

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์: กรณีศึกษา ผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้าน อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้เขียน นางสาวสุธิดา วรธนะปกรณ์

ปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ รองศาสตราจารย์พลสิทธิ์ สัทธิชมภู

#### บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของผู้เล่นเกมที่มีพฤติกรรมติดเกม ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 80 คนในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ และผู้ปกครองจำนวน 20 คนรวมทั้งหมด 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ แบบสอบถามการสัมภาษณ์และสังเกต

ผลการศึกษาพบว่า

1) พฤติกรรมผู้เล่นส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มวัยรุ่น ระดับอุดมศึกษา สาเหตุของการเล่นเกมเพื่อผ่อนคลาย และเพื่อการเข้าสังคม พฤติกรรมภายในเกมมักจะมีการระบายโทสะ ก้าวร้าว เกิดความเครียดจากการจริงจังกับการเล่น ในส่วนของเด็กและเยาวชน มีพฤติกรรมการเลียนแบบความรุนแรง โดยลอกเลียนแบบ ตัวละครที่ชื่นชอบ จะแสดงออกกับเพื่อนในกลุ่ม และมีผลกระทบในชีวิตประจำวันหากดูแลไม่ทั่วถึง

2) ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่มีเวลาในการอบรมสั่งสอนลูกหลาน มักปล่อยให้ลูกหลานเล่นเกมออนไลน์ด้วยตนเอง

3) กฎหมายการควบคุมเวลาการเล่นเกมของรัฐ ไม่สามารถบังคับใช้ได้จริง เนื่องจากผู้ประกอบการไม่รับผิดชอบและเจ้าหน้าที่ไม่เข้มงวด

ความคิดเห็นของผู้เล่นเกมเห็นว่า มีผลต่ออารมณ์พฤติกรรมหรือค่านิยมมากที่สุดค่าเฉลี่ย

3.6

ความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีต่อเด็กที่เล่นเกมพบว่าจะต้องให้ความรักความผูกพันในครอบครัวมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.75

<b>Independent Study Title</b>	The Behavior of Online Gamers: A Case Study of Gamer in Internet Cafe, in City Area of Chiang Mai Province
<b>Author</b>	Miss Suthida Wathanapakron
<b>Degree</b>	Master of Arts (Media Arts and Design)
<b>Independent Study Advisor</b>	Assoc. Prof. Palasit Sittichompoo

### ABSTRACT

This research aims to investigate the behavior of online gamers explores cases of online gaming addiction problems. Data was collected from 80 game players in an internet café and 20 parents by purposive sampling in Muang district, Chiang Mai province. The total sample is 100 people. Data used in this research was collected via tools which consist, questionnaire of interview, indirectly and directly observation.

There are 3 results

1. For the behavior, the result has shown that most of the game players are teenagers who study in university. The reasons for playing the game are relaxation and sociability. The behavior within the games often expresses anger, aggression and stress relief. On the other hand, many children experience effects that they imitate the violent behavior by imitating their favorite characters. They express themselves with the group. This will affect in their daily life if there is lack of care and attention from their parents.

2. For the parents, the result has shown that most parents do not have time to teach children a lot and let the children play online game by themselves.

3. For the government, the law of time control playing games for children and youth is not effective because the internet café owner and the staff lack responsibility.

As the result, the game player's opinion has shown that the behaviors within the games affected their emotion, behavior and value the most with the average 3.6.

The game player's parents have opinion that making more good relationship and giving more love in family are the most important with average 3.75.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved