

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน กรณีศึกษา ร้านเกมในจังหวัดสงขลา

Impacts that occur to youth who play games for a long time A case study of
the game shop in Songkhla.

ปฐิตา ชูเชิดปานรังษี¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ในด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการร้านเกม 3) เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมกับความคิดเห็นผู้ที่เล่นเกมต่อผลกระทบ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ผู้ประกอบการร้านเกม จำนวน 243 คน และผู้ใช้บริการร้านเกมจำนวน 246 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test F-test และการเปรียบเทียบรายคู่ด้วยค่าสถิติ LSD ผลการวิจัยเป็นดังนี้คือ

1) ความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน อยู่ในระดับปานกลาง เรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อยคือ ด้านสังคม ด้านการศึกษา ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพ ตามลำดับ

2) ผู้ประกอบการร้านเกมที่เป็นเจ้าของร้านเกม หุ้นส่วน/ผู้ร่วมลงทุน และลูกจ้างที่ดูแลร้านเกม ผู้ประกอบการร้านเกมที่เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลาต่างกัน และผู้ประกอบการร้านเกมที่มีเพศต่างกัน มีความเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ไม่แตกต่างกัน

3) ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีช่วงอายุต่างกันมีความเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ในด้านเศรษฐกิจและในด้านการศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

¹ อาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ สงขลา 90110 ประเทศไทย

4) ผู้ประกอบการร้านเกมและผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานในด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เล่นเกม

Abstract

This research was a survey study aimed to (1) study game parlor entrepreneurs' opinions towards the expected impact on consecutive teenage gamers on health, economy, education, and society, (2) compare the expected impact on consecutive teenage gamers varied by game parlor entrepreneurs' personal factors, (3) compare game parlor entrepreneurs' opinions with teenage gamers' opinions towards the expected impact on consecutive teenage gamers. The samples were 243 game parlor entrepreneurs and 246 clients. The statistical instruments used to analyze the obtained data were frequency, percentage, mean, standard derivation, t-test, F-test, and multiple comparison by LSD. The study revealed the follows:

1) Game parlor entrepreneurs' opinions towards the expected impact on consecutive teenage gamers were moderate. Arranging in descending order was society, education, economy, and health.

2) Game parlor owners, partners, co-investors, and employees, entrepreneurs with difference in time services, and different genders had no different opinions towards the expected impact on consecutive teenage gamers.

3) Game parlor entrepreneurs' with different ages had opinions towards the expected impact on consecutive teenage gamers on economy and education statistically significant at .05.

4) Game parlor entrepreneurs and gamers had different opinions towards the expected impact on consecutive teenage gamers on health and economy statistically significant at .05.

Keywords: Impact on Consecutive Teenage Gamers, Game Parlor Entrepreneurs, Gamers

บทนำ

ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเจริญก้าวหน้าไกลแบบไม่หยุดยั้ง สังคมกำลังก้าวเข้าสู่ยุคไอที เราไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าเทคโนโลยีกำลังพัฒนาเกินกว่าที่หลาย ๆ คนจะตามทัน และบางครั้งสิ่งเหล่านี้ก็เกินกว่าที่จะควบคุมหรือดูแลได้อย่างทั่วถึง การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีก่อให้เกิดความเจริญทางเศรษฐกิจนำไปให้ประเทศมีการพัฒนาความเจริญไปอย่างต่อเนื่องทัดเทียมกับนานาประเทศ และสิ่งที่สำคัญเมื่อก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ก็เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์เกือบทุกคน สินค้าที่ผลิตออกสู่ผู้บริโภคต่างอาศัยเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ โดยมีคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้องทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจต่างพากันนำเสนอสินค้าและบริการด้านอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อสนองตอบความต้องการของผู้บริโภค และนอกจากคอมพิวเตอร์แล้วสิ่งที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่มาควบคู่กัน คือ อินเทอร์เน็ต ซึ่งในยุคปัจจุบันมีผู้คนเพียงจำนวนน้อยที่ไม่รู้จัก "อินเทอร์เน็ต" ซึ่งเป็นรูปแบบของเทคโนโลยีการสื่อสารชนิดใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนเป็นสื่อกลางที่เชื่อมโยงการสื่อสารจากทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกันคล้ายกับการย่อโลกมาใส่ไว้ในคอมพิวเตอร์ซึ่งเชื่อมโยงด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสมัยใหม่ให้ผู้ใช้บริการสามารถเรียกดูข่าวสาร ข้อมูล ซื้อสินค้า ข้าราชการบริการ ติดต่อสื่อสารด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ส่งผลให้ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมมากในหมู่วัยรุ่น นักเรียนและนักศึกษา ทั้งที่ใช้ประโยชน์ในเรื่องการเรียนการศึกษาและใช้เพื่อความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกม

จากผลการสำรวจที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนในกลุ่มตัวอย่าง 2 หมื่นคนทั่วประเทศ ระหว่างเดือนมี.ค.-มิ.ย.2556 พบว่า มีเด็กติดเกม ร้อยละ 15 เล่นเกมออนไลน์ ไลน์ เฟซบุ๊ก ร้อยละ 15 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชนที่มีอยู่ในปัจจุบัน จำนวน 18 ล้านคน ทำให้ทราบว่า ขณะนี้มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2 ล้าน 7 แสนคน ซึ่งถือเป็นตัวเลขที่สูงมาก โดยพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกม คือ จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่

ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม หนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา(กรมสุขภาพจิต,2556:<http://www.tlcthai.com/education/news/46404.html>) ด้วยเหตุดังที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมและผู้ที่มาใช้บริการร้านเกมในเขตจังหวัดสงขลาต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ในด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ในด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานในด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการร้านเกม
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมกับความคิดเห็นของผู้ที่ใช้บริการร้านเกม ต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานในด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม

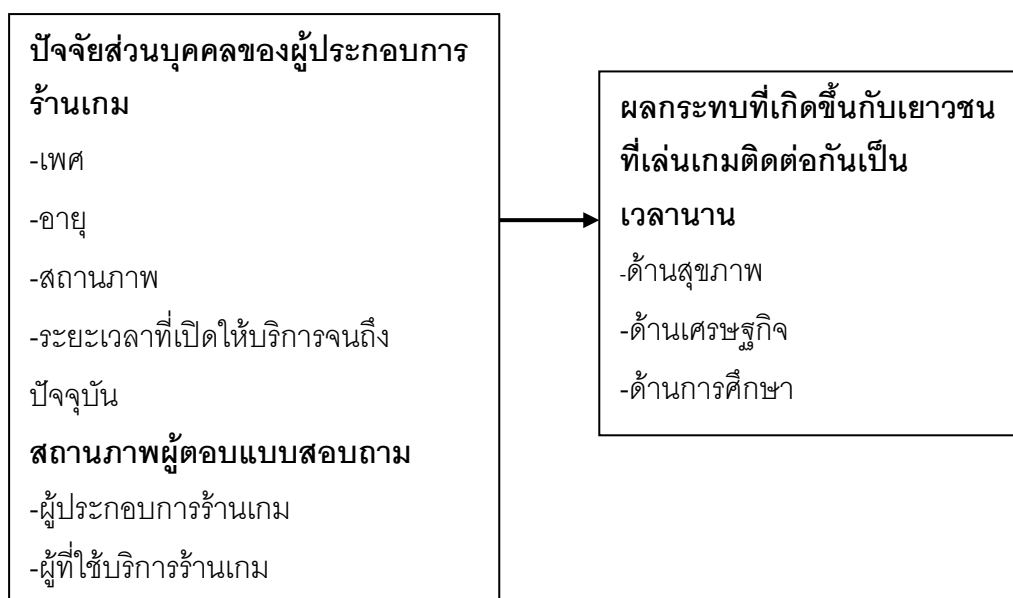
แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

ที่ผ่านมา มีผู้ที่ทำการศึกษาถึงผลกระทบอันเกิดจากการเล่นเกมไว้หลายเรื่องด้วยกัน กล่าวคือ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์(2549) ได้ศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม พบว่าเด็กส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมทำให้เสียเวลามากที่สุด ร้อยละ 58.0 รองลงมาคือ เปลืองเงิน หมดตัว ร้อยละ 52.1 เสียการเรียน ร้อยละ 44.2 เสียสุขภาพ ร้อยละ 41.8 นอนไม่เพียงพอ ร้อยละ 31.4 นอกจากนี้ยังมีเด็กบางส่วนคิดว่าการเล่นเกมทำให้ตนเองเสียความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ร้อยละ 14.1 มีแฟนกิ๊ก ร้อยละ 8.6 และเสียเพื่อน ร้อยละ 6.8 นอกจากนี้พบว่ามีเด็ก ร้อยละ 3.3 ที่คิดว่าการเล่นเกมทำให้ตนเองเสียใจและเสียคุณธรรม ส่วนจิรดา มหาเจริญ (2547) ทำการศึกษาพฤติกรรมการติดเกมและผลกระทบการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบทางด้านการเงินสูงสุด และด้านสุขภาพคือเสียสายตาปวดหลัง พักผ่อนน้อย และส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มาก ๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกับสมาชิกใน

ครอบครัว ทำให้มีเวลาพูดคุยหรือทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง และทำให้ผลการเรียนต่ำลงด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548) ที่ศึกษาการรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา รับรู้ผลกระทบด้านโทษพบว่ามีผลเสียต่อสุขภาพ ทำให้การเรียนตกต่ำมีพฤติกรรมเชิงลบมากกว่าเชิงบวก คือ ชอบอยู่คนเดียว ก้าวร้าวรุนแรง ชอบการแข่งขัน ใช้จ่ายมากขึ้น ผลการวิเคราะห์พบว่าประเภทของสื่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ โดยเกิดผลกระทบที่มีต่อนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของ เพชรรัตน์ ท่ากลาง (2549) ที่ได้ทำการศึกษาสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสุโขทัยวิทยาคม จากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมส่วนใหญ่อยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผลจากการเล่นเกมทำให้น้ำหนักตัวเพิ่มขึ้น เนื่องจากการเคลื่อนไหวร่างกายน้อย คิดเป็นร้อยละ 62.9 ส่วนวัลย์ลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกที่มีต่อวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่าปัญหาที่เกิดจากวัยรุ่นเล่นติดเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกจนไม่สามารถควบคุมได้ ทำให้ละเลยชีวิตประจำวัน เสียเงิน และเสียสุขภาพ วิไลรัตน์ วัฒนไวยุทธ์ชัย (2547) ทำการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมขณะเล่นและหลังเล่นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว มีผลกระทบทางตรงต่อความวิตกกังวลและความสัมพันธ์กับเพื่อน

จากการประมวลเอกสารแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน กรณีศึกษาร้านเกมในจังหวัดสงขลา โดยทำการเก็บข้อมูลทั้งในส่วนของผู้ประกอบการร้านเกมและผู้ที่ไปใช้บริการร้านเกมด้วย

กรอบแนวคิด



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ผู้ประกอบการร้านอาหารที่ถูกต้องตามกฎหมายในเขตจังหวัดสงขลา จำนวน 658 ร้าน (สำนักวัฒนธรรม จังหวัดสงขลา ,2556 : <http://province.m-culture.go.th/songkhla/>) และผู้ใช้บริการร้านอาหารในเขตจังหวัดสงขลา ซึ่งไม่สามารถระบุจำนวนที่ชัดเจนได้

กลุ่มตัวอย่าง ขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยครั้งนี้เป็นดังนี้คือ กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างในส่วนของผู้ประกอบการร้านอาหารและผู้ใช้บริการร้านอาหาร กล่าวคือ จำนวนผู้ประกอบการร้านอาหารใช้ตาราง Krejcie and Morgan (1970) ได้ผู้ประกอบการร้านอาหาร จำนวน 243 คน จำนวนผู้ใช้บริการร้านอาหารใช้สูตรของ W.G. Cochran (1977) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 5% และกำหนดสัดส่วนของประชากรที่ต้องการสุ่ม ร้อยละ 20 ได้จำนวนผู้ใช้บริการร้านอาหารจำนวน 246 คน หลังจากนั้นทำการกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างแบบโควต้าตามสัดส่วนของจำนวนประชากรแต่ละอำเภอ รวมจำนวน 16 อำเภอ แล้วทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญในแต่ละอำเภอ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลโดยแบ่งเป็น 2 ชุด สำหรับผู้ทำงานในร้านอาหารและสำหรับผู้ใช้บริการร้านอาหาร อย่างละ 1 ชุด โดยแบบสอบถามทั้งสองชุดแบ่งเป็น 3 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ ระยะเวลาที่เปิดร้านอาหารมาจนถึงปัจจุบัน และที่มาของเงินที่ใช้เล่นเกม เป็นคำถามปลายเปิดชนิดตรวจสอบรายการ(Check-List)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นถึงผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานในด้าน สุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม เป็นคำถามปลายเปิดชนิดมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ดังนี้คือ

- คะแนน 5 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมระดับ มากที่สุด
- คะแนน 4 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมระดับ มาก
- คะแนน 3 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมระดับ ปานกลาง
- คะแนน 2 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมระดับ น้อย
- คะแนน 1 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมระดับ น้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ยดังนี้ คือ

คะแนนเฉลี่ย 3.67 – 5.00 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.34 – 3.66 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.33 หมายถึง ผลกระทบเกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมระดับน้อย

ตอนที่ 3 เป็นข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามปลายเปิดโดยแบบสอบถามที่นำไปเก็บข้อมูลสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการสร้างขึ้นตามแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและทำการหาคุณภาพของแบบสอบถามก่อนนำไปใช้งานจริงกล่าวคือ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Content Validity) ด้วยค่าดัชนีความสอดคล้องภายใน (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านแล้วเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ไม่ต่ำกว่า 0.66 ไปใช้งาน ส่วนค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบัค มีค่าเป็นดังนี้คือ แบบสอบถามสำหรับผู้ทำงานร้านเกม ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.962 ส่วนค่าความเชื่อมั่นของผลกระทบด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม มีค่าเท่ากับ 0.939 0.86 0.931 และ 0.915 ตามลำดับ แบบสอบถามสำหรับผู้ใช้บริการร้านเกมค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.958 ส่วนค่าความเชื่อมั่นของผลกระทบด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม มีค่าเท่ากับ 0.903 0.852 0.888 และ 0.891 ตามลำดับ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยตนเองโดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญให้ครอบคลุมกลุ่มตัวอย่างจาก 16 อำเภอของจังหวัดสงขลา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ สถิติ t-test สำหรับทดสอบสมมติฐานการวิจัย จำแนกตาม เพศ และ สถานภาพผู้ตอบ (ผู้ประกอบการร้านเกม หรือ ผู้เล่นเกม) สถิติ F-test สำหรับทดสอบสมมติฐานการวิจัย จำแนกตาม อายุ สถานภาพของผู้ที่ทำงานร้านเกม ระยะเวลาที่เปิดร้านเกม จนถึงปัจจุบัน ระดับการศึกษา และที่มาของเงินที่ใช้เล่นเกม

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ผู้ประกอบการร้านเกม จำนวน 243 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 67.57 มีสถานภาพเป็นเจ้าของกิจการมากที่สุด ร้อยละ 62.96 รองลงมาเป็นลูกจ้างที่ดูแลร้าน ร้อยละ 31.48 มีอายุตั้งแต่ 20 – 50 ปี โดยที่มีช่วงอายุ 20 – 30 ปี มากที่สุด ร้อยละ 59.18 ร้านเกมส่วน

ใหญ่เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลา 1 – 3 ปีมากที่สุด ร้อยละ 57.14 รองลงมาเปิดให้บริการ 4 - 6 ปี ร้อยละ 33.93

1.2 ผู้ที่มาใช้บริการร้านเกม จำนวน 246 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 65.32 มีอายุตั้งแต่ 9 ปีขึ้นไป โดยมีช่วงอายุ 15 – 17 ปี มากที่สุด ร้อยละ 34.39 รองลงมาช่วงอายุ 18 – 20 ปี ร้อยละ 21.27 กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด ร้อยละ 26.94 รองลงมาศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา ร้อยละ 22.57 และมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 21.46 สำหรับที่มาของเงินที่นำมาเล่นเกมพบว่า ส่วนใหญ่ขอจากผู้ปกครอง ร้อยละ 52.70 รองลงมาใช้เงินเก็บสะสม ร้อยละ 30.63 และจากรายได้ส่วนตัว ร้อยละ 16.67

2. ความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ทั้งสี่ด้านอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าคะแนนเฉลี่ยแต่ละด้าน เป็นดังนี้คือ 2.51 คะแนน 2.77 คะแนน 2.82 คะแนน และ 3.07 คะแนน ตามลำดับ

3. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการร้านเกม

3.1 ผู้ประกอบการร้านเกมที่เป็น เจ้าของร้านเกม หุ้นส่วน/ผู้ร่วมลงทุน และ ลูกจ้างที่ดูแลร้านเกม มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ไม่แตกต่างกัน

3.2 ผู้ประกอบการร้านเกมที่เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลาต่างกัน คือ 1- 3 ปี 4 – 6 ปี 7 – 9 ปี และ 10 ปีขึ้นไป มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ไม่แตกต่างกัน

3.3 ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีช่วงอายุต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ในด้านเศรษฐกิจและในด้านการศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 เมื่อทำการเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธี LSD พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมที่มีช่วงอายุ 20 – 30 ปี มีความเห็นว่าเยาวชนได้รับผลกระทบด้านเศรษฐกิจสูงกว่าผู้ที่มีช่วงอายุ 31 – 40 ปี และ 41 – 50 ปี และ ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีช่วงอายุ 20 – 30 ปี เห็นว่าเยาวชนได้รับผลกระทบด้านการศึกษามากกว่า ผู้ที่มีช่วงอายุ 31 – 40 ปี

3.4 ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีเพศต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ไม่แตกต่างกัน

4. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานระหว่างความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมกับผู้ใช้บริการร้านเกม

ผู้ประกอบการร้านเกมและผู้ใช้บริการร้านเกมมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานในด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นถึงผลกระทบด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจสูงกว่าผู้ประกอบการร้านเกม ส่วนความคิดเห็นถึงผลกระทบด้านการศึกษาและด้านสังคมไม่แตกต่างกัน

สรุป

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปผลการศึกษาวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ดังนี้คือ 1) ความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน อยู่ในระดับปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยแต่ละด้าน ดังนี้คือ ด้านสุขภาพ 2.51 คะแนนด้านเศรษฐกิจ 2.77 คะแนน ด้านการศึกษา 2.82 คะแนน และด้านสังคม 3.07 คะแนน 2) ผู้ประกอบการร้านเกมที่เป็นเจ้าของร้านเกม หุ้นส่วน/ผู้ร่วมลงทุน และลูกจ้างที่ดูแลร้านเกม ผู้ประกอบการร้านเกมที่เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลาต่างกัน และผู้ประกอบการร้านเกมที่มีเพศต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ไม่แตกต่างกัน 3) ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีช่วงอายุต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ในด้านเศรษฐกิจและในการศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อทำการเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธี LSD พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีช่วงอายุ 20-30 ปี มีความเห็นว่าเยาวชนได้รับผลกระทบด้านเศรษฐกิจสูงกว่าผู้ที่มีช่วงอายุ 31-40 ปี และ 41-50 ปี และ ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีช่วงอายุ 20-30 ปี เห็นว่าเยาวชนได้รับผลกระทบด้านการศึกษาสูงกว่า ผู้ที่มีช่วงอายุ 31-40 ปี 4) ผู้ประกอบการร้านเกมและผู้ที่เล่นเกมมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานในด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นถึงผลกระทบด้านสุขภาพและ ด้านเศรษฐกิจสูงกว่าผู้ประกอบการร้านเกม ส่วนความคิดเห็นถึงผลกระทบด้านการศึกษาและด้านสังคมไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเยาวชนเรียงตามลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดคือ ด้านสังคม ด้านการศึกษา ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพ ตามลำดับ ผู้ประกอบการร้านเกมและผู้ที่เล่นเกมมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานในด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือผู้ที่เล่นเกมมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้ที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจสูงกว่าผู้ประกอบการร้านเกม ส่วนความคิดเห็นถึงผลกระทบด้านการศึกษาและด้านสังคมไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2549) ที่ได้ศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม พบว่าเด็กส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมนำให้เสียเวลามากที่สุด ร้อยละ 58.0 รองลงมาคือ เปลืองเงิน หมดตัว ร้อยละ 52.1 เสียการเรียน ร้อยละ 44.2 เสียสุขภาพ ร้อยละ 41.8 นอกเหนือไป ร้อยละ 31.4 นอกจากนี้ จิรดา มหาเจริญ (2547) ทำการศึกษาพฤติกรรมเกมและผลกระทบการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบทางด้านการเงินสูงสุด และด้านสุขภาพคือ เสียสายตาปวดหลัง ปักผ่อนน้อย และส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มาก ๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว ทำให้มีเวลาพูดคุยหรือทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง และทำให้ผลการเรียนต่ำลงด้วย และสอดคล้องกับ กิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548) ที่ศึกษาการรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา รับรู้ผลกระทบด้านโทษพบว่ามีผลเสียต่อสุขภาพ ทำให้การเรียนตกต่ำมีพฤติกรรมเชิงลบมากกว่าเชิงบวก คือ ชอบอยู่คนเดียว ก้าวร้าว รุนแรง ชอบการแข่งขัน ใช้เงินมากขึ้น จากผลการวิจัยจะเห็นว่า ผู้ประกอบการร้านเกมให้ความสำคัญต่อผลกระทบ ด้านสังคม ด้านการศึกษา ด้านเศรษฐกิจ ส่วนผู้ที่เล่นเกมให้ความสำคัญต่อผลกระทบ ด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจ สาเหตุที่บุคคลสองกลุ่มนี้มีความคิดเห็นที่แตกต่างกันก็เพราะว่าบุคคลสองกลุ่มนี้อยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ผู้ประกอบการร้านเกมมีโอกาสสัมผัสกับผู้เล่นเกมจำนวนมากในแต่ละวัน ในขณะที่ผู้เล่นเกมมักจะจดจ่ออยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ ดังนั้นจึงมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นแตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาพบว่าทั้งผู้ประกอบการร้านเกมและผู้ใช้บริการร้านเกมต่างมีความเห็นเหมือนกันว่า เยาวชนที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานจะได้รับผลกระทบทุกด้านคือ ด้านสุขภาพ

เศรษฐกิจ การศึกษา และสังคม โดยเฉพาะผู้ที่ใช้บริการร้านเกมที่เห็นว่า ผู้ที่เล่นเกมจะได้รับผลกระทบด้านสุขภาพและด้านเศรษฐกิจ มากที่สุด ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนไม่ว่าจะเป็น ผู้ปกครอง ญาติ พี่น้อง โรงเรียน และ ร้านเกม และเจ้าหน้าที่ของรัฐ ควรจะร่วมมือกันอย่างจริงจัง ในการหามาตรการควบคุมการเล่นเกมของเยาวชนให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสมไม่ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชน

เอกสารอ้างอิง

- กิตติศักดิ์ หาญกล้า. (2548). การรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กรมสุขภาพจิต. (2556). ผลสำรวจเด็กไทยกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์. สืบค้นจาก <http://www.tlcthai.com/education/news/46404.html>
- จิรดา มหาเจริญ. (2547). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เพชรรัตน์ ท่ากลาง. (2549). การศึกษาสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสุโขทัยวิทยาคม. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการแนะแนว). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วัลย์ลักษณ์ ใจสูงเนิน. (2547). พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กร้าอคที่มีต่อวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลรัตน์ วัฒนไฉน. (2547). การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2549). เข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์. กรุงเทพฯ: กรมสุขภาพจิต.
- สำนักวัฒนธรรมจังหวัดสงขลา. (2556). สืบค้นจาก <http://province.m-culture.go.th/songkhla/>.
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling Techniques*, 3rd ed. New York: John Wiley and Sons.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.