



## การศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนอนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก

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

จุฬาวุฒิ จันทรมาลี<sup>1</sup>

<sup>1</sup>สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Email : juthawut\_cha@dusit.ac.th

### บทคัดย่อ

การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ มีวิธีให้ผู้เล่นเกมสามารถเลือกเล่นได้หลากหลายชนิดโดยเฉพาะการพัฒนาเกมออนไลน์ ในรูปแบบการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างแบบจำลอง (Modeling) การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) การสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality) การสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) เพื่อสร้างเกมออกออนไลน์มาให้เกิดความน่าสนใจและเกิดความเปลี่ยนแปลงต่อพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นสมัยใหม่ จากสาเหตุข้างต้นผู้วิจัย มีแนวคิดที่จะศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนอนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีที่ 4 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวนทั้งหมด 200 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับสถิติที่ใช้เป็นเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติเชิงอนุมานเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกลุ่มผู้เล่นโดยใช้สถิติทดสอบ chi square เปรียบเทียบระดับผลกระทบจากการเล่นเกมระหว่างข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมโดยใช้สถิติทดสอบ t (T-test) และหรือการวิเคราะห์การแปรปรวนแบบทางเดียว analysis of variance (anova) สถิติทดสอบ F(F-test)

ผลการศึกษารูปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 19 - 22 ปี มากที่สุดเป็นการศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 4 ความพึงพอใจในรูปแบบของตัวเกมมากที่สุด ช่องทางในการรับข่าวสาร เฟสบุ๊คเป็นช่องทางที่กลุ่มผู้เล่นเลือกใช้ที่การติดต่อพูดคุยมากที่สุด ส่วนพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มผู้เล่นจะเลือกเล่นที่มystic (ทีมฟ้า) สยามพารากอนเป็นสถานที่กลุ่มผู้เล่นนิยมจับโปเกมอนมากที่สุด ช่วงเวลา 14.00-22.00 เป็นช่วงเวลาที่ผู้เล่นเลือกเล่นเกมมากที่สุด ห้างสรรพสินค้าเป็นจุดจับโปเกมอนที่พบบ่อยที่สุด pikachu เป็นตัวละครที่ผู้เล่นชื่นชอบทรมูฟเป็นเครือข่ายผู้ให้บริการที่ผู้เล่นเลือกใช้มากที่สุด

ผลการทดสอบสมมุติฐาน คือ พฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนอนไลน์กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก ทำให้เกิดผลกระทบตนเองและสังคมอยู่ในระดับมากคือเสียการเรียนหรือการทำงานรองลงมาเป็นระดับปานกลางเรียงลำดับดังนี้ เสียทรัพย์สิน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เป็นอันตรายต่อผู้เล่นและบุกรุกสถานที่ คำสำคัญ : เกมออนไลน์; การสร้างโลกเสมือน; พฤติกรรมกลุ่ม

### Abstract

The development of modern computer game for example Modeling Game Visualization Game Simulation Game Virtual Reality Game and Augmented Reality Game creates many ways for user to play the online game. Moreover, it makes online game more interested and changes the gamer behavior especially teenagers how to play the game. The above reason brought the researcher to work on studying the behavior of the online group game players in Suan Dusit University, case studies:



Pokemon Go game. The sample group is a set of 200 students from year 1 to year 4 who enroll in the faculty of Science and Technology. The behavior on playing Pokemon Go from the sample group is collected using questionnaires. Descriptive statistics for instance Percentage Median ( $\bar{X}$ ) Standard Deviation (S.D.) and Inferential Statistics are used to evaluate the relationship between game player behaviors. The Chi Square is used to compare the effects of the game between personal behavior and T-test, Analysis of Variance (Anova) and F-test.

The result states that the majority group of player is male student in the age of 19 – 22 who study in year 4. The satisfaction in the platform of game is the reason of playing this game. News and Facebook are the top most channels used to contact each other. For student behavior in playing online game, the players always take the Mystic or Blue Team and the most favorite place to catch Pokemon is Siam Paragon. The popular time is 14.00 to 22.00. Shopping malls are common places to catch Pokemon. The most preference character is Pikachu and True Move is a network service provider which the majority used.

The hypothesis of studying the behavior of the online group game players in suan dudit university, case studies: Pokemon Go game reveals that this game online has impact on students' behaviors and society as following ways 1) study or work time 2) waste on money 3) person's right 4) personal harmful 5) privacy on personal buildings and places.

**Keywords :** Online Game; Virtual Reality; Group Behaviors

### คำนำ

การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ มีวิธีให้ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้หลากหลายชนิดโดยเฉพาะการพัฒนาเกมออนไลน์ ในรูปแบบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างแบบจำลอง (Modeling) การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) การสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality) การสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) เป็นความจำเป็นอย่างยิ่งของนักพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ จากปัญหาดังกล่าว ทำให้การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศ มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอนให้ทันสมัย เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer graphic) และการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer animation) ทั้งแบบ 2 มิติและ 3 มิติ (โกสินทร์ เตชะนิยม และ เกษมศานต์ โชติชาครพันธุ์, 2555), มาผนวกกับความรู้ทางด้านศาสตร์และศิลป์ของการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างเกมออกมาให้เกิดความน่าสนใจต่อกลุ่มผู้เล่นและสามารถพัฒนาต่อยอดในเชิงพาณิชย์และธุรกิจได้ (ชญานีภา ศรีวิชัย, 2557)

### วัตถุประสงค์การวิจัย

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



### อุปกรณ์และวิธีการ

1. ประชากร/กลุ่มเป้าหมาย การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อิงรายวิชา การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ โดยทำการศึกษาพฤติกรรมกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีที่ 4 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์และหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีจำนวนประชากรทั้งหมด 200 คน และได้ทำการกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรของ Taro Yamane โดยให้มีความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับร้อยละ 1 และระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 90 (ชลลดา บุญโท, 2554)

$$n = \frac{N}{Ne^2 + 1}$$

กำหนดให้  
 n คือ ขนาดหรือจำนวนประชากร  
 N คือ จำนวนตัวอย่าง  
 e คือ ค่าความคลาดเคลื่อน

ดังนั้น ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง คือ  $n = \frac{200}{200(0.01)^2 + 1} = \frac{200}{1.02} = 196$  คน

ขนาดของกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 196 คน คิดเป็นร้อยละ 98.03 ของประชากรทั้งหมด

### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ กลุ่มผู้เล่นเกม อายุ เพศ ระดับการศึกษา หลักสูตร/สายการเรียน ชั้นปี  
 ตัวแปรตาม สถานที่เล่น ช่วงเวลาที่เล่น ตัวละครที่ชื่นชอบ เครือข่ายผู้ให้บริการ อื่นๆ  
 ผลกระทบ เสียการเรียนหรือการทำงาน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล บุกรุกสถานที่ เป็นอันตรายต่อผู้เล่น เสียทรัพย์สิน

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามออนไลน์ (Online Survey) ที่สร้างขึ้นมาภายใต้กรอบวิจัยเพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม RapidMiner Studio 7 ซึ่งแบบสอบถามดังกล่าวประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

สอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มผู้เล่นเกม อายุ เพศ หลักสูตร ชั้นปี ผลการเรียน (รณกฤต ตีพลภักดิ์, 2558)

ส่วนที่ 2 รูปแบบของตัวเกม

สอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบของตัวเกม แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งประกอบด้วย รูปแบบการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างแบบจำลอง (Modeling) การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) การสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality) การสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) (ธนพัทธ์ เอมะบุตร, 2558)

ส่วนที่ 3 ช่องทางในการรับข่าวสาร

สอบถามรายละเอียดช่องทางในการรับข่าวสาร Pokémon Go ซึ่งประกอบด้วย เว็บไซต์หลัก (Website) เฟสบุ๊ก (Facebook) ทีวี (TV) หนังสือพิมพ์ (Newspaper) เพื่อนแนะนำ (Friend) และ อื่นๆ (ธนพร เหมติมเกื้อกุลพงศ์ และดร.ฉัตรารัตน์ของคสิงห์, 2556)



## ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์

สอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย สถานที่เล่น ช่วงเวลาที่เล่น ตัวละครที่ชื่นชอบ เครือข่ายผู้ให้บริการ (ปวีร์ ศรีดุลยพินิจ, 2556)

## ส่วนที่ 5 ผลกระทบ

เป็นการสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย เสียการเรียน/การทำงาน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล บุกรุกสถานที่ เป็นอันตรายต่อผู้เล่น เสียทรัพย์สิน (วนิพพล มหาอาษา, 2554) (Hedayati DDS, 2011)

## 4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลเบื้องต้นที่ได้จากการเก็บรวบรวม โดยการสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) จากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงเวลาเดียว (Cross-sectional approach) ภายในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2559 ซึ่งทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามที่คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (อัคริมา นันทนาสิทธ์, 2555)

4.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้จากเอกสารที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมในขั้นตอนการกำหนด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารต่าง ๆ ในห้องสมุด มหาวิทยาลัยสวนดุสิตและข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต (วรพจน์ แสนสินรังษี และณัฏษ์ กุลิสร์, 2554)

## 5. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ มีดังนี้

5.1 สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของข้อมูลส่วนบุคคลกลุ่มผู้เล่นเกม เพศ หลักสูตร ชั้นปี ผลการเรียน ระบบปฏิบัติการที่ใช้งาน เครือข่ายผู้ให้บริการ ค่าใช้จ่ายต่อเดือน และในส่วนของพฤติกรรม เสียการเรียน/การทำงาน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล บุกรุกสถานที่ เป็นอันตรายต่อผู้เล่น เสียทรัพย์สิน (วรพจน์ แสนสินรังษี และณัฏษ์ กุลิสร์, 2554)

## 5.2 สถิติเชิงอนุมาน

5.2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมโดยใช้สถิติทดสอบ chi square

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

## ผลการทดลอง

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย อายุ เพศ หลักสูตร ชั้นปี ผลการเรียน

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



จากตารางที่ 1 พบว่าเป็นเพศชาย อายุ 19 - 22 ปี มากที่สุดเป็นศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 4 รองลงมาเป็นระดับชั้น 3 และระดับชั้น 1 และระดับชั้นปีที่ 2 ตามลำดับ

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)

วิธีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบ และตัวเกม Pokémon GO	ระดับความพึงพอใจ ของรูปแบบและตัวเกม					$\bar{x}$	S.D.	แปล ผล	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

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจในวิธีการสร้างโลกเสมือน มากที่สุด รองลงมาเป็นวิธีการสร้างความเป็นจริงเสริม รูปแบบของตัวเกม วิธีการแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน และการจำลองสถานการณ์เสมือนจริง

ตารางที่ 3 แสดงช่องทางในการรับข่าวสาร Pokémon Go ซึ่งประกอบด้วย เว็บไซต์หลัก เฟสบุ๊ก ทวิต หนังสือนพิมพ์ เพื่อนแนะนำและอื่น ๆ

ช่องทางในการรับข่าวสาร Pokémon Go	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
เว็บไซต์หลัก (Website)	59	29.5	2
เฟสบุ๊ก (Facebook)	105	52.5	1



ช่องทางในการรับข่าวสาร Pokémon Go	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
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

จากตารางที่ 3 พบว่าช่องทางในการรับข่าวสาร เฟสบุ๊กเป็นช่องทางที่กลุ่มผู้เล่นเลือกใช้ที่การติดต่อพูดคุยมากที่สุด รองลงมาเป็นเว็บไซต์หลัก เพื่อนแนะนำ ทีวี หนังสือพิมพ์ และอื่นๆ

ตารางที่ 4 แสดงพฤติกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มผู้เล่นเกม สถานที่เล่น ช่วงเวลาที่เล่น PokeStop ที่พบบ่อย ตัวละครที่ชื่นชอบ เครือข่ายผู้ให้บริการ

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



จากตารางที่ 4 พบว่า พฤติกรรมกลุ่มนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มผู้เล่นจะเลือกเล่นทีม Mystic (ทีมฟ้า) รองลงมาจะเลือกเล่นทีม Valor (ทีมแดง) และทีม Instinct (ทีมเหลือง) ตามลำดับ สยามพารากอนเป็นสถานที่นิยมจับโปเกมอนมากที่สุดรองลงมาเป็นอยู่ที่สวนจตุจักร และเซ็นทรัลเวสต์ เวลา 14.00-22.00 เป็นช่วงเวลาที่ผู้เล่นเลือกเล่นมากที่สุดรองลงมาเป็นเวลา 22.00-6.00 และเวลา 6.00-14.00 ห้างสรรพสินค้าเป็นจุดจับโปเกมอนที่พบบ่อยที่สุดรองลงมาเป็นศาลพระภูมิ สวนสาธารณะ หมู่บ้าน วัดและอื่นๆ ส่วนตัวละคร Pikachu เป็นตัวละครที่ผู้เล่นชื่นชอบที่สุดรองลงมาเป็น Charmander Bulbasaur Squirtle และอื่นๆ ทรูมูฟเป็นเครือข่ายผู้ให้บริการที่ผู้เล่นเลือกใช้มากที่สุดรองลงมาเป็นไอเอส ดีแทคและ Penguin

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

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับ กลุ่มผู้เล่นเกมและสังคม	ระดับความคิดเห็นของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้น					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	อันดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	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
บุกกรุกสถานที่	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

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนออนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก ทำให้เกิดผลกระทบ เสียการเรียนหรือการทำงานอยู่ในระดับมาก ระดับปานกลางเรียงลำดับได้ดังนี้ เสียทรัพย์สิน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เป็นอันตรายต่อผู้เล่นและบุกกรุกสถานที่

### การอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย การศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนออนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก สามารถนำมาสรุปประเด็นที่สำคัญ นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักศึกษาเพศชาย เป็นเพศที่ชอบเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง โดยเฉพาะนักศึกษาชั้นปี 4 ซึ่งมีอายุอยู่ระหว่าง 19 - 22 ปี

2. รูปแบบของตัวเกม มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะการออกแบบเกมออนไลน์สมัยใหม่ที่มีการนำรูปแบบการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยการออกแบบของตัวเกม (Modeling) มาผสมผสานกับการแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization) วิธีการสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) และวิธีการสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality)



3. เฟสบุ๊คถือเป็นช่องทางที่กลุ่มผู้เล่นเลือกใช้ที่การติดต่อพูดคุยมากที่สุด รองลงมาเป็นเว็บไซต์หลัก เพื่อนแนะนำ ทีวี หนังสือพิมพ์ และอื่นๆ

4. กลุ่มนักศึกษาในการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เลือกเล่นทีม Mystic (ทีมฟ้า) และสยามพารากอน เป็นสถานที่นิยมจับไปเกมอนมากที่สุด ส่วนเวลาที่ใช้เล่นส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงเวลา เวลา 14.00-22.00 เป็นช่วงเวลา ที่ผู้เล่นเลือกเล่นมากที่สุดรองลงมาเป็นเวลา 22.00 - 06.00 ส่วนตัวละคร Pikachu เป็นตัวละครที่ผู้เล่นชื่นชอบที่สุด ส่วนทรูมูฟเป็นเครือข่ายผู้ให้บริการที่ผู้เล่นเลือกใช้มากที่สุด

5. ผลกระทบที่เกิดขึ้นพบว่ากลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนออนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก ที่เล่นเกมนออนไลน์เป็นเวลานานๆ ส่งผลกระทบต่อตนเองและสังคมเรียงลำดับได้ คือ เสียการเรียนหรือการทำงาน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล บุกรุกสถานที่ เป็นอันตรายต่อผู้เล่น เสียทรัพย์สิน

### สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย อายุ 19 - 22 ปี มากที่สุดเป็นนักศึกษา อยู่ใน ระดับชั้นปีที่ 4 รองลงมาเป็นระดับชั้น 3 และระดับชั้น 1 และระดับชั้นปีที่ 2 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 รูปแบบของตัวเกม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในรูปแบบของตัวเกม (Modeling) มากที่สุด รองลงมาเป็นวิธีการแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อน (Visualization) วิธีการสร้างความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) และวิธีการสร้างโลกเสมือน (Virtual Reality)

ส่วนที่ 3 ช่องทางในการรับข่าวสาร พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้ช่องทางในการรับข่าวสาร เฟสบุ๊ค เป็นช่องทางที่กลุ่มผู้เล่นเลือกใช้ที่การติดต่อพูดคุยมากที่สุด รองลงมาเป็นเพื่อนแนะนำ เว็บไซต์หลัก ทีวี หนังสือพิมพ์ และอื่นๆ

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์ พบว่าพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษาในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนใหญ่เลือกเล่นทีม Mystic (ทีมฟ้า) รองลงมาจะเลือกเล่นทีม Valor (ทีมแดง) และทีม Instinct (ทีมเหลือง) ตามลำดับ สยามพารากอนเป็นสถานที่นิยมจับไปเกมอนมากที่สุดรองลงมาเป็นอยู่ที่สวนจตุจักร และเซ็นทรัลเวิลด์ เวลา 14.00.- 22.00 น. เป็นช่วงเวลาที่ผู้เล่นเลือกเล่นมากที่สุด รองลงมาเป็นเวลา 22.00 - 06.00 น. และเวลา 06.00- 14.00 น. ห้างสรรพสินค้าเป็นจุดจับไปเกมอนที่พบบ่อยที่สุด รองลงมาเป็นศาลพระภูมิ และสวนสาธารณะ Pikachu เป็นตัวละครที่ผู้เล่นชื่นชอบที่สุด รองลงมาเป็น Charmander และ Bulbasaur ทรูมูฟเป็นเครือข่ายผู้ให้บริการที่ผู้เล่นเลือกใช้มากที่สุด รองลงมาเป็นไอเอสและดีแทค

ส่วนที่ 5 ผลกระทบ พบว่ากลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนออนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก ทำให้เกิดผลกระทบตนเองและสังคมอยู่ในระดับมากโดยเรียงลำดับได้ดังนี้ เสียการเรียนหรือการทำงาน ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล บุกรุกสถานที่ เป็นอันตรายต่อผู้เล่น เสียทรัพย์สิน

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเกมออนไลน์พบว่าพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษาในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมนออนไลน์ในช่วง เวลา 14.00 - 22.00 น. มากที่สุด ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่นักศึกษาควรใช้เวลาว่างไปในการศึกษาค้นคว้า จัดทำรายงาน หรืองานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชาเรียน อีกทั้งยังเป็น เวลาของครอบครัวที่จะทำกิจกรรมในด้านต่างๆ ร่วมกัน ดังนั้น นักศึกษาแต่ละคนควรจัดสรรเวลาให้เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัวให้ดีที่สุด

2. ในงานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตในการเล่นเกมนออนไลน์ กรณีศึกษา เกมโปเกมอนโก พบว่าการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ โดยเฉพาะการเล่นเกมนออนไลน์มีทั้งข้อดีและ





ข้อเสียกับกลุ่มผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นวิธีการออกแบบตัวเกม รวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านต่างๆ เกม ดังนั้น กลุ่มผู้เล่นควรใช้หลักการ แนวคิด การแบ่งเวลา ให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์ต่อตัวผู้เล่นเองให้ได้มากที่สุด

### เอกสารอ้างอิง

- โกสินทร์ เตชะนิยม และเกษมศานต์ โชติชาครพันธ์. (2555). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการเกมสออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ชญาธิภา ศรีวิชัย. (2557). พฤติกรรมสุขภาพเด็กวัยรุ่นต้นตอที่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์ : ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน. มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย.
- ชลลดา บุญโท. (2554). พฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชวมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมส์ออนไลน์. มหาวิทยาลัยราชวมงคลธัญบุรี.
- ชนกฤต ดีพลภักดิ์. (2558). การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมสออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Play Game) ของนักศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยสยาม.
- ชนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมสออนไลน์. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชนพรเผด็จแก้วกุลพงศ์ และดร.จักรวรรดิของคลังห์. (2556). พฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา: กรณีศึกษาโรงเรียนลาซาล เขตบางนาจังหวัดกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยรังสิตและวิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา.
- ปวีร์ ศรีดุลยพินิจ. (2556). พฤติกรรมการใช้บริการเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาคณะเศรษฐศาสตร์. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วนิพพล มหาอาสา. (2554). เกมส์คอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบงานวิจัย. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วรพจน์ แสนสินรังษี และณัฏฐ์ กุลสิริ. (2554). ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์และราคาที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่น. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัคริมา นันทนาสิทธิ. (2555). วัฒนธรรมในโลกออนไลน์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- David Stillwell & Michael Kearns. (2014). *Behavioral Game Theory on Online Social Networks : Colonel Blotto is on Facebook*. University of Nottingham, UK and University of Pennsylvania, USA.
- Hedayati DDS. (2011). *Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan*. The University of Maryland.