

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 392 คน จากทั้งหมด 163,842 คน ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับนักเรียน ตอนที่ 2 เหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียน กับเหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม และตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อหาค่าสถิติ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าไคสแควร์ สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่านักเรียนเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง (ชาย 52.6%, หญิง 47.4%) มีอายุเฉลี่ย 13.16 ปี โดยมีอายุระหว่าง 14 – 16 ปีมากที่สุด (54.3%) มีรายได้ประจำต่อเดือน 2,000 บาทหรือต่ำกว่า (42.1%) บิดาของนักเรียนจบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา (45.7%) ประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ (37.0%) ส่วนมารดาจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา (42.1%) ประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว (38.0%) นักเรียนมีพี่น้องเฉลี่ยรวม 2.16 คน โดยส่วนใหญ่มีพี่น้องรวมจำนวน 1 – 2 คน (72.2%) และสถานภาพทางครอบครัว คือ ครอบครัวอยู่ร่วมกัน (82.1%)

เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

จากการศึกษาเหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต กรุงเทพมหานคร ทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียน และเหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม มีรายละเอียดดังนี้ ด้านเหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่มีผลต่อการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ 3 อันดับแรก คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน (92.6%) รองลงมาคือเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ หรือเพื่อระบายความเครียด (83.7%) และต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (69.9%) ด้านเหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ 3 อันดับแรก คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันไป รูปแบบของการแข่งขันก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม (78.8%) รองลงมาคือ เกมคอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจ เพราะมีทั้งภาพ เสียง สี สีสัน และตัวละครในเกมที่โดดเด่นอยู่หน้าจอย่างสมจริง (76.5%) และคอมพิวเตอร์มีทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน ที่ห้างสรรพสินค้า และที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ สะดวกที่จะเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (63.0%)

พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนเล่นเกมซิมูเลชันมากที่สุด (62.2%) อันดับสองคือ เกมแอคชั่น (47.7%) และอันดับสามคือ เกมเรซซิ่งกับเกมแอดเวนเจอร์ในสัดส่วนที่เท่ากัน (44.9%) สถานที่ที่เล่นเกมมากที่สุดคือ เล่นที่บ้านตนเอง (79.6%) อันดับสองคือ ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (51.3%) นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1 – 3 ครั้งต่อสัปดาห์ (41.8%) ช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมมากที่สุดคือ ช่วงบ่าย ระหว่างเวลา 12.01 – 18.00 น. (60.5%) ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 1 – 3 ชั่วโมงต่อวัน (50.0%) มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เฉลี่ย 431.31 บาทต่อเดือน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน 500 บาท หรือต่ำกว่าต่อเดือน (26.5%) และนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว (55.1%)

ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ข้อมูลพื้นฐานมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05
2. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
3. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
4. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3 ช่วงเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
5. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
6. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
7. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงในการเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ต่อเดือนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
3. รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. อาชีพของบิดามีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. อาชีพของบิดามีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. อาชีพของมารดามีความสัมพันธ์กับสถานที่ในการเล่นเกมของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
2. อาชีพของมารดามีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. อาชีพของมารดามีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. อาชีพของมารดามีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาระหว่างการศึกษากับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. การศึกษาของบิดามีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษามารดา กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. การศึกษาของมารดามีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. การศึกษาของมารดามีความสัมพันธ์กับสถานที่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นักเรียน

1. สถานภาพครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. สถานภาพครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สถานศึกษา ควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้ความเข้าใจแก่บิดามารดา และผู้ปกครอง เกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แก่นักเรียน และใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนให้เหมาะสม
2. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ในฐานะหน่วยงานที่รับผิดชอบดูแล และหน่วยงานของรัฐ ควรควบคุมตรวจสอบผู้ผลิตเกมหรือนำเข้าเกมจากต่างประเทศ ให้มีแต่เกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน
3. ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็น สถาบันครอบครัว สถานศึกษา หน่วยงานของรัฐ และเอกชน ควรสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเลือกเล่นแต่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ในด้านต่าง ๆ รวมไปถึงการส่งเสริมด้านคุณธรรมจริยธรรม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาครั้งต่อไปเกี่ยวกับเรื่องผลที่เกิดจากเกมคอมพิวเตอร์นั้น ควรใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) หรือการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่มีข้อเท็จจริงมากขึ้น ใ้การตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างตรงและใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด
2. ควรศึกษาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และเยาวชนในด้านอื่น ๆ เช่น การเลือกเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการพัฒนาทางด้านความคิดและสติปัญญาได้ เนื่องจากมีการประยุกต์เอาความรู้ที่ได้มาปรับใช้ ทั้งในเรื่องการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น ในเด็กเล็กตั้งแต่ช่วงอายุ 4 ปีขึ้นไป ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มวัยรุ่นในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มนิสิตนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย กลุ่มประชาชนหรือบุคคลทั่วไป และควรศึกษากับนักเรียนทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด ในเรื่องความคิดเห็น และเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกัน ซึ่งอาจเกิดประโยชน์และแนวทางการนำไปใช้ที่หลากหลายมากขึ้น
4. ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับสื่ออื่น ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน เช่น ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูนต่าง ๆ เป็นต้น