

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาลักษณะประชากรผู้ปกครองของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ สถานภาพการสมรส ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู และเวลาที่ผู้ปกครองมีให้แก่นักเรียน (2) ศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน (3) ศึกษาผลกระทบต่อสุขภาพ การศึกษาและความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่ศึกษาในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม

การวิจัยพบว่า

1. ผู้ปกครองเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ร้อยละ 53.8 และ 46.3 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 36.8 ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู ส่วนใหญ่รับฟังความคิดเห็น ช่วยแก้ปัญหา คิดเป็นร้อยละ 38.3 รองลงมา คือ ให้อิสระทั้งความคิดและการกระทำ คิดเป็นร้อยละ 27.5 เวลาในการดูแลเอาใจใส่นักเรียน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก (5-7 วัน/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 48.8

2. ผู้ปกครองมีการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นมากที่สุดใน ร้อยละ 54.0 และผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเล่นเกมออนไลน์กับนักเรียนโดยการเลือกเกมให้เล่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.0

3. ผลกระทบต่อสุขภาพที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีพัฒนาการทางสมองมากที่สุด แต่ส่งผลกระทบต่อระบบประสาทด้านสายตา แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยแสดงอาการไม่พอใจกระทืบเท้า มีผลทำให้สุขภาพทรุดโทรม และระยะเวลาในการพักผ่อนของนักเรียน 4-5 ชั่วโมง/วัน มากที่สุด

4. ผลกระทบต่อการศึกษาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลทำให้นักเรียนไปโรงเรียนสาย และนักเรียนไม่อ่านหนังสือบทเรียนเลย ทำให้ผลการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ตกต่ำที่สุด ผู้ปกครองจึงมีข้อจำกัดในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนที่มีผลการเรียนตกต่ำ โดยให้นักเรียนเลือกรับข่าวสารสาระที่มีประโยชน์อย่างเดียว และมีความคิดเห็นว่าการกระทบจากร้านเกมออนไลน์ที่อยู่ใกล้โรงเรียน ทำให้นักเรียนไม่ยอมกลับบ้านหลังเลิกเรียน

5. ผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนมีเวลาในการอยู่กับครอบครัว 5-6 ชั่วโมง/วัน โดยการพูดคุยของนักเรียนหลังจากเล่นเกมแล้ว คือ รู้สึกไม่พอใจกับการเล่นเกม และผลกระทบในครอบครัวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ทำให้การทำกิจกรรมกับครอบครัวน้อยลง การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนส่วนใหญ่เล่นเพียงลำพัง และเมื่อผู้ปกครองดักเตือน นักเรียนจะแสดงอารมณ์หงุดหงิด ไม่พอใจ

6. ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ส่วนใหญ่ผู้ปกครองมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์มีลักษณะเนื้อหาที่มีความรุนแรงและส่งผลกระทบด้านลบ ได้แก่ นักเรียนมีอาการหงุดหงิด เสียการเรียน ละเลยกิจวัตรประจำวัน กลับบ้านผิดเวลา สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย และการติดเกมนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมได้

This thesis is first concerned to establish the demographical characteristics of the parents of selected Prathom Sueksa 4-6 students who play online games. The parental demographical characteristics used in this investigation are gender, age, educational level, occupation, level of income, marital status, child raising practices, and the amount of time the parents devote to the children under examination. Considered also are parental opinions evinced in regard to the online game playing behaviors of the aforesaid students. Finally, taken into account are the effects on health, education, and familial relationships brought about by the playing of online games by the students being studied.

The sample population consisted of 400 parents of Prathom Sueksa 4-6

students studying in schools under the supervision of the Bangkok Metropolitan Administration. Furthermore, the instrument of research used in this instance of survey research was a questionnaire.

Findings are as follows:

1. It was found that a larger proportion of the parents involved in this investigation were females at 53.8 percent rather than males at 46.3 percent. Of the parents, a plurality was between the ages of thirty-one and forty (36.8 percent).

In regard to child raising practices, a plurality (38.3 percent) listened to the opinions of their children because they believe it is conducive to solving problems. Next in descending order was the pattern of allowing their children the freedom to express opinions and choosing which course of action to take (27.5 percent). Finally, the amount of time these parents allotted to their children was at the highest level in regard to 48.8 percent of the parents who directed particular attention to their children from five to seven days weekly.

2. In regard to controlling online game playing, the parents most frequently controlled playing online games in regard to the aspect of controlling the amount of money they allowed their children to spend on online playing of games (54.0 percent). In regard to parental participation with their children in playing online games, the parents surveyed most frequently participated in the aspect of choosing which online games to play (36.0 percent).

3. In regard to the health effects on the students under investigation as a consequence of playing online games, the majority of the parents surveyed

were of the opinion that playing online games could foster neurological development. However, at the highest level the parents were also of the opinion that that there were untoward psychoneurological effects of playing online games, including putatively deleterious ocular effects and displays of aggressive behavior in the course of which dissatisfaction leads to the stamping of feet. These parents believed that states of affairs such as these can lead to the deterioration of health, especially when children engage in playing online games during periods of leisure of up to four to five hours daily.

4. In regard to effects on education resulting from the online playing of games, the majority of the parents were of the opinion that playing online games led to being tardy at school. They also believe it leads to failure to do homework, which in turn results in lower scores in mathematics. The parents therefore limited the amount of time the students could spend on playing online games if their academic achievement scores were low. The parents were also concerned that the students solely receive information that would be beneficial. Finally, they were additionally of the opinion that the proprietors of online game parlors induced students to play online games in lieu of going directly home after school.

5. In regard to the effects on familial relationships as a consequence of devotion to playing online games, the majority of parents were of the opinion that playing online games led students to being at home with their families only five to six hours daily.

Nonetheless, investigation shows that the students themselves evince

dissatisfaction with playing online games. They realize that the consequences of devoting themselves to playing online games lead to participating in fewer activities with their families. The majority of the students investigated were solo players of online games. Furthermore, if their parents warned them about so intensely devoting themselves to playing online games, they became irritated and disgruntled.

6. In regard to parental opinions regarding the online game playing of these students, the majority were of the opinion that online game content was starkly harsh and had negative effects on the student players. In the wake of playing online games, students became irritated, failed to study, ignored normal daily activities, were late in arriving home after school, and incurred heavy expenses. Finally, the parents believe that by virtue of becoming addicted to playing online games, the students could thereby be led to engage in actual criminal behaviors.