

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลที่พัฒนาขึ้น กับข้อมูลเชิงประจักษ์

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 จังหวัดสมุทรปราการ 25 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 31,711 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 5 โรงเรียน จำนวน 450 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองจากโรงเรียนที่มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ได้แบบสอบถามสมบูรณ์จำนวน 450 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 และตัวแปรในการวิจัยประกอบด้วย ตัวแปรตามมีลักษณะเป็นตัวแปรแฝงภายใน คือ ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรอิสระมีลักษณะเป็นตัวแปรแฝงภายในและตัวแปรแฝงภายนอก คือ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม เรื่อง ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรม SPSS ในการหาค่าสถิติพื้นฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ และใช้โปรแกรม LISREL 8.80 เพื่อวิเคราะห์โมเดลการวัดตัวแปรแฝงและโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

#### สรุปผลการวิจัย

1. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 40 ตัวแปร รวม 780 คู่ ปรากฏว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างน้อยมีนัยสำคัญทางสถิติ 770 คู่ โดยมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 763 คู่ มีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 7 คู่ และอีก 10 คู่มีความสัมพันธ์กันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าอยู่ในช่วง .09 ถึง .62 คู่ที่มีความสัมพันธ์กันมากที่สุด คือ ตัวแปรสังเกตได้ ฉันทัดใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเมื่อเพื่อนชมเชยว่าเล่นเก่ง (Y17) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ กับตัวแปรสังเกตได้ หากมีเวลาว่างฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น (x14) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .62 รองลงมาคือ ตัวแปรสังเกตได้ ในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีสิ่งที่เป็นอันตรายซ่อนอยู่ (x2) กับตัวแปร

สังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในสังคม (x3) ตัวแปรสังเกตได้ ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ (x10) หากมีเวลาว่างฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น (x14) ซึ่งอยู่ในตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .61 และ ตัวแปรสังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายเครียดได้ (Y3) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ กับ ตัวแปรสังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตที่ประจำวัน (x4) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .60 และคู่ที่มีความสัมพันธ์กันน้อยที่สุด คือ ตัวแปรสังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ดีที่สุดเ็นยามเหงา (Y5) กับการเล่นเกมออนไลน์ เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ (Y8) มีค่าเท่ากับ .09 ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝง เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

2. เนื่องจากผลการวิเคราะห์โมเดลความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามสมมติฐาน (ภาพที่ 10) มีเส้นทางอิทธิพลและตัวแปรที่ไม่ค่อยสำคัญ จึงมีการปรับแก้โมเดล โดยมีการตัดเส้นทางอิทธิพลที่ไม่ค่อยสำคัญทางสถิติออก ได้แก่ ตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ที่ส่งผลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ และตัวแปรการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

3. ผลการวิเคราะห์โมเดลความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโมเดลที่ปรับแก้ ปรากฏว่า โมเดลที่ปรับแก้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์ดี ผลการทดสอบค่าสถิติไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 369.17 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 384 โดยมีความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ .70 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (GFI) เท่ากับ .96 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .92 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐาน (SRMR) เท่ากับ .031 ค่าดัชนีวัดความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์ (RMSEA) เท่ากับ .000 กราฟคิวพล็อตมีความชันในแนวเส้นทแยงมุม มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานอยู่ระหว่าง -3.55 ถึง 4.68 และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ของตัวแปรตาม คือ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .90 แสดงว่าตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ ในโมเดลสามารถทำนายความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ร้อยละ 90 และตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ มีค่า .82 แสดงว่า ตัวแปรเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ และตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ในโมเดลสามารถความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ร้อยละ 82

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้รับอิทธิพลทางตรงจาก ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ มีอิทธิพลรวมสูงสุดโดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .60 รองลงมา คือ ตัวแปรเจตคติต่อเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .28

และตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .19 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เส้นทางอิทธิพลทางตรงต่อตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปรากฏว่า ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลสูงสุด โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .50 ตัวแปรเจตคติต่อเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .28 และตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .19 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เส้นทางอิทธิพลทางอ้อมผ่านตัวแปรเจตคติต่อเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปรากฏว่า ตัวแปรความเชื่อถือนในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีอิทธิพลสูงสุด โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .63 และรองลงมา คือ ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .35 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลวิจัยดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับปัจจัย 4 ด้าน โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ได้แก่ ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ รองลงไป ได้แก่ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ตามลำดับ โดยตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตัวแปรเจตคติต่อเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ เจตคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ โดยเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความเชื่อถือนในเว็บไซต์เกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผ่านตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ แสดงว่านักเรียนที่มีความเชื่อถือนในเว็บไซต์เกมออนไลน์จะทำให้ให้นักเรียนมีเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลให้นักเรียนมีความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ปรับแก้ มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงในทิศทางบวกจากความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ เจตคติต่อเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากตัวแปรความเชื่อในเว็บไซต์ของเกมออนไลน์ ผลการวิจัยสอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (A Theory of Planned Behavior: TPB) นำเสนอโดย Ajzen (Ajzen, 1985, 1988, 1991, 2002, 2002; Ajzen & Driver, 1992; Ajzen & Madden, 1986; Beck & Ajzen, 1991) เป็นทฤษฎีที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ Ajzen & Fishbein (1975, 1980) จิมมิ่ง วู และเดอ ลิว (Jiming Wu & De Liu, 2007) ดังนั้น จึงอภิปรายผลการวิจัยที่เป็นไปตามสมมติฐาน ดังนี้

ตัวแปรเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีเจตคติที่ดีต่อการเล่นเกมออนไลน์ จึงทำให้มีพฤติกรรมความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2002) ที่กล่าวว่าเจตคติเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด ๆ ซึ่งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในลักษณะชอบ ไม่ชอบ อาจเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย พอใจ ไม่พอใจ ต่อสิ่งใด ๆ ในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของเจตคติที่มีอยู่ และทำให้จะเป็นตัวกำหนดแนวทางของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนอง โดยทั่วไปถ้าบุคคลมีเจตคติทางบวกต่อการกระทำพฤติกรรมนั้นมากเท่าใด บุคคลนั้นย่อมมีความตั้งใจที่จะทำพฤติกรรมนั้นมากเท่านั้น หรือในทางตรงข้าม ถ้าบุคคลมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้นมากเพียงใด บุคคลนั้นก็มีความตั้งใจที่จะไม่กระทำกับพฤติกรรม นั้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นลินี สุวรรณโชติ (2549); Fishbein & Ajzen (1975) และ Jiming Wu & De Liu (2007)

ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงและมีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้มีพฤติกรรมความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2002) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2549) พบว่า วัยรุ่นพบความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับ Jiming Wu & De Liu (2007); นลินี สุวรรณโชติ (2549); Fishbein & Ajzen (1975)

ตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงและมีอิทธิพลทางอ้อมความตั้งใจต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีการคล้อยตามเพื่อน ๆ และสื่อต่าง ๆ ที่เข้ามาชักชวนให้เข้าไปเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก็จะทำให้เกิดความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรม และการทำพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2002) ที่กล่าวว่ากลุ่มอ้างอิงเป็นตัวกำหนดประการหนึ่ง ที่ส่งผลต่อความตั้งใจซึ่งเป็นปัจจัยหลัก

ในการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล สอดคล้องกับ ศรีัญญา ไพรวรรณ (2553) ได้ศึกษาปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับพฤติกรรมติเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ในครั้งแรกนั้น เพราะเพื่อนทั้งเพื่อนรุ่นพี่และรุ่นเดียวกัน และใช้เรื่องเกมออนไลน์ไปคุยกับเพื่อน ๆ ทำให้รู้สึกที่ตนเองได้รับการยอมรับจากเพื่อน และยอมรับให้อยู่ในกลุ่มเพื่อน และสอดคล้องกับ รัตนาวรรณ หอมเนียม (2550) ได้ศึกษามูลเหตุจูงใจให้วัยรุ่นมาเล่นเกมออนไลน์ พบว่า เด็กถูกเพื่อนชวนมาเล่นเกมเห็นว่าเพื่อนกระทำแล้วไม่ถูกจับกุม จึงเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และมีเด็กบางกลุ่มไม่กล้าปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนมาเล่นเกมเพราะกลัวว่าเพื่อนจะไม่ยอมรับเข้ากลุ่ม อีกทั้งเด็กที่เล่นเกมจะเลียนแบบเพื่อนมากที่สุดในด้านความต้องการที่จะเล่นเกมเก่งแบบเพื่อน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นลินี สุวรรณโชติ (2549); Jiming Wu & De Liu (2007)

ตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ แสดงว่า นักเรียนมีความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ เป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen ( 2002 ) ที่สันนิษฐานว่า ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Belief Strength: b) กับความเชื่อเกี่ยวกับการประเมินผลการกระทำ (Outcome evaluation: e) ซึ่งความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมนี้จะเป็นตัวกำหนดเจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude Toward the Behavior) เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ หากบุคคลมีความเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลทางบวก ก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ขณะที่บุคคลซึ่งเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลทางลบ ก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นลินี สุวรรณโชติ (2549); และ Jaming Wu & De Liu (2007)

สำหรับผลการวิจัยที่ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน คือ ตัวแปรการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ส่งอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การรับรู้การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นลดความตั้งใจในการเล่นออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการรับรู้ความสามารถแห่งตน (Self-Efficacy) ของ Bandura (1977, 1982) ที่ว่าการรับรู้ความสามารถแห่งตน จะเน้นปัจจัยภายในของบุคคลในขณะที่การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control) จะเน้นทั้งปัจจัยภายในและภายนอก โดยมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่จะควบคุมพฤติกรรมนั้นได้ ดังนั้น การที่ผลการวิจัยครั้งนี้ไม่เป็นไปตามสมมติฐานนี้อาจเนื่องมาจากบริบททางสังคม และวัฒนธรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยแสดงว่า นักเรียนจะมีความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์หรือไม่ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการด้วยกัน ได้แก่ ความรู้สึกสนุกสนานในการเล่นออนไลน์ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในการเล่นออนไลน์ จึงขอเสนอแนะ การนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้

1. โรงเรียน ควรจัดกิจกรรมทางส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียน โดยนำเกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ เช่นการจัดแข่งขันสร้างเกมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน และส่งเสริมการแข่งขันในระดับสูง เป็นต้น
2. ครูมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ จึงควรส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ข้อดี ข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ การแบ่งเวลาในการเล่นออนไลน์กับการทำกิจกรรมอื่นๆ เพื่อสร้างความตระหนักให้นักเรียนเลือกทำกิจกรรมที่เหมาะสม และมีประโยชน์ แทนการเล่นเกมออนไลน์จนอาจจะเสียการเรียน
3. ผู้ปกครองควรส่งเสริม สร้างความตระหนักให้กับนักเรียน ด้านความเชื่อและเจตคติต่อเกมออนไลน์ ในการเลือกกิจกรรมของใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนั้นจึงควรศึกษาแนวทางการปรับลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน
2. ควรศึกษาพฤติกรรมความตั้งใจการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในช่วงวัยอื่น ๆ เช่น ช่วงชั้นประถมศึกษา เนื่องจากจะได้เป็นการป้องกันเพื่อลดพฤติกรรมความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์
3. ควรมีการนำโปรแกรมประยุกต์อื่น ๆ (Application) ที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และจินตภาพของผู้เล่นมาทดลอง ในการส่งเสริมศักยภาพทางปัญญาของผู้เล่นเกม อาทิ เกมที่ส่งเสริมความจำ (Memory) เกมที่พัฒนากระบวนการความสนใจ (Attention Process) และกระบวนการแก้ปัญหา (Problem Solving)