

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษา พฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง มีวัตถุประสงค์การศึกษา เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษา ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 217 คนที่เลือกมาโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 13-14 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น รัยรายได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์น้อยกว่า 250 บาท บิตามารดาของนักเรียนมีสถานภาพอยู่ด้วยกัน นักเรียนอาศัยอยู่กับบิดามารดา วิธีการที่ผู้ปกครองเลี้ยงดูนักเรียน คือการเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล เวลาที่นักเรียนอยู่กับผู้ปกครองส่วนใหญ่ คือ 5-7 วัน/สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือแบบสอบถาม ด้านพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ (SPSS for Windows) และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตาราง ประกอบการพรรณนาแบบความเรียง

สรุปผลการศึกษา

1. นักเรียนมีพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์มากที่สุด คือนักเรียนจะเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ก่อนที่จะเริ่มทำงานอื่นเสมอ รองลงไป คือนักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและหงุดหงิดเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์และนักเรียนเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่างและละเลยการช่วยงานบ้านซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน

2. ความคิดเห็นของนักเรียนต่อพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์

2.1 สาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์การไปเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ร้านคิดว่ามีเพื่อนมาก (N=85) มีค่าใช้จ่ายเกินตัวในการนำเงินไปเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ (N=34) ผู้ปกครองซื้อคอมพิวเตอร์ให้เนื่องจากไม่มีเวลาดูแลนักเรียนจึงเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แก้เหงา (N=31) และนักเรียนบางรายที่ไม่มีเงินเล่นที่ร้านเกมส์ยังหาโอกาสแอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนได้ (N=25) เป็นต้น

2.2 ผลเสียของนักเรียนจากการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ทำให้นักเรียนไม่ไปโรงเรียน หรือ ไปโรงเรียนสายเพราะเอาเวลาไปเล่นเกมส์ (N=30) นักเรียนไม่รู้จักแบ่งเวลา (N=26) ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนตกต่ำ (N=24) นักเรียนไม่ยอมทำการบ้าน (N=20) นักเรียนไม่อ่านหนังสือ (N=20) นักเรียนไม่มีสมาธิในการเรียน (N=20) นักเรียนไม่สำเร็จการศึกษา (N=30) นักเรียนมีปัญหาสุขภาพ เช่นอาการปวดหัวและปวดคอ เป็นต้น (N=26) นักเรียนมีร่างกายทรุดโทรม ซุปผอม ซึ่งเกิดจากอุปนิสัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไปส่งผลให้เกิดการปวดท้อง เนื่องจากการนั่งเล่นเกมส์ ติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน (N=21)

2.3 พฤติกรรมในการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน

นักเรียนมีปัญหาภายในครอบครัว (N=20) นักเรียนเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน (N=18) นักเรียนลักขโมยเงินของผู้ปกครองไปเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ (N=10)

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาที่พบว่า พฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ก่อนที่จะเริ่มทำงานอื่นเสมอ และนักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและหงุดหงิดเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ รวมทั้งเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่างและละเลยการช่วยงานบ้าน โดยเฉพาะมีบางคนอยู่ในระดับติดเกมส์คอมพิวเตอร์ และบางคนอยู่ในระดับไม่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมถือว่าไม่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์อยู่ในระดับปานกลาง แม้ว่าเป็นพฤติกรรมในระดับปานกลาง ยังไม่ถึงขั้นมาก และรุนแรงแต่ก็ควรมีการดูแลเอาใจใส่และปรับปรุงแก้ไขจากทางครอบครัว โรงเรียนและผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้เป็นเพราะ ช่วงวัยนี้ของเด็กนักเรียนเป็นช่วงวัยรุ่นตอนต้น นักเรียนจะมีพฤติกรรมการแสดงออกและอารมณ์ ไม่มั่นคงและมีการแสดงออกไม่คงที่ ในลักษณะอารมณ์รุนแรง ต้องการเลียนแบบและแสวงหาแบบอย่างเพื่อดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ แม้ว่ากลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลสำหรับวัยรุ่นตอนต้น แต่วัยรุ่นช่วงนี้ยังคงพึ่งพาพ่อแม่มากกว่าระยะของวัยรุ่นช่วงอื่น ๆ ดังนั้นผู้ปกครอง และครูควรดูแลเด็กนักเรียนอย่างใกล้ชิด เมื่อพิจารณาจากการสอบถามถึงการเล่นเกมส์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแล้วพบว่า นักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา ยังไม่มีพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ขึ้นรุนแรง เพราะส่วนใหญ่ยังไม่เล่นจนหมกมุ่น ยังมีความรับผิดชอบในการเรียนและงานที่ครูสั่งแต่อย่างไรก็ตามก็ยังคงมีการติดตามดูแล และเฝ้าระวังไม่ให้นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมส์เพิ่มมากขึ้นไปอีก ทั้งนี้เพราะอาจส่งผลเสียต่อการเรียนและการเข้าสังคมได้สอดคล้องกับ บัณฑิต ศรีไพศาล (2550, หน้า 13) ที่ว่าผู้ที่ติดพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์จะมีกิจกรรมเล่นเกมส์อย่างเดียวไม่สนใจอย่างอื่น เริ่มจากการเรียนการบ้าน

งานส่งครู 'ไม่ไปโรงเรียนรวมทั้งงานบ้าน หมกมุ่นอยู่กับเกมส์ทั้งวัน มีผลกระทบต่อร่างกาย และจิตใจ ได้แก่ กินข้าวไม่เป็นเวลา นอนดึกหรือไม่นอนเลย ในความคิดจะมีแต่เรื่องเกมส์ มองเห็นภาพเกมส์ในสมองของตนเองพยายามเล่นพนันในเกมส์ ก้าวร้าวกับพ่อแม่ เป็นต้น จากการศึกษาพบว่าเด็กนักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ ส่วนใหญ่จะเกิดความเหงา ผู้ปกครองพ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาให้ ส่วนใหญ่อยู่กับ ปู่ย่าตายาย หรือญาติ และต้องการไปพบเพื่อนๆ ในร้านเกมส์ รวมทั้งทำให้เด็กคลายเหงารู้อีกเพิลิดเพิลินซึ่งเป็นดังที่ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ (2549, หน้า 45) ได้กล่าวถึงปัญหาเด็กติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ไว้ว่า การเล่นเกมทำให้เด็กติดความสนุกสนานเพิลิดเพิลิน ส่วนสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากปัจจัยทางชีวภาพที่คล้ายกับยาเสพติด คือการหลั่งdopamine ใน brain reward circuit ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ในระยะแรกแต่การหลั่ง dopamine ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ในระยะต่อมาเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์จึงมีความคิดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดที่หมกมุ่นกับการเสพติดและผู้ป่วยติดพนันที่หมกมุ่นกับการพนัน จนละเลยกิจกรรมที่ทำให้ความเพิลิดเพิลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่สามารถควบคุมได้ยากโดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกมคือความเครียดและสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ร้านเกมส์ หรือสถานที่ที่เคยเล่นและเพื่อน ประกอบกับการเลี้ยงดูในครอบครัว ที่มักจะพบเด็กติดเกมส์ได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็ก กระทบคิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกมส์ รวมทั้ง สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการเร้าความตื่นเต้นให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรม หรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์ หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพิลิดเพิลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมส์เป็นทางออก สอดคล้องกับการศึกษาของ นายสุรพล สีห์สุรงค์ (20 ตุลาคม 2551, หน้า 34) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยแบ่งเป็นปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ซึ่งปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลมากที่สุดได้แก่ ความชอบ เล่นแล้วสนุกสนานเพิลิดเพิลิน รองลงมาคือเพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน และเงินที่ได้จากพ่อแม่/ผู้ปกครองตามลำดับ ส่วนปัจจัยภายนอก

ที่มีอิทธิพลมากที่สุด ได้แก่ ราคาเกมที่ไม่แพงมาก รองลงมาคือค่านิยมและความทันสมัย เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และมีร้านเกมจำนวนมากตามลำดับ

ดังนั้น พ่อแม่ผู้ปกครอง ครูโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง ควรใช้เวลาให้กับลูกหลาน หากิจกรรมต่างๆ ที่มีประโยชน์ทำร่วมกันเป็นประจำ เช่น กิจกรรมกลางแจ้ง การออกกำลังกาย หรือการท่องเที่ยว หรือมอบหมายงานหรือกิจกรรมให้รับผิดชอบ เช่น ล้างจาน กรอกน้ำ ทำความสะอาดบ้าน รดน้ำต้นไม้ ทำอาหารร่วมกัน เป็นต้น อย่าปล่อยให้เด็กเกิดความว่าเหว และอยู่กับตัวเอง หรือเพื่อนมากเกินไป ไม่ควรให้ค่าใช้จ่ายที่มากเกินไปและตามใจเด็กโดยไม่มีเหตุผล ครูควรเอาใจใส่และสอดส่องพฤติกรรมของนักเรียน อย่างใกล้ชิด ควรสังเกตพฤติกรรมของเด็ก หากพบว่าเด็กสนใจเกมมากควรปรึกษากับผู้ปกครองเพื่อหาทางออกร่วมกัน การส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีกิจกรรมอื่นที่นอกเหนือจากการเล่นเกม ซึ่งนอกจากจะช่วยลดเวลาในการเล่นเกมนั้นแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์และทักษะทางสังคมให้กับเด็กได้อีกทางหนึ่งด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะโดยทั่วไป

1. ควรเน้นการส่งเสริมสนับสนุนจาก โรงเรียนในการใช้เกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนของนักเรียน
2. ควรมีความร่วมมือของทุกฝ่ายทั้ง โรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในการดูแลป้องกันไม่ให้นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง มีพฤติกรรมติดเกม
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนในระดับชั้นต่างๆ ของโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง