

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อระดับการติดเกมของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอ
การสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 มีนักเรียนที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 42.32 ติดเกมคอมพิวเตอร์เล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 34.26 ติดเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 17.88 และติดเกมคอมพิวเตอร์ขั้นรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 5.54

2. ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ที่สัมพันธ์กับระดับการติดเกม ได้แก่ สภาพแวดล้อมด้านร้านเกมคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ใกล้ที่พักอาศัยของนักเรียน, ร้านเกมคอมพิวเตอร์มีห้องแอร์ให้บริการ, นักเรียนสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านโดยไม่ถูกรบกวน และเพื่อนชอบชวนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมโดยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ปัจจัยจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ปัจจัยที่สามารถจำแนกระดับการติดเกมได้ คือ ตัวแปรด้านเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_1) และมีสมการพยากรณ์สมาชิกกลุ่ม ดังนี้

$$Y'_1 = -6.662 + 4.843 (X_1)$$

$$Y'_2 = -8.423 + 5.593 (X_1)$$

$$Y'_3 = 10.850 + 6.487 (X_1)$$

$$Y'_4 = -14.191 + 7.545 (X_1)$$

โดยสามารถพยากรณ์สมาชิกกลุ่มได้ถูกต้องร้อยละ 45.1

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยปัจจัยที่มีผลต่อระดับการติดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 อภิปรายผลของการวิจัยได้ ดังนี้

1. การศึกษาระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 พบว่า ระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 มีนักเรียนที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 42.32 ติดเกมคอมพิวเตอร์เล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 34.26 ติดเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 17.88 และติดเกมคอมพิวเตอร์ขั้นรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 5.54

จากผลการวิจัยจะเห็นว่ามึนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จากระดับเล็กน้อยถึงระดับรุนแรง ร้อยละ 57.68 ทั้งนี้เป็นเพราะ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นวัยที่อยากเป็นอิสระ รักสนุก มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นเทคโนโลยีโดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสร้างความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความท้าทายของเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมือนจริง การอยากชนะ อยากทดลอง เพื่อค้นหาความเป็นตัวของตนเอง สอดคล้องกับสอดคล้องกับ ทิพย์ภา เชษฐเชาวลิต. (2541 : 91) ได้กล่าวถึงวัยรุ่นว่า นับเป็นวัยที่สำคัญที่สุดวัยหนึ่งเพราะเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ วัยนี้จะมีการเจริญเติบโตอย่างมากและรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จึงถือเป็นช่วงวัยที่มีความวิตกมากที่สุดวัยหนึ่ง เพราะนอกจากจะมีการพัฒนาการอย่างรวดเร็วแล้วยังเป็นวัยแห่งการค้นหาเพื่อสร้างความเป็นตัวของตนเอง มีพัฒนาการแยกห่างจากครอบครัว มีความรู้สึกเป็นอิสระมากขึ้น

2. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการติดเกมกับสภาพแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 พบว่า ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ที่สัมพันธ์กับระดับการติดเกม ได้แก่ สภาพแวดล้อมด้านร้านเกมคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ใกล้ที่พักอาศัยของนักเรียน, ร้านเกมคอมพิวเตอร์มีห้องแอร์ให้บริการ, นักเรียนสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านโดยไม่ถูกรบกวน และเพื่อนชอบชวนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม โดยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะร้านเกมคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ใกล้ที่พักอาศัยของนักเรียน ทำให้สามารถที่จะไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ, ร้านเกมคอมพิวเตอร์มีห้องแอร์ให้บริการ ทำให้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างสบายกาย เพราะถ้าอากาศเย็นสบายจะทำให้ไม่เบื่อง่ายเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์นาน ๆ, นักเรียนสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่ถูกรบกวน ทำให้สามารถเล่นเกมได้นานเท่าที่ต้องการ

หรือเล่นได้ตลอดเกมการแข่งขัน และเพื่อนชอบชวนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมทำให้เกิดความสนุกสนานมากกว่าการเล่นคนเดียว การแข่งขันระหว่างเพื่อน สอดคล้องกับ ปัทมาอนุมาศ (2552 : 133) ปัจจัยเอื้อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราชอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การมีร้านเกมใกล้บ้าน ความสะดวกในการเดินทางไปร้านเกม บรรยากาศภายในร้านเกม การมีเครื่องเล่น เกมที่บ้าน และการถูกรบกวนเมื่อเล่นเกมที่บ้าน

ส่วนสภาพแวดล้อมด้านร้านเกมคอมพิวเตอร์ตั้งใกล้บริเวณหมู่บ้าน, นักเรียนสามารถเดินทางไปร้านเกมได้อย่างสะดวก, ค่าชั่วโมงตามร้านเกมคอมพิวเตอร์ราคาถูก, ร้านเกมคอมพิวเตอร์มีอาหาร เครื่องดื่มไว้ให้บริการและบ้านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ในห้องส่วนตัว ไม่มีความสัมพันธ์กัน ระดับติดเกม

3. ปัจจัยจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 พบว่า ปัจจัยจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 คือ ตัวแปรด้านเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_1) และมีสมการพยากรณ์สมาชิกกลุ่ม ดังนี้

$$Y'_1 = -6.662 + 4.843 (X_1)$$

$$Y'_2 = -8.423 + 5.593 (X_1)$$

$$Y'_3 = 10.850 + 6.487 (X_1)$$

$$Y'_4 = -14.191 + 7.545 (X_1)$$

โดยสามารถพยากรณ์สมาชิกกลุ่มได้ถูกต้องร้อยละ 45.1 เมื่อใช้ปัจจัยจำแนกกลุ่มที่ได้ไปสร้างสมการจำแนกกลุ่ม และนำไปคาดคะเนการเป็นสมาชิกกลุ่ม ปรากฏว่า สมการจำแนกกลุ่มสามารถพยากรณ์การเป็นสมาชิกของทั้งสี่กลุ่มได้อย่างถูกต้องร้อยละ 45.1 เมื่อพิจารณากลุ่มที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 168 คน สามารถพยากรณ์การจำแนกกลุ่มได้ 124 คน คิดเป็นร้อยละ 73.8 กลุ่มที่ติดเกมคอมพิวเตอร์เล็กน้อย จำนวน 136 คน สามารถพยากรณ์การจำแนกกลุ่มได้ 30 คน คิดเป็น ร้อยละ 22.1 กลุ่มที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง จำนวน 71 คน สามารถพยากรณ์การจำแนกกลุ่มได้ 12 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 กลุ่มที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ขั้นรุนแรง จำนวน 22 คน สามารถพยากรณ์การจำแนกกลุ่มได้ 13 คน คิดเป็น ร้อยละ 59.1 แสดงให้เห็นว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนขึ้นอยู่กับเจตคติต่อการเรียนเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ทั้งนี้เพราะ การเล่นเกมทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ ความท้าทาย การเอาชนะ ยิ่งเกม

คอมพิวเตอร์ที่เหมือนจริงมากก็ทำให้เกิดจินตนาการมากขึ้นและในบางครั้งก็เกิดจินตนาการว่าตัวเองเป็นตัวละครในเกมนั้น และอีกอย่างการที่มีสังคมเพื่อนอีกกลุ่มที่รอคอยการพูดคุยสนทนาถึงความก้าวหน้าของการเล่นเกมที่จะแข่งขันของระดับความยากของเกมซึ่งเป็นการสร้างความภาคภูมิใจหากมีระดับความยากที่สูงหรือมีแต้มคะแนนที่สูงกว่าเพื่อน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 หน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงศึกษาธิการ ควรมีหน่วยงานที่ศึกษาวิจัยเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ให้เป็นไปอย่างครอบคลุม โดยต้องทำความเข้าใจทั้งผู้เล่นและเนื้อหาของเกม เพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบายและวางแนวทางป้องกันแก้ปัญหาทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

1.2 โรงเรียนและครอบครัวต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมมากขึ้นและหลากหลาย ขณะเดียวกันก็ควรทำความเข้าใจและเรียนรู้ความต้องการและการรับเทคโนโลยีสารสนเทศของเด็ก ในแง่ที่ตีเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสร้างโอกาสให้นักเรียนมีความคุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์มากยิ่งขึ้น ซึ่งจากแนวโน้มของพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ที่เด่นชัด สามารถนำไปเป็นช่องทางขยายโอกาสสู่เด็กนักเรียนที่อยู่ในระดับต่ำกว่าก็จะได้ประโยชน์ได้ด้วย โดยครอบครัวควรดูแลและเอาใจใส่มีการพูดคุยและให้เล่นเกมโดยสามารถแบ่งเวลาอย่างเหมาะสม รวมทั้งควบคุมด้านเนื้อหาและประเภทของเกมให้เหมาะสมกับวัยการพัฒนาของเด็กด้วย

1.3 ผู้เล่นเกม การเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีอยู่หลากหลายประเภทนั้นขึ้นอยู่กับความชอบและแต่ละบุคคล โดยเกมแต่ละประเภทสามารถสร้างทักษะในด้านต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไป ลักษณะของเกมที่หลากหลายหรือเกมที่มีความยากและซับซ้อนอาจสามารถช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ทั้งทางกายภาพ ความคิดสร้างสรรค์ หรือการแก้ไขปัญหา ที่ควรค้นหาวิธีเอาชนะด้วยตนเองจะช่วยพัฒนาความคิดของผู้เล่นได้ดีขึ้น ดังนั้นควรเลือกเล่นเกมหลาย ๆ ประเภท โดยเฉพาะเกมที่ช่วยฝึกทักษะและพัฒนาความคิดหรือเกมที่ได้วางแผนวางกลยุทธ์ สร้างเสริมจินตนาการให้กับผู้เล่น ซึ่งนอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินยังได้ประโยชน์อย่างชัดเจนด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาทำการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับปัญหา ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

2.2 ควรมีการศึกษาริวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก เพราะปัญหาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ก็มีผลกระทบเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย จึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับสถาบันพื้นฐานที่มีส่วนอย่างมากในการขัดเกลาและอบรมสั่งสอนให้เยาวชนเป็นคนที่มีความประพฤติไปในอนาคต

2.3 ควรศึกษาเกมคอมพิวเตอร์เป็นจากสื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติม นอกจากทางอินเทอร์เน็ตจะเป็นชุมชนคอมพิวเตอร์เป็นหลักแล้ว ก็มีสื่อเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์อีกมากมาย เช่น สื่อนิตยสาร หนังสือ หรือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นช่องทางออนไลน์ในรูปแบบใหม่ที่กำลังพัฒนาอย่างรวดเร็ว เป็นต้น ซึ่งควรมีการศึกษาต่อไปเพื่อเป็นแนวทางในการใช้ประโยชน์ได้ครอบคลุมตามยุคสมัยมากขึ้น

