

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ รวมถึงหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ระยะเวลาที่เล่น, ประเภทของเกมที่เล่น) กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ประชากรศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนมัธยมศึกษาทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา (ม.1 -ม.6) ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดน่าน โดยมีจำนวนขนาดของประชากรนักเรียนมัธยมทั้งสิ้น 9,009 คน คำนวณหาขนาดตัวอย่าง โดยใช้ตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) ที่ค่าความเชื่อมั่น 95 % ความคลาดเคลื่อน ± 5 ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามโดยเป็นแบบปรนัย ผู้ศึกษาเป็นผู้เก็บแบบสอบถามด้วยตนเอง ในการศึกษาใช้สถิติเชิงพรรณนา เพื่ออธิบาย พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับการหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในด้านระยะเวลากับความฉลาดทางอารมณ์ใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของสเปียร์แมน (Spearman's Rank Correlation Coefficient) และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในด้านประเภทของเกมโดยใช้ค่าความสัมพันธ์อีตา (Eta Correlation) โดยผู้ศึกษาใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

สรุปผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างโดยรวม

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 379 คนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 244 คน (ร้อยละ 64.4) และไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 135 คน (ร้อยละ 35.6) เป็นเพศชายจำนวน 158 คน (ร้อยละ 41.7) เพศหญิง จำนวน 221 คน (ร้อยละ 58.3) ผลการเรียนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.51 ถึง 4.00 (ร้อยละ 29.6) ส่วนใหญ่มีรายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาทต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 72.0) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา (ร้อยละ 63.6) วิธีการอบรม

เสียงดูของผู้ปกครองส่วนใหญ่ใช้วิธีการเสียงดูแบบรักษนับสนุนและใช้เหตุผล (ร้อยละ 64.4) ระยะเวลาในการอบรมสั่งสอนมีเวลาในการอบรมสั่งสอน มีเวลามาก (5-7 วัน/สัปดาห์) คิดเป็น ร้อยละ 50.4

ส่วนที่ 2 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จำนวน 244 คน เพศชาย (ร้อยละ 50.8) และเพศหญิง (ร้อยละ 49.2) ซึ่งมีจำนวนใกล้เคียงกัน ผลการเรียนรู้เฉลี่ยใกล้เคียงกัน ระหว่าง ดีมาก 3.51 – 4.00 (ร้อยละ 30.7) ดี 3.01 – 3.50 (ร้อยละ 26.7) และปานกลาง (ร้อยละ 23.8) ตามลำดับ รายได้ของนักเรียนส่วนใหญ่มีรายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาทต่อสัปดาห์และ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่า 6 เดือนถึง 5 ปีขึ้นไป มีจำนวน 147 คน คิดเป็น ร้อยละ 60.2 เรียนรู้จักการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์จากเพื่อน จำนวน 134 คน (ร้อยละ 54.9) นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงวันวันเสาร์ – อาทิตย์ จำนวน 119 คน (ร้อยละ 48.8) เล่น เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่บ้านตนเอง จำนวน 121 คน (ร้อยละ 49.6) เวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเป็นเวลานานไม่แน่นอน จำนวน 137 คน (ร้อยละ 56.1) ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ส่วนใหญ่เสียเงินในการเล่นจำนวน 128 คน (ร้อยละ 52.5) ประเภทของ เกมที่เล่นมากที่สุด คือ เกมแอ็คชั่น จำนวน 74 คน (ร้อยละ 30.3) ขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เมื่อมีผู้ปกครองมาเรียกจะหยุดเล่นเกมทันที จำนวน 189 คน (ร้อยละ 77.5) ระยะเวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เฉลี่ยวันละ 3.6 ชั่วโมง และเฉลี่ยสัปดาห์ละ 3.6 วัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้นำการคิด การวางแผน ที่เล่นในเกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 166 คน (ร้อยละ 68.0)

ส่วนที่ 3 ความฉลาดทางอารมณ์

จากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมอยู่ใน ระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 68.6) เมื่อพิจารณาความฉลาดทางอารมณ์เป็นรายด้าน พบว่า กลุ่ม ตัวอย่างส่วนใหญ่ มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 80.2) ส่วนด้าน เก่ง (ร้อยละ 50.3) ด้านสุข (ร้อยละ 67.3) อยู่ในเกณฑ์ปกติ สำหรับคนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ พบว่ามีระดับความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 70.9) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 82.4) และ ความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่งและด้านสุขอยู่ในเกณฑ์ปกติเท่ากัน โดยมีระดับความฉลาดทาง อารมณ์ด้านเก่ง (ร้อยละ 48.8) ด้านสุข (ร้อยละ 68.4)

ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์

จากการศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในด้านระยะเวลาที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี น้อยมาก สำหรับความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง ด้านสุข ด้านรวม พบว่าไม่มีความสัมพันธ์กัน สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในด้านประเภทของเกมทีเล่นกับความฉลาดทางอารมณ์ พบว่าความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี มีความสัมพันธ์กับเกมประเภทต่างๆ ในระดับต่ำ ความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง มีความสัมพันธ์กับเกมแอ็คชั่น เกมTurn – Base, เกมแสดงบทบาท (Role – Playing Game) ในระดับปานกลาง ความฉลาดทางอารมณ์ด้านสุข มีความสัมพันธ์กับเกมแอ็คชั่น เกมTurn – Base ในระดับปานกลาง และความฉลาดทางอารมณ์ด้านรวม มีความสัมพันธ์กับเกมทุกประเภทในระดับปานกลาง

อภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้อภิปรายแบ่งเป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. จากการสำรวจพบว่า มีเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากกว่าเกือบครึ่งหนึ่งของคนที่ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ อาจเนื่องมาจาก วัยรุ่นเป็นวัยแห่งความเครียดและความรุนแรง (Hall, 1976) และจากสังคมที่เปลี่ยนไป บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่า สาเหตุที่เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ส่วนใหญ่มากที่สุดคือเล่นเพื่อคลายเครียด (ร้อยละ 31.97) รองลงมาเล่นเพราะความสนุกสนาน/เพลิดเพลิน (ร้อยละ 28.69) และเหงา (ร้อยละ 18.85) ตามลำดับ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมพบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงวันหยุด ได้แก่ วันเสาร์ – อาทิตย์ วันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์ หรือวันปิดภาคเรียน อาจเนื่องมาจากผู้ปกครองใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล รวมทั้งการเลี้ยงดูแบบควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดทำให้ กลุ่มตัวอย่างจึงรู้จักแบ่งเวลาในการเล่น เกม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับเพื่อนและพี่น้อง (ร้อยละ 55.7) ไม่มีนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับผู้ปกครอง ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่นที่พบว่า เด็กวัยรุ่นชอบอยู่เป็นกลุ่มเพื่อนมากกว่าอยู่กับสมาชิกครอบครัว เพราะการอยู่กับกลุ่มเพื่อนจะช่วยสร้างความรู้สึกว่า

เป็นพวกเดียวกัน และสถานที่เล่นเกมผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เล่นที่บ้านตนเองบ้านเพื่อนและโรงเรียน (ร้อยละ 59.4) เป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม อาจเนื่องมาจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่บ้านตัวเอง บ้านเพื่อน และ โรงเรียน ซึ่งผู้ปกครองและโรงเรียนเป็นผู้เสียค่าใช้จ่ายให้ ดังนั้น จึงอาจทำให้เด็กเล่นเกมที่บ้านในช่วงวันหยุด ส่วนที่โรงเรียนควรมีการกำหนดเวลาในการเล่น สำหรับที่บ้านผู้ปกครองควรเข้าไปมีส่วนร่วม เพื่อไม่ให้เด็กมีโลกส่วนตัวอยู่กับการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว แต่ควรมีการใช้เวลาร่วมกันภายในครอบครัว หากผู้ปกครองให้ความสนใจหรือมีส่วนร่วมก็จะทำผลก้นทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมที่เหมาะสม ถ้าหากผู้ปกครองปิดกั้นไม่ให้เด็กเล่นเกม อาจส่งผลต่อเด็กทำให้เด็กไม่กล้าคิด กล้าทำในสิ่งที่ถูกต้องอย่างสร้างสรรค์ สังคมปัจจุบันการพัฒนาและความทันสมัยทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัย เป็นเหตุให้เกิดความไม่เข้าใจกันระหว่างเด็กกับผู้ปกครองกับ เด็กที่เล่นเกมมักคิดว่าผู้ปกครองไม่รู้จักรู้ ไม่มีความทันสมัย เซย จึงบังคับให้หยุดเล่น แต่ไม่รู้ว่าเกมนั้นทำให้มีเพื่อน มีอิสระทางความคิด จึงทำให้เด็กวัยรุ่นไม่ชอบอยู่กับผู้ปกครอง ควรมีส่งเสริมความเข้าใจระหว่างเด็กและผู้ปกครองต่อปัญหาเกมออนไลน์ให้เด็กเข้าใจว่าทำไมผู้ใหญ่ถึงต้องห้าม สำหรับผู้ปกครองก็ต้องพยายามปรับตัวให้ทันเทคโนโลยี และพยายามเข้าใจเด็กที่คิดเพื่อค่อยๆ ให้เด็กยอมรับและเห็นโทษของการเล่นมากเกินไป โดยโรงเรียนเป็นหน่วยงานหลักในอบรมสั่งสอน ปลูกฝังให้เด็กรู้จักคิด ใช้สติ วิจารณ์งานในการตัดสินใจ และสถาบันครอบครัวคือพ่อแม่ผู้ปกครองควรสร้างวินัยและความรับผิดชอบ รวมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามความถนัด เด็กจะได้รับความสุข ความภาคภูมิใจจากความสำเร็จในกิจกรรมนั้น และจากการศึกษานี้ ยังพบผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างขณะนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มีอาการปวดหลัง จำนวน 107 คน (ร้อยละ 43.9) รองลงมามีอาการตาแห้ง เคืองตา สายตาดำมองไม่ชัด จำนวน 91 คน (ร้อยละ 37.3) มีอาการปวดคอ จำนวน 87 คน (ร้อยละ 35.7) และปวดศีรษะ 58 คน (ร้อยละ 23.8) ปวดท้องและอ่อนเพลีย 5 คน (ร้อยละ 2.0) สอดคล้องกับการศึกษาของ จริตมา เจริญ (2546) ที่พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ เสียสายตา และปวดหลัง เช่นกัน นอกจากนี้ การศึกษานี้ยังพบอีกว่ากลุ่มตัวอย่างหันเหความสนใจจากการดูทีวีไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แทน (ร้อยละ 47.5) ลืมหรือรับประทานอาหารเช้าไม่เป็นเวลา (ร้อยละ 40.6) ขาดการออกกำลังกาย/เล่นกีฬา (ร้อยละ 38.5) อ่านหนังสือน้อย หรือไม่อ่านหนังสือเลย (ร้อยละ 33.2) ไม่ทำการบ้านหรือลืมทำงานที่อาจารย์สั่ง (ร้อยละ 28.7) พักผ่อนนอนหลับน้อยกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 27.5) และขาดเรียน (ร้อยละ 1.61) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของฉัตรพรทิเกษมสันต์ ณ อรุณยา (2550) และครุฑร์ ชูจันทร์ (2548) ที่พบว่า เกมคอมพิวเตอร์มีโทษต่อวัยรุ่นหลายอย่างด้วยกัน เช่น ทำให้วัยรุ่นไม่เอาใจใส่ต่อการเรียน ทำให้วัยรุ่นมีปัญหาสุขภาพ ดังนั้น

การเล่นเกมน่าเป็นต้องมีความพอดี หากเล่นนานๆ จะเกิดผลกระทบหรือโทษต่อสุขภาพกาย เช่น ปวดหลัง เสียสายตา เป็นต้น โทษต่อสุขภาพจิต เช่น อายากเอาชนะ ไม่มีวินัย ขาดการควบคุมตัวเอง ไม่มีความรับผิดชอบ เป็นต้น โทษต่อสุขภาพสังคม เช่น อาจได้เห็นเพื่อนเป็นศัตรูของความสนุกสนานเมื่อเพื่อนมาแย่งเล่น เป็นต้น และสุดท้ายโทษต่อผลผลิตของชีวิต เช่น การเรียนตก เสียการเสียงาน เสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง (<http://www.adslthailand.com> 20 พฤษภาคม 2551) เนื่องจากวัยรุ่นจะเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าของประเทศชาติต่อไป (ปรีชา วิหคโตและคณะ, 2544) จึงควรมีนโยบายหรือส่งเสริมให้วัยรุ่นรู้จักแบ่งเวลาและตระหนักถึงหน้าที่ที่ตนเองต้องรับผิดชอบ รวมถึงพฤติกรรมการเล่นเกมให้อยู่ในแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสม ไม่ให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การขาดเรียน การไม่ทำการบ้าน เป็นต้น

2. ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนพบว่า ระดับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มีระดับความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 70.9) เมื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์รายด้าน พบว่า มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดีต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ (ร้อยละ 82.4) ส่วนความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง (ร้อยละ 48.8) และด้านสุข (ร้อยละ 68.4) อยู่ในเกณฑ์ปกติ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Kim และคณะ (2007) ที่พบว่า การควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์เชิงลบกับการติดเกมออนไลน์ โดยที่การควบคุมตนเองเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี แต่อย่างไรก็ตาม พบว่าการศึกษานี้แตกต่างจากการศึกษาที่ผ่านมา (Parker และคณะ, 2008) ที่พบว่าความฉลาดทางอารมณ์ โดยรวมสามารถนำมาทำนายพฤติกรรมการเสพติดการพนันเกมได้ โดยหากวัยรุ่นมีความฉลาดทางอารมณ์ต่ำ ก็จะมีโอกาสติดพนันเกมสูง แต่การศึกษาครั้งนี้กลับพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ ดังนั้น อาจจะเป็นไปได้ที่ว่ากลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ไม่ได้เป็นตัวแปรหลักในการมีความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่าปกติในวัยรุ่น แตกต่างจากการศึกษาของประภัสสร ศรีสวัสดิ์ (2548) และอดุลย์ ปัญญา (2546) ที่พบว่า นักเรียนมัธยมต้น ในจังหวัดอุดรธานีและจังหวัดลำปางมีระดับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ปกติทั้งด้านรวมและด้านย่อย การที่นักเรียนมัธยมในกลุ่มตัวอย่างของการศึกษานี้มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่าเกณฑ์ปกติอาจเนื่องมาจากการวิธีการอบรมเลี้ยงดูของแต่ละครอบครัวมีความแตกต่างกันตามฐานะทางเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา ซึ่งในการศึกษานี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างไม่ได้อาศัยอยู่กับบิดาและมารดา มีถึงร้อยละ 36.4 และบิดามารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างเป็นส่วนใหญ่ อาจทำให้ไม่ค่อยมีเวลา ซึ่งพบว่า ร้อยละ 49.6 เกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองมีเวลาในการอบรมสั่งสอน ดูแลเอาใจใส่ในระดับน้อยและปานกลาง ดังนั้นอาจส่งผลให้ความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ

ซึ่งทำให้เห็นได้ว่า นักเรียนมัธยมในกลุ่มตัวอย่างของการศึกษานี้ อาจจำเป็นต้องได้รับการทดสอบทางด้านอารมณ์เพิ่มเติมเพื่อหาปัญหาและแนวทางแก้ไขต่อไป

3. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์(ระยะเวลาที่เล่น, ประเภทของเกมที่เล่น) กับความฉลาดทางอารมณ์ จากการศึกษาในด้านระยะเวลาที่เล่นได้พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านรวม ด้านเก่ง และด้านสุข แต่พบความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของสเปียร์แมน $r_s = 0.149$ มีค่าใกล้เคียง 0 แสดงว่า ไม่มีความสัมพันธ์หรือมีความสัมพันธ์กันน้อยมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสภาพการเลี้ยงดูของผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง เช่น ส่วนใหญ่ใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล ซึ่งถือว่าเป็นการเลี้ยงดูที่เหมาะสม ทำให้ผู้ปกครองและเด็กมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน ส่งผลให้เด็กสามารถควบคุมอารมณ์และความต้องการในการเล่นเกมนให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม ค่าเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกม 0-3 ชั่วโมง/วัน ร้อยละ 93.4 ซึ่งถือว่าเป็นระยะเวลาที่น้อย (พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุเทปโทรทัศน์ พ.ศ.2530, 20 พฤษภาคม 2551) จึงทำให้ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่เล่นเกมกับความฉลาดทางอารมณ์ และอาจเนื่องมาจากสาเหตุอันดับ 1 ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อคลายเครียด ซึ่งความเครียดก็เป็นสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับกลไกการกระตุ้นให้มีการหลั่ง dopamine ใน brain reward circuit ซึ่งเป็นกลไกทำให้เกิดอาการต้องการเสพและมีพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติดโดยไม่สามารถยับยั้งได้ นอกจากนี้การกลับไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากเลิกเล่นเกมไปนานแล้วก็สามารถกระตุ้นให้กลับมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นได้ (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ, 2549) แม้ระยะเวลาที่เล่นเกมจะน้อย (0-3 ชั่วโมง/วัน) แต่หากมีพฤติกรรมเคยเล่นเกมมานาน ซึ่งในการศึกษานี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มานานกว่า 6 เดือน ถึงมากกว่า 5 ปีขึ้นไป ร้อยละ 60.2 ซึ่งระยะเวลาที่เล่นแม้จะน้อยแต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นมานาน ซึ่ง เมื่อมีสิ่งเร้า เช่น ความเครียด ก็จะสามารถกระตุ้นให้กลับไปมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้น จึงไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในด้านระยะเวลากับความฉลาดทางอารมณ์

สำหรับจากการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างประเภทเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ในแต่ละด้าน พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง มีความสัมพันธ์กับเกมแอ็คชั่น, เกม Turn – Base, เกมแสดงบทบาท (Role – Playing Game) ในระดับปานกลาง และความฉลาดทางอารมณ์ด้านสุข มีความสัมพันธ์กับเกมแอ็คชั่น, เกม Turn – Base ในระดับปานกลาง ซึ่งการเล่นเกมอาจทำให้เด็กได้พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่งและด้านสุข โดยเป็นผู้ใช้

ความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหา มีการกำหนดเป้าหมายและวิธีการเพื่อไปสู่เป้าหมายนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา มองว่า การออกแบบเกมทำให้ผู้เล่นได้บรรลุความต้องการ การเล่นเกมถือว่าการสร้างสังคมยุคใหม่ โลกในเกมเป็นโลกที่สามารถเลือกได้ ทำให้ได้รับการยกย่อง มีความภูมิใจในตนเอง และพอใจในชีวิต (<http://www.nidambe11.net> 20 พฤษภาคม 2551) ซึ่งการเล่นเกมนประเภทแอ็คชั่น ซึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหาด้านการต่อสู้ (วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541) ทำให้ผู้เล่นเกิดการแข่งขันฝึกการตัดสินใจและแก้ปัญหา และได้ปลดปล่อยสัญชาตญาณออกมาทางการเล่นเกมก่อให้เกิดความสุข (<http://www.web.nkc.kku.ac.th> 15 พฤษภาคม 2551) ส่วนเกม Turn – Base เป็นที่ผู้เล่นผลัดกันเล่นเกม โดยฝ่ายที่ไม่ได้รับสิทธิในการเล่นจะต้องรอผู้เล่นอีกฝ่าย ทำให้เด็กรู้จักการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น และเกมแสดงบทบาท (Role – Playing Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องควบคุมตัวละครให้ดำเนินไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด และเพิ่มทักษะในด้านต่างๆ ให้กับตัวละคร ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ได้รับความพอใจ และความเพลิดเพลิน เหมือนกับอยู่ในโลกของตนเอง สามารถทำอะไรก็ได้ (พลฤทธิ จิตวิริทธิ์นันท์, 2549) ทำให้กล้าที่จะตัดสินใจ แม้ในชีวิตจริงอาจจะไม่กล้าทำ สำหรับความฉลาดทางอารมณ์ด้านรวม มีความสัมพันธ์กับเกมทุกประเภทในระดับปานกลาง อาจเนื่องมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ทำให้เด็กได้ฝึกสมาธิ ฝึกความจำ ฝึกการวางแผน เกมบางประเภทไม่ได้ใช้เพียงสายตาและมือเท่านั้น แต่จะต้องใช้ความคิดในการวางแผนแก้ไขปัญหามากมายจึงทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ได้ ดังนั้นผู้เกี่ยวข้องทุกท่านจึงควรเข้ามาดูแลตั้งแต่การผลิตเกมในแต่ละประเภทโดยให้มีการส่งเสริมจริยธรรมคุณธรรมเข้าไปในเกม

การนำผลการศึกษาไปใช้

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็ก ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้ ได้พบประเด็นบางประเด็นที่น่าสนใจ คือ เด็กที่มีพฤติกรรมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีพฤติกรรมที่ลึ้มหรือรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ขาดการออกกำลังกาย/เล่นกีฬา ไม่ทำการบ้านหรือลึ้มทำงานที่อาจารย์สั่ง พักนอนนอนหลับน้อยกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน และขาดเรียน ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่ออนาคตของเด็กในอนาคตไม่มากก็น้อยจึงควรให้ทางหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเห็นตระหนักถึงผลที่จะเกิดขึ้นได้โดยมีมาตรการในการรณรงค์และป้องกันภายในโรงเรียน
2. ผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมต่ำกว่าเกณฑ์ปกติทั้งที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์น้อยกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันจึงควรให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องตระหนักถึงผลของความฉลาดทางอารมณ์ และมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของ

นักเรียน เพราะการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์มีผลให้ปัญหาต่างๆ ในโรงเรียนลดลง เช่น การทำร้ายตนเอง การเข้าหาสารเสพติด เป็นต้น โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญและมีการส่งเสริมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนให้เหมาะสม เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้โดยไม่ก่อปัญหาให้ตนเองและผู้อื่น

3. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในด้านประเภทของเกมกับความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านรวม ด้านดี และด้านเก่ง ด้านสุขที่ต่ำกว่าเกณฑ์ในระดับต่ำ แต่ก็ควรมีการควบคุมเนื้อหาของเกมที่เด็กเล่นให้เหมาะสมและมีการพัฒนาเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมภายในเกมด้วย

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ศึกษาเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ในกลุ่มที่เล่นเกมและไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
2. พัฒนาแนวทางหรือโปรแกรมในการช่วยเหลือเด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
3. พัฒนาแนวทางหรือโปรแกรมในการช่วยส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ในกลุ่มวัยรุ่นที่มีความฉลาดทางอารมณ์ต่ำ

ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบาย

นำข้อมูลที่ได้เสนอต่อทางจังหวัดหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สถานศึกษาที่ได้เก็บข้อมูลเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานให้กับทางจังหวัด สามารถนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานวางแผนด้านวิชาการ และด้านการดูแลเรื่องการบริหารเวลาของเด็กต่อไป และเพื่อให้ทางจังหวัดหาแนวทางในการส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน