

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาวิจัย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาถึง ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ พฤติกรรมและความคิดเห็นเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา และความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มีความสัมพันธ์ความคิดเห็นเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

สรุปผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 67.3 และ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 32.7 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี รองลงมาคืออายุระหว่าง 13-14 ปี ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งส่วนใหญ่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท ต่อเดือน โดยนักเรียนส่วนใหญ่เคยมีการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ในด้านการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด

ส่วนที่ 2 การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มาแล้วไม่เกิน 3 เดือน คิดเป็นร้อยละ 32.3 โดยส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ วันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ซึ่งช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ คือช่วงเวลา 20.01-24.00 น.

โดยส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ น้อยกว่า 50 บาทต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 40 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการเข้าเว็บไซต์ เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ เพื่อเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ส่วนใหญ่คิดว่า ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่นเกม

รูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ โดยส่วนใหญ่เล่นเพียงคนเดียว ซึ่งอยู่ในระดับบ่อย และเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ในบ้านมากที่สุด อยู่ในระดับบ่อย เวลาที่ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในวันสุดสัปดาห์ อยู่ในระดับบ่อย

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา เรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ จะมีความคิดเห็นเรื่องผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด ใน 3 ด้านเรียงตามลำดับ ดังนี้ คือ 1. เมื่อเล่นเกมนานๆจะปวดตา 2. การเล่นเกมมากๆทำให้มีเวลาพักผ่อนน้อย และ 3. เมื่อเพลิดเพลินกับการเล่นเกมมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วยทั้งหมด

ส่วนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน เคย หรือ ไม่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันได้ดังนี้

1. เพศที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ โดยพบว่า นักเรียนชายจะมีสัดส่วนในการเริ่มเล่นเกมมานานมากกว่า 1 ปี และ 6 เดือนถึง 1 ปีสูงกว่านักเรียนหญิง ขณะที่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนในการเล่นเกมมา ไม่เกิน 3 เดือน และ 3-6 เดือนสูงกว่าชาย ความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวัน พบว่านักเรียนชายจะเล่นเกม มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง

2. อายุมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ โดยนักเรียนที่มีอายุ 17-18 ปี จะเล่นเกมมากกว่า 1 ปีในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนช่วงอายุอื่นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งจะเล่นเกมวันละเพียง 1-2 วันต่อสัปดาห์ และจะเล่นเกมเพียงวันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ซึ่งช่วงเวลาที่ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วง 20.01-24.00 น. ขณะที่นักเรียนในช่วงอายุอื่นจะส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วง 16.01-20.00 น. เรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ของนักเรียนที่มีอายุ 17-18 ปี ส่วนใหญ่ จะเสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 50 บาท ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนในช่วงอายุอื่น

3. ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจะเล่นเกมมากกว่า 1 ปีในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

อย่างเห็นได้ชัด ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะเล่นเกมมากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเรื่องความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์ พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่จะเล่นเกมเพียง 1-2 วันต่อสัปดาห์ ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะเล่นเกม 1-2 วันต่อสัปดาห์ และ 3-4 วันต่อสัปดาห์ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ในเรื่องของช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ จะเล่นเกมในช่วง 20.01-24.00 น. ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วง 16.01-20.00 น. ในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ จะเสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 50 บาท ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 50 บาท และ 50-100 บาทในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

4. รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ในเรื่องระยะเวลาเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ พบว่า นักเรียนที่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท ส่วนใหญ่จะเล่นเกมมาไม่เกิน 3 เดือน ขณะที่นักเรียนที่มีรายได้ไม่เกิน 1,000 บาท และ 1,501-2,000 บาท ส่วนใหญ่จะเล่นเกมมา มากกว่า 6 เดือน-ไม่เกิน 1 ปี ในเรื่องระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน พบว่านักเรียนที่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท จะเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน สูงกว่านักเรียนที่มีรายได้ในกลุ่มอื่นๆอย่างเห็นได้ชัด ในเรื่องช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ นักเรียนที่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท ส่วนใหญ่ จะเล่นเกมในช่วง 20.01-24.00 น. ขณะที่นักเรียนที่มีรายได้ 1,001 -1,500 บาท และ 1,501-2,000 บาท ส่วนใหญ่จะเล่นในช่วง 16.01-20.00 น. ในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์ พบว่าได้ว่านักเรียนที่มีรายได้สูงกว่า 2,000 บาทจะเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์มากกว่า 200 บาท ในสัดส่วนที่สูงกว่ากลุ่มรายได้อื่นๆอย่างเห็นได้ชัด

5. การเคย หรือ ไม่เคย เรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ในเรื่องระยะเวลาเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ พบว่า นักเรียนที่ไม่เคยเรียนคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะเริ่มเล่นเกมมาไม่เกิน 3 เดือน ขณะที่ผู้ที่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์จะมีสัดส่วนในทุกกลุ่มใกล้เคียงกัน ในเรื่องของช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ นักเรียนที่ไม่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์จะมีสัดส่วนในการเล่นเกมนอนไลน์ ในช่วงหลัง 24.00 น. และ 20.01-24.00 น. สูงกว่านักเรียนที่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

สมมติฐานการวิจัยที่ 2 นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกันได้ สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน
3. นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวัน ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน
4. นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ไม่แตกต่างกัน
5. นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 3 ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ คือถ้านักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์มากขึ้นก็จะมีการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มากขึ้นเช่นกัน

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำมาประมวลกับแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ดังนั้นผลการวิจัยจึงเป็นความคิดเห็นของกลุ่มดังกล่าวเป็นส่วนใหญ่ ผู้วิจัยพบประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจดังนี้

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาเพศชายมีการเริ่มเล่นเกมมานานกว่า เพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรพจน์ พวงสุวรรณ¹ แสดงให้เห็นว่า การเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นเกมออนไลน์ หรือ เกมคอมพิวเตอร์ เพศชายมีความสนใจมากกว่าเพศหญิง ส่วนใหญ่จะมีช่วงอายุอยู่ที่ 17-18 ปี ซึ่งจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ มากกว่าช่วงอายุอื่น ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลช่วงอายุจากการสำรวจของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่ากลุ่มเยาวชนอายุ 15-24 ปี จำนวน 68.1% ชอบเล่นเกมออนไลน์ 65.1%² และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจะเล่นเกมมานานกว่า 1 ปี ซึ่งมีสัดส่วนสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด สอดคล้องกับผลการสำรวจวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ³ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำมากที่สุด ซึ่งตรงตามทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ที่เน้นที่ผู้รับสารเป็นหลัก ผู้รับสารเป็นผู้เลือกที่จะเปิดรับสื่อต่างๆ ตามความพึงพอใจ ในที่นี้หมายถึงนักเรียนมัธยมศึกษาเลือกที่จะมาเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ตามความพึงพอใจ ความต้องการ และเล็งเห็นประโยชน์ที่จะได้รับ

2. การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ พบว่าส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ และเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ วันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ซึ่งเมื่อศึกษาเปรียบเทียบกับ ผลการวิจัยของ วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน⁴ ที่ศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ แร็กนาร์โรค ที่มีต่อวัยรุ่น พบว่าส่วนใหญ่จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ แร็กนาร์โรค ประมาณ 3-4 วัน ต่อสัปดาห์ และจะเล่นเกมครั้งละไม่เกิน 4 ชั่วโมง ซึ่งแตกต่างการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ อย่างเห็นได้

¹วรพจน์ พวงสุวรรณ, “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541), น. 121.

²ข่าวกระทรวงศึกษา, “6 บทเรียน พ่อแม่เรียน (ไม่) ทันลูก,” <<http://www.moe.go.th/modules.php?name=News&file=print&sid=5974>>, 2 มกราคม 2551.

³จิรดา มหาเจริญ, “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547), น. 53.

⁴วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน, “พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ แร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547), น. 113.

ชัด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตในแง่ของความแตกต่างที่ว่า รูปแบบตัวเกมที่แตกต่างกันทำให้ระยะเวลาในการเล่นแตกต่างกัน ซึ่งของเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ เป็นเกมประเภทแคชชวล (Casual Game) ซึ่งใช้เวลาเล่นให้จบเกมในระยะเวลา 5 -10 นาที ไม่ต้องมีความต่อเนื่อง แต่เกมออนไลน์ แร็กนาร์็อค เป็นเกมประเภท MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) ผู้เล่นต้องผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ ภายในเกม ไม่มีที่สิ้นสุด ทำให้ผู้ที่เล่นเกมประเภทนี้เล่นเกมไปเรื่อย ๆ จนไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นเกมได้ ซึ่งจะเกิดผลเสียตามมา แต่ในอนาคตผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมออนไลน์ ในเกาหลี⁵ ได้วิเคราะห์เกี่ยวกับวงการเกมออนไลน์ไว้ว่า กระแส MMORPG ที่เคยโด่งดังในช่วงหลายปีที่ผ่านมา กำลังค่อย ๆ จางหายไปเรื่อย ๆ และสิ่งที่เข้ามาแทนที่ MMORPG นั้นก็กลับกลายเป็นเกมแนว Casual ซึ่งปัญหาในการใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ อาจลดลงได้

3. ผลการวิจัยในเรื่องความคิดเห็นของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า จะเกิดผลกระทบทางด้านสุขภาพมากที่สุด คือ เมื่อเล่นเกมนาน ๆ จะปวดตา และการเล่นเกมมาก ๆ ทำให้มีเวลาพักผ่อนน้อย รองมาคือผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมทำให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น และเกมกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ที่มีความต้องการหลากหลาย เช่น ความต้องการไม่ตรีสัมพันธ์ หมายถึง ชอบมีเพื่อนให้มากที่สุด และความต้องการสัมฤทธิ์ผล หมายถึง ต้องการทำอะไรให้ดีที่สุด ให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเป็นผู้ชำนาญ มีความสามารถ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้ใช้เกมออนไลน์เป็นสิ่งตอบสนองความต้องการเหล่านั้น ในความต้องการไม่ตรีสัมพันธ์ ชอบมีเพื่อนให้มากที่สุด โดยสร้างกลุ่มสังคมเพื่อนจากการเล่นเกมออนไลน์ มีการพบเจอเพื่อนใหม่ ๆ ที่มีความหลากหลายอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งสนองตอบความต้องการที่จะสัมฤทธิ์ผล ได้รับการยอมรับจากเพื่อน ถ้ามีความสามารถในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ได้อย่างชำนาญ เก่ง แล้วเพื่อน ๆ ยอมรับ สำหรับประเด็นเรื่องผลกระทบทางการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่จะได้รับผลกระทบในด้านที่อาจารย์ให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ ยีน ภู่วรรณ⁶ ที่กล่าวไว้ในงานสัมมนา “วิกฤตสังคมอันเนื่องมาจากเทคโนโลยี

⁵ คอมเกมเมอร์, “หมดยุคของเกมแนว MMORPG แล้วหรือ,”

<http://www.compgamer.com/readnews.php?news_id=4882>, 29 มีนาคม 2551.

⁶ ผู้จัดการออนไลน์, “วช.ถกปัญหา “เด็กติดเกม” กระตุ้นนักวิจัยหันศึกษาภัยไอที,”

<<http://www.manager.co.th/Science/ViewNews.aspx?NewsID=9490000140247>>,

13 พฤศจิกายน 2549.

สารสนเทศและแนวทางแก้ไข” จัดขึ้นในวันที่ 13 พฤศจิกายน 2549 ว่า การแก้ปัญหาไม่ควรใช้การ “ห้าม” หรือปิดกั้น การห้ามใช้ ห้ามดูเป็นการแก้ที่ไม่ถูก แต่ควรค่อย ๆ ดึงและแบ่งเวลาให้เด็ก สร้างกิจกรรมดี ๆ แทรกเวลาเล่นเกมของเด็ก ให้เป็นอย่างค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งอาจารย์จะเป็นผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็กนักเรียน และเด็กนักเรียนให้ความเคารพ ดังนั้นจึงสามารถที่จะคอยให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่ออนไลน์ที่เหมาะสมได้ รวมทั้งการใช้วิธีการแนะนำแทนการบอกห้ามเล่นเกม ก็จะเป็นผลดีกับทั้งสองฝ่ายเพราะจะไม่เกิดการต่อต้านจากเด็กนักเรียน และอาจารย์ก็จะสามารถเข้าถึงความคิดเห็น ความต้องการของนักเรียนในการเล่นเกมที่ออนไลน์ได้

ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตในเรื่องผลกระทบทางด้านครอบครัว ที่พบว่า ส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมเป็นกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว รองลงมาคือ ผู้ปกครองสนับสนุนการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกม ซึ่งสามารถนำมาเชื่อมโยงกับผลที่มาจากการวิจัยครั้งนี้กับผลที่ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน เป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของประกายทิพย์ นิยมรัฐ⁷ ที่พบว่า สถานที่ส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์เป็นที่บ้าน การเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านจะเป็นผลดีต่อผู้ปกครองในการให้คำแนะนำในการเล่นอย่างเหมาะสม เพื่อช่วยให้ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมทั้งทางร่างกาย จิตใจ หรืออารมณ์ และสังคม นอกจากนี้ข้อสังเกตดังกล่าวยังสอดคล้องกับ รายงานวิจัยเสริมหลักสูตรของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วงหทัย ต้นชีวะวงศ์⁸ พบว่า วิทยุรุ่นมีโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่บ้านระดับมาก สถานที่ที่วิทยุรุ่นเล่นเกมมากที่สุด คือ ที่บ้าน รวมทั้งสมาชิกในบ้านใช้คอมพิวเตอร์เสมือนสื่อประเภทหนึ่งในบ้าน จากข้อมูลอ้างอิงข้างต้นผู้วิจัยจึงอภิปรายได้ว่า การที่เล่นเกมออนไลน์ ที่บ้าน จะส่งผลดีให้กับนักเรียน เพราะการเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเปรียบเสมือนสื่อกลางทำให้บุคคลภายในครอบครัวได้มีโอกาสได้ใกล้ชิดกันมากขึ้น เช่น เมื่อเห็นลูกเล่นเกม พ่อ แม่ พี่น้อง เริ่มเกิดความสนใจตัวเกมที่ลูกเล่น และเริ่มสนใจที่จะเล่นเกม จนกลายมาเป็นสื่อในการสร้างความสัมพันธ์ของครอบครัวให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการ ประชุมคณะกรรมการ เบรณ ฟอรัม สถาบันรักลูก บริษัทรักลูกแพมิลี่กรุ๊ป จำกัด ครั้ง

⁷ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, “ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547), น. 101.

⁸วงหทัย ต้นชีวะวงศ์, “การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิทยุรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล,” (รายงานวิจัยเสริมหลักสูตร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551), น. 156.

ที่ 2 /2550 เรื่อง “เด็กติดเกมและความรุนแรงในเยาวชน” ที่ อัมพร เบญจพลพิทักษ์ ผู้อำนวยการศูนย์สุขภาพจิตที่ 13 ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อพ่อแม่พบว่าลูกติดเกม ต้องแก้ด้วยการยึดถึงสัมพันธภาพที่ดีที่สุด ยึดความใกล้ชิดกับลูก และทำยที่สุดพ่อแม่ต้องทำตัวเป็นเพื่อน เป็นที่ปรึกษาของลูกได้ นอกจากนี้บุคคลภายในครอบครัวยังสามารถช่วยกันแนะนำ สอดส่องดูแลสมาชิกในครอบครัวให้เล่นเกมอย่างเหมาะสม และสามารถเลือกสรรเกมที่เสริมสร้างพัฒนาการต่างๆ ได้ ยังมีอีกหนึ่งปัจจัยเพื่อใช้มาสนับสนุนความคิดที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมเป็นกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว นั่นก็คือรูปแบบของตัวเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ที่เน้นแนวสร้างสรรค์ ไม่มีการต่อสู้รุนแรง เล่นได้ทั้งครอบครัว ตามวัตถุประสงค์โครงการเกมออนไลน์ บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน)⁹ ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ให้ความสนใจและสนับสนุนให้เล่นกันทั้งครอบครัว จนกลายมาเป็นกิจกรรมร่วมกันของครอบครัว

4. จากสมมติฐานที่ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ที่ต่างกันทำให้ความคิดเห็นเรื่องผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะกลุ่มตัวอย่างจะมีระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มานานเท่าใดก็จะมีความคิดเห็นเรื่องผลกระทบไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ชอบเรียนรู้ ชอบลองของใหม่ ๆ ถึงแม้จะทราบในเรื่องผลกระทบ ก็ยินดีที่จะเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ และสนองตอบความต้องการของตัวเอง และได้รับการยอมรับจากเพื่อน รวมทั้งการเล่นยังเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนช่วยเป็นสื่อกลางในการเข้าสังคม

5. ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการเปิดรับเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ หมายความว่า ถ้านักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์มากขึ้น จะมีการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มากขึ้นเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับ โจเซฟ อาร์ โดมินิค (Joseph R. Dominick)¹⁰ ได้กล่าวไว้ว่า ผู้รับสารมีสิทธิ์ที่จะเลือกเปิดรับสื่อสารมวลชนที่ตนเองต้องการซึ่งเหตุผลในการเลือกเปิดรับแตกต่างกันไป และเมื่อตัวอย่างเลือกที่จะสนใจเปิดรับเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์แล้ว ย่อมจะมีการเปิดรับเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ด้วยเช่นกัน ซึ่งเกมออนไลน์

⁹ บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน), “รายงานประจำปีโครงการเกมออนไลน์,” กรุงเทพมหานคร: บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน), มิถุนายน 2549.

¹⁰ Joseph R. Dominick, *The Dynamic of Mass Communication*, Fourth Edition (New York: McGraw-Hill, Inc., 1993), pp. 48-53.

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ควรมองเห็นประโยชน์ทางด้านอื่นเพิ่มมากขึ้นนอกเหนือจากความความเพลิดเพลิน สนุกสนาน จากการเล่นเกม เช่น การเรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติจาก ฉากภายในเกม เช่น เจ้าหญิงหิมะ จากประเทศญี่ปุ่น ตะวันจันทรา จากประเทศ เกาหลี และพยายามผลักดันให้วัฒนธรรมของไทยให้ต่างชาติได้รับรู้เช่นกัน ผ่านทางกิจกรรมของทาง เกมออนไลน์ ที่มีการจัดประกวดวาดภาพ ฉากนิทานต่าง ๆ จากนิทานพื้นบ้าน นอกจากนี้ควรมีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ อย่างเหมาะสม เพื่อไม่ให้กระทบกับกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ด้านอื่น ๆ

2. ข้อเสนอแนะต่อผู้ปกครองและครูอาจารย์ ต้องมีการทำความเข้าใจและเรียนรู้ความต้องการในการเปิดรับเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ของเด็ก โดยพยายามเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในสังคมของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ และคอยชี้แนะถึงความเหมาะสมในการเล่นเกมนทั้งทางด้านเนื้อหา และประเภทของเกม นอกจากนี้ผู้ปกครองและครูอาจารย์ สามารถเป็นผู้ที่ส่งเสริมให้เด็กใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์มาพัฒนาจนกลายเป็นความสามารถพิเศษได้

3. ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการปรับเปลี่ยนทัศนคติของเกมนออนไลน์ โดยวางนโยบายในระยะยาว เช่น ควรมีหน่วยงานที่ทำการวิจัย และสนับสนุนโครงการต่างๆ ที่จะสร้างประโยชน์จากเกมนออนไลน์ ดังเช่น ประเทศเกาหลี ที่รัฐบาลประสบปัญหาเด็กติดเกมนออนไลน์ สุดท้ายทางรัฐบาลจึงได้ตั้งหน่วยงานในการรับผิดชอบมาดูแลให้ความรู้ และพัฒนาศักยภาพของเด็กที่เล่นเกมนออนไลน์ จนสามารถสร้างสรรค์เกมนออนไลน์ได้แล้วนำผลงานเหล่านั้น มาสร้างเป็นรายได้อันดับหนึ่งให้กับประเทศ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาเฉพาะกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น ซึ่งเป็นการวิจัยในวงจำกัด จึงควรมีการศึกษาในลักษณะเดียวกันแต่มีช่วงวัยที่น้อยกว่านี้ เช่น กลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบ จึงจะได้ภาพรวมของเด็กที่เล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ทั้งหมด

2. ควรศึกษาถึงหน่วยงาน หรือบริษัท ที่เปิดให้บริการเกมนออนไลน์ ว่ามีปัจจัยอะไรในการเลือกสรรเกมนออนไลน์ ที่จะเปิดให้บริการ เพื่อที่จะนำไปวิจัยเหล่านั้น มาศึกษาถึงผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์

3. ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพิ่มเติมให้ได้ข้อมูลในเชิงลึก ของ พฤติกรรม ความคิดเห็น ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเลือกสรรเกมที่เหมาะสมกับเด็กต่อไป