

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ

การวิเคราะห์ปัญหาทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อ
เด็กไทยจากการติดเกมออนไลน์

ผู้เขียน

นายเชษฐา เมียนมนัส

ปริญญา

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

อ.ดร.จิตรลดา บุรพรัตน์

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ปัญหาทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อเด็กไทยจากการติดเกมออนไลน์ โดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในมิติที่สามารถนำไปสู่กระบวนการสร้างสื่อรณรงค์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการเล่นเกมนของกลุ่มเด็กที่ติดเกมออนไลน์ที่สามารถทำให้เด็กไทยรู้จักกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างถูกวิธี และประเมินประสิทธิภาพของสื่อโฆษณาที่สร้างขึ้น เกี่ยวกับทัศนคติของเด็กไทยในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างถูกวิธี ผู้ศึกษาได้ทำการกำหนดวิธีการศึกษาเพื่อรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากแบบสอบถาม โดยเก็บรวบรวมจากกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีอายุตั้งแต่ 13-21 ปี ตามร้านเกมออนไลน์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างมาจำนวน 33 ราย และนำผลการศึกษามาสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปออกแบบสื่อรณรงค์จำนวน 1 เรื่อง โดยการใช้คำร้อยละ และสรุปผลเชิงพรรณนา ซึ่งข้อมูลทั้งหมดที่ได้เป็นเครื่องบ่งชี้แนวทางในการออกแบบและผลิตสื่อรณรงค์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการเล่นเกมนของกลุ่มเด็กที่ติดเกมออนไลน์ ที่สามารถสร้างความเข้าใจ และตระหนักถึงปัญหาทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อเด็กไทย จากการติดเกมออนไลน์

จากการศึกษาพบว่า ปัญหาเด็กติดเกม พบได้บ่อยในครอบครัวไทยในปัจจุบัน พ่อแม่หลายคนลำบากใจที่จะบังคับให้ลูกเลิกเล่นเกม เด็กบางคนติดมากจนไม่สนใจการเรียน ผลการเรียนตกต่ำเนื่องจากการใช้เวลาไปกับการเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ส่งผลกระทบในหลายด้านด้วยกัน ทั้งต่อตัวเอง และครอบครัวนั้น นับว่าเป็นสิ่งที่หน้าวิตกเป็นอย่างยิ่ง ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ควรให้คำชี้แนะและให้ความสำคัญกับเด็ก ซึ่งเป็นอนาคตของชาติไม่ควรนิ่งเฉยหรือคิดว่าเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยเท่านั้น

Independent Study Title Analysis of Technological Problems Having Impacts
on Thai Youths from On-line Games Addiction

Author Mr. Chetta Mianmanus

Degree Master of Arts (Media Arts and Design)

Independent Study Advisor Lect. Dr. Chitrlada Burapharat

ABSTRACT

The purpose of this case study is to analyse the technology that affects Thai children from the online games. This case study will help to show that advertisements change the behaviour of children playing online games. Furthermore evaluation of the media that also changes the attitudes of Thai children in a positive way. The research in this case study is collected from the questionnaire, and the group study is of 13-21 year olds. From the online game shop in Amper Muang ,Chiang Mai province, the group study is of people from 33 years of age. The result of the case study, states the conclusion and analyses for the media advertising by percentage.

The information from the case study will help make advertisers change their behaviour which effect the children playing online games. It will also help us to understand the problems of the technology that affect Thai Children's especially concerning online games.

From the case study, we found that Thai children are becoming addicted to online games can be from in many thai family. Many families don't know how to control children when it comes to playing online games and this then effects their studies. The results effect the whole family. In conclusion families should be more concerned with their children's activities as the children are our future.