

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง เพื่อศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในครอบครัว และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่มีลักษณะส่วนบุคคลแตกต่างกัน และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนและการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง

ประชากรในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เป็น นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ปีการศึกษา 2548 ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1-6 ซึ่งมีจำนวน 2,747 คน คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรของ Yamane¹ ได้จำนวน 360 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยได้รับการแก้ไข แนะนำ และตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นำไปทดลองใช้ (Pre-test) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทดสอบความเที่ยงและ

ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์ Cronbrach's alpha Coefficient ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา คะแนนเฉลี่ยสะสม ระดับรายรับจากผู้ปกครอง ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ จำนวน 11 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามวัดการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 8 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามวัดสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน จำนวน 11 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามวัดสัมพันธภาพในครอบครัว จำนวน 11 ข้อ

ตอนที่ 5 แบบสอบถามวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 4 ข้อ

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างวันที่ 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549 ถึงวันที่ 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549 แล้วนำมา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยสถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละใช้แสดงข้อมูลทั่วไป ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อแสดงการกระจายข้อมูล สถิติเชิงอนุมานใช้ค่า Correlation และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise) ใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม กำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนเท่ากันระหว่างเพศหญิงและเพศชาย โดยคิดเป็นร้อยละ 50.0 กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีจำนวนเท่ากันโดยคิดเป็นร้อยละ 50.0 มีรายรับจากผู้ปกครอง มากกว่า 350 บาท คิดเป็นร้อยละ 47.2 รายรับจากผู้ปกครองมากกว่า 350 บาท คิดเป็นร้อยละ 47.3 มีคะแนนเฉลี่ยสะสม 3.01-4.00 คิดเป็นร้อยละ

50.8 มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์โดยวัดจากเกรดวิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน เกรด 3 คิดเป็นร้อยละ 57.8 ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 2

2. สัมพันธภาพในครอบครัว

พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับสูง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.79 โดยข้อที่มีระดับสัมพันธภาพในครอบครัว มากที่สุด คือ คนในครอบครัวของท่านช่วยเหลือเกื้อกูลกันเสมอ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 3

3. สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน

พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.44 โดยข้อที่มีระดับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน มากที่สุด คือ ท่านมีส่วนร่วมในการแข่งขันกีฬา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 4

4. การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์

การเปิดรับสื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างการทราบข่าวเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากสื่อหรือบุคคลต่างๆ ในภาพรวมนั้นอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.06 โดยทราบจากสื่อทางอินเทอร์เน็ต และทราบจากเพื่อน ญาติมิตร บุคคลที่รู้จัก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.47 ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 4

5. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนั้น มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ มากที่สุด 1-2 วัน/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 36.9 ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 5

6. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานทางการวิจัย

6.1 นักเรียนที่มีเพศแตกต่างกันพบว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานตั้งไว้ข้อ 1.1 หมายความว่า การที่

นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนมัธยมศึกษาเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมสูง แต่นักเรียนมัธยมศึกษาเพศหญิงจะมีพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ไม่สูงเหมือนเพศชาย

6.2 นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นปีแตกต่างกันไม่พบว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้อ 1.2 หมายความว่า การที่ระดับชั้นปีของนักเรียนมัธยมศึกษาแตกต่างกัน ไม่ส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนมัธยมศึกษาที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงไม่จำเป็นว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีวุฒิภาวะมากกว่าจะต้องมีระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกับมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งสองระดับชั้นปีสามารถมีพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ในระดับเดียวกัน

6.3 นักเรียนที่มีระดับรายรับจากผู้ปกครองแตกต่างกันพบว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ข้อ 1.3 หมายความว่า การที่นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีรายรับจากผู้ปกครองแตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีรายรับจากผู้ปกครองมากก็จะมีโอกาสในการเล่นเกมนออนไลน์มากขึ้นเช่นกัน แต่ในบางกรณีกลุ่มระดับรายรับจากผู้ปกครองต่ำกว่าหรือเท่ากับ 300 บาท กับกลุ่มระดับรายรับจากผู้ปกครอง 301-350 บาท มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน โดยที่ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของกลุ่มระดับรายรับจากผู้ปกครอง 301-350 บาท มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นต่ำกว่า กลุ่มระดับรายรับจากผู้ปกครองต่ำกว่าหรือเท่ากับ 300 บาท เนื่องจากปัจจัยการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์เข้ามาเป็นปัจจัยที่ทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เปลี่ยนแปลงไป

6.4 นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกันพบว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานตั้งไว้ข้อ 1.4 หมายความว่า การที่นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำอาจให้ความสนใจในการเรียนน้อยแต่กลับให้ความสนใจกับเกมออนไลน์มากกว่าจึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมมาก

6.5 นักเรียนที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์แตกต่างกันไม่พบว่ามีความพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้อ 1.5 หมายความว่า การที่นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์แตกต่างกันไม่ส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ ความรู้ทางคอมพิวเตอร์นี้วัดจากวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ซึ่งเป็นบทเรียนที่นักเรียนมัธยมศึกษาจะต้องเรียนตามหลักสูตร โดยความรู้ทางคอมพิวเตอร์นี้จำเป็นต้องใช้ทักษะต่างๆ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และรู้จักการใช้งานในโปรแกรมพื้นฐาน แต่เกมออนไลน์เป็นการใช้ทักษะง่ายๆ ไม่ยากต่อการจดจำในการเล่น ความรู้ทางคอมพิวเตอร์จึงไม่เป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มหรือลดพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ได้

6.6 สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานตั้งไว้ข้อ 2. หมายความว่า ถ้าสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งอยู่ในระดับสูงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะอยู่ในระดับต่ำ แต่ถ้าสัมพันธภาพในครอบครัวอยู่ในระดับต่ำจะส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับสูง

6.7 สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานตั้งไว้ข้อ 3. หมายความว่า ถ้าสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งอยู่ในระดับสูงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะอยู่ในระดับต่ำ แต่ถ้าสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับต่ำจะส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับสูง

6.8 นักเรียนที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกันพบว่ามีความพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานตั้งไว้ข้อ 4. หมายความว่า การเปิดรับสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์สูง ย่อมได้รับข่าวสารข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับเกมออนไลน์มาก ซึ่งอาจเป็นผลต่อการโน้มน้าวความสนใจจนเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้น โดยแตกต่างจากนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่ไม่ได้รับข่าวสาร หรืออาจได้รับน้อย ทำให้การทราบข้อมูลต่างๆ นั้น มีไม่มากแรงจูงใจหรือปัจจัยที่จะโน้มน้าวให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นั้นมีไม่มากพอ จึงทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นั้นแตกต่างกันไปตามการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของแต่ละบุคคล

6.9 ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งได้ร้อยละ 38.7 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถเสนอข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะบางประการ ซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์ใน 2 ประเด็นกว้างๆ ดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นั้นอยู่ในระดับสูงโดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เพศ รายรับจากผู้ปกครอง คะแนนเฉลี่ยสะสม สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัวและการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ดังนั้นจึงควรให้ความสนใจกับปัจจัยดังกล่าวที่ส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงขึ้น ดังนี้

1. ด้านเพศ พบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่าเพศหญิง จากผลการวิจัยนี้ทำให้ผู้ปกครองและทางโรงเรียนควรหันมาให้ความสนใจใส่ดูแลแก่นักเรียนมัธยมศึกษาเพศชายเพิ่มขึ้น อาจจะมีการแนะนำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ส่งเสริมด้านกีฬา เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจไม่ให้มัวอยู่กับเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว

2. ด้านรายรับจากผู้ปกครอง พบว่า ผู้ที่มีรายรับจากผู้ปกครองมากหรือน้อยนั้นสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้เนื่องจากอาจมีการหยิบยืมเงินเพื่อน เกมออนไลน์บางเกมเล่นฟรีจึงทำให้ไม่สามารถระบุได้ว่าผู้ที่มีรายรับจากผู้ปกครองมากจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่สูงเสมอไป นอกจากรายรับจากผู้ปกครองแล้วยังมีปัจจัยอีกด้านหนึ่ง คือ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ซึ่งเข้ามาเป็นอีกปัจจัยที่ทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงขึ้น จากผลการวิจัยนี้ผู้ปกครองและทางโรงเรียนควรมีการให้คำแนะนำในเรื่องของการออม การใช้เงินให้เกิดประโยชน์ มิใช่มีรายรับจากผู้ปกครองเท่าใดก็หมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์

3. ด้านคะแนนเฉลี่ยสะสม พบว่า ผู้ที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมสูงจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่ำ จากผลการวิจัยจึงทำให้เห็นว่าทางผู้ปกครองและโรงเรียนควรแนะนำให้เด็กแบ่งเวลาให้ถูกต้อง ปลูกฝังให้เด็กรักการอ่าน รู้จักหน้าที่ของตน ไม่ละเลยการเรียน อีกทั้งควรอธิบายถึงผลเสียที่เด็กจะได้รับหากไม่สนใจการเรียนมุ่งเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว

4. ด้านสัมพันธภาพในครอบครัว พบว่า เมื่อมีสัมพันธภาพในครอบครัวอยู่ในระดับสูง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะลดต่ำลง แสดงให้เห็นว่า ผู้ปกครองควรให้ความสนใจกับบุตรหลานของตน ไม่ว่าจะเป็นการให้คำแนะนำ การพูดคุยเพื่อทำความเข้าใจในความต้องการของบุตรหลาน การอบรมสั่งสอน เพื่อให้บุตรหลานเกิดความรู้สึกที่ดีกับครอบครัว เกิดความอบอุ่นในครอบครัว ซึ่งจะทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ลดน้อยลงแต่จะเป็นกิจกรรมในครอบครัวเพิ่มขึ้นแทน

5. ด้านสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน พบว่า เมื่อมีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับสูง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะลดต่ำลง แสดงให้เห็นว่า ทางโรงเรียนควรให้นักเรียนมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มนักเรียนเอง อีกทั้งมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มนักเรียนโดยมีคุณครูคอยดูแล ให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางที่ถูกต้อง เพื่อให้นักเรียนมีกิจกรรมอื่นๆ ทำร่วมกัน เช่น กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ อาจจะให้นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ทางอินเทอร์เน็ต การส่งรายงานทางอินเทอร์เน็ต การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(e-mail)ในการติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนักเรียน เป็นต้น ผลที่ได้รับนอกจากจะเป็นการสนับสนุนให้นำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นการเสริมสร้างช่องทางในการพัฒนาตนเองของนักเรียนให้มากขึ้น แทนที่จะใช้ประโยชน์เพื่อการค้นหาเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว

6. ด้านการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พบว่า การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง โดยการเปิดรับสื่อทางอินเทอร์เน็ต และทางเพื่อน ญาติมิตร บุคคลที่รู้จัก มีค่าเฉลี่ยที่มากกว่าการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์จากทางอื่น ดังนั้นควรให้ความสำคัญกับสื่อต่างๆ โดยเฉพาะทางอินเทอร์เน็ต ในการกรองข้อมูลข่าวสารก่อนที่จะมาอ่านหรือรับสารนั้นไป ควรมีการให้คำแนะนำที่ถูกต้องประกอบกับข่าวสารนั้นๆ ด้วย ผู้ปกครองและทางโรงเรียนควรให้ความสำคัญในเรื่องสื่อต่างๆ คอยแนะนำ ประโยชน์และโทษให้เยาวชนได้รับทราบ

7. จากปัจจัยด้านต่างๆ เมื่อพิจารณาในภาพรวมจะเห็นว่า มีปัจจัยที่เด่นชัดที่สามารถพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้แก่ เพศ ค่านิยมเฉลี่ยสะสม ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ดังนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องน่าจะพิจารณาการแก้ไขหรือป้องกันไม่ให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นี้สูงขึ้น โดยอาจมีการจัดโครงการรณรงค์หรือเผยแพร่แนวความคิดหรือองค์ความรู้เกี่ยวกับการนำเกมออนไลน์มาใช้ประโยชน์ต่างๆ ถ้าอยู่ในระดับที่เหมาะสม เช่น การลดความเครียดของนักเรียนโดยใช้เกมออนไลน์ การจัดการแข่งขันการประกวดการเขียนโปรแกรมเกมออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งผลที่ได้รับนอกจากจะเป็นการสนับสนุนการนำเอาเกมออนไลน์มาใช้ประโยชน์แล้ว ยังจะเป็นการเสริมทักษะแก่นักเรียนในการใช้เวลาว่างอย่างเหมาะสม ไม่มุ่งไปในเรื่องใดเรื่องเดียวจนเกินไป เพราะเมื่อนักเรียนสามารถเลือกว่าอะไรดีและอะไรเหมาะกับนักเรียนแล้ว นักเรียนก็จะรู้ว่าเป้าหมายในการเลือกเดินต่อไปข้างไม่ได้มีทางเดียวจะสามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาชีวิตในอนาคตข้างหน้าได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษากลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น กลุ่มนักเรียนในกลุ่มอาชีวศึกษา กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น
3. ควรมีการศึกษาถึงปัจจัยอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เช่น รายได้ของผู้ปกครอง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียนหรือสถานศึกษา ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านต่างๆ เป็นต้น