

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนโรงเรียนม่งฟอร์ตวิทยาลัย ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 18.7 โดยมีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี มีรายรับต่อวันเฉลี่ยวันละ 63.57 บาท และประมาณ 1 ใน 3 มีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 34.7 ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อ-แม่ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 80.4 และมีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว ร้อยละ 49.6

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกม

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่น 1 – 2 วัน / สัปดาห์ มากที่สุด โดยผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเล่นมากที่สุด 1 – 5 ชั่วโมง / ครั้ง แต่ละคนมีระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ย 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ ซึ่งผู้เล่นเกมใช้เวลาในการเล่นในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. มากที่สุด รองลงไปคือ 21.01 – 24.00 น. มีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์เฉลี่ยคนละ 106.7 บาท ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้านของตนเอง รองลงไปที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป นอกจากนี้ยังพบอีกว่าผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่จะลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมจะให้พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนเกมออนไลน์ มากที่สุด รองลงมาคือให้ผู้ปกครองจดให้ และผู้เล่น จะมี ID ในการเล่นเกมออนไลน์คนละประมาณ 2 – 5 ID จำนวนมากที่สุด โดยผู้เล่นกว่าครึ่งจะเลือกเพื่อนมาร่วมเล่นเกม รองลงมาคือ พี่ หรือน้อง ในส่วนของกลุ่มเพื่อนที่ร่วมออนไลน์มากที่สุดคือ กลุ่มเพื่อนในห้องเรียน รองลงมาคือเพื่อนต่างโรงเรียน

ตอนที่ 3 ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมและผู้เล่นกับผู้เล่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำแนกตามผลกระทบได้ดังนี้

1. ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกม พบว่า ทำให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ทำให้เกิดความบันเทิงในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก และได้เกยนำประสบการณ์ในการเล่นเกสมาให้อยู่ในระดับ ปานกลาง
2. ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกม เห็นว่า ทำให้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้มีรายการค่าใช้จ่ายของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย และส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย
3. ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมกับผู้เล่น เห็นว่า ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และทำให้ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่นภายหลังการเล่นเกมโดยในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง
4. ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมกับผู้เล่น เห็นว่า การได้ร่วมทำกิจกรรมที่ไม่ดีกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ทำให้เพื่อนมีอิทธิพลต่อตนเอง ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และทำให้มีผู้เล่นมีการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมในกลุ่มของตน ในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย

ตอนที่ 4 การพยากรณ์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมในเชิงบวก

ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นมีเพียงปัจจัยเดียวที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.13 และมีอำนาจอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความบันเทิงที่ได้รับ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่า

สัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.10 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ประสบการณ์ใหม่ที่ได้ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.24 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงลบ

พฤติกรรมการเล่นเชิงลบ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.24 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

รายการค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.25 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สภาพร่างกายและจิตใจ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ อายุ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.21 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวก

กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.28 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การรู้จักกับเพื่อนใหม่ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 5 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่า

สัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.40 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 16 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.30 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 9 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงลบ

พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ความถี่ในการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.16 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.16 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตอนที่ 5 จากการทำกระบวนการกลุ่มทำให้ผู้วิจัยยังได้พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้
เกมออนไลน์

เกม ในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงจากอดีตเป็นอย่างมาก จากเดิมที่เคยเล่นกันเป็นเกมประเภทเกมกดที่มีขนาดเล็กและมีระบบในการเล่นไม่ซับซ้อนมากนัก ภาพที่ออกมาเป็นแบบ 2 มิติ โดยจะแสดงผลผ่านหน้าจอเป็นสีขาวและสีดำเท่านั้น ต่อมาได้มีการพัฒนาเกมในรูปแบบของเกมตู้ ซึ่งจะมีความซับซ้อนในการเล่นมากขึ้น แสดงผลเป็นภาพ 2 มิติ ที่มีสีสันสวยงาม หลังจากนั้นได้มีการพัฒนาในรูปแบบของเครื่องเกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนและมีความสวยงามของฉากและตัวละครมากขึ้น ซึ่งสามารถหาซื้อมาเล่นภายในบ้านได้ โดยมีอุปกรณ์ที่ใช้เล่น 3 อย่างด้วยกัน คือ 1) ตัวเครื่องเล่น 2) คลับเกม 3) โทรทัศน์ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในหมู่วัยรุ่นและผู้ที่ชอบเล่นเกม ต่อมาได้มีการพัฒนารูปแบบมาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะนำเอาอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อใหม่และได้รับความนิยมอย่างมาก เข้ามาใช้ในการเชื่อมต่อระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ส่งผลให้รูปแบบการเล่นได้เปลี่ยนแปลงสู่การเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วกว่าเกมทุกชนิดที่มีมา ด้วยความเข้าใจของการออกแบบตัวละครและฉากแบบ 3 มิติให้มีความสวยงาม สมจริง และหลากหลาย อีกทั้งวิธีการเล่นที่มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายคนในเวลาเดียวกันและสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้อีกด้วย ซึ่งมีสองแบบให้เลือก 1) แบบทั่วไปหรือแบบสาธารณะ 2) แบบส่วนตัว นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังได้ให้ผู้เล่นได้มีการสวมบทบาทตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกตามความชอบ และความสนใจ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับการพจญภัยในเกมออนไลน์มากที่สุด ดังนั้นเกมออนไลน์จึงขยายตัวอย่างและความนิยมอย่างรวดเร็ว เกมออนไลน์จะมีอุปกรณ์ได้ให้เล่นเบื้องต้นมี 4 อย่างด้วยกันคือ 1) คอมพิวเตอร์ 2) อินเทอร์เน็ต 3) โปรแกรมเกมออนไลน์ 4) ค่าบัตรเครดิตในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นอาจหาซื้อมาเล่นที่บ้านหรือต้องไปเล่นตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น ร้านเกม การให้บริการเกมออนไลน์ในระยะแรกนั้น ผู้ให้บริการจะไม่คิดค่าใช้จ่ายแต่อย่างใดเป็นระยะเวลาหนึ่ง ต่อมาได้มีการเก็บค่าสมาชิกโดยการซื้อบัตรเครดิตและจะคิดเป็นชั่วโมง ถ้าผู้เล่นต้องการได้ชั่วโมงมากราคาก็จะแพงขึ้นตามไปด้วย ทั้งนี้เกมออนไลน์

ทั้งนี้เกมออนไลน์จะสนองตอบความต้องการของผู้เล่นในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เช่น ผู้เล่นที่ไม่ได้เล่นประจำหรือเพียงต้องการทดลองเล่นเท่านั้น จะนิยมเล่นเกมในยามว่างหรือในเวลาที่ต้องการเท่านั้น มักจะเป็นกลุ่มนักเรียนที่เริ่มเล่นระยะแรกยังไม่มีอาการติดเกม กลุ่มนี้มักจะทดลองเล่นเกมไปเรื่อย ๆ ไม่ได้จริงจังกับเกมมากนัก ส่วนใหญ่จะใช้เกมเป็นทางเลือกทางหนึ่งเป็นกิจกรรมยามว่าง ส่วนผู้เล่นที่เล่นเป็นประจำหรือเล่นจริงจัง จะนิยมเล่นทุกวัน วันละหลายชั่วโมง ในบางครั้งถึงกับหนีเรียน ไม่ช่วยงานบ้าน เป็นต้น

ตัวตนเสมือนจริงในโลกเสมือนจริง

เนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริงที่จำลองแบบสังคมโลกจริง ๆ สังคมที่เกิดขึ้นมานี้จะแตกต่างจากสังคมโลกแห่งความเป็นจริง เป็นสังคมที่ลดความรู้สึกทางสัมผัสลง ไม่มีขอบเขตจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างตัวตนอีกคนหนึ่งขึ้นมา ซึ่งสามารถแยกออกจากตัวตนจริงโดยสิ้นเชิง รวมทั้งผู้เล่นสามารถปิดบังตัวตนที่แท้จริงของตนเองไว้ได้ เนื่องจากการไม่เห็นคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (ยกเว้นผู้เล่นที่เคยรู้จักในโลกจริงแล้ว) และไม่จำเป็นต้องตอบโต้กับคู่สนทนาในทันที บริบทเช่นนี้มีความเท่าเทียมกันทางสถานภาพ เนื่องจากไม่ว่าใครเป็นใคร อายุมากหรืออายุน้อย เมื่อเข้ามาอยู่ในบริบทนี้จะไม่มีการแบ่งแยกชั้นวรรณะทางสังคม ทำให้คนสามารถสร้างตัวตนตามที่ตนเองต้องการผ่านทางบทบาทของเกมที่ให้มาได้ ซึ่งผู้เล่นสามารถแสดงความเป็นปัจเจกอย่างอิสระมากกว่าในชีวิตจริง ทั้งการเปลี่ยนเพศไปในทางตรงกันข้ามกับความเป็นจริง ไม่ต้องเปิดเผยตัวเองมากนัก ไม่ว่าจะเป็น

อายุ การศึกษา เนื่องจากเห็นกันเพียงตัวละครของเกมที่ปรากฏขึ้นเท่านั้น หรือบางคนต้องการที่จะเล่นบทบาทที่ในชีวิตจริงไม่สามารถเป็นไปได้ หรือมีความสุขสนุกสนานกับการเพ้อฝัน ในการที่จะกำหนดตัวตนในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นจินตนาการ

ผู้เล่นเกมสามารถเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจเป็นตัวแทนของตัวเองเอง ซึ่งในแต่ละบทบาทจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ในหนึ่งรหัสผ่านในการเข้าสู่เกม ผู้เล่นสามารถมีตัวละครได้เพียงตัวเดียวเท่านั้น ผู้เล่นจะต้องกำจัดปีศาจเพื่อที่จะให้ได้ค่าประสบการณ์ หรือ item เพื่อเพิ่มความสามารถให้ดำรงชีวิตอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ได้ ทั้งนี้ผู้เล่นอาจจะต้องร่วมกับผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ในเกมกำจัดหัวหน้าปีศาจ เพื่อที่จะได้ค่าประสบการณ์หรือ item เพิ่มขึ้น ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะจับกลุ่มกันในรูปแบบของสมาคม ในแต่ละสมาคมจะมีการช่วยเหลือกันเสมือนการใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง จะมีหัวหน้าสมาคมคอยดูแล และช่วยเหลือสมาชิกนั้น ๆ ในทุกเรื่อง ซึ่งจะมีการนัดหมายเพื่อที่จะประชุม ทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม หรือทำกิจกรรมอย่างอื่น ซึ่งการนัดหมายและการพูดคุยกันในสมาคม

การติดต่อสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในห้องสนทนา ถือได้ว่าเป็นการติดต่อสื่อสารแบบเสมือนจริง นั้นหมายถึงกระบวนการที่ผู้ส่งสาร ส่งสารหรือข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตไปสู่ผู้รับสารนั้น มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในทันทีทันใด ซึ่งเป็นลักษณะของการสนทนาโต้ตอบผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อนัดหมาย แลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ ทักทาย พูดคุยกัน ในกรณีของผู้เล่นเกมออนไลน์จะสื่อสารกันเพื่อ หาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีเล่นเกมที่ตนเองสนใจ ทักทาย เพื่อน สอบถามเกี่ยวกับเรื่องเรียน การติดต่อสื่อสารในห้องแบบส่วนตัวจะมีความจริงใจมากกว่าแบบทั่วไป ทั้งนี้แบบส่วนตัวผู้เล่นจะสามารถใช้คำพูดได้อย่างอิสระมากกว่าเพราะรู้ว่าผู้รับสารเป็นใคร

การรวมกลุ่มของผู้เล่นจะเข้าเป็นสมาคมต่าง ๆ ด้วยสาเหตุเพื่อนแนะนำ ต้องการพัฒนาความสามารถของตนเองให้เทียบเท่ากับผู้เล่นอื่น สมาคมที่ตนเองเข้าร่วมมีความสามารถระดับสูง เมื่อเป็นสมาชิกของสมาคมและจะร่วมทำกิจกรรมกับสมาคม ได้แก่ ร่วมกับสมาชิกกำจัดศัตรู การร่วมต่อสู้ระหว่างสมาคม เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นที่ไม่เข้าเป็นสมาชิกให้เหตุผลว่า มีเพื่อนในห้องที่ร่วมเล่นอยู่แล้ว ไม่มีเวลาในการเล่นเป็นประจำ

ผู้เล่นได้รับความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นการได้รับความสนุกสนานจากการเล่น ผู้เล่นได้รับความพอใจ โดยผู้จะได้รับความสนุกสนานต่อเมื่อ กำจัดศัตรูได้ การท่องเที่ยวในโลกของเกมเสมือนการผจญภัย และสามารถทำอะไรก็ได้

ส่วนปัญหาในการเล่นเกมนั้นส่วนใหญ่เป็นเรื่องการใช้เวลาในการเล่น ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการเรียน การช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน จากนั้นผู้เล่นจะทำการแบ่งเวลาในการเล่นและ

ลดเวลาในการเล่นให้น้อยลง ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ผู้เล่นจะเก็บออมจากรายรับประจำวัน ถ้าไม่พอก็จะขอผู้ปกครองหรือผู้ปกครองจะให้เป็นประจำในทุกเดือน

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้เล่นส่วนใหญ่ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด แก้อาการใช้เป็นกิจกรรมยามว่าง เขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ และได้นำประสบการณ์จากการเล่นเกมไปใช้ในการเรียนได้ เช่นมาใช้ในงานศิลปะ การออกแบบ การเรียนคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น

กฎหมายและการควบคุมดูแลผู้เล่นเกมออนไลน์และร้านค้าที่ให้บริการ

ด้วยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับผู้เล่นเกมออนไลน์ในด้านผลกระทบต่อการเรียนต่อครอบครัว จนถึงต่อสังคมที่เป็นอาชญากรรม อาจกล่าวได้ว่า การเล่นเกมออนไลน์จัดว่าเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน และมีแนวโน้มที่จะรุนแรงมากขึ้น เนื่องจากความอิสระเสรีในโลกเสมือนจริงที่ผู้เล่นสามารถทำอะไรก็ได้ ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้เล่นในโลกเสมือนจริงขัดกับการใช้ชีวิตในโลกแห่งความจริงอย่างสิ้นเชิง โดยพฤติกรรมของผู้เล่นที่แสดงออกมาไม่ว่าจะเป็นบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ได้ส่งผลถึงสถาบันครอบครัวเป็นอย่างมาก แต่รัฐบาลก็ไม่มีตัวบทกฎหมายและการเข้มงวดในการเล่นและการให้บริการที่ชัดเจน ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีมาตรการควบคุมผู้เล่น สถานที่ให้บริการ อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ 4 ข้อ ได้แก่ 1) การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง 2) ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในเกมออนไลน์ 3) ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียน ร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อกำกับดูแลการให้บริการอินเทอร์เน็ต 4) รมรณรงค์ให้เยาวชน และผู้ปกครองทราบโทษ ของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน ซึ่ง มาตรการทั้ง 4 จะดำเนินการภายใต้ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการโทรคมนาคมและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 4 (2) มาตรา 6 มาตรา 8 และมาตรา 43 โดยออกเป็นกฎกระทรวง และให้ รัฐมนตรีว่าการกระทรวง มหาดไทยแต่งตั้ง ข้าราชการไอซีทีเป็นนายทะเบียน เจ้าพนักงานผู้ตรวจ และพนักงานเจ้าหน้าที่ ในการควบคุมกิจการเกมคอมพิวเตอร์และร้านอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้การจัด การออกโครงการ @ Rating ของบริษัทที่ให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งจะควบคุมผู้เล่น โดยจะกำหนดอายุให้เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมและรูปแบบการเล่น ซึ่งโครงการที่ออกมายังไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นได้ เนื่องจากความต้องการของผู้เล่นมีสูง และถ้าผู้เล่นมีความต้องการที่จะทดลองเล่นเกมใดก็จะให้เพื่อนหรือคนอื่นที่มีอายุตามกำหนดลงทะเบียนให้ตนเอง เพื่อเล่นเกมนั้น ๆ

แนวโน้มที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต

ปัจจุบันเกมออนไลน์ถือว่าได้รับความนิยมอย่างกว้าง และมีแนวโน้มว่าจะขยายตัวเพิ่มขึ้น เห็นได้จากสถิติของผู้ใช้บริการในเซิร์ฟเวอร์ต่าง ๆ ในประเทศไทย นับวันยังจะเพิ่มมากขึ้น และผู้ผลิตเกมได้นำเกมใหม่ ๆ ออกมาสู่ห้องตลาดอยู่ตลอดเวลา ถึงแม้อาจสรุปได้ว่าผู้ที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์มีจุดประสงค์เพื่อต้องการได้รับความสนุกสนานและอยากทดลองเล่นเกม แต่บุคคลเหล่านี้ก็มีโอกาสที่จะเปลี่ยนแปลงไปเป็นผู้ที่มีอาการติดเกมได้ หากมีปัจจัยแวดล้อมที่เกื้อหนุนกัน เช่น ผู้เล่นมีสังคมเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมด้วยกัน หรือผู้เล่นอาจพบผู้เล่นอื่นในโลกของเกมออนไลน์ ต้องการที่พึ่งทางใจ ต้องการระบายออกไม่ว่าจะเป็นในด้านความรุนแรง ทางเพศ ประชดครอบครัว ผู้เล่นก็อาจตัดสินใจที่เล่นเกมต่อจนถึงขั้นมีอาการติดเกมได้ ในระยะหลังเกมออนไลน์ได้มีการพัฒนาให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถสัมผัสได้เป็นส่วนหนึ่งของโลกเกมออนไลน์ ในส่วนของผู้ประกอบการพบว่าในปัจจุบันผู้ประกอบการจะไม่ค่อยมีเวลาให้กับลูก ถ้าลูกชอบเล่นเกมก็จะให้ลูกไปเล่นเกมตามสถานที่บริการอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ (ร้านเกม) ไม่ว่าจะเป็นการรอผู้ประกอบการรับหลังเลิกเรียน หรือในวันหยุด ซึ่งผู้ประกอบการหลายท่านจะใช้วิธีนี้ โดยผู้ประกอบการไม่รู้เลยว่าถ้าลูกไปที่สถานที่บริการอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ (ร้านเกม) แล้วลูกของตนจะเล่นเก้กับใคร มีพฤติกรรมการเล่นเก้มอย่างไร ดังนั้นผู้ประกอบการควรจะหาเวลาในการเล่นเก้มกับลูก และให้ข้อคิดในการเรียนรู้วิธีการเล่นเก้มออนไลน์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์

1. ผู้เล่นเกมออนไลน์ควรใช้วิจารณญาณในการแยกแยะในเรื่องของเกมที่อยู่ในโลกเสมือนจริง และโลกแห่งความจริง อย่าให้ความรู้สึกและพฤติกรรมที่อยู่ในโลกเสมือนจริงมาใช้ในโลกแห่งความจริง ซึ่งผู้เล่นควรหาเกมที่เหมาะสมกับวัยอาจดูได้จากการจัดอันดับของผู้จำหน่ายเกมว่าเกมชนิดไหนมีความเหมาะสมกับผู้เล่นวัยใด และผู้เล่นไม่ควรที่จะใช้เวลาหมกมุ่นในการเล่นเก้มหลายชั่วโมง ควรหากิจกรรมอย่างอื่นทำบ้าง เพื่อให้สายตา และร่างกายได้ผ่อนคลาย
2. ผู้เล่นควรเข้าไปแสวงหาความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่นเก้มให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องคำแนะนำเกี่ยวกับโทษภัยในการเล่นเก้มออนไลน์ และการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งปัจจุบันมีหน่วยงานต่าง ๆ จัดทำเว็บไซต์ขึ้นบนอินเทอร์เน็ตมากมาย และได้้นำความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องมาไว้ให้ผู้เล่นได้อ่าน ซึ่งผู้เล่นทุกคนสามารถเข้าไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมได้เองโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และสถาบันครอบครัว

1. พ่อแม่ และผู้ปกครอง รวมถึงสถาบันครอบครัว ควรสอดส่องดูแลพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของบุตรหลาน รวมถึงเพื่อนที่คบอยู่และเพื่อนที่เล่นเกมด้วย ควรแนะนำพฤติกรรมที่พึงประสงค์และวางตนเป็นแบบอย่างที่ดี สร้างความรักความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมที่ดีให้แก่บุตรหลานตั้งแต่เริ่มให้ความสนใจกับเกมออนไลน์ ให้คำปรึกษาปัญหาในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความใกล้ชิดและความไว้วางใจในการปรึกษาปัญหาในทุก ๆ เรื่อง จะได้ไม่หันไปพึ่งเพื่อนในสังคมออนไลน์และถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดี
2. ผู้ปกครองควรหาเวลาร่วมเล่นเกมกับบุตรหลาน เพื่อให้คำแนะนำ และให้ความรู้ที่ถูกต้องที่ควร ถึงข้อดี ข้อเสีย ประโยชน์ และอันตรายของเกมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรนำเสนอถึงความน่ากลัวและอันตรายที่ผู้เล่นจะได้รับในของโลกเกมออนไลน์ จากวิธีการเล่นเกมของตน และจากที่ได้เห็นในข่าวต่าง ๆ
3. และควรให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ไม่ปิดกั้น สั่งห้าม เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังอยากรู้อยากทดลอง อาจทำให้ผู้เล่นต้องแสวงหาสถานที่เล่นที่อื่นมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงควรหาวิธีที่ให้ลูกเล่นเกมอยู่ในสายตาของผู้ปกครองตลอดเวลา

ข้อเสนอแนะสำหรับครู อาจารย์ และสถาบันการศึกษา

1. ครู อาจารย์ และสถาบันการศึกษาควรส่งเสริมและให้ความรู้เรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ให้นักเรียนรู้ที่จะเล่นเกมอย่างถูกวิธี ไม่หมกมุ่นและจนเกิดอาการติดเกมได้
2. ครู อาจารย์ ทุกคนควรสอดส่องดูแลการเล่นเกมของนักเรียน และนำเกมประยุกต์เป็นวิธีการสอนหรือยกตัวอย่าง ซึ่งอาจบอกถึงการเล่นที่เกิดการเรียนรู้และก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
3. สถาบันการศึกษาควรสอดส่องดูแลสถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ที่เปิดบริการใกล้กับสถานศึกษา ตรวจสอบว่าร้านไหนไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของทางราชการที่กำหนดไว้ หรือร้านไหนมีแนวโน้มว่าจะเกิดอันตรายกับเด็กนักเรียนที่ไปใช้บริการไม่ว่าจะเป็นในด้าน สถานที่ กลุ่มคนที่ให้บริการ การทำการค้าแอบแฝงของร้านค้าต่าง ๆ และการมั่วสุมของแหล่งอบายมุข

ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานภาครัฐ

1. หน่วยงานภาครัฐ จำเป็นจะต้องออกกฎหมายที่มีมาตรการควบคุมที่ครอบคลุมและทั่วถึงเกี่ยวกับการใช้และการบริการเกมออนไลน์อย่างจริงจัง และมีแนวทางการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมระบุไว้อย่างชัดเจน ตลอดจนมีบทลงโทษที่รุนแรงแก่เจ้าของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และร้านบริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงผู้เล่นที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอันเป็นเหตุให้เกิดอาชญากรรมได้
2. ควรสร้างความรับผิดชอบให้แก่สถานบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ให้มีการจดทะเบียนถูกต้องตามกฎหมาย สร้างกฎกติกาที่มีผลบังคับใช้ให้เป็นรูปแบบเดียวกัน รวมถึงบทลงโทษ แก่ผู้ประกอบการที่มีการค้าแอบแฝง หรือเป็นแหล่งอบายมุข
3. ควรมีการปรับปรุงกฎหมายที่ใช้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ตั้งแต่ ผู้ผลิตหรือนำเข้าเกมจากต่างประเทศ ผู้เล่น รวมไปถึงสถานบริการอินเทอร์เน็ต ให้มีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา
4. หน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรเร่งสร้างความคิด และคำนึงให้ถูกทางในหมู่วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่อายุน้อย ให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในการเล่น รู้จักการแบ่งเวลาและรับผิดชอบต่อตนเอง ไม่ตกเป็นเหยื่อของผู้เล่นอื่นที่ไม่ประสงค์ดี และควรเน้นในเรื่องประโยชน์ในการนำประสบการณ์จากการเล่นเกม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเกี่ยวกับการจัดการตัวตนก่อนออกจากโลกเสมือนจริง เนื่องจากผู้เล่นพฤติกรรมในโลกเสมือนจริงที่ผู้เล่นมีอิสรเสรีในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ การสื่อสาร การสร้างตัวตน ส่งผลต่อความพึงพอใจและความต้องการของผู้เล่นซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องการความเข้าใจสูง จะคิดพฤติกรรมในโลกเสมือนจริงออกมาใช้ในโลกลงความจริงด้วย ส่วนในโลกแห่งความจริงนั้นผู้เล่นไม่สามารถทำอะไรได้อย่างอิสระ ผู้เล่นมีกรอบแนวทางในการดำเนินชีวิต ตลอดจนการรายได้และค่าใช้จ่ายที่ผู้ปกครองไม่ได้ให้มากเท่ารายได้ในเกม ทั้งนี้จากผลที่แตกต่างจากทั้งสองโลกนี้ ถ้าไม่มีการจัดการตัวตนก็จะส่งผลให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเข้าสู่โลกเสมือนจริงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งผู้เล่นจะมีความสุข และได้รับความสนุกจากการเล่นเกม จนทำให้ตนเองคิดว่าโลกเสมือนจริงในเกมคือโลกของตนเอง

2. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษากลุ่มผู้ที่มีอาการติดเกมอย่างจริงจัง เนื่องจากผู้เล่นจะมีความต้องการในการเล่นเกมนานอยู่ตลอดเวลา จะไม่ทำอะไรนอกจากการหารายได้เพื่อมาเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น พอมีบุคคลเข้ามาตัดเตือนก็จะไม่ฟัง และคิดว่าสังคมที่อยู่ในโลกจริงไม่มีใครเข้าใจในตัวของผู้เล่นเท่ากับสังคมในโลกของเกมออนไลน์

3. ควรศึกษาปฏิสัมพันธ์ รูปแบบและวิธีการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ในเกมอื่น เช่น เกมยิงเป้า เกมมังกรหยก หรือเกมออนไลน์อื่น ๆ ซึ่งยังมีผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบอีกมากมาย เพื่อจะได้ทราบถึงรูปแบบ ขั้นตอนและวิธีการ ให้นักเรียนที่เกี่ยวข้องหรือผู้ผลิตเกมนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในแนวทางการเรียนรู้จากเกมออนไลน์ และหาแนวทางป้องกันแก้ไขต่อไป