

## บุพปัจจัยและผลที่ตามมาของการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร

### Antecedents and Consequences of Online Game Playing of Secondary School Students in Bangkok

ผู้วิจัย : สุวรรณี จริยะพร  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความสัมพันธ์ของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครอง สัมพันธภาพในครอบครัว การตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ และผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างใช้แบบสอบถามนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 480 คนจากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครทั้ง 3 เขต โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน กลุ่มตัวอย่างเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกทั้งผู้บริหารระดับสูงและผู้ปกครองที่มีบุตรหลานติดเกมจำนวน 10 ครอบครัว ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (Structural equation modeling) ด้วยโปรแกรม LISREL เพื่อทดสอบและยืนยันความสอดคล้องกลมกลืนของแบบจำลองตามสมมุติฐานการวิจัยกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

ผลการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างตามแบบจำลองทางเลือก พบว่า มีค่าดัชนีความกลมกลืนอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานที่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในระดับดีมาก โดยพิจารณาจากค่า Chi-Square = 183.42, df = 75, Relative Chi-Square = 2.44, GFI = 0.96, AGFI = 0.94, RMR = 0.05, RMSEA = 0.048, CFI = 0.96 และ CN = 365.86 ผลการวิจัย พบว่ารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ส่งผลโดยตรงในทิศทางที่ตรงกันข้ามกับสัมพันธภาพในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ สัมพันธภาพในครอบครัว การตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์ส่งผลทางตรงต่อการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในขณะที่การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลโดยตรงต่อผลที่ตามมามากที่สุด ทั้งนี้ผลของตัวแปรทุกตัวจากข้อมูลเชิงปริมาณมีความสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำให้งานวิจัยมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

**คำสำคัญ :** การเล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบจากการเล่นเกม

### ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the relationships between parenting styles, family relationship, game selection, online game playing of secondary school students in Bangkok, antecedents and consequences of online game playing. This study was to be used the mixed analysis both quantitative analysis and qualitative analysis. Based on the literature, a theoretical model was developed and tested, using a structural equation modeling (SEM) and content analysis. Data were collected from 480 students in secondary school level in Bangkok by multi – stage sampling, in depth interview the director, 10 parents and observation players while playing.

The analysis found that the model of structural equation modeling has the index value of good standard level in accordance to the evidence when consider from Chi-square value=183.42,  $df = 75$ , Relative Chi-Square = 2.44, GFI = 0.96, AGFI = 0.94, RMR = 0.05, RMSEA=0.048, CFI=0.96 and CN= 365.86. The results indicated that parenting styles had direct effect family relationship, game characteristic and game playing, while indirect effect to consequence of online game playing. Besides online game playing had mostly direct effect consequence of playing, while parenting styles had negative effect on family relationship.

Thus it is recommended that (1) parents and school ought to monitor children closely and build their family relationship hospitality (2) to study in primary school students (3) to study students all the country for comparing and (4) to study the criminology theory or the causes and the other factors.

**บทนำ** การเล่นเกม เป็นของคู่กับเด็กและเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาการของเด็กในทุกช่วงวัย (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2549) การเล่นเกมเป็นการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ได้เรียนรู้ ลองผิดลองถูก มีพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสติปัญญาของเด็ก (สุชา จันทน์เอม, 2547) เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสื่อใหม่และเป็นผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (new media and digital products) และเป็นของเล่นใหม่ที่เยาวชนเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน คลายเครียด แก้เหงา จากการสำรวจการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลของสำนักงานวิจัยเอแบคโพลล์ เมื่อปีพ.ศ.2550 พบว่า เยาวชนอายุระหว่าง 10-15 ปีจำนวนร้อยละ 95.7 เล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นทุกวันช่วงเวลา

17.00 – 20.00 น. เล่นเฉลี่ยครั้งละ 2 ชั่วโมง 44 นาที และร้อยละ 56.8 ระบุว่า เกมต่อสู้ เป็นประเภทของเกมที่ชอบเล่นมากที่สุด

ลักษณะของเกมออนไลน์(online game) แตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์มักจะเป็นเกมออฟไลน์ที่เล่นจบเป็นตอนหรือเป็นเรื่องๆ ในครั้งนั้นๆ ในขณะที่เกมออนไลน์ ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Hilton, 2006) ผู้เล่นเกมสามารถพูดคุยโต้ตอบกันได้ในทันทีกับผู้เล่นอื่นทั่วโลกในเวลาเดียวกันพร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยที่ไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน เป็นภาพกราฟิกดี สีสันสวยงาม ไร่ใจ ชวนให้ติดตาม สามารถเล่นได้ตลอดเวลา และไม่มีตอนจบของเรื่อง (Young, 1998) มีเนื้อหาและรูปแบบให้เลือกมากมาย ทำให้เกมออนไลน์กลายเป็นโลกแห่งความสวยงามและเป็นความเพ้อฝัน (fantasy) ที่ผู้เล่นหลงใหล ผู้เล่นเกมสามารถปิดบังตัวตนที่แท้จริงของตนได้ (anonymous) จนโลกของเกมเป็นเสมือนโลกแห่งความเป็นจริง(virtual world) (Kolbert, 2001) ผู้เล่นเกมจะรวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือสมาคม (guild หรือclan) สังคมในเกมกลายเป็นชุมชนเสมือนจริง (virtual community) จนเกมออนไลน์กลายเป็นเทคโนโลยีความบันเทิง (entertainment technology) ที่เยาวชนในปัจจุบันหลงใหล จนไม่อาจจะขาดได้ อาการติดเกม(game addiction)จะมีลักษณะคล้ายกับผู้ติดสารเสพติด (substance dependence) หรือผู้ติดการพนัน (pathological gambling) ผู้เล่นเกมเกิดความพึงพอใจเมื่อได้เล่นหรือได้เล่น ต้องการชัยชนะและต้องการเวลาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จะรู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายใจหากไม่ได้เล่นเกม จิตใจจะหมกมุ่น (immersion) รู้สึกโหยหาอยากเล่นเกมตลอดเวลา (craving)

การเล่นเกมออนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษ หากเล่นในระดับที่เหมาะสม จะเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน คลายเครียด ฝึกความสัมพันธ์ในการใช้กล้ามเนื้อมือกับสายตา ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี รู้จักการวางแผนล่วงหน้า ฝึกการคิดอย่างเป็นระบบและช่วยตัดสินใจในการแก้ไขสถานการณ์ แต่จะกลายเป็นโทษเมื่อเล่นหามรุ่งหามค่ำ อดหลับอดนอน เล่นแล้วติด ไม่อยากเลิก มีเวลาว่างเมื่อไรก็เล่นเกม ไม่รู้จักแบ่งเวลาเล่นอย่างเหมาะสม กลายเป็นผลเสียทั้งในด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต ความสัมพันธ์ในครอบครัวลดน้อยลง (Walsh, 2000) แสบตาน้ำตาไหลบ่อยๆ เนื่องจากต้องจ้องจอคอมพิวเตอร์นาน ๆ ปวดหลัง ปวดคอเนื่องจากต้องเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ในท่าเดิมอย่างต่อเนื่อง เบื่อเรียน นอนดึก ชอบอยู่ตามลำพัง หมกมุ่นอยู่กับเกม ขาดระเบียบวินัยหรือขาดการควบคุมตนเอง ไม่เชื่อฟัง มักแสดงออกด้วยความก้าวร้าว (Anderson & Bushman, 2001) เลียนแบบวิธีการฆ่าในเกม ก่ออาชญากรรมจนเสียอนาคตหรือรู้สึกน้อยใจที่พ่อแม่ห้ามเล่น จึงกระโดดตึกฆ่าตัวตายต่อหน้าเพื่อนนักเรียน(ไทยรัฐ, 23 พฤษภาคม 2552) เป็นข่าวในหนังสือพิมพ์รายวันหลายฉบับ

## คำถามในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามในการวิจัยในการศึกษา ดังนี้

1. มีปัจจัยใดบ้างที่เป็นสาเหตุให้ผู้เล่นสนใจในการเล่นเกมน และปัจจัยเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างไรกับผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์
2. ผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลต่อผู้เล่นอย่างไรและด้านใดบ้าง

## วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. ศึกษาสภาพของการเล่นเกมออนไลน์และผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร
2. ศึกษาความสัมพันธ์ของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครอง สัมพันธภาพภายในครอบครัว การตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์และผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์

## ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากทม. เนื่องจากวัยนี้เป็นช่วงวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อที่เริ่มเปลี่ยนจากวัยเด็กสู่วัยความเป็นผู้ใหญ่ และเป็นวัยที่มีปัญหาในการปรับตัวมากที่สุด เด็กวัยนี้ต้องการความเป็นอิสระ เริ่มห่างพ่อแม่และต้องการมีโลกส่วนตัว และเลือกศึกษาจังหวัดกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นศูนย์กลางของเทคโนโลยีของประเทศ และมีการเข้าถึงการใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุด

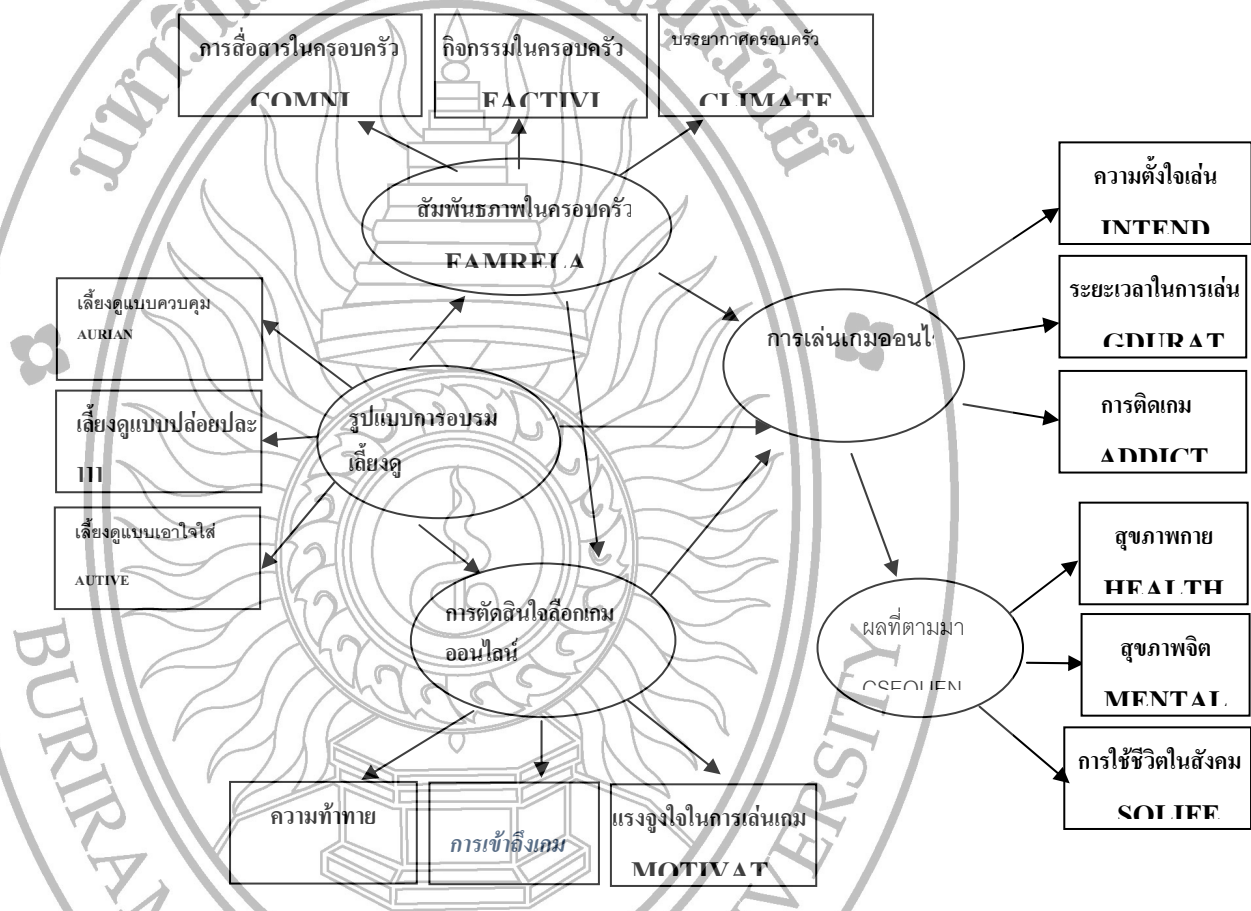
## ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้แนวทางการวิจัยแบบบูรณาการโดยผสมผสาน(mixed method)ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ(Quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative research) ควบคู่กันเพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่มีความสมบูรณ์และชัดเจนยิ่งขึ้น โดยข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง(Structural equation modeling:SEM) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากทม. จำนวน 480 คน จาก 12 โรงเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ และสัมภาษณ์ปกครองที่มีบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์อีก 10 ครอบครัว นอกจากนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเข้าไปสังเกตพฤติกรรมผู้เล่นระหว่างเล่นเกมใน

ร้านเกม แล้วนำข้อค้นพบที่ได้จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพมาเปรียบเทียบกับข้อค้นพบจากงานวิจัยเชิงปริมาณอีกครั้ง ก่อนจะสรุปผลการวิจัย

### กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ประมวลความรู้ โดยเชื่อมโยงถึงความสัมพันธ์แต่ละปัจจัยที่ได้จากการศึกษา เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 1 แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ส่งผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครทั้ง 3 เขต กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 480 คนจาก 12 โรงเรียนโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling)

**การวิจัยเชิงปริมาณ** ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยในการสร้างแบบสอบถามได้ทำการทดสอบความถูกต้องในเนื้อหา(Content validity)โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อถือได้ของแต่ละรายการโดยเลือกค่าอัลฟาที่มากกว่า 0.5 ใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) ของแบบจำลองการวัด (Measurement model) และวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ขององค์ประกอบมาตรวัด (Composite reliability) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้เทคนิคการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (Structural equation modeling)

**การวิจัยเชิงคุณภาพ** ใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กระทรวงสาธารณสุข และสัมภาษณ์ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานติดเกมอีกจำนวน 10 ครอบครัวโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) นำข้อมูลที่ได้มาจัดหมวดหมู่แล้วหาข้อสรุป เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จะสนับสนุนผลการวิจัยเชิงปริมาณให้ได้รายละเอียดที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้แบบสอบถามที่เป็นมาตรวัดดังนี้ (1) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครองประกอบด้วย การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม และการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย (2) สัมพันธภาพภายในครอบครัว ประกอบด้วย การสื่อสารในครอบครัว การทำกิจกรรมในครอบครัว และบรรยากาศในครอบครัว (3) การตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ความท้าทายของเกม การเข้าถึงเกมและ แรงจูงใจในการเล่น (4) การเล่นเกมออนไลน์ประกอบด้วย ความตั้งใจที่จะเล่น ระยะเวลาในการเล่นและ การติดเกมและ (5) ผลที่ตามมาประกอบด้วย ผลต่อสุขภาพจิต ผลต่อสุขภาพกายและการใช้ชีวิตในสังคม

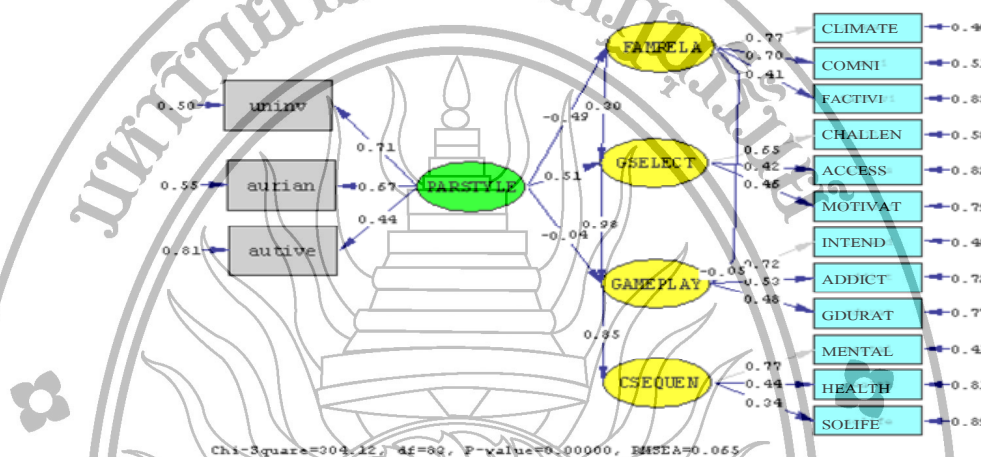
### ผลจากการวิเคราะห์

1. คุณลักษณะของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 585 คนเล่นเกมออนไลน์จำนวน 480 คนเป็นเพศชายร้อยละ 70.3 อายุเฉลี่ย 13.96 ปี ร้อยละ 70.2 อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ร้อยละ 22.2 เล่นเกมครั้งแรกเมื่ออายุ 10 ปี ร้อยละ 28.7 มีประสบการณ์ในการเล่นมากกว่า 5 ปี ร้อยละ 78.3 ชอบเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 84.3 ชอบเล่นเกมแอคชั่นมากที่สุด ร้อยละ 89.3 เห็นว่าประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกม คือได้ความสนุกสนาน คลายเครียด และร้อยละ 73.0 เห็นว่า ผลเสียจากการเล่นเกมคือ เสียความสัมพันธ์ในครอบครัว



2. จากแบบจำลองตามสมมุติฐาน ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบค่า t และค่า R<sup>2</sup> พบว่าตัวแปรสังเกตได้ของแต่ละตัวแปรแฝงที่อยู่ในแบบจำลองการวัด มีความเหมาะสมและเป็นไปตามทฤษฎี แนวคิดและสมมุติฐานที่กำหนด แต่เมื่อทำการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ (structural model) พบว่า ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนยังไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 2

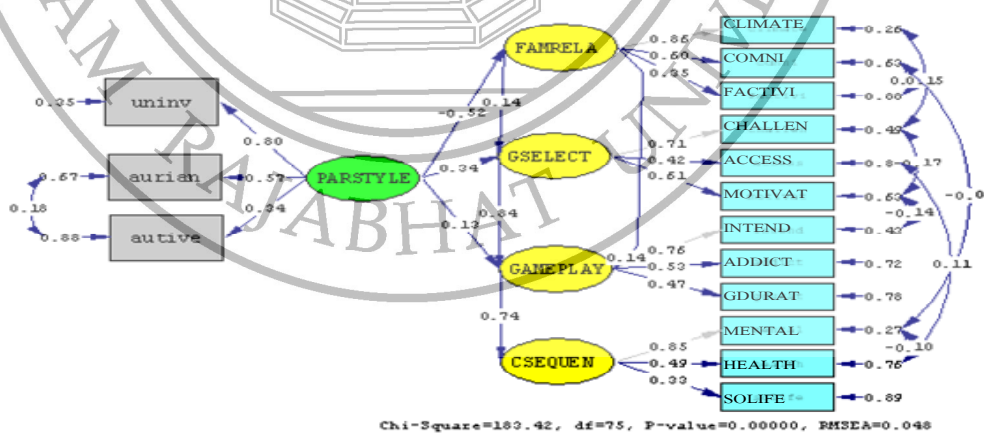
**แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ตามสมมุติฐาน**



ภาพ 2 แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ตามแบบจำลองตามสมมุติฐาน

3. ผู้วิจัยปรับแบบจำลองดังกล่าวเพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่แสดงถึงความสอดคล้องของแบบจำลองและข้อมูลเชิงประจักษ์ ผลการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ตามแบบจำลองทางเลือกมีความสอดคล้องกลมกลืนกับตัวแบบความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น เป็นอย่างดี ปรากฏดังภาพ 3 และตารางเปรียบเทียบ ดังต่อไปนี้

**แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ตามแบบจำลองทางเลือก**



ภาพ 3 แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ตามแบบจำลองทางเลือก

ตาราง 1 เปรียบเทียบแบบจำลองตามสมมติฐานการวิจัยกับแบบจำลองทางเลือก

รายการ	ค่าสถิติ	แบบจำลองตาม สมมติฐาน	แบบจำลอง ทางเลือก
1. Chi-Square ( $\chi^2$ )	* ต่ำใกล้ 0	304.12	183.42
	* เท่ากับ df	83	75
$\chi^2 / df$	< 3	3.66	2.44
2. P value	0.0000	0.0000	0.0000
3. GFI	> .90	0.94	0.96
4. AGFI	> .90	0.91	0.94
5. RMR	เข้าใกล้ 0	0.06	0.05
6. RMSEA	< 0.05	0.065	0.048
7. CFI	* 0 -1	0.92	0.96
8. CN	> 200	240.67	365.86

### ผลจากการศึกษา

ผลจากการศึกษา พบว่า (1) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครองมีความสัมพันธ์โดยตรงและไม่ได้เป็นในทิศทางเดียวกันกับสัมพันธภาพในครอบครัว (2) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครองมีความสัมพันธ์ทางอ้อมและไม่ได้เป็นในทิศทางเดียวกันกับการตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์และส่งผลทางอ้อมกับการเล่นเกมออนไลน์ (3) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครองส่งผลทางอ้อมกับผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ (4) สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการตัดสินใจเลือกเกมและส่งผลทางอ้อมต่อการเล่นเกมออนไลน์ (5) สัมพันธภาพในครอบครัวส่งผลทางอ้อมกับผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ (6) การตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์โดยตรงกับการเล่นเกมออนไลน์และส่งผลทาง อ้อมกับผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ และ(7) การเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์โดยตรงกับผลที่ตามมา

### สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยขอสรุปข้อค้นพบที่ได้ตามวัตถุประสงค์การวิจัยและสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ดังนี้



1. วัตถุประสงค์ที่ 1 ศึกษาสภาพของการเล่นเกมออนไลน์และผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร : ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการสัมภาษณ์ พบว่า พ่อแม่ผู้ปกครองมีมิติของการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่อยู่ในระดับปานกลาง และมีมิติของการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยและมีมิติของการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมอยู่ในระดับน้อย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ในปัจจุบันพ่อแม่มีความเข้าใจและอบรมเลี้ยงดูบุตรด้วยเหตุผลมากขึ้น แต่ปัญหาเรื่องการเลี้ยงชีพที่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน บุตรอยู่คนเดียว เกิดรู้สึกเหงา มีเวลาว่าง ไม่รู้จะทำอะไรจึงหันไปเล่นเกมมากขึ้น ส่งผลให้เกิดพัฒนาการที่ไม่ดีในด้านต่างๆของบุตรและผลที่ตามมาจากการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการเล่นเกมออนไลน์และส่งผลโดยตรงต่อผลที่ตามมามากที่สุด

2. วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครอง สัมพันธภาพในครอบครัว การตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์และผลที่ตามมา พบว่า ตัวแปรเชิงประจักษ์ทุกตัวมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยพบว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครองมีความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสัมพันธภาพในครอบครัว ส่วนรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครองและสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันและส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครอง สัมพันธภาพในครอบครัว และการตัดสินใจเลือกเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการเล่นเกมออนไลน์

### ข้อเสนอแนะ

ครอบครัวและสถานศึกษา ควรจะช่วยเหลือส่งเสริมและดูแลบุตรหลานหรือนักเรียนอย่างใกล้ชิดโดยการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ มีทั้งการให้รางวัลและการลงโทษ ใช้เหตุผลในการอบรมสั่งสอนมากกว่าใช้อารมณ์ ให้มีความสำคัญต่อบุตรหรือนักเรียน มีกิจกรรมระหว่างสมาชิกในครอบครัวอย่างต่อเนื่อง โดยสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากปกติที่เคยปฏิบัติ เพื่อจะได้หาทางป้องกันหรือดึงบุตรหลานไม่ให้หมกมุ่นอยู่กับเกมแล้วเกิดผลเสียต่อร่างกาย อารมณ์ ผลการเรียนและการใช้ชีวิตอยู่ในครอบครัวและสังคม

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในอนาคต

1. ควรทำวิจัยในระดับประเทศให้ครอบคลุมทุกภูมิภาค เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกม มีการติดตามและประเมินผลทุกระยะ ควรทำวิจัยต่อเนื่อง
2. ควรศึกษาในกลุ่มของผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 7 - 12 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาด้วย เพราะในปัจจุบันคอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยี

สารสนเทศที่เข้าถึงได้ง่าย และจากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่านักเรียนมีประสบการณ์ในการเล่น  
เกมมาแล้วเฉลี่ย 4.61 ปีและผู้ที่เคยเล่นเกมมาแล้วเล่นเกมมาแล้ว 7 ปี

3. ศึกษาทฤษฎีอาชญาวิทยาหรือตัวแปรอื่นที่เป็นสาเหตุของการเล่นเกมด้วย

### ข้อค้นพบใหม่

1. รัฐควรใช้มาตรการที่แก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น กรณีผู้เล่นที่เล่น  
ติดต่อกันนานเกิน 3 ชั่วโมง แต่มีที่สะสมได้ จะลดลงร้อยละ 50 และหากยังคงเล่นต่อไปอีก  
แต่มีที่มืออยู่จะลดลงเรื่อยๆจนเป็นศูนย์ ทำให้ไม่เกิดประโยชน์ต่อผู้เล่นที่จะเล่นต่อไป

2. รัฐบาลควรเร่งออกพระราชบัญญัติควบคุมการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกม  
ออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์มาบังคับใช้ เนื่องจากเป็นกฎหมายที่จะควบคุมธุรกิจเกี่ยวกับเกม  
ออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ โดยตรง

### เอกสารอ้างอิง

กุลยา ตันติผลาชีวะ.(2549). ของเล่น: ดาบสองคม วารสารการศึกษาปฐมวัย.ปีที่10 ฉบับที่  
2 เดือนเมษายน 2549.

นพดล กรรณิกว.(2550). รายงานผลวิจัยเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกม  
ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครและ  
ปริมณฑล. สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.

ศรีเรื่อน แก้วกังวาล (2548). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศรีเรื่อน แก้วกังวาล (2551). ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพฯ :  
พิมพ์ดี.

สุชา จันทน์เอม.(2547). จิตวิทยาเด็กเกร. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video  
games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on  
aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological  
arousal and prosocial behavior : A meta - analytic review of the scientific  
literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2002). Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 772-790.
- Baumrind, D.(1991).The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11 (1), 56-95.
- Beck, J.C., & Wade, M.(2004).*Got game: How the gamer generation is reshaping business forever*. Boston: Harvard Business School Press.
- Becker, H. J. (2000). Who's wired and who's not: Children's access to and use of computer technology. *Future of Children*, 10, 44-75.
- Colwell, J., & Payne, J.(2000). Negative correlates of computer game play in adolescents.*British Journal of Psychology*, 91, 295-310.
- Durkin, K., & Barber, B.(2002).Not so doomed :Computer game play and positive adolescent development.*Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N.O. & Chappell, D.(2003). Breaking the stereotype:The case of online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6 (1), 81 – 91.
- Griffiths, M.D., Davies, M. N.O.,& Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamer. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.
- Khoo, A.,Hawkins,R., & Voon, F. (2005).*Aggressive, addicted or both? A study of digital gamers in Singapore* .Paper for the CybersafetyConference: Safety and security in a networked World: Balancing cyber - rights and responsibilities in Oxford, 8-10 September, 2005.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E.Greenfield, P. M. & Gross, E. F. (2000, Fall/Winter). The impact of home computer use on children's activities and development. *Children and Computer Technology*, 10 (2), 123-144.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P., & Gross, E.(2001). New forms of electronic media. In D.G.Singer & J. L.Singer (Eds.), *Handbook of children and the media*, 73-99.Thousand Oaks, CA: Sage.
- Walsh, D.(2000).Interactive violence and children: Testimony submitted to the committee on Commerce, Science, and Transportation, United States Senate.

Retrieved July 29, 2006, from [http://www. mediaandthefamily.org/ press/ senateviolence.html](http://www.mediaandthefamily.org/press/senateviolence.html).

Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 772-775.

