

2 เดือนคนเล่นไปเกมออนไลน์ส่งผลกระทบการเรียนการทำงาน

ธุรกิจบัณฑิตวิทยา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ทำการสำรวจประชาชนทั่วไป เรื่องผลกระทบของผู้ที่เล่นเกมสไปเกมม่อน จำนวน 1,235 คน ผลปรากฏว่า

สองเดือนผ่านไปกระแสความนิยมเล่นเกมสไปเกมม่อนลดลงอย่างรวดเร็วโดยสอบถามผู้เล่นเกมสไปเกมม่อนมีถึง ร้อยละ 72.56 ที่เล่นเกมสไปเกมม่อนลดลง มีเพียงร้อยละ 23.04 ที่ยังเล่นเกมสไปเกมม่อนเท่าเดิม และร้อยละ 4.40 เล่นเพิ่มขึ้น โดยใช้เวลาในการเล่น เกมสไปเกมม่อนวันละ 3 ครั้ง / เฉลี่ยครั้งละ 1.30 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมสไปเกมม่อน ร้อยละ 32.74 เล่นเกือบทั้งวัน ร้อยละ 32.03 จะเล่นในช่วงเย็น ร้อยละ 19.84 เล่นในช่วงพักกลางวัน ร้อยละ 9.25 เล่นในช่วงเช้า และร้อยละ 6.14 เล่นก่อนนอน

ซึ่งสาเหตุที่ทำให้การเล่นเกมสไปเกมม่อนลดลงคือ 1.เบื่อ / จำเจ ร้อยละ 57.30 2. เล่นตามกระแส ร้อยละ 23.48 3. มีแต่ตัวไปเกมม่อนเดิมๆ ไม่มีตัวใหม่ๆ ร้อยละ 19.34 4. มีการโกงการต่อสู้กันมากเกินไป สู้แล้วแพ้ (ใช้บอทเล่น) ร้อยละ 9.12 5. อื่นๆ ร้อยละ 8.64 สำหรับเรื่องความกังวลใจของผู้เล่นเกมสไปเกมม่อนในการตามจับไปเกมม่อนนั้น อันดับ 1 คือ กังวลใจในเรื่องอันตรายจากการเดินไม่ดูทางเท้า / ชน / หกล้ม ร้อยละ 63.18 อันดับ 2 อันตรายในยามวิกาล / ปล้น / จี้ / ชิงทรัพย์ ร้อยละ 58.04 อันดับ 3 อันตรายจากการข้ามถนน / รถชน ร้อยละ 53.14 อันดับ 4 เกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ (เล่นเกมสไปเกมม่อนขณะขับรถ) ร้อยละ 49.47

ส่วนผลกระทบจากการเล่นเกมสไปเกมม่อนในเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง / เพื่อน / เป็นอย่างไรนั้น ตอบว่าเหมือนเดิม และทำให้รู้จักเพื่อนใหม่(ที่เล่นเกมสไปเกมม่อนเหมือนกัน) ร้อยละ 27.57 พุดคุยปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น เพราะคุยในเรื่อง เกมสไปเกมม่อน ร้อยละ 25.48 และพุดคุยปฏิสัมพันธ์กันน้อยลง เพราะเอาเวลาไปเล่นเกมสไปเกมม่อน ร้อยละ 19.38

สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์กับครูบาอาจารย์นั้น ตอบว่า ยังคุยกันเหมือนเดิม ร้อยละ 50.65 พุดคุยปฏิสัมพันธ์กันน้อยลง เพราะเอาเวลาไปเล่นเกมสไปเกมม่อน ร้อยละ 29.27 และพุดคุยปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น เพราะคุยในเรื่องเกมสไปเกมม่อน ร้อยละ 20.08

การเล่นเกมสไปเกมม่อนส่งผลกระทบด้านการเรียนหรือไม่ ร้อยละ 57 ไม่มีผลกระทบ ร้อยละ 43 มีผลกระทบ โดยมีผลกระทบในเรื่อง

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. ไม่ตั้งใจเรียน ร้อยละ 40.53 | 2. ง่วงนอน / อ่อนเพลีย ร้อยละ 27.24 |
| 3. ไม่มีสมาธิในการเรียน ร้อยละ 26.58 | 4. เข้าเรียนสาย ร้อยละ 22.26 |
| 5. เรียนไม่รู้เรื่อง ร้อยละ 17.28 | 6. ไม่ทำการบ้าน ร้อยละ 14.29 |

ผู้ที่ทำงานแล้วการเล่นเกมสไปเกมม่อนส่งผลกระทบต่อการทำงานหรือไม่ ร้อยละ 64.86 ไม่มีผลกระทบต่อการ ทำงาน ร้อยละ 35.14 มีผลกระทบ โดยมีผลกระทบในเรื่อง

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. ไม่มีสมาธิในการทำงาน ร้อยละ 35.10 | 2. ไม่ตั้งใจทำงาน(เล่นเกมสไปเกมม่อนตอนทำงาน) ร้อยละ 34.62 |
| 3. ง่วงนอน / อ่อนเพลีย ร้อยละ 31.25 | 4. เข้าทำงานสาย ร้อยละ 22.12 |
| 5. ทำงานล่าช้า ร้อยละ 21.16 | |

ส่วนผลกระทบด้านสุขภาพนั้น ผู้เกมส์ จะมีอาการปวดคอ / บ่า / ไหล่ / หลัง ร้อยละ 33.86 มีอาการตาเปล่า / เบลอ ร้อยละ 31.81 ปักผ่อนน้อย ร้อยละ 20.65 จับถ้ำไม่เป็นเวลา ร้อยละ 3.26 และอื่นๆ ร้อยละ 10.42

ด้านนายแพทย์บรรจบ ชุณหวัดดีกุล คณบดีวิทยาลัยการแพทย์บูรณาการ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ให้ความเห็นว่า จากผลสำรวจ นักเรียน / นักศึกษา มีการเล่นเกมสัปดาห์ละเรียน และมีผลกระทบต่อการเรียน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการเรียนการสอนควรอาศัยประโยชน์จากเกมส์โดยเลือกเนื้อหาการสอนบางช่วงบางตอนสร้างสื่อด้วยเกมส์ หรือสร้างเกมส์ที่น่าสนใจเพื่อใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียน / นักศึกษาได้สนุกกับการเรียน และอาจส่งผลให้ตั้งใจเรียนเพิ่มมากขึ้น

อย่างไรก็ตามนายแพทย์บรรจบ ชุณหวัดดีกุล คณบดีวิทยาลัยการแพทย์บูรณาการ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ได้ให้ข้อพึงระวังว่าการเล่นเกมส์อย่างต่อเนื่องย่อมส่งผลต่อสุขภาพของผู้เล่น ดังนั้น ผู้ที่ชอบเล่นเกมสัปดาห์หลายครั้งควรตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสุขภาพเป็นอย่างยิ่ง

-
- **ธุรกิจบัณฑิตย์โพล มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ / www.dpu.ac.th/dpurc โทร. 029547300 ต่อ 128**
 - **นายแพทย์บรรจบ ชุณหวัดดีกุล คณบดีวิทยาลัยการแพทย์บูรณาการ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์**