

การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ(1) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเยาวชนไทยใน ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านการเรียนรู้ (2) ศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความเหมาะสมกับเยาวชนชายไทย และ(3) ศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นกับผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคม การเรียนรู้ ของเยาวชนชายไทย โดยกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถาม และ การสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ผลการวิจัย พบว่า เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมเอกซ์ชั้้นโดยเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและเล่นเป็นประจำในช่วงปิดเทอมและวันหยุดสุดสัปดาห์ ในด้านของผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคม และการเรียนรู้ ส่วนใหญ่มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ส่วนแนวทางด้านการพัฒนาควรมีการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เด็กได้เล่นเกมที่สนุกสนานและได้รับความรู้ อีกทั้งยังเหมาะสมกับวัยของเด็ก เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีของเด็ก และเพื่อเป็นการป้องกันความรุนแรงที่เกิดจากการเลียนแบบการเล่นเกมของเด็กอีกด้วย

TE 163931

This research aimed to study 1) behaviors in playing computer game and its effects in terms of emotions, societies and learning, 2) types to develop computer game for Thai male youths, and 3) relationships of behaviors in playing computer game and its effects in terms of emotions, societies, and learning. Sampling group selected by purposive sampling was 400 Thai male youths with the age of 11 – 16 years who studied in high schools (Mathayom 1-3) and liked to play computer game. Data were collected by using questionnaire, interview, then analyzed with descriptive statistic. The research found that most children usually played game online at the Internet café on holidays and weekend. The effects of playing game in terms of emotions, societies and learning were at a low level. In terms of development, it should have more educated fun games that suited to children's age which provided amusement and knowledge for well learning and protected violent from imitations on playing game.