

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล อภิปรายผล และข้อ เสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการ เล่นวิดีโอ เกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนเอกชนในกรุงเทพมหานคร จำนวน 355 คน โดยเก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้น รวมทั้งผ่านการทดสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ตลอดจนทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม แล้วนำข้อมูลที่ได้อา วิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรม "SPSS PC" ซึ่งสรุปผลการวิจัยดังนี้

1 ข้อมูลทั่วไป พบว่านักเรียนที่เล่นวิดีโอ เกมมีจำนวน 355 คน เป็นเพศชายทั้งหมด มีมารดาเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม ร้อยละ 67.1 มีจำนวนพี่น้องในครอบครัว 3 คน ร้อยละ 38.6 นักเรียนเป็นบุตรคนโต ร้อยละ 43.4 ระดับการศึกษาของบิดา คือ มัธยมศึกษา ร้อยละ 40.8 อาชีพของบิดา คือ ประกอบธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 83.4 รายได้ของบิดาส่งกว่า 15,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 46.7 ระดับการศึกษาของมารดา คือ มัธยมศึกษา ร้อยละ 41.4 อาชีพของมารดา คือ ประกอบกิจการส่วนตัว ร้อยละ 46.2 และรายได้ของมารดา คือ ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 29.6

2 ข้อมูลเกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกมและข้อมูล เกี่ยวกับการสนับสนุนของผู้ปกครองในการ เล่นเกม พบว่านักเรียน 355 คนได้รับการอนุญาตให้ เล่นเกม นักเรียนซื้อเครื่อง เล่นเกม ร้อยละ 86.8 ระยะเวลาที่นักเรียนเริ่ม เล่นวิดีโอ เกม เป็นครั้งแรก คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 34.0 บุคคลที่นักเรียน เล่นเกมด้วย คือ พี่หรือน้อง ร้อยละ 62.8 ลักษณะการ เล่นเกม คือ เล่นไม่ต่อเนื่อง หยุด เล่นบางช่วง และกลับมา เล่นใหม่ ร้อยละ 81.1 ในวันปกติ(จันทร์-

ศุภร์) นักเรียนใหม่ เล่นวิดีโอ เกม ร้อยละ 74.9 ในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) นักเรียน เล่นวิดีโอ เกม เฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 45.6 และสถานที่ เล่น เกม คือ ที่บ้านของนักเรียน ร้อยละ 86.8

การสนับสนุนของผู้ปกครองในการ เล่น เกม พบว่าผู้ปกครองจะอนุญาตให้ นักเรียน เล่น เกม โดยมี เงื่อนไข ร้อยละ 50.7 ผู้ปกครอง คาดว่าประโยชน์ที่จะได้รับจากการ เล่นวิดีโอ เกม คือ การได้ฝึกทักษะในการใช้มือและตา ร้อยละ 64.5 และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นวิดีโอ เกม คือ นักเรียนใหม่ สนใจคนในบ้าน ร้อยละ 35.5

3 ข้อมูล เกี่ยวกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมกับการ เล่นวิดีโอ เกม โดยการทดสอบด้วย χ^2 พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการซื้อ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกม โดยมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 คะแนนพฤติกรรมทางสังคมมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่นักเรียน เล่น เกมด้วย โดยมีระดับนัยสำคัญ 0.05 และคะแนนพฤติกรรมทางสังคมมีความสัมพันธ์กับ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันหยุด โดยมีระดับนัยสำคัญที่ 0.05 ในขณะที่ระยะเวลาที่เริ่ม เล่นวิดีโอ เกมครั้งแรก ลักษณะการ เล่น เกม เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันปกติ และสถานที่ เล่น เกมใหม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม

4 ข้อมูล เกี่ยวกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กันในทุกทิศทาง เดียวกัน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .001และความสัมพันธ์ที่พบอยู่ในระดับสูงมาก ($r = .854$)

5 ข้อมูล เกี่ยวกับการหาความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลัง เล่นวิดีโอ เกม พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมทางสังคมหลัง เล่นวิดีโอ เกมลดลง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน คือ คะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลัง เล่นวิดีโอ เกมมีความแตกต่างกัน ($t = 13.96$)

อภิปรายผลการวิจัย

1 เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในการเล่นวิดีโอเกม กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 355 คน พบว่า มีลักษณะดังต่อไปนี้คือ

ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมจากการวิเคราะห์ด้วย ค่าไคสแควร์ พบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมคือ การซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม บุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย และ เวลาที่ใช้เล่นเกมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กล่าวคือ การมีเครื่องเล่นวิดีโอเกม มีส่วนทำให้เด็กหมกมุ่นในการเล่น จนเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ รวมทั้งขาดการติดต่อกับคนอื่น ๆ (กิตติวดี บุญเชื้อ, 2535) นอกจากนี้จะเห็นได้ว่านักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) มีแนวโน้มที่จะซื้อเครื่องเล่นมากกว่านักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมในระดับสูง (110-143) ดังนั้นผู้ประกอบการที่ซื้อวิดีโอเกมให้กับเด็ก จึงควรพิจารณาถึงผลที่อาจเกิดขึ้นตามมาภายหลังจากการซื้อเครื่องเล่นชนิดนี้ให้กับเด็กด้วย ซึ่ง รศ. นายแพทย์อัมพล สุอัมพันธ์ ได้กล่าวว่า การเล่นวิดีโอเกมมีผลดีและผลเสียขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ ด้าน และการเล่นวิดีโอเกมควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลใกล้ชิดจากผู้ปกครอง (อัจฉรา กิ่งปิยะ, 2532)

ในเรื่องของบุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย พบว่า นักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) จะเล่นวิดีโอเกมคนเดียว มากกว่านักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมในระดับสูง (110-143) โดยสอดคล้องกับการวิจัยของ รพีพร มณีพงษ์ (2533) ที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นวิดีโอเกมคนเดียวมากที่สุด ซึ่งการเล่นวิดีโอเกมคนเดียวจะทำให้เด็กขาดประสบการณ์ในการเข้าสังคม เช่น ขาดการแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อ ไม่รู้จักปรับตัว เข้ากับผู้อื่น จนนำไปสู่ปัญหาการใช้ชีวิตในสังคมได้มากที่สุด (ประณม จันทิม, 2533)

เวลาที่ใช้เล่นเกมในวันหยุด พบว่า นักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) มีแนวโน้มที่จะใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่า 2 ชั่วโมงขึ้นไป มากกว่านักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับสูง

(110-143) ซึ่งการเล่นวิดีโอ เกม เป็นเวลานานหลายชั่วโมงนั้น ไม่เพียงแต่จะมีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม เท่านั้น แต่ผลที่เกิดขึ้นตามมาอย่างเห็นได้ชัด คือ การเสียสุขภาพ ในเรื่องของสายตา เกิดความเครียด มึนงง ปวดเมื่อย และนอนหลับไม่เป็นสุข ตลอดจนทำให้ฝันร้าย ถ้าเล่นเกมที่ก้าวร้าวมาก (กิติกร มีทรัพย์, 2534)

สำหรับตัวแปรที่ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม จากการวิเคราะห์ด้วยค่าไคสแควร์ คือ ระยะ เวลาที่ เริ่ม เล่น เกม เป็น ครั้ง แรก , ลักษณะการเล่น เกม , เวลาที่ใช้ เล่น เกม ในวันปกติ และ สถานที่ เล่น เกม กล่าวคือ ระยะ เวลาที่ เริ่ม เล่น เกม ครั้ง แรก พบว่า นักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมทั้งในระดับต่ำ (73-109) หรือระดับสูง (110-143) มีระยะ เวลาในการเล่น เริ่ม เล่น เกม ครั้ง แรก ไม่แตกต่างกัน แต่เป็นที่น่าสังเกตว่านักเรียนส่วนใหญ่ จะ เริ่ม เล่น วิดีโอ เกม ครั้ง แรก ตั้งแต่ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้ปกครองควรให้ความสำคัญในการพิจารณาถึงอายุ และ ความเหมาะสมในการเล่นวิดีโอ เกมด้วย แม้ว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม จะไม่แตกต่างกันก็ตาม แต่ผลที่เกิดขึ้นดังที่ รศ. นายแพทย์อัมพล สุอัมพันธ์ (รักลูก, 2532) ได้กล่าวว่า พ่อแม่ เป็น จำนวน มาก บอกว่า เด็กที่ เล่น วิดีโอ เกม เด็กจะแสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม มีปฏิกิริยาก้าวร้าว เมื่อให้หยุด เล่น เกม ดังนั้นการที่ผู้ปกครองอนุญาตให้เด็ก เล่น วิดีโอ เกม ตั้งแต่ อายุ น้อยๆ อาจ เป็นการปลุกฝังพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมบางประการให้กับเด็กไปโดยที่ไม่รู้ตัว

ในเรื่องของลักษณะการเล่น เกม พบว่า นักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) และนักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับสูง (110-143) ไม่มีความแตกต่างในเรื่องของลักษณะการเล่น เกม แต่พบว่านักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ มีแนวโน้มที่จะเล่นเกมต่อเนื่อง มากกว่า นักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับสูง ในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าลักษณะการเล่น เกม จะไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม แต่ผลกระทบที่เด็กอาจได้รับจากการ เล่น วิดีโอ เกม อย่าง ต่อเนื่อง นั้น จะต้องอาศัยระยะเวลาอันจึงจะสังเกต การเปลี่ยนแปลงได้ชัดเจน เช่นเดียวกับการศึกษาของ ICAVE ในปี 1983 ซึ่งพบว่า คะแนนการเรียนหลังจากที่เล่นวิดีโอ เกมต่ำลงจากเดิม

เวลาที่ใช้เล่นเกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์) พบว่า นักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) และนักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับสูง (110-143) ไม่มีความแตกต่างกัน เรื่องของ เวลาที่ใช้เล่นเกมในวันปกติ และเป็นที่น่าสังเกตว่า นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มมีแนวโน้มที่จะไม่เล่นเกมในวันปกติ ทั้งนี้ อาจเป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการ เล่นวิดีโอ เกมของ เด็กในวันที่เด็กต้องไปโรงเรียน ซึ่งอาจเป็นเงื่อนไขที่พ่อแม่ตั้งไว้ เช่นเดียวกับการวิจัยของ รพีพร มณีพงษ์ (2533) ที่พบว่าผู้ปกครองจะอนุญาตให้เด็กเล่นเกมได้โดยมีเงื่อนไข

ในเรื่องของสถานที่เล่นเกม พบว่า นักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) และนักเรียนที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับสูง (110-143) ไม่มีความแตกต่างกัน เรื่องของสถานที่เล่นเกม ทั้งนี้ เนื่องจาก นักเรียนส่วนใหญ่มักเลือกเล่นเกมเป็นของตัวเอง ทาให้นักเรียนเล่นเกมที่บ้านมากที่สุด ซึ่งการเล่นเกมที่บ้านจะเป็นผลดีต่อผู้ปกครองในการให้คำแนะนำในการเล่นอย่างเหมาะสมให้กับเด็ก เพื่อช่วยให้เด็กได้รับประโยชน์จากการเล่นทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม และอารมณ์

2 เมื่อพิจารณาในเรื่องของการสนับสนุนของผู้ปกครอง จะพบว่า ส่วนผู้ปกครองในกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเป็นผู้สนับสนุนให้เด็กเล่นเกม โดยมีเงื่อนไข สำหรับประโยชน์ที่ผู้ปกครองคาดว่า เด็กจะได้รับจากการ เล่นวิดีโอ เกม คือ การได้รับความบันเทิง ผ่อนคลายความตึงเครียดและฝึกการขี้มือและตา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กิติกร มีทรัพย์ (2534) ที่ได้อธิบายว่าการ เล่นวิดีโอ เกมทาให้ผู้ เล่นได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน รวมทั้งเป็นการฝึกทักษะในการขี้มือและตาในการทำงานประสานกัน สำหรับในเรื่องของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นวิดีโอ เกมนี้ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า เด็กอารมณ์ดีขึ้น โดยเป็นไปตามแนวคิดของ น.สาธิตานันต์ (2521) ที่กล่าวไว้ว่าการ เล่นนั้นทาให้เด็กมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและทาให้มีอารมณ์ขัน แต่อย่างไรก็ตามพบว่าผู้ปกครองในกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า เด็กเล่นวิดีโอ เกมไม่สนใจคนในบ้าน เนื่องจากใช้เวลาอยู่กับวิดีโอ เกม ซึ่งสอดคล้อง

กับการวิจัยของ Creasey และคณะ (1986) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอ เกม ที่มีผลต่อการใช้เวลาว่าง การทำการบ้าน และการเข้ากลุ่มเพื่อน ผลปรากฏว่า เด็กใช้เวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ ลดลง เนื่องจากเล่นวิดีโอ เกม นอกจากนี้เป็นที่ น่าสังเกตว่ามีผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง (ร้อยละ 26.5) มีความเห็นว่า เด็กใช้ ความรุนแรงหลังจากที่เล่นวิดีโอ เกม ซึ่งเป็นไปตามแนวคิด ของ รศ. นพ. อัมพล สุอัมพันธ์ (รักลูก, 2532) ที่กล่าวว่า เด็กที่เล่นวิดีโอ เกมมักแสดงกิริยาหยาบ กระด้าง เมื่อพ่อแม่บอกให้หยุด เล่นและจะมีปฏิกิริยาก้าวร้าว เมื่อถูกขัดจังหวะ การ เล่น ตลอดจนมีความสอดคล้องกับการวิจัยของ เพชรชมพู เทพนิธิ (2532) ที่พบว่า เด็กที่เล่นวิดีโอ เกมมากมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวสูง

3 เมื่อพิจารณาในเรื่องความสัมพันธ์ ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทาง สังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างพบว่าครูประจำชั้น และผู้ปกครองประเมินคะแนนพฤติกรรมทางสังคมไปในทิศทางเดียวกัน และมีความสัมพันธ์ในระดับสูง ซึ่งคล้ายคลึงกับงานวิจัยของ Verhulst และ Akkerhuis (1989) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ ความสอดคล้องในการประเมินปัญหาทาง ด้านพฤติกรรมและอารมณ์ของ เด็กอายุ 4-12 โดยผู้ปกครองและครู พบว่า ผู้ปกครองและครูมีความสอดคล้องกันค่อนข้างสูง ในการประเมินปัญหาทางด้าน พฤติกรรมของเด็ก นอกจากนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมเฉลี่ย ที่ประเมินโดยผู้ปกครอง มีค่าต่ำกว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครู ประจำชั้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า ผู้ปกครอง เป็นผู้ที่สามารถสังเกตพฤติกรรม ของ เด็ก โดย เปรียบเทียบกับพฤติกรรมทางสังคมของ เด็กก่อน เริ่ม เล่นวิดีโอ เกม ได้ ในขณะที่ครูประจำชั้นจะสังเกต เห็น เฉพาะพฤติกรรมทางสังคมของ เด็ก ซึ่ง เป็นพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นวิดีโอ เกม เท่านั้น

4 ในการหาความสัมพันธ์ระหว่าง คะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและ หลัง เล่นวิดีโอ เกมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าคะแนนพฤติกรรมก่อนและหลังวิดีโอ เกม มีความแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการ เกิดพฤติกรรมของ เชียร์ส สกินเนอร์ และแบนดูรา (พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุตร, 2530) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมทางสังคม นั้นจะ เกิดขึ้นจากการที่เด็กได้รับการสอนโดยตรง เด็กได้รับข่าวสารที่แฝงอยู่

งานวิดีโอ เกม ประกอบกับการที่ได้รับแรง เสริมจากการ เล่นวิดีโอ เกม ที่ทำให้
 คะแนนพฤติกรรมหลัง เล่นวิดีโอ เกม เปลี่ยนแปลงไป ดังที่ ยงยศ พรตบกรณ์
 (2532) ได้สรุปบทความของ ดร. ธอมัส เรเดคกี ในปี 1987 ที่พบว่า เด็กที่
 ชอบ เล่นวิดีโอ เกม Captain power จะทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน
 เพิ่มขึ้นถึง 80 เปอร์เซ็นต์ และจากการศึกษาของ Chambers และ Ascione
 (1985) พบว่า เด็กที่ เล่นวิดีโอ เกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว เพื่อต่
 กว่าเด็กที่ เล่นวิดีโอ เกมที่ไม่รุนแรง รวมทั้งพบว่าวิดีโอ เกมที่ไม่รุนแรง ก็ไม่ทำให้
 เพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าว เหลือ ส่วน เกมที่รุนแรงนั้นจะเป็นตัวยับยั้งไม่ให้เกิด
 พฤติกรรมก้าวร้าว เหลือ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การ เล่นวิดีโอ เกมมีผลต่อการ
 เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน แต่เป็นที่น่าสัง เกตว่าคะแนนพฤติกรรมทาง
 สังคมหลัง เล่นวิดีโอ เกมลดลงค่อนข้างน้อย เนื่องจากการ เปลี่ยนแปลงของ
 พฤติกรรมนั้นต้องอาศัยระยะเวลาอันยาวนานจึง จะเห็นการ เปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน เช่น
 เดียวกับงานวิจัยจากแผนกสุขภาพจิตของ เทศบาลนครนิวยอร์กในปี 1959
 (นิพนธ์ ชูวร เวช, 2520) ที่ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างการชม
 ภาพยนตร์โทรทัศน์ที่แสดงบทบาทก้าวร้าวกับความรุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยติดตาม
 ความประพฤติของ เด็ก เป็นเวลา 10 ปี พบว่า เด็กที่ได้ดูภาพยนตร์ที่แสดงบท
 ความรุนแรงเป็นประจำเสมอ จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวใน 10 ปีต่อมา อย่างไรก็ตาม
 ก็ตาม ผลของการวิจัยครั้งนี้ อาจเป็นแนวโน้มที่จะนำไปสู่การอธิบายในเรื่องของ
 การ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ
 ประณม จันทิม (2533) ที่ได้อธิบายว่า การ เล่นวิดีโอ เกม เพียงอย่างเดียว
 จะทำให้ เด็กขาดประสบการณ์ในการ เข้าสังคม ขาดเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน
 เข้าสังคมไม่เป็น และทำให้อยู่ในสังคมได้โดยไม่มีความสุข นอกจากนี้เด็กจะ
 เน้นในเรื่องการแข่งขัน เพื่อ เอาชนะโดยการทำลายผู้อื่น ซึ่งสิ่ง เหล่านี้จะถูก
 ปลุกฝังลงในจิตสำนึกของ เด็กจนกระทั่ง เข้าสู่วัยผู้ใหญ่

ข้อเสนอแนะ

1. ควรสนับสนุนให้ผู้ปกครองมีบทบาทในการดูแล เด็กโดยการร่วม เล่น วิดีโอ เกมกับ เด็ก เพื่อที่ว่า เนื้อหาของ เกมจะเป็นประโยชน์ต่อตัว เด็กหรือแม่ นอกจากนี้ยัง เป็นการ เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ปกครองกับ เด็กในขณะที่ เล่น เกมอีกด้วย

2. ควรมีการศึกษา เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกมในระยะยาว เพื่อที่จะ สามารถประเมินผลกระทบที่อาจ เกิดขึ้นตามมาภายหลัง จากการ เล่นวิดีโอ เกมทั้ง ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

3. การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ระหว่างการ เล่นวิดีโอ เกม กับพฤติกรรมทางสังคม เท่านั้น ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าการ เล่นวิดีโอ เกมจะมีผล ต่อการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนได้โดยตรง โดยผู้วิจัยคาดว่า อาจมีปัจจัยอื่นๆ เข้ามา เกี่ยวข้องด้วย เช่น ผลจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ผลจากการ เรียนรู้ และ เลียนแบบจากผู้ใกล้ชิด หรือแรงจูงใจต่างๆที่ทำให้เกิด พฤติกรรมต่างๆ เป็นต้น ดังนั้นผู้ที่ต้องการศึกษา เกี่ยวกับผลของการ เล่นวิดีโอ เกม กับพฤติกรรมทางสังคมจึงควรให้ความสนใจกับปัจจัยต่างๆที่ได้ เสนอแนะ ทั้งนี้ เพื่อ ให้ผลของการวิจัยสามารถอธิบายผลของการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมได้ ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น