

การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษา ในจังหวัดเชียงราย

The Study of Literacy in Online-game of Student in Chiang Rai Province

ปองคุณ รุ่งสว่าง*
กมลสัน รัตนะสิมากุล**

บทคัดย่อ

การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดเชียงราย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมในในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดเชียงราย โดยใช้ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ J. Potter เป็นแนวทางในการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อเกม การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) ตามประเภทสถานศึกษา ได้แก่ สายสามัญ สายอาชีพและอุดมศึกษา รวมเป็น 408 คน ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปร เพศ ประเภทของสถานศึกษาระดับชั้นการศึกษารายได้เฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง รายได้โดยเฉลี่ยของครอบครัว อาชีพของผู้ปกครองและจำนวนสมาชิกในครอบครัว มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ขณะที่ตัวแปรสถานภาพของครอบครัวมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยยะสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อ, เกมออนไลน์

Abstract

The objective of this research was to study the literacy in online-game of student in Chiang Rai Province. Potter's Media Literacy theory was measure of online-game. This study is a qualitative research. Quota sampling was method from 3 type of education

* นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (2561)

** นิเทศศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2549) ปัจจุบันเป็นรองศาสตราจารย์ประจำสาขานิเทศศาสตร์ แผนกการสื่อสารสื่อใหม่ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

institutions as follow: general education institution, vocational school and university. The total sample are 408 samples. The result found that gender, education institution, level of education, average revenue of sample, average revenue of family of sample, career of parent's sample and number of family members are differed significantly. However, the study also found that the status of family is not differed significantly.

Keywords : Media literacy, Online-game

บทนำ

ปัจจุบันเกมเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่อยู่กับเด็กและวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายให้ความสนุกสนานและมีการส่งเสริมการขายมากมายจากผู้ผลิตและพัฒนาเกมอีกด้วย อีกทั้งเกมยังเหมือนเป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือเด็กของพ่อแม่ผู้ปกครอง เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ เกมยังทำให้พ่อแม่มีเวลาส่วนตัวมากขึ้นเพราะจะได้ไม่ต้องมากอยุ่กับลูกตลอดเวลา

จากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่เด็กเกิดพฤติกรรมที่ไม่เท่าทันสื่ออื่นเกิดจากหลายปัจจัย ดังงานวิจัยของ ปิ่นนคร ชัชรวัฒน์ (2552) พบว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กไม่รู้เท่าทันสื่อเกมมาจากปัจจัยหลายปัจจัย ดังนี้ ปัจจัยด้านครอบครัว ครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย ไม่ฝึกวินัยให้กับเด็ก ตามใจเด็ก ไม่มีการลงโทษหรือครอบครัวที่แตกแยกต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมร่วมกัน สิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กรู้สึกเหงาและขาดความสุขจึงหันไปพึ่งพาเกม ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม เนื่องจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีส่งผลให้เกมออนไลน์มีรูปแบบน่าเล่นมากขึ้น สนุกสนาน สวยงาม เข้าถึงได้ง่ายหลากหลายอุปกรณ์ จึงมีส่วนจูงใจที่ทำให้เด็กหันไปเล่นเกม อีกทั้งกลุ่มเพื่อนที่ชักชวนกันเล่นก็มีส่วนสำคัญอย่างมากในการเล่นของเด็กเพราะต้องการการยอมรับในสังคม ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีในสมอง ในทางการแพทย์พบว่าเมื่อเด็กเล่นเกมสมองจะกระตุ้นการหลั่งสารโดปามีน (Dopamine) ที่ทำให้มนุษย์รู้สึกสนุกสนานออกมามาก จึงทำให้รู้สึกสนุก ตื่นเต้น เราจึงเมื่อเล่นเกมแต่เมื่อพอหยุดเล่นเกมสมองก็จะหยุดการหลั่งสารนี้ออกมาจึงเป็นเหตุให้เด็กพยายามไปเล่นเกมเพราะเมื่อเล่นแล้วรู้สึกสนุกตื่นเต้น ไม่อยากหยุดเล่นเกม

การขาดการรู้เท่าทันสื่อยังส่งผลกระทบต่อตนเองและสิ่งรอบตัวทั้งทางด้านกายภาพ จิตใจ ครอบครัวและสังคม โดยการที่เล่นเกมเป็นระยะเวลานานยังส่งผลกระทบต่อ

ที่เป็นปัญหามากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย สุขภาพจิตใจ การเรียนและพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยมีผลกระทบกับเด็ก ดังงานวิจัยของ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) พบว่าด้านสุขภาพร่างกาย การเล่นเกมมากเกินไปทำให้ไม่ได้ออกกำลังกายส่งผลโดยตรงในการแสดงออกทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ ปวดหัว ปวดตา ปวดหลัง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย แต่เมื่อหยุดเล่นเกมอาการดังกล่าวก็จะหายไป โดยการเล่นเกมทำให้ความดันโลหิตสูงขึ้นและยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในวัยเด็กละวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน ด้านพัฒนาการ มีผลโดยตรงการด้านการพัฒนาการเข้าสังคม แม้เด็กจะมีสังคมในเกมออนไลน์ แต่ก็ไม่มีความสามารถในการเข้าไปใช้ชีวิตในสังคมจริงๆได้ เพราะรูปแบบในการปฏิสัมพันธ์ มีความแตกต่างกันโดยส่งผลถึงสภาวะทางจิตของเด็ก ได้แก่ ซึมเศร้า ไร้เหว่ วิตกกังวล อีกทั้งยังส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวที่จะทำให้ไม่มีการทำกิจกรรมร่วมกัน พัฒนาการทางด้านสติปัญญาก็น้อยลงเพราะมัวแต่ติดจ้อจกับเกมไม่ได้ฝึกฝนด้านอื่นๆ ด้านพฤติกรรมและสุขภาพจิตใจ โดยเด็กที่เล่นเกมอย่างต่อเนื่องยาวนานมีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วยการเลียนแบบจากในเกม โดยเริ่มจากความคิดและอารมณ์ จนส่งผลถึงพฤติกรรมในที่สุด ด้านการเรียนและสังคม เด็กที่เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่กับเกม จนขาดความรับผิดชอบของตนเองส่งผลให้การเรียนแย่ลง ขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยเฉพาะกับคนในครอบครัวจนก่อเกิดเป็นปัญหาโรคซึมเศร้า อาการวิตกกังวล ความเครียด และที่เด่นชัดคือการแยกตัวออกจากสังคมแล้วนำตัวเองไปสู่โลกเกมออนไลน์แทน ซึ่งไม่มีการปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริง

การรู้เท่าทันสื่อเกมนั้นมีความสำคัญอย่างมากในการป้องกันผลกระทบด้านลบจากการเล่นเกม อีกทั้งยังเป็นการสร้างสมดุลให้แก่ชีวิต ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมของกลุ่มเยาวชนเป็นการประเมินเพื่อนำไปสู่การเตรียมการป้องกันถึงผลด้านลบ และส่งเสริมความรู้ความเข้าใจให้แก่เยาวชนในการเล่นเกมนำไปสู่ชีวิตอย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมในในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดเชียงราย

แนวคิดและทฤษฎี

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ

การสื่อสารมวลชนมีความเป็นไปได้ในการส่งสารที่จะส่งผลกระทบต่อผู้รับสาร ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นการช่วยเหลือตัวเองเพื่อไม่ให้ได้รับผลกระทบทางลบของสื่อ

โดยที่ผู้รับสื่อสามารถควบคุมตัวเองไม่ให้ผู้มีอิทธิพลทางสื่อต่างๆสามารถชักนำไปสู่ผลกระทบด้านลบ การรู้เท่าทันสื่อ นั้นสามารถพัฒนาได้จากการพัฒนาจากตนเองหรือจากการแนะนำจากผู้อื่น ซึ่งการพัฒนาตนเองเพื่อรู้เท่าทันสื่อ นั้นไม่มีวันจบสิ้นดังเช่นการพัฒนาของสื่อเองก็ไม่มีวันจบสิ้น การรู้เท่าทันสื่อ นั้นมีหลายมิติมาก เช่น ความคิดภายในของเรา ทักษะคิด อารมณ์ จิตวิทยา การแสดงออกทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนั้นการจะรู้เท่าทันสื่อ จำเป็นที่จะต้องใช้การประมวลผลหลายมิติเพื่อให้เกิดความรู้เท่าทันสื่อ

W. James Potter (2010) ได้อธิบายแนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อ ว่ามีองค์ประกอบ 4 ส่วน คือ 1. โครงสร้างความรู้ (knowledge structure) 2. การประมวลข้อมูลข่าวสาร (information processing tools) 3. แรงจูงใจในการตัดสินใจ (decisions motivated) 4. การไหลของข้อมูลข่าวสาร (information processing task) โดยมีรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

1. โครงสร้างของความรู้

- ผลกระทบของสื่อ สื่อสามารถสร้างผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบต่อผู้รับสารได้ ไม่ว่าจะเป็นทาง ความคิด ทักษะคิด พฤติกรรม
- แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ ความสามารถใช้สื่อเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการได้ โดยที่สามารถเลือกใช้สื่อ ได้ถูกช่องทางเหมาะสม
- วงการธุรกิจของสื่อ การรู้ถึงเบื้องหลังสาเหตุของการผลิตสื่อดังกล่าวออกมาว่าเพื่อหวังผลประโยชน์ใด ทำเพื่อใคร หรือทำไมต้องทำเช่นนั้น
- การควบคุมจัดการตัวเอง มีความสามารถยับยั้งชั่งใจตัวเองไม่ให้ผลกระทบของสื่อส่งผลต่อตัวเองมากเกินไปจนเกิดผลเสีย
- ความเป็นปัจจุบันทันการณ์ ทราบถึงกระแสความเป็นไปของสังคมเข้าใจถึงสถานการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้น

2. การประมวลข้อมูลข่าวสาร

- การวิเคราะห์ สามารถแยกแยะสิ่งที่จะพิจารณาออกเป็นส่วนย่อยที่มีความสัมพันธ์กัน เพื่อทำความเข้าใจแต่ละส่วนให้ถ่องแท้ รวมทั้งความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ อีกด้วย
- การประเมิน กระบวนการเก็บข้อมูล ตีความ บันทึก และใช้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆว่าสามารถทำอะไรได้และจะทำต่อไปอย่างไรด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย
- การจัดกลุ่ม จัดแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆ ไว้อย่างเหมาะสม ส่วนใดเป็นส่วนสาระสำคัญ ส่วนใดเป็นส่วนเสริม ส่วนใดที่ไม่มีความสำคัญ เพื่อการจัดการในขั้นตอนต่อไป

- นิรนัย การนำความรู้พื้นฐานซึ่งอาจเป็นความเชื่อ ข้อตกลง กฎ หรือ บทนิยาม ซึ่งเป็นสิ่งที่รู้มาก่อนและยอมรับว่าเป็นความจริงเพื่อหาเหตุผลนำไปสู่ข้อสรุป เป็นการอ้างเหตุผลที่มีข้อสรุปตามเนื้อหาสาระที่อยู่ภายในขอบเขตของข้ออ้างที่กำหนด
- อุปนัย การแสดงเหตุผลจากส่วนย่อยเพื่อสรุปเรื่องราวไปหาส่วนใหญ่ เป็นการรวบรวมความจริงจากเรื่องราวต่างๆแล้วสรุป การอ้างเหตุผลโดยอาศัยหลักฐานจากประสบการณ์
- สังเคราะห์ การสร้างข้อคิดข้อสังเกตต่อเรื่องราวที่ได้รับเพื่อหาแง่มุมอื่นๆ ที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อการเข้าใจการสื่อสาร
- สรุป การรวบรวมเอาใจความสำคัญของเรื่องมาเรียบเรียงใหม่ให้กระชับ โดยใช้สำนวนภาษาของตนเอง ต้องสรุปความให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของเนื้อเรื่อง

3. แรงจูงใจในการตัดสินใจ

องค์ประกอบโครงสร้างความรู้เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดคุณลักษณะเฉพาะบุคคล เมื่อมีการเปิดรับสื่อ (personal locus) ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการตัดสินใจ องค์ประกอบที่สองของพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ Potter กล่าวว่า คุณลักษณะเฉพาะบุคคลเมื่อเปิดรับสื่อ (personal locus) เป็นลักษณะที่จำแนกผู้รับสารออกตามระดับของการควบคุม (control) และระดับของการมีสติ (consciousness) ที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้รับสารเปิดรับสื่อ ผู้รับสารแต่ละคนจะมีคุณลักษณะเฉพาะบุคคลเมื่อเปิดรับสื่อ (personal locus) ที่แตกต่างกันออกไป ผู้รับสารคนเดียวกันแต่เมื่ออยู่ในช่วงเวลาที่แตกต่างกันก็อาจมีคุณลักษณะดังกล่าวแตกต่างกันได้

กล่าวโดยสรุปคือ ผู้รับสารที่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อสูงจะมีระดับของการควบคุม (control) และระดับของการมีสติ (consciousness) ที่สูงและมีความตระหนักรู้ (Awareness) ในขณะที่เปิดรับสื่อ โดยที่รู้ว่าเป็นการเปิดรับสื่อโดยมีวัตถุประสงค์อะไร เช่น การเปิดรับสื่อเพื่อความบันเทิง เพื่อการตัดสินใจ เพื่อหาความรู้ เป็นต้น

4. การไหลของข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Tools)

องค์ประกอบสุดท้ายของการรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการพิจารณาคัดกรอง และเลือกสารก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการประมวลผลเพื่อแปลความหมาย โดยในกระบวนการคัดกรองในขั้นตอนนี้มี 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ ได้แก่ การคัดกรอง (the filtering task) การเชื่อมโยงความหมาย (meaning matching) และการสร้างความหมาย (meaning construction)

โดยบทความวิจัยนี้ได้นำทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ W. James Potter ในองค์ประกอบ โครงสร้างความรู้ (knowledge structure) มาเป็นปัจจัยชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อ เกมในในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดเชียงราย เพียงปัจจัยเดียว เนื่องจากองค์ประกอบส่วนโครงสร้างความรู้ที่มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ในการเล่นเกมนั้น

มากที่สุด ซึ่งองค์ประกอบส่วนที่เหลือนั้นผู้วิจัยพิจารณาแล้วพบว่าไม่สอดคล้องกับสถานการณ์การเล่นเกมนึงจึงไม่ได้นำมาเป็นปัจจัยในการรู้เท่าทันสื่อเกม

แนวคิดเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ คือ รูปแบบหนึ่งของการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อความบันเทิงผ่านระบบอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ชนิดต่างๆ เพื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชันนั้น โดยที่เกมออนไลน์นั้นมักจะมีลักษณะรูปแบบการเล่นที่สามารถเล่นคนเดียวหรือสามารถเล่นผ่านระบบเครือข่ายกับคนอื่นๆ ได้โดยไม่ต้องรู้จักหรืออยู่ใกล้กัน ข้อมูลของเกมก็จะถูกเก็บไว้ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยสามารถเข้าใช้งานด้วยรหัสผ่าน ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้หลายวิธี เช่น การพิมพ์ข้อความ การสนทนาเสียง

ปัจจุบันรูปแบบเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมก็คือ Massively Multi-player Online Role-Playing Game ชื่อย่อคือ MMORPG คือการออนไลน์อยู่ในเกมเดียวกันที่มีคนร่วมเล่นอยู่จำนวนมาก โดยที่เราสวมบทบาทตัวละครเพื่อทำภารกิจบางอย่างที่เกมกำหนดให้ โดยที่สามารถสื่อสารกับเพื่อนร่วมเกมได้หลายวิธี เช่น พิมพ์ข้อความ สนทนาเสียง เพื่อทำภารกิจในเกมให้สำเร็จ

โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEX) ได้จัดแบ่งประเภทตามเนื้อหาเกมออนไลน์ได้ ดังนี้ (รอบรู้ไอที เล่ม 3,2547 : 24-25)

1. เกมประเภท Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลักปกติแล้วเกมประเภทนี้การดำเนินเรื่องจะไม่ซับซ้อน ข้อดี คือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า
2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการผูกเรื่องที่ดี เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นเป็นตอนไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วแต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ
3. เกมประเภท Simulation เน้นการจำลองสถานการณ์ เกมประเภทนี้เริ่มต้นมาจากความต้องการจำลองเพื่อฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบิน การขับรถถัง เป็นต้น ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจการใช้เครื่องมือต่างๆ ก่อนการใช้งานจริงได้เป็นอย่างดีต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมประเภท Simulation เพื่อจำลองพฤติกรรมมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย
4. เกมประเภท Role Playing Game(RPG) เป็นเกมที่มีจุดเด่นในเรื่องของการพัฒนาตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น การรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเจริญเติบโตของตัวละครในเกม โดยส่วนใหญ่เกม RPG จะมีเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการเกม RPG

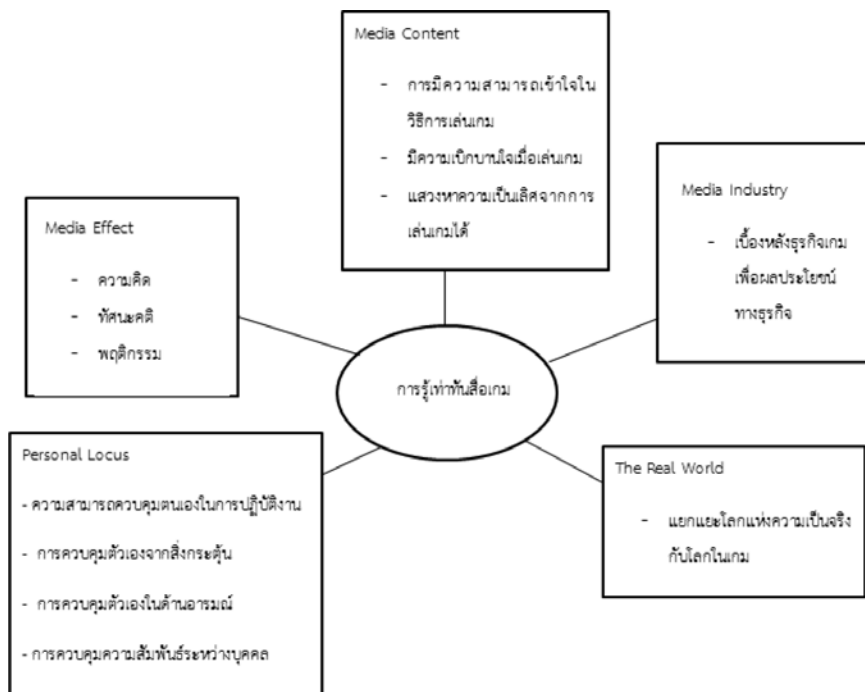
จะใช้สิ่งที่เรียกว่า Quest ในการผูกเรื่องราวเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจโลกที่เกี่ยวข้องอยู่ ข้อดีคือเน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน มีการผูกเรื่องที่ดีและมีการใช้ภาษาที่มาก

5. เกมประเภท Strategy เป็นเกมวางแผนการรบเกิดจากความต้องการจำลองสมรรถุทางทหาร ผู้เล่นจะรับบทบาทที่เป็นผู้คุมหน่วยทหารต่างๆ ให้การรบเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมการจำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะ โดยผู้เล่นถือว่าเป็นนักกีฬาประเภทชนิดนั้น หรือเป็นส่วนหนึ่งของทีมโค้ช

7. เกมประเภท Hybrid เกิดขึ้นเมื่อเกมสายต่างๆ เริ่มอึดตัวผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นเก่มากขึ้น ทำให้เกิดความคิดในการผสมรูปแบบการเล่นของเกมสายต่างๆ เข้าด้วยกัน

กรอบแนวคิด



ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) ตามประเภทสถานศึกษา ประเภทสถานศึกษาละ 136 คน จำนวน 3 ประเภทสถานศึกษา ได้แก่ สายสามัญ สายอาชีพและอุดมศึกษารวมเป็น 408 คน เลือกตัวอย่างการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Sampling) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 6 กลุ่ม ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่แบ่งตามประเภทสถานศึกษาและระดับชั้นการศึกษา

สถานศึกษา	สายสามัญ		สายอาชีพ		อุดมศึกษา	
	มัธยมต้น	มัธยมปลาย	ปวช.	ปวส.	วิทยาศาสตร์	สังคมศาสตร์
โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม	68	68	-	-	-	-
วิทยาลัยอาชีวะ	-	-	34	34	-	-
วิทยาลัยเทคนิค			34	34		
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	-	-	-	-	68	68

โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งได้แบ่งคำถามออกเป็น 5 มิติ ได้แก่ 1. ผลกระทบของสื่อ 2. เนื้อหาสื่อเกมออนไลน์ 3. วงการธุรกิจเกมออนไลน์ 4. การควบคุมจัดการตนเอง และ 5. การแยกแยะโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกในเกม ใช้วิธีการวัดค่าแบบ Likert Scale โดยใช้สถิติ T-Test และ F-Test ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษา

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่าง

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	t	Sig.
เพศ	2.64	ปานกลาง	144.62	0.000

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเมื่อจำแนกตามเพศ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.001

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเมื่อจำแนกตามประเภทของสถานศึกษา

ประเภทของสถานศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	F	Sig.
สายสามัญ	2.58	น้อย	8.32	0.000
สายอาชีพ	2.61	ปานกลาง		
อุดมศึกษา	2.75	ปานกลาง		
รวม	2.64	ปานกลาง		

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์เมื่อจำแนกตามประเภทของสถานศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 เมื่อพิจารณาในแต่ละประเภทของสถานศึกษาพบว่า สายอุดมศึกษามีระดับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2.75 รองลงมาสายอาชีพ มีค่าเฉลี่ย 2.61 และสายสามัญมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.58 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.001 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่ พบว่าเมื่อจำแนกตามประเภทสถานศึกษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติจำนวน 2 คู่ คือ สายสามัญกับอุดมศึกษาและสายอาชีพกับอุดมศึกษา ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามประเภทของสถานศึกษา (ค่าเฉลี่ย)

ประเภทของสถานศึกษา	สายสามัญ (2.58)	สายอาชีพ (2.61)	อุดมศึกษา (2.75)
สายสามัญ (2.58)		0.026 (0.550)	0.167 (0.000)
สายอาชีพ (2.61)	-		0.140 (0.001)

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเมื่อจำแนกตามระดับชั้นการศึกษา

ระดับชั้นการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	F	Sig.
ม.ต้น	2.56	น้อย	4.32	0.002
ม.ปลาย	2.60	น้อย		
ปวช.	2.62	ปานกลาง		
ปวส.	2.59	น้อย		
อุดมศึกษา	2.75	ปานกลาง		
รวม	2.64	ปานกลาง		

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์เมื่อจำแนกตามระดับชั้นการศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 เมื่อพิจารณาแต่ละระดับชั้นการศึกษา พบว่า ระดับอุดมศึกษามีระดับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2.75 รองลงมา ระดับปวช. มีค่าเฉลี่ย 2.62 และระดับ ม.ต้น มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.56 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.01 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่พบว่า ระดับชั้นการศึกษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ จำนวน 4 คู่ คือ ม.ต้นกับอุดมศึกษา ม.ปลายกับอุดมศึกษา ปวช.กับอุดมศึกษาและปวส.กับอุดมศึกษา ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามระดับชั้นการศึกษา (ค่าเฉลี่ย)

ระดับชั้นการศึกษา	ม.ต้น (2.56)	ม.ปลาย (2.60)	ปวช. (2.62)	ปวส. (2.59)	อุดมศึกษา (2.75)
ม.ต้น (2.56)		0.043 (0.484)	0.062 (0.319)	0.034 (0.584)	0.189 (0.001)
ม.ปลาย (2.60)	-		0.018 (0.767)	0.009 (0.878)	0.145 (0.007)
ปวช. (2.62)	-	-		0.028 (0.653)	0.126 (0.019)
ปวส. (2.59)	-	-	-		0.154 (0.004)

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่าง

รายได้เฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	F	Sig.
ไม่เกิน 3,000 บาท	2.58	น้อย	3.39	0.018
3,001-4,000 บาท	2.68	ปานกลาง		
4,001-5,000 บาท	2.76	ปานกลาง		
มากกว่า 5,000 บาทขึ้นไป	2.65	ปานกลาง		
รวม	2.64	ปานกลาง		

จากตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์เมื่อจำแนกตามรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 เมื่อพิจารณาแต่ละรายได้เฉลี่ย พบว่า รายได้ระหว่าง 4,001-5,000 บาท มีระดับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2.76 รองลงมา รายได้ระหว่าง 3,001-4,000 บาท มีค่าเฉลี่ย 2.68 และรายได้ไม่เกิน 3,000 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.58 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.05 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า รายได้ของกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ จำนวน 2 คู่ คือ รายได้ไม่เกิน 3,000 บาทกับ รายได้ระหว่าง 3,001 - 4,000 บาทและรายได้ไม่เกิน 3,000 บาทกับรายได้ระหว่าง 4,001 - 5,000 บาท ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง (ค่าเฉลี่ย)

รายได้ของกลุ่มตัวอย่าง	ไม่เกิน 3,000 บาท (2.58)	3,001-4,000 บาท (2.68)	4,001-5,000 บาท (2.76)	มากกว่า 5,000 บาท (2.65)
ไม่เกิน 3,000 บาท (2.58)		0.101 (0.028)	0.175 (0.005)	0.069 (0.143)
3,001-4,000 บาท (2.68)	-		0.073 (0.257)	0.032 (0.523)
4,001-5,000 บาท (2.76)	-	-		0.106 (0.105)
มากกว่า 5,000 บาท (2.65)	-	-	-	

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเมื่อจำแนกตามรายได้เฉลี่ยของครอบครัว

รายได้เฉลี่ยของครอบครัว	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	F	Sig.
ไม่เกิน 10,000 บาท	2.65	ปานกลาง	3.94	0.009
10,001-20,000 บาท	2.71	ปานกลาง		
20,001-30,000 บาท	2.67	ปานกลาง		
มากกว่า 30,000 บาทขึ้นไป	2.55	น้อย		
รวม	2.64	ปานกลาง		

จากตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์เมื่อจำแนกตามรายได้เฉลี่ยของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 เมื่อพิจารณาแต่ละระดับรายได้เฉลี่ยของครอบครัวพบว่า รายได้ระหว่าง 10,001-20,000 บาท มีระดับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2.71 รองลงมา มีรายได้ระหว่าง 20,001-30,000 บาท มีค่าเฉลี่ย 2.67 และระดับรายได้มากกว่า 30,000 บาทขึ้นไปมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.55 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.01 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามรายได้ครัวเรือนพบว่า รายได้ครัวเรือนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ จำนวน 2 คู่ คือ รายได้ระหว่าง 10,001 - 20,000 บาทกับรายได้มากกว่า 30,000 บาทและรายได้ระหว่าง 20,001 - 30,000 บาทกับรายได้มากกว่า 30,000 บาท ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามรายได้ครัวเรือน (ค่าเฉลี่ย)

รายได้ครัวเรือน	ไม่เกิน 10,000 บาท (2.65)	10,001-20,000 บาท (2.71)	20,001-30,000 บาท (2.67)	มากกว่า 30,000 บาท (2.55)
ไม่เกิน 10,000 บาท (2.65)		0.052 (0.367)	0.014 (0.810)	0.107 (0.071)
10,001 - 20,000 บาท (2.71)	-		0.038 (0.412)	0.160 (0.001)
20,001 - 30,000 บาท (2.67)	-	-		0.121 (0.012)
มากกว่า 30,000 บาท (2.55)	-	-	-	

ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่าง

อาชีพของผู้ปกครอง	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	F	Sig.
แม่บ้าน/พ่อบ้าน	2.64	ปานกลาง	2.47	0.032
ลูกจ้าง / พนักงานบริษัท	2.75	ปานกลาง		
ข้าราชการ	2.62	ปานกลาง		
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2.64	ปานกลาง		
เจ้าของธุรกิจ	2.60	น้อย		
อื่นๆ	2.56	น้อย		
รวม	2.64	ปานกลาง		

จากตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์เมื่อจำแนกตามอาชีพของผู้ปกครองอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 เมื่อพิจารณาแต่ละอาชีพของผู้ปกครอง พบว่า ลูกจ้าง / พนักงานบริษัทมีระดับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2.75 รองลงมา แม่บ้าน/พ่อบ้านและพนักงานรัฐวิสาหกิจมีค่าเฉลี่ย 2.64 เท่ากันและอาชีพอื่นๆ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.56 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.0 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามอาชีพของผู้ปกครองพบว่า อาชีพของผู้ปกครองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ จำนวน 3 คู่ คือ ลูกจ้าง/พนักงานบริษัทกับข้าราชการ ลูกจ้าง/พนักงานบริษัทกับเจ้าของธุรกิจและลูกจ้าง/พนักงานบริษัทกับอาชีพอื่นๆ ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง (ค่าเฉลี่ย)

อาชีพของผู้ปกครอง	แม่บ้าน/ พ่อบ้าน (2.64)	ลูกจ้าง/ พนักงาน บริษัท (2.75)	ข้าราชการ (2.62)	พนักงาน รัฐวิสาหกิจ (2.64)	เจ้าของ ธุรกิจ (2.62)	อื่นๆ (2.56)
แม่บ้าน/ พ่อบ้าน (2.64)		0.108 (0.052)	0.017 (0.758)	0.002 (0.985)	0.036 (0.536)	0.083 (0.200)
ลูกจ้าง/ พนักงาน บริษัท (2.75)	-		0.126 (0.018)	0.111 (0.470)	0.144 (0.009)	0.192 (0.002)

ตารางที่ 12 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง (ค่าเฉลี่ย) (ต่อ)

อาชีพของผู้ปกครอง	แม่บ้าน/ พ่อบ้าน (2.64)	ลูกจ้าง/ พนักงาน บริษัท (2.75)	ข้าราชการ (2.62)	พนักงาน รัฐวิสาหกิจ (2.64)	เจ้าของ ธุรกิจ (2.62)	อื่นๆ (2.56)
ข้าราชการ (2.62)	-	-		0.014 (0.925)	0.018 (0.738)	0.066 (0.294)
พนักงาน รัฐวิสาหกิจ (2.64)	-	-	-		0.033 (0.830)	0.080 (0.610)
เจ้าของธุรกิจ (2.62)	-	-	-	-		0.047 (0.463)
อื่นๆ (2.56)	-	-	-	-	-	

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่าง

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	F	Sig.
1 คน	2.91	ปานกลาง	9.17	0.000
2 คน	2.94	ปานกลาง		
3 คน	2.61	ปานกลาง		
มากกว่า 3 คนขึ้นไป	2.61	ปานกลาง		
รวม	2.64	ปานกลาง		

จากตารางที่ 13 พบว่า ผลการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของจำนวนสมาชิกในครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 เมื่อจำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว พบว่า จำนวนสมาชิกในครอบครัว 2 คน มีระดับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2.94 รองลงมา จำนวนสมาชิกในครอบครัว 1 คน มีค่าเฉลี่ย 2.91 และจำนวนสมาชิกในครอบครัว 3 คนและจำนวนสมาชิกในครอบครัวมากกว่า 3 คนขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.61 เท่ากัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.001 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่เมื่อจำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว พบว่า จำนวนสมาชิกในครอบครัว

มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ จำนวน 2 คู่ คือ จำนวนสมาชิก 2 คนกับจำนวนสมาชิก 3 คนและจำนวนสมาชิก 2 คนกับจำนวนสมาชิกมากกว่า 3 คน ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มเป็นรายคู่
เมื่อจำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว (ค่าเฉลี่ย)

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	1 คน (2.91)	2 คน (2.94)	3 คน (2.61)	มากกว่า 3 คน (2.61)
1 คน (2.91)		0.027 (0.887)	0.296 (0.107)	0.296 (0.102)
2 คน (2.94)	-		0.323 (0.000)	0.323 (0.000)
3 คน (2.61)	-	-		0.000 (0.996)
มากกว่า 3 คน (2.61)	-	-	-	

ตารางที่ 15 ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างและการเปรียบเทียบความแตกต่าง

สถานภาพครอบครัว	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	F	Sig.
สมรส	2.63	ปานกลาง	2.45	0.062
หย่าร้าง/แยกกันอยู่	2.68	ปานกลาง		
บิดาหรือมารดาเสียชีวิต	2.63	ปานกลาง		
อยู่กับผู้อื่นที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดาตัวเอง	2.91	ปานกลาง		
รวม	2.64	ปานกลาง		

จากตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า การรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์เมื่อจำแนกตามสถานภาพของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.64 โดยสถานภาพอยู่กับผู้อื่นที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดาตัวเองมีระดับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 2.91 รองลงมา สถานภาพหย่าร้าง/แยกกันอยู่ มีค่าเฉลี่ย 2.68 และสถานภาพสมรสและสถานภาพบิดาหรือมารดาเสียชีวิต มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.63 เท่ากัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยยะสำคัญ

ตารางที่ 16 สรุปตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ

ตัวแปร	Sig. แตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญ	Non-Sig. แตกต่างอย่างไม่มีนัยยะสำคัญ
เพศ	✓	
ประเภทของสถานศึกษา	✓	
ระดับชั้นการศึกษา	✓	
รายได้เฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง	✓	
รายได้โดยเฉลี่ยของครอบครัว	✓	
อาชีพของผู้ปกครอง	✓	
จำนวนสมาชิกในครอบครัว	✓	
สถานภาพของครอบครัว		✓

จากตารางที่ 16 พบว่า ตัวแปร เพศ ประเภทของสถานศึกษา ระดับชั้นการศึกษา รายได้เฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง รายได้โดยเฉลี่ยของครอบครัว อาชีพของผู้ปกครองและจำนวนสมาชิกในครอบครัว มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติและตัวแปรสถานภาพของครอบครัวมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยยะสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผลการวิจัย

จากประเด็นที่พบจากงานวิจัย มีข้อค้นพบที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางประชากรที่นำมาอภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ได้ ดังนี้

1) เพศ

เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อที่แตกต่างกัน โดยผลการศึกษาพบว่า เพศชายมีระดับการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์สูงกว่าเพศหญิง ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่า เพศชายใช้เวลาอยู่กับเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิงจึงอาจจะทำให้เกิดการเรียนรู้แล้วเข้าใจสื่อเกมออนไลน์มากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับ จักร อินทจักร และเกรียงไกร เกียรติบุญศรี (2544) การพัฒนาทักษะและความชำนาญในงานนั้นๆ ซึ่งความชำนาญเกิดจากการฝึกฝนที่อาศัยระยะเวลาประกอบกับเทคนิคเฉพาะตัว และสอดคล้องกับ Edward L Thorndike (1905) การเรียนรู้เกิดได้เมื่อนุษย์ได้เลือกเอาปฏิกิริยาที่ถูกต่อนั้นเชื่อมต่อเข้ากับสิ่งเร้าที่เหมาะสม สิ่งที้อยๆ สะสมพอกขึ้นทีละน้อยมากกว่าจะเกิดขึ้นทันทีทันใดหรือการเรียนรู้จะเกิดขึ้นทีละน้อยด้วยการลองผิดลองถูกและพัฒนาไปสู่ความชำนาญ

2) อาชีพและรายได้เฉลี่ย

อาชีพและรายได้ที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อที่แตกต่างกัน โดยผลการศึกษาพบว่า รายได้มีความสัมพันธ์ต่อการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่า รายได้ปัจจัยที่กำหนดความเป็นอยู่ ความคิด ทักษะคิด พฤติกรรมต่างๆ รายได้จึงมีความสัมพันธ์ต่อการเข้าถึงเกมออนไลน์และการเข้าถึงเกมออนไลน์ได้มากกว่าย่อมจะก่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ได้มากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับ เพ็ญพักตร์ เตียวสมบุญกิจ (2559) ปัจจัยความสามารถในการเข้าถึงสื่อรวมถึงเวลาที่ใช้กับสื่อส่วนมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อทั้งสิ้น ผู้ที่เข้าถึงสื่อได้มากย่อมมีโอกาสรับข้อมูลข่าวสารมาก

3) ระดับชั้นการศึกษา

ระดับชั้นการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อที่แตกต่างกัน จากการศึกษาพบว่า ระดับชั้นการศึกษามีความสัมพันธ์ต่อการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่า นักเรียนและนักศึกษาแต่ละระดับชั้นมีลักษณะที่ต่างกันอย่างชัดเจน คือ อายุ ซึ่งอายุเป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันเรื่องความคิดและพฤติกรรม คนที่มีอายุมากกว่าจะมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างจากคนที่มีอายุน้อย กล่าวคือ คนที่มีอายุมากกว่าจะเล่นเกมออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์อื่นที่มากกว่าเพื่อความบันเทิง เช่น เพื่อการเข้าสังคม เพื่อการเป็นที่ 1 เพื่อการหลีกหนีสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ธนกฤตติพลภักดิ์ (2556) โดยที่คนที่มีความอายุมักจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการสื่อสารมากกว่าคนอายุน้อยโดยที่คนอายุน้อยก็จะมีพฤติกรรมต่อการสื่อสารเปลี่ยนไปเมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้นและเมื่อคนมีอายุมากขึ้นและจะมีโอกาสเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงได้น้อยลงเนื่องความประสบการณ์ที่มีมากขึ้น นอกจากนี้อายุยังมีความสัมพันธ์ต่อการเปิดรับข่าวสารและสิ่งต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ ความสนใจ ความเชื่อและพฤติกรรมของตนเอง

4) ประเภทของสถานศึกษา

ประเภทของสถานศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อที่แตกต่างกัน จากการศึกษาพบว่า ประเภทของสถานศึกษามีความสัมพันธ์ต่อการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่า การศึกษาเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิด ความคิด ค่านิยม ทักษะคิดและพฤติกรรมที่ต่างกัน ผู้ที่มีระดับการศึกษาที่สูงย่อมมีการรู้เท่าทันสื่อได้มากกว่าเพราะถือว่าเป็นผู้ที่มีความรู้กว้างขวางเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อได้ดี ไม่ถูกชักจูงได้ง่าย หากปราศจากหลักฐานหรือเหตุผลที่เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับจินตนา ดันสุวรรณนนท์ (2558) ผู้ที่มีการศึกษาสูงย่อมมีโอกาสรับข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาต่ำ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาต่ำจะถูกชักจูงได้ง่าย

5) จำนวนสมาชิกในครอบครัว

จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกันมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จากการศึกษา พบว่า จำนวนสมาชิกในครอบครัวมีความสัมพันธ์ต่อการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่า สถาบันครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการเลี้ยงดูอบรม สั่งสอน เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวเป็นคนดีและสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งการที่คนในครอบครัวให้การอบรมสั่งสอนการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ย่อมส่งผลให้สมาชิกในครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ตามไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ สุภารักษ์ จูตระกูล (2559) โดยเฉพาะอย่างยิ่งครอบครัวที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัวเพียงพอที่จะใส่ใจซึ่งกันและกันทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่รู้สึกละเลยอย่างว่างและถูกผลกระทบของการขาดการรู้เท่าทันสื่อได้

6) สถานภาพของครอบครัว

สถานภาพของครอบครัวที่แตกต่างกันมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน จากการศึกษา พบว่า สถานภาพของครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์ต่อการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่า นักเรียนและนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้นจะเล่นเกมออนไลน์ช่วงเวลาหลังเลิกเรียนเริ่มตั้งแต่ระยะเวลาตั้งแต่ 16.00-20.00 น. การเล่นแต่ละครั้งจะใช้เวลา 2-3 ชั่วโมง และส่วนใหญ่จะเล่นกับเพื่อนทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวลดลงทำให้ไม่มีความแตกต่างกันในการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ สอดคล้องกับ (ชลลดา บุญโท) ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นเกมกับเพื่อนในปริมาณ 4-6 ครั้ง/สัปดาห์ เล่นครั้งละ 2-3 ชั่วโมง/ครั้ง พบปัญหาด้านความสัมพันธ์และการพูดคุยกับครอบครัวเพิ่มมากขึ้น

รายการอ้างอิง

- จินตนา ตันสุวรรณนนท์. (2558) ความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา กับพฤติกรรมบริโภคนิยมของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร, SDU Res.J.11(1): Jan-Apr 2015.
- ชลลดา บุญโท. (2554) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์. การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชินโรส ถิ่นวิไลสกุล. (2555). ผลกระทบของงานโฆษณาที่มีต่อการเรียนรู้ของเยาวชนกรณีศึกษา : เยาวชนชุมชนสวนอ้อย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ธนกฤต ดีพลภักดิ์. (2556) การเปิดรับสื่อ พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMPORPG (Massively Multiple Player Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสยาม.
- ปิ่นนคร ชัชวรัตน์ และ ดลฤดี เพชรขว้าง. (2552). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดพะเยา. วิทยาลัยพยาบาล จังหวัดพะเยา
- เพ็ญพักตร์ เดียวสมบุญกิจ และ ณรงค์ ขำวิจิตร. (2559) ความรู้เท่าทันสื่อของผู้ใช้สื่อโทรทัศน์ไทยภายใต้ภูมิทัศน์สื่อโทรทัศน์ที่เปลี่ยนไป, วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 ปี 2559.
- สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559) ครอบครัวยุคใหม่กับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native), วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2559).
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557) พฤติกรรมการเล่นเกม : ผลกระทบและการป้องกัน, วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปีที่ 22 ฉบับที่ 6 (ฉบับพิเศษ) 2557.
- Thorndike, E. L. (1905) *The elements of psychology*. New York : A. G. Seiler.
- W. James Potter (2010) *The State of Media Literacy*, Journal of Broadcasting & Electronic Media 54(4), pp. 675–696
-