัวละครที่ผู้เล่นชื่นชอบ
7.  4G ทรูมูฟเป็นเครือข่ายผู้ให้บริการที่ผู้เล่นเลือกใช้มากที่สุด



สรุปผลการวิจัย

ผลการทดสอบสมมติฐาน

พฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนอนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก ทำให้เกิดผลผลกระทบต่อตนเองและสังคมอยู่ในระดับมากคือ

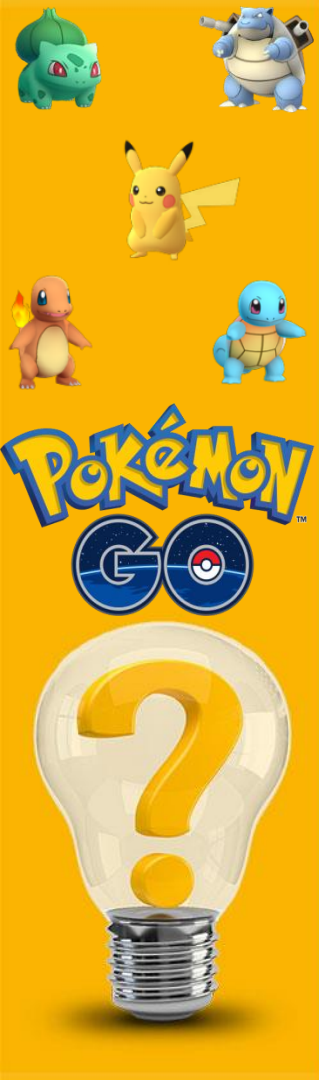
1. เสียการเรียนหรือการทำงาน
2. เสียทรัพย์สิน
3. ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล
4. เป็นอันตรายต่อผู้เล่น
5. บุกรุกสถานที่



ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์พบว่าพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษาในการเล่นเกมนออนไลน์ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์ในช่วง เวลา 14.00.- 22.00 มากที่สุด ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่นักศึกษาควรใช้เวลาดังกล่าวไปในการศึกษาค้นคว้า จัดทำรายงาน หรืองานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชาเรียน อีกทั้งยังเป็นเวลาของครอบครัวที่จะทำกิจกรรมในด้านต่างๆ ร่วมกัน ดังนั้น นักศึกษาแต่ละคนควรจัดสรรเวลาให้เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัวให้ดีที่สุด
2. ในงานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนออนไลน์ กรณีศึกษาเกมโปเกมอนโก พบว่าการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ โดยเฉพาะการเล่นเกมนออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสียกับกลุ่มผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นวิธีการออกแบบตัวเกม รวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านต่างๆ เกม ดังนั้น กลุ่มผู้เล่นควรใช้หลักการ แนวคิด การแบ่งเวลา ให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์ต่อตัวผู้เล่นเองให้ได้มากที่สุด





The End

Any Question ?