

บทสรุปการศึกษาการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ศึกษากรณีพฤติกรรม และความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในพื้นที่เขตอำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร

การศึกษาการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ศึกษากรณีพฤติกรรมและความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.65$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อส่วนใหญ่พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ดังนี้ อาการแสดงออกเมื่อไม่ได้เล่นเกม ($\bar{X} = 3.81$) ระยะเวลาในการเล่นต่อวัน ($\bar{X} = 3.77$) และ สถานที่เล่นเกม ($\bar{X} = 3.75$)

การศึกษาการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ศึกษากรณีพฤติกรรมและความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เพศชาย มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ มาตรการทางสังคม ($\bar{X} = 3.85$) และ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อกำหนด ($\bar{X} = 3.84$) ส่วนเพศหญิง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.86$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อกำหนด ($\bar{X} = 3.80$) และมาตรการทางสังคม ($\bar{X} = 3.82$)

การศึกษาการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ศึกษากรณีพฤติกรรมและความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.65$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อส่วนใหญ่พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ดังนี้ อาการแสดงออกเมื่อไม่ได้เล่นเกม ($\bar{X} = 3.81$) ระยะเวลาในการเล่นต่อวัน ($\bar{X} = 3.77$) และสถานที่เล่นเกม ($\bar{X} = 3.75$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสระแก้ว (๒๕๕๔) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมจากพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนจังหวัดสระแก้ว พบว่า มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจากเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (เครื่อง PC) เป็นส่วนใหญ่ มีจุดประสงค์เพื่อสืบค้นข้อมูล แสวงหาความรู้ เล่นเกมออนไลน์ และสังคมออนไลน์เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน โดยใช้สถานที่ที่บ้านพักอาศัยเป็นส่วนใหญ่ โดยใช้เวลาในการเล่นประมาณ

๑-๒ ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาตั้งแต่ ๑๒.๐๐-๑๘.๐๐ น. เป็นส่วนใหญ่ ส่วน ประสาน บุตรจันทร์ (๒๕๕๔) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ระดับความรู้และพฤติกรรมผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในร้านเกมในอำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น พบว่า ๑) เหตุจูงใจในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ เพื่อผ่อนคลาย คิดเป็นร้อยละ ๕๐ รองลงมา ได้แก่ เพื่อสนุกสนานและเพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ ๓๕.๓๓ เพื่อการแข่งขัน คิดเป็นร้อยละ ๘.๖๗ เพื่อนชักชวนหรือเพศตรงข้ามชักชวน คิดเป็นร้อยละ ๓.๓๓ และมีปัญหาทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ ๒.๖๗ ตามลำดับ ๒) เกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่น ได้แก่ เกมต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๖๗ รองลงมาคือ เกมสนุกหรือเกมวางแผน คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๓๓ เกมแข่งขันคิดเป็นร้อยละ ๒๖.๖๗ เกมสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ ๗.๓๓ และเกมวิชาการ คิดเป็นร้อยละ ๔ ตามลำดับ ๓) ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม ได้แก่ หลังเลิกเรียน คิดเป็นร้อยละ ๔๑.๓๓ รองลงมาได้แก่ วันหยุด คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๖๗ ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๓๓ ช่วงกลางคืน

การศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมืองสกลนคร จังหวัดสกลนคร พบว่า เพศชาย มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = ๓.๘๗$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ มาตรการทางสังคม ($\bar{X} = ๓.๘๕$) และ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อกฎหมาย ($\bar{X} = ๓.๘๘$) ส่วนเพศหญิง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = ๓.๘๖$) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อกฎหมาย ($\bar{X} = ๓.๙๐$) และมาตรการทางสังคม ($\bar{X} = ๓.๘๒$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทยุทธ หะสิทธิ์เวช (๒๕๔๘ ; อังอิงมา ประสาน บุตรจันทร์, ๒๕๕๔) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ตามแนวทฤษฎีการปรับพฤติกรรมทางปัญญาบนพื้นฐานความรู้ของแมททริกซ์โปรแกรม พบว่า หลังการทดลองเด็กมีความรู้ มีทัศนคติต่อการเล่นเกมและมีทักษะปฏิบัติในการควบคุมตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และเด็กสามารถลดเวลาการเล่นเกมลงได้