

## บทที่ 5

### สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งศึกษาทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน ที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัด เชียงใหม่ โดยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุระหว่าง 10-12 ปี ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีผลการเรียนเฉลี่ยเมื่อเทอมการศึกษา ที่ผ่านมาระหว่าง 2.50 – 2.99 มีสัดส่วนที่สูงที่สุด ซึ่งกลุ่มนักเรียนมีรายได้จากผู้ปกครองเฉลี่ย ต่ำกว่าวันละ 50 บาท

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นบางวัน/สัปดาห์ ในช่วงเวลาเย็นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการเล่นในแต่ละครั้งใช้เวลาเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง และส่วนใหญ่ ชอบเล่นเกมร่วมกับเพื่อน เกมที่เล่นจะเป็นเกมแอคชั่น/เกมต่อสู้ ตามด้วยเกมประเภท ผจญภัย/วางแผน เกมสแต็ค/แต่งตัว และ เกมแข่งรถ/เกมกีฬาตามลำดับ ซึ่งค่าใช้จ่ายในการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งส่วนใหญ่เฉลี่ย 20 บาท

ในด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แบ่งแยกเป็นปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก ซึ่งปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลมากที่สุด จากความชอบเล่น แล้วสนุกสนาน เพลิดเพลิน ปัจจัยที่มีอิทธิพลรองลงมา จากการที่เพื่อน ๆ นิยมเล่นเกมด้วยกัน ส่วนปัจจัยภายนอกที่มี อิทธิพลมากที่สุด มาจากราคาค่าเกมที่ไม่แพงมาก ปัจจัยที่มีอิทธิพลรองลงมา จากค่านิยมและ ความทันสมัย เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในการพิจารณาถึงข้อดีและข้อเสียที่ได้รับ นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อข้อดีในด้านการได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินมาเป็นอันดับ สูงสุด ในส่วนทัศนคติต่อข้อเสีย นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าส่งผลให้ผลการเรียนลดลงเป็นอันดับ สูงสุด

## 5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากการศึกษาพบว่า นักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันมาก สังเกตได้จากพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์และปัจจัยที่ทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะราคาเกมที่ไม่แพงมาก ทำให้เด็กนักเรียนทั่วไป สามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ง่ายจากร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเป็นจำนวนมาก ทำให้เด็กนักเรียนขาดการควบคุมดูแลเอาใจใส่ จากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ เกมที่เลือกเล่น เวลาและระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ ซึ่งมีผลทั้งทางตรงและทางอ้อม ต่อการรู้จักการจัดแบ่งเวลา การใช้เวลาเพื่อทำกิจกรรมอื่นๆ ที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ที่อาจส่งผลกระทบต่อผลการเรียน รวมทั้งปัญหาอื่น ๆ ซึ่งหากจะหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว คงต้องปรับแก้กันตั้งแต่ระดับรากฐานไปจนถึงระดับสูง

ซึ่งการปรับแก้ในระดับรากฐาน คือ การแก้ไขปัญหาจากสถาบันใกล้ตัวเด็กนักเรียนมากที่สุด คือครอบครัว ผู้ปกครองต้องทำใจให้เข้มแข็ง ไม่อ่อนไปตามความสงสัยของเด็ก ต้องทำความเข้าใจกับเด็ก อธิบายข้อเสียที่จะเกิดขึ้นเมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างอิสระเสรี ควรมีการเข้มงวดในการวางกฎเกณฑ์ให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์ลดลง โดยพยายามหากิจกรรมเสริมทักษะในด้านต่างๆ ที่ทันสมัยได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กวัยดังกล่าว ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความสนใจ และหันไปเข้าร่วมกิจกรรมที่เด็กคิดว่าได้รับการยอมรับในสังคมกลุ่มวัยเดียวกัน อาจจะทำให้เด็กลดเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ลงไปได้โดยไม่รู้ตัว

ในส่วนของการปรับแก้ในระดับสูง คือ การเข้มงวดในกฎหมายควบคุมร้านบริการเกมส์คอมพิวเตอร์ทุกแห่ง ทั้งร้านที่เปิดตามแหล่งชุมชน ตลอดจนร้านที่เปิดในห้างสรรพสินค้า ในด้านกฎหมายก็ได้มีคำสั่งห้ามให้เด็กนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในร้านบริการเหล่านี้อยู่แล้ว แต่หากเพิ่มการกวดขันให้ดีขึ้น ตลอดจนเพิ่มมาตรการในการเอาโทษผู้ให้บริการที่ละเมิดกฎหมาย อาจเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะทำให้เด็กไม่มีโอกาสเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามแหล่งบริการต่างๆ อย่างเสรี ซึ่งเมื่อเด็กเห็นว่าเป็นเรื่องผิดและจะต้องได้รับโทษ

และประการสุดท้าย ในเมื่อมีการเข้มงวดสิทธิในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ในแหล่งบริการต่างๆ มากขึ้น เด็กอาจมองหากิจกรรมอื่นที่น่าสนใจและได้รับความนิยมในสังคมแทน ดังนั้น หน่วยงานของรัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ควรมีการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจสำหรับเด็กและประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อดึงดูดให้เด็กเหล่านั้นหันหน้าเข้าสู่กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม ซึ่งจะทำให้ลดปริมาณเด็กเยาวชนติดเกมส์คอมพิวเตอร์ลงได้ไม่น้อย

### 5.3 ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

ในการศึกษาครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่ผู้ศึกษาสุ่มแบบบังเอิญมีเพียง 300 ราย ซึ่งอาจจะไม่เพียงพอและครอบคลุมกลุ่มนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ทั้งหมด เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลา การศึกษาในครั้งต่อไป จึงควรที่จะเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนให้มากขึ้น และน่าจะทำการศึกษากับผู้ปกครองของนักเรียนด้วย เพื่อจะได้ข้อมูลที่หลากหลายและตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษามีได้ทำการสอบถามข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ต่อข้อเสนอแนะและข้อแนะนำของเด็กนักเรียนว่าหากไม่เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ เด็กนักเรียนคิดว่าจะมีกิจกรรมใดที่น่าสนใจมากกว่า ต่างๆ เหล่านี้เป็นอีกประเด็นหนึ่งซึ่งควรจะนำมาศึกษา เพื่อเป็นข้อมูลที่ได้รับทั้ง 2 ทาง คือ ผู้ปกครอง หรือผู้บริหารบ้านเมือง และเด็กนักเรียน ในการศึกษาครั้งหน้า จึงสมควรที่จะมีการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนเพื่อให้ได้ข้อมูลในอีกด้าน ข้อมูลดังกล่าว อาจเป็นประโยชน์และสามารถนำไปปรับปรุง และพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนต่อไปในอนาคต ได้อย่างถูกต้องอีกทางหนึ่งด้วย