

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร” นี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ศึกษาถึงลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ และความคิดเห็นเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จากโรงเรียน 14 โรงเรียน รวมตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 17-18 ปี ส่วนใหญ่ มีรายได้ 2,000 บาท ต่อเดือน และเคยมีการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านคอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากที่สุด

ในเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มาแล้วไม่เกิน 3 เดือน โดยจะเล่นเกม 1-2 วันต่อสัปดาห์ เล่นเกมในวันสุดสัปดาห์ เล่นวันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ซึ่งช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่นิยมเล่น คือช่วงเวลา 20.01-24.00 น. และเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ น้อยกว่า 50 บาทต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่คิดว่าประโยชน์ที่ได้รับจากเล่นเกม ออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ คือ ความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นเกม รูปแบบการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ส่วนใหญ่เล่นเพียงคนเดียว และเล่นในบ้านมากที่สุด

ในเรื่องความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน เคย หรือ ไม่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ผลการวิจัยในเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ พบว่า ส่วนใหญ่ จะมีความคิดเห็นเรื่องผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด คือ ปวดตา มีเวลาพักผ่อนน้อย ลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา รองลงมาคือ ผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการเล่นเกมทำให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น และ เกมกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน สำหรับผลกระทบทางการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่คิดว่าอาจารย์จะให้คำแนะนำในการเล่นอย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกต ของผลกระทบทางด้านครอบครัว จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมเป็นกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว รองลงมาคือ ผู้ปกครองสนับสนุนการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตเพื่อการ

เล่นเกม สามารถอนุมานได้ว่า รูปแบบของตัวเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ที่เน้นแนวสร้างสรรค์ ไม่มีการต่อสู้รุนแรง เล่นได้ทั้งครอบครัว จะมีส่วนช่วยให้สมาชิกภายในครอบครัวได้ใกล้ชิดกันมากขึ้น เข้าใจถึงพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็ก เป็นผลให้เกมออนไลน์เป็นสื่อกลางของ ครอบครัวในการทำกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้สมาชิกในครอบครัวยังสามารถช่วยกันแนะนำ สอดส่องดูแลให้เล่นที่เกมที่เหมาะสม และเลือกสรรเกมที่เสริมสร้างพัฒนาการต่าง ๆ ได้

ผลการวิจัยที่ได้ในครั้งนี้ ยังชี้ให้เห็นว่าในความเป็นจริงแล้ว เกมออนไลน์ไม่ได้มีโทษ ทั้งหมด ยังมีเกมออนไลน์ที่เน้นในเชิงสร้างสรรค์ ช่วยให้เยาวชนห่างไกลยาเสพติด ทำประโยชน์ เพื่อสังคม ดังนั้น ข้อมูลที่ได้จากการศึกษานี้สามารถใช้เป็นแนวทางศึกษาถึงเกมออนไลน์ที่ เน้นในเชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นข้อมูลประกอบในการตัดสินใจและวางแผนพัฒนาปรับปรุง เกม ออนไลน์ที่เหมาะสมกับเยาวชนต่อไป