

สายพิน บุญเรือน : บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. (ROLES OF SCHOOLS AND FAMILIES ON ONLINE GAMES : A CASE STUDY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION) อ. ที่ปรึกษา : ศิริวรรณ ศิริบุญ, 197 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการเล่นเกมออนไลน์ พฤติกรรมการคิดเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ประเภทที่ไม่เหมาะสม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร วิเคราะห์บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งเสนอแนะบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวในการดูแลนักเรียน ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประชากรที่ศึกษาคือ นักเรียนจำนวน 654 รายและผู้ปกครองของนักเรียนจำนวน 326 ราย ที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามสำหรับนักเรียน 1 ชุด และแบบสอบถามสำหรับผู้ปกครองของนักเรียน 1 ชุด การวิเคราะห์ข้อมูลใช้เทคนิคสมการถดถอยอย่างง่าย สมการถดถอยพหุ สมการถดถอยพหุแบบขั้นตอน และสมการโลจิสติก

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 73) เล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ระหว่างปี พ.ศ. 2547 กับ 2548 พบว่า นักเรียนมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมลดลง เพราะเบื่อหรือขี้เกียจเล่น และมีภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบเพิ่มขึ้น รวมทั้งได้รับการกำกับดูแลจากพ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ เมื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 3 ด้าน คือ ความบ่อยครั้งในการเล่น เกม จำนวนปีที่เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่น พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมทั้ง 3 ด้าน นั้นคือ เพศ และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง ทั้งนี้โดยนักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมบ่อยกว่า เริ่มเล่นเกมเร็วกว่า และใช้จ่ายเงินไปในการเล่นมากกว่านักเรียนหญิง และอิทธิพลของเพื่อนจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในระดับสูง

2. การศึกษาพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์จากคำถามย่อยพบว่า นักเรียนมากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นเกมจนทำให้เสียสุขภาพ และต้องถูกตักเตือนจากพ่อแม่และครู (ร้อยละ 53) นอกจากนี้ยังยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้ผลการเรียนต้องตกต่ำลง (ร้อยละ 29.5) และใช้เวลาว่างไปในการเล่นมากกว่าการทำงานอดิเรกอื่นๆ (ร้อยละ 22.6)

3. บัญชีที่มีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ เพศ การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ภายในบ้าน บทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร บทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง

4. นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ประเภทที่ไม่เหมาะสมหรือเกมที่มีระดับมาตรฐานความรุนแรงมากมีเพียงร้อยละ 10 ที่เหลืออีกประมาณ 1 ใน 4 เล่นเกมที่มีระดับความรุนแรงปานกลาง และเกือบร้อยละ 40 เล่นเกมที่มีความรุนแรงน้อย โดยบัญชีที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ เพศและระดับการศึกษา โดยที่นักเรียนชายมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนหญิงถึง 6 เท่า และนักเรียนที่โตกว่าหรือเรียนในชั้นที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่านักเรียนที่เล็กกว่าหรือเรียนในชั้นที่ต่ำกว่า

5. โรงเรียนและครอบครัวส่วนใหญ่มีบทบาทในการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นบทบาทในการ “ตั้งรับ” บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวด้านการป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมให้แก่เด็กนักเรียนยังมีน้อยมาก ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การจัดการกับปัญหาการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ

The main objectives of the study on "Roles of Schools and Families on Online Games" are to gauge the level of playing online game and unfavorable behavior related to online game among students in secondary school in Bangkok as well as to investigate the roles of schools and families on behavior modification. The target groups of the study are students in secondary school in Bangkok and their parents. Six hundred and fifty-four students and three hundred and twenty-six parents were selected by using multi-stage sampling technique. Data was collected by self-completion questionnaires. Simple regression analysis, multiple regression analysis with stepwise method and logistic regression were used for data analysis.

The findings are:

1. Students play online game with high proportion (73 percent). The level of playing online game, however, decline during the year 2004 to 2005 because students are lazy to play, and feel bore with games. They have more responsibilities and many students are controlling by parents and schools. The frequencies of playing online game, total number of years playing game and total expenses on online game were found to be higher among male students and students whose friends are more likely to play online game.

2. The study on unfavorable behavior related to playing online game reveals that playing game was harmful to health condition of more than half of students and 53 percent of student was warn by parents. Moreover, playing on line game found to effect the achievement of study (29.5 percent) and about 22.6 percent of students play online game rather than having any other hobbies.

3. Factors that have statistically significant impact on unfavorable behavior related to playing online game are sex, having computer at home, the roles of parents on information dissemination and behavior modification, the role of schools on behavior modification and the roles of friends on information dissemination and the roles on being reference groups.

4. Only 10 percent of students play violent online game. About one-fourth play online game categorized as moderate violence and about 40 percent play less violent online game. Playing violent online game are associated with sex and level of education. Male students play violent online game 6 times higher than female students. Older students tend to play violent game less than younger students.

5. Schools and families play only the role of behavior modification for students and online game. The roles of schools and families on protecting and controlling unfavorable behavior and the role on motivation are still very low that obstruct the success on solving problems of students due to online game.