

วัตถุประสงค์ในการวิจัยนี้เพื่อศึกษา 1) ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต กรุงเทพมหานคร 2) เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ 3) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และ 4) ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน การศึกษานี้ใช้แบบสอบถามเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 392 คน ซึ่งสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าไคสแควร์

จากการศึกษา พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายร้อยละ 52.6 และเพศหญิงร้อยละ 47.4 มีอายุเฉลี่ย 13.6 ปี รายได้ประจำเฉลี่ย 2,000 บาทหรือต่ำกว่าต่อเดือน บิดาส่วนใหญ่จบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา อาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ มารดาส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว มีพี่น้องรวมจำนวน 1-2 คน ครอบครัวอยู่ร่วมกัน เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้แก้ปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันและชวนติดตาม พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมซิมูเลชัน เล่นที่บ้านตนเอง สัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง ช่วงเวลา 12.01-18.00 น. เฉลี่ยวันละ 1-2 ชั่วโมง มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เฉลี่ย 431.31 บาทต่อเดือน และเล่นเกมคนเดียว

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ พบว่า เพศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในทุกประเด็นที่ศึกษา

The purposes of this study were to investigate: 1) basic information of lower secondary school students in Bangkok metropolis; 2) reasons for computer games playing; 3) behavior of computer games playing; and 4) the relationship between basic information of students and behavior of computer games playing. A multi-stage random sampling technique was used to draw a sample of 392 students from lower secondary school students in Bangkok metropolis. A questionnaire was used for data collection. A computer program was used for data analysis to obtain frequency, percentage, mean and Chi-square.

The results of the study revealed the following: The students were 52.6 percent of male and 47.4 percent of female. The average age was 13.6 years old. Average allowance was 2,000 baht or lower per month. Most fathers had graduated upper secondary school, and their occupation was government official/state enterprise. Most mothers had graduated secondary school, and their occupation was trader/business owner. Most families had 1-2 siblings in the family and family members lived together. The main reason of students for computer games playing was amusement. The main reason related to surroundings that the games were challenging for problem solving. They had different target goals and motivation to follow. Concerning behavior of computer games playing of lower secondary school students, it was found that simulation game was the most popular computer game, they played mostly at home, 1-3 times per week, between 12.01-18.00, played 1-2 hours per day on average, average expense was 431.31 baht per month and they played alone.

The analysis of results showed a statistical significance at .05 level that sex of lower secondary school students was related to behavior of computer games playing with all studied issues.