

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

งานวิจัยชิ้นนี้จะมุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรมการเลือกลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์แล้วนำเวลาเหล่านั้นมาพัฒนาศักยภาพตนเองด้วยการอ่านหนังสือเพื่อให้ได้ผลลัพธ์คือการเข้ารับทำงาน ซึ่งทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของบุคคลในการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากห้องปฏิบัติการในการให้ผู้ทดลองอยู่ภายใต้เงื่อนไขเกมส์การทดลองที่กำหนดไว้จากกลุ่มตัวอย่าง 48 คน ซึ่งเกมส์การทดลองนี้จะแบ่งออกเป็น 2 เงื่อนไขสถานการณ์คือ กลุ่มที่อยู่ภายใต้เกมส์การทดลองที่มีแรงกดดันทางสังคมต่ำ ผลตอบแทนต่ำ และกลุ่มที่อยู่ภายใต้เกมส์การทดลองที่มีแรงกดดันทางสังคมสูง ผลตอบแทนสูง ซึ่งจะทำการเล่นเกมด้วยกระบวนการซ้ำ 10 รอบเพื่อสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือผู้เล่นแต่ละคนจะต้องแข่งขันภายใต้เงื่อนไขและสถานการณ์ที่กำหนด เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามโดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่

การศึกษานี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลข้อมูลปฐมภูมิที่ได้จากการทดลองในเกมส์การทดลองในเดือนกรกฎาคม 2554 แล้วนำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ส่วนคือ การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลทางเศรษฐมิติ ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติจะใช้เครื่องมือในการทดสอบ 2 ชนิดคือ การทดสอบ Wilcoxon-Signed-Rank Test ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวโน้มการตัดสินใจลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ของแต่ละผู้เล่น (Matched Data) และจะใช้การทดสอบ Wilcoxon-Mann-Whitney Test เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลลัพธ์การลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ในสภาวะเงื่อนไขที่แตกต่างกัน (Unmatched Data) นอกจากนี้การวิเคราะห์ข้อมูลทางเศรษฐมิติจะใช้แบบจำลอง Panel Data ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ของแต่ละบุคคลเพื่อใช้เวลาเหล่านั้นมาพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น

ผลการวิเคราะห์ผลการทดลองข้อมูลทางสถิติพบว่า จากการเปรียบเทียบภายใต้สถานการณ์ที่แตกต่างกัน คือ สังคมที่มีแรงกดดันต่ำ (เกมส์รอบเช้า) และสังคมที่มีแรงกดดันสูง (เกมส์รอบบ่าย) พบว่าจำนวนชั่วโมงที่ผู้เล่นยอมลดการเล่นเกมส์เพื่อนำมาอ่านหนังสือนั้นมีมากกว่าในเกมส์รอบบ่ายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในเกือบทุกการเปรียบเทียบ ทำให้สรุปได้ว่า สังคมที่มีแรงกดดันสูงทำให้เกิดการแข่งขันเพื่อช่วงชิงชัยชนะในเชิงวิชาการมากกว่า แม้ว่าผู้เล่นจะมีโอกาสที่จะตกลงกันเองที่จะร่วมกันเก็จคร้านเพื่อให้ผลการแข่งขันออกมาเสมอกันแล้วได้ผลประโยชน์มากกว่าการ

แข่งขันกันก็ตามที แต่ผู้เล่นก็เลือกที่จะแข่งขันกันอย่างหนักเพื่อให้ได้เป็นผู้ชนะและหลีกเลี่ยงที่จะต้องถูกลงโทษในฐานะผู้แพ้

นอกจากนี้การวิเคราะห์ข้อมูลทางเศรษฐมิติเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ของแต่ละบุคคล โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ที่สามารถลดได้ในรอบที่ผ่านมา (Xpast) ค่าความแตกต่างของผลตอบแทนระหว่างคู่แข่ง (Diffxpast) และ เงื่อนไขทางสังคมว่าเป็นสังคมที่มีแรงกดดันสูงหรือต่ำ (Regime) เป็นตัวแปรที่มีผลต่อการตัดสินใจ ซึ่งผลการทดลองจากแบบจำลอง Panel Data โดยในรูปแบบ Random Effect พบว่าจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ในรอบที่ผ่านมา ความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนของคนและคู่แข่ง และ การเรียนรู้จากเงื่อนไขทางสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกลดจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมส์ในครั้งถัดไปอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนรูปแบบ Fixed Effect พบว่า จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ในรอบที่ผ่านมา ความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนของคนและคู่แข่งมีผลต่อการตัดสินใจเลือกลดจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมส์ในครั้งถัดไป แต่ในแบบจำลองนี้ไม่สามารถระบุผลที่เกิดจากแรงกดดันทางสังคมที่มีต่อการตัดสินใจลดชั่วโมงการเล่นเกมส์เพื่อนำมาอ่านหนังสือได้ ทั้งนี้ผลการทดสอบด้วย Hausman test พบว่าแบบจำลอง Fixed effect จะให้ผลที่น่าเชื่อถือได้มากกว่า

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาพฤติกรรมการตัดสินใจเพื่อลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์แล้วนำเวลามาพัฒนาตนเองและแข่งขันกันเพื่อให้ได้งานนั้นมีแนวโน้มที่ผู้เล่นจะลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์เพิ่มมากขึ้นเพื่อเอาชนะคู่แข่ง นอกจากปัจจัยภายใน เช่น อารมณ์ ความคิด ทักษะต่อการเรียนแล้ว ปัจจัยภายนอก ได้แก่ การแข่งขันภายใต้สภาวะแรงกดดัน ความแตกต่างของผลตอบแทนระหว่างคู่แข่ง และเงื่อนไขทางสังคม ล้วนแต่เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลดจำนวนชั่วโมงทั้งสิ้น

ในภาวะการแข่งขันทางวิชาการย่อมต้องเผชิญกับสภาวะแรงกดดันที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับสภาพสังคม ทักษะ การเรียนรู้ และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการปรับตัวให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและการแข่งขันล้วนส่งผลให้บุคคลสามารถพัฒนาตนเองและแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้

แรงจูงใจที่ดีภายใต้แรงกดดันทางการแข่งขันทางวิชาการที่เหมาะสมจะทำให้บุคคลนำมาเป็นแรงผลักดันเพื่อนำไปสู่เป้าหมายได้ ดังนั้นรัฐบาลควรให้การสนับสนุนด้านการศึกษาอย่างเหมาะสมในทุกด้าน ทั้งหลักสูตรการเรียน บรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสม บุคลากรที่ให้ความรู้ และการสนับสนุนความสามารถของผู้เรียนเพื่อพัฒนาศักยภาพตัวผู้เรียน เพื่อเป็นแรงจูงใจให้

เยาวชนใส่ใจการเรียนรู้มากขึ้น ทั้งนี้ยังช่วยลดปัญหาทางสังคมที่เป็นผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสม

5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารoundต่อไป

งานวิจัยนี้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองในการศึกษาพฤติกรรมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ซึ่งจำกัดอยู่เพียงนักศึกษาและบุคลากรมหาวิทยาลัยเชียงใหม่จำนวน 48 คน โดยผลการทดลองที่ได้ อาจไม่ครอบคลุมกับสภาพความเป็นจริง เนื่องจากปัญหาด้านจำนวนผู้ทดลองที่อาจไม่เพียงพอ ถึงแม้ว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างจะเป็นไปตามมาตรฐานงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ดังนั้นในการศึกษารoundต่อไปควรให้ความสำคัญกับกลุ่มตัวอย่างให้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยและจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ผลการทดลองที่มีความแม่นยำและใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากขึ้น

นอกจากนี้ในการจำลองเกมการทดลองทางเศรษฐศาสตร์นั้น การสร้างเกมการทดลองที่เหมาะสมและตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการนั้นมีความสำคัญต่องานวิจัยเป็นอย่างมาก เพราะหากกำหนดรูปแบบและแบบจำลองการทดลองเล่นเกมส์ที่มีประสิทธิภาพและไม่มีความซับซ้อนเกินไปแล้ว จะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่มีความแม่นยำ ทำให้ผู้ทดลองเข้าใจได้ง่ายเพื่อให้ผู้เล่นสวมบทบาทที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย และจะทำให้สามารถกำหนดตัวแปรต้นและตัวแปรตามที่มีความสัมพันธ์กัน และได้ผลลัพธ์ที่ออกมามีนัยสำคัญตรงตามสมมติฐานที่ได้กำหนดไว้ ดังนั้นจะต้องมีการศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยละเอียด เพื่อเป็นฐานข้อมูลในการอ้างอิงและใช้ในการวิเคราะห์ต่อไป