

ณ ชนก เงาม้าอาจค์ 2549: ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน  
มัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (คหกรรมศาสตรศึกษา)  
สาขาวิชาคหกรรมศาสตรศึกษา ภาควิชาอาชีวศึกษา ประธานกรรมการที่ปรึกษา:  
รองศาสตราจารย์กุลชณิษฐ์ ราชนบุญวัฒน์, Ph.D. 130 หน้า  
ISBN 974-16-2540-5

วัตถุประสงค์ในการวิจัยนี้เพื่อศึกษา 1) ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต  
กรุงเทพมหานคร 2) เหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และ  
4) ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน การศึกษานี้ใช้  
แบบสอบถามเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร  
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 บิดาส่วนใหญ่จบการศึกษาสูงกว่าระดับ  
มัธยมศึกษา อาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ มารดาส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา อาชีพค้าขาย/ธุรกิจ  
ส่วนตัว มีพี่น้องรวมจำนวน 1-2 คน ครอบครัวอยู่ร่วมกัน เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์  
คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้  
แก้ปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันและชวนติดตาม พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน  
พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมซีบูเลชั่น เล่นที่บ้านตนเอง สัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง ช่วงเวลา 12.01-18.00 น.  
เฉลี่ยวันละ 1-2 ชั่วโมง มีค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์เฉลี่ย 431.31 บาทต่อเดือน และเล่นเกมคนเดียว

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ พบว่า เพศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์อย่างมี  
นัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในทุกประเด็นที่ศึกษา

ณ ชนก เงาม้าอาจค์  
ลายมือชื่อนิติ

ร. ราชนบุญวัฒน์  
ลายมือชื่อประธานกรรมการ

27 / 27 / 2549