



วิทยานิพนธ์

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER GAMES PLAY
BEHAVIORS AND LEARNING ACHIEVEMENT OF
MATHAYOMSUKSA STUDENTS

นายสนธยา สีแดง

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

พ.ศ. 2551



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)
ปริญญา

เทคโนโลยีการศึกษา

เทคโนโลยีการศึกษา

สาขา

ภาควิชา

เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

Relationship Between Computer Games Play Behaviors and Learning
Achievement of Mathayomsuksa Students

นามผู้วิจัย นายสนธยา สีแดง

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กอบกุล สรรพกิจจำนง, ค.ด.)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

(อาจารย์ไพฑูรย์ ศรีฟ้า, กศ.ด.)

หัวหน้าภาควิชา

(อาจารย์สุวิทย์ บุตรสุวรรณ, กศ.ม.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา ชีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ เดือน พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

Relationship Between Computer Games Play Behaviors and Learning
Achievement of Mathayomsuksa Students

โดย

นายสนธิยา สีแดง

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เพื่อขอความสมบูรณ์แห่งปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)

พ.ศ. 2551

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และการให้คำแนะนำเป็นอย่างดีจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบกุล สรรพกิจจานง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ ดร.ไพฑูรย์ ศรีฟ้า อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม อาจารย์ ดร.พร้อมพิไล บัวสุวรรณ ประธานการสอบ และอาจารย์ ดร.นพชัย วัดอักษร ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะและคำสนับสนุนเพิ่มเติมในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาทุกท่าน ที่ได้ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่มากคุณค่าแก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านดังปรากฏรายนามในภาคผนวกที่ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนได้แบบสอบถามที่เหมาะสมและมีคุณภาพ และขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ และอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ประสานงานโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลและขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนญาติพี่น้องในครอบครัวทุกท่าน ที่ให้กำลังใจและสนับสนุนการศึกษาด้วยดีตลอดมา จนกระทั่งผู้วิจัยประสบความสำเร็จ

สนธยา สีแดง

พฤษภาคม 2551

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(7)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์	5
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	7
ความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์	7
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	10
ระดับของอายุผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์	13
ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	15
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ	17
ทฤษฎีเกมกับการศึกษา	20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22
สมมติฐานการวิจัย	26
บทที่ 3 วิธีดำเนินงาน	27
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	27
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	28
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	29
การเก็บรวบรวมข้อมูล	31
การวิเคราะห์ข้อมูล	32

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	33
ผลการวิจัย	33
ข้อวิจารณ์	64
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	66
สรุปผลการวิจัย	66
ข้อเสนอแนะ	69
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	71
ภาคผนวก	76
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	77
ภาคผนวก ข แบบประเมินแบบสอบถาม	79
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	83
ประวัติการศึกษา และการทำงาน	95

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศและระดับชั้น	34
2	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ และระดับชั้น	34
3	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับชั้นและกลุ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	35
4	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามกิจกรรมที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	35
5	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	36
6	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	38
7	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของจำนวนชั่วโมงที่ผู้ตอบแบบสอบถามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด	40
8	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด	40
9	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนครั้งในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	42

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
10	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	43
11	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามผู้ร่วมเล่นกับนักเรียน	43
12	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทของเกม	44
13	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการซื้อเกม	45
14	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง	47
15	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามบุคคลในครอบครัวที่ร่วมเล่นเกม	48
16	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประสบการณ์การขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์	48
17	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกม	49
18	แสดงจำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามพฤติกรรมไม่พึงประสงค์และพฤติกรรมพึงประสงค์ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	50

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
19	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	51
20	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	52
21	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาในการเล่นเกมนกับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	53
22	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่เล่นเกมและกิจกรรมยาม ว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	54
23	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัวและการ ขาดเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	55
24	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการ ให้บริการและการใช้บริการร้านเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	56
25	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	56
26	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	57

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
27	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาในการเล่นเกมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	58
28	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่เล่นเกมและกิจกรรมยามว่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	60
29	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัวและการขาดเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	61
30	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	62
31	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมไม่พึงประสงค์และพฤติกรรมพึงประสงค์ในขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา	63
32	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	63
33	แสดงจำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	64

ตารางผนวกที่

1	สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากการประเมินเนื้อหาและรูปแบบของแบบสอบถาม	82
---	---	----

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	สัญลักษณ์ระดับของอายุผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์	13
2	สัญลักษณ์ระดับของอายุผู้เล่นเกมออนไลน์	15

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ได้มีอิทธิพลต่อสังคมเป็นอย่างมาก เกมเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมและการตอบรับจากผู้นิยมเล่นเกม ซึ่งแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้เล่นและกลุ่มนักเรียนสำหรับกลุ่มผู้เล่นนั้นส่วนมากเป็นนักเรียน และนิสิต นักศึกษา ส่วนกลุ่มนักเล่นเกมนั้นส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่หรือบุคคลวัยทำงาน (สรวิต ศีลบุตร, 2549) เกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาให้เกิดความน่าสนใจ และดึงดูดใจผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก มีการใช้ภาพ กราฟิก และเสียงที่สมจริงมากขึ้น มีประเภทของเกมที่หลากหลาย ได้แก่ เกมแอ็คชั่น เกมแสดงบทบาท เกมผจญภัย เกมกีฬา เกมยิง เกมปริศนา เกมจำลองสถานการณ์ และเกมออนไลน์ (กวิน โรจน์รัตนวาณิชย์, 2547) ทำให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจจาก ผู้เล่นได้ทุกเพศทุกวัย เพราะเป็นสิ่งที่ให้ความสนุกและมีความท้าทาย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ยิ่งเล่นบ่อยและติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน ยังมีโอกาสจะติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ง่าย คนที่ติดเกมจะมีพฤติกรรมคล้ายคนติดยาเสพติด คือ รู้สึกมีความสุขเวลาได้เล่นเกมรู้สึกพึงพอใจที่เล่นเกมชนะ และยังต้องการเอาชนะมากขึ้นเรื่อยๆ จนมีความหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก มีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา แม้จะมีผลกระทบต่อนตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม เป็นต้น ไม่สามารถควบคุมเวลาเล่นเกมได้ มักใช้เวลาว่างในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่ากิจกรรมอื่นๆ เช่น เล่นกีฬา อ่านหนังสือ เป็นต้น บางคนจะรู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายใจหรือมีอาการทางกายจากความเครียด เช่น ปวดศีรษะ ปวดท้อง เป็นต้น บางคนที่มีปัญหาติดเกมจะยอมอดอาหารอดนอน และมักมีการเปลี่ยนพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน และเล่นพนัน เป็นต้น (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, 2550)

เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ร่างกายขาดการเคลื่อนไหว ซึ่งแตกต่างจากการออกไปวิ่งเล่นนอกบ้าน เมื่อเด็กขาดการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม ก็อาจทำให้เกิดโรคที่เกี่ยวข้องกับข้อกระดูก และการทำงานของกล้ามเนื้อในรูปแบบต่างๆ ได้ รวมถึงการเสื่อมประสิทธิภาพของดวงตา ยิ่งไปกว่านั้น เด็กที่เล่นแต่เกมคอมพิวเตอร์ จะขาดการเรียนรู้การเข้าสังคม ขาดการมีปฏิริยาโต้ตอบ

กับคนอื่น ก่อให้เกิดปัญหาทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และหากเด็กคนไหนชอบเล่นเกมที่มีความรุนแรง ก็อาจจะติดนิสัยรุนแรงจากเกม นำไปสู่การเกิดปัญหาสังคมในอนาคตได้ด้วย (ยุพิน สามาพัฒนา, 2550) เกมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมตามข่าวหน้าหนังสือพิมพ์ที่เห็นได้ชัด เช่น เกมเร็กนาร์็อกซึ่งมีฉากที่สยดสยองดูใจเด็ก ซึ่งนำไปสู่ปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กในช่วงอายุที่ต่างกันจะส่งผลต่อปัญหาที่แตกต่างกัน เช่น เด็กเล็กในช่วงประถมศึกษาจะเล่นเกมจนลืมทำการบ้าน แต่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจนถึงอุดมศึกษา จะเล่นเกมแบบมีการพนัน (สุรางคณา วายุภาพ, 2546) ทำให้เด็กติดเกมได้ง่าย เป็นโลกที่เด็กมองว่าเป็นโลกในจินตนาการ ไม่มีเกิด แก่ เจ็บ ตาย น่าอยู่ มีความท้าทาย อยากเอาชนะ เล่นง่าย เรียนรู้ได้เอง ซึ่งทำให้เด็กไม่คิดถึงโลกแห่งความเป็นจริง ซึมซับความรุนแรงมาก (เย็น ภู่วรรณ, 2550) ปัญหาที่เกิดถาปლობยาวนาน จะทำให้เป็นปัญหาต่อเนื่องและแก้ไขได้ยาก

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้จัดระดับการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นเพื่อแบ่งกลุ่มผู้เล่นตามช่วงอายุ ผู้ปกครองต้องมีส่วนร่วมในการควบคุมการเล่นเกมของบุตรหลานตนด้วย แต่ก็ยังมีข่าวจำนวนมากเกี่ยวกับเด็กหนีเรียนไปเล่นเกมที่ร้านเกมและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ขโมยเงินมารดาไปเล่นเกม ผู้ปกครองบางท่านก็ซื้อคอมพิวเตอร์มาให้บุตรหลานเล่นที่บ้านไม่ต้องออกไปวิ่งเล่นนอกบ้าน เพราะกลัวว่าเพื่อนจะพาไปติดยาเสพติด แต่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กที่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นได้ก็จะทำให้ผลการเรียนไม่ตก เช่น ข่าวเกี่ยวกับนักเรียนที่คว้าเหรียญเงินจากการแข่งขันคอมพิวเตอร์โอลิมปิกวิชาการระหว่างประเทศ เด็กหญิงทักษพร กิตติอักษรเสถียร จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายมัธยม) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า ชอบเล่นเกม ทำให้สนใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และได้เห็นประโยชน์มากมายของวิชาคอมพิวเตอร์ จึงอยากเขียนโปรแกรม เทคนิคการเรียนต้องไม่เครียดกับการเรียน แต่ตั้งใจเรียนเวลาอาจารย์สอน ถ้าไม่เข้าใจก็ถามเพื่อน รัฐบาลไทยอยากให้เยาวชนและประชาชนเห็นประโยชน์ของโครงการโอลิมปิกว่าไม่ใช่แค่ทำชื่อเสียงให้ประเทศ แต่จะมีส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าในอนาคต (ครูไทย, 2550) และข่าวที่เยาวชนไปแข่งขันไซเบอร์เวิลด์เกมชนะเลิศการเล่นเกมอันเรียล ทัวนาเมนต์ ได้ให้สัมภาษณ์ว่า เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบ่งเวลาเล่นให้เหมาะสม ทำให้ผลการเรียนไม่ตก คะแนนเฉลี่ยล่าสุดเมื่อจบมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนได้คะแนนเฉลี่ย 3.3 จนทำให้เกิดแรงบันดาลใจให้เข้าศึกษาต่อในคณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (เอกรัตน์ สาธุธรรม, 2550) รัฐบาลไทยควรให้การส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน การพัฒนาเกม

คอมพิวเตอร์ ให้นักเรียนที่สนใจเกมคอมพิวเตอร์หันมาเป็นผู้พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์และนำไปสู่การประกอบอาชีพในตลาดแรงงานทั่วโลก

จากปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะเห็นได้ว่าไม่ทางตรงก็ทางอ้อมเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะซึมซับพฤติกรรมก้าวร้าวจนกลายเป็นปัญหาต่อไป เช่น ปัญหาบุคลิกภาพ ปัญหาทางการเรียน ปัญหาการเข้าสังคม ปัญหาสุขภาพ เป็นต้น ปัญหาเหล่านี้อาจจะลุกลามจนกลายเป็นปัญหาด้านอาชญากรรม ปัญหาระดับประเทศหรือ ระดับโลก

การทำวิจัยในครั้งนี้จากการที่ผู้วิจัยเคยมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กเกิดปัญหามาก เช่น เด็กไม่สนใจเรียน หนีเรียน เสียสุขภาพ เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาในประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อสำรวจสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

6. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ข้อมูลสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ข้อมูลความแตกต่างของสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางการบริหารเวลาในการปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3. ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนให้เหมาะสมกับกลุ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางในการนำผลการวิจัยเป็นข้อมูลช่วยตัดสินใจเลือกเล่นเกมที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยประเภทสำรวจ
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อการวิจัยครั้งนี้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 360 คน
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ
4. การสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านประโยชน์และด้านโทษของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
5. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 กุมภาพันธ์ ถึง 10 มีนาคม พ.ศ.2551

นิยามศัพท์

1. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเป็นผู้แข่งขันกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เล่นเพื่อความสนุก โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจเป็นการแข่งขันโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบเครือข่ายหรือไม่เชื่อมต่อก็ได้

2. สภาพการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ หมายถึง ลักษณะการเล่น เกม เงื่อนไขในการเล่น เกม หรือ ภาวะแวดล้อมในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกมา หรือความคิด ความรู้สึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนสะสมเฉลี่ยรวม เมื่อสิ้นสุดในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โดยแบ่งกลุ่มคะแนนสะสมเฉลี่ยรวมออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มเก่ง	หมายถึง	คะแนนสะสมเฉลี่ยรวมตั้งแต่ 3.01 ขึ้นไป
กลุ่มกลาง	หมายถึง	คะแนนสะสมเฉลี่ยรวมตั้งแต่ 2.01 - 3.00
กลุ่มอ่อน	หมายถึง	คะแนนสะสมเฉลี่ยรวมตั้งแต่ 2.00 ลงไป

5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งเนื้อหาของการตรวจเอกสารออกเป็นหัวข้อตามลำดับ ดังนี้

1. ความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์
2. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
3. ระดับของอายุผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์
4. ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ
6. ทฤษฎีเกมกับการศึกษา
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ

ความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์

เกมที่เล่นกันในสมัยก่อนนั้นมาจากเครื่องเล่นวีดีโอเกม และเป็นที่นิยมกันแพร่หลาย วีดีโอเครื่องแรกเกิดขึ้นในประเทศอเมริกาเมื่อปี 1979 บริษัท Atari เป็นผู้ผลิตรายใหญ่ จากนั้น 2 ปี บริษัทก็ได้ส่งสินค้ามาที่ประเทศไทย (สุทธิพร นิราพาธ, 2547) จากความนิยมจึงมีการแข่งขันในการผลิตตลับเกมอย่างมากจนล้นตลาด ไม่มีคุณภาพเครื่องเล่นวีดีโอเกมเลยนิยมลดลง บริษัทที่ผลิตเกมต่างๆ ก็ขาดทุนและขายกิจการ แต่บริษัท Atari ผู้ผลิตเครื่องวีดีโอเกมรายใหญ่ก็เล็งเห็นการพัฒนางานด้านคอมพิวเตอร์มาแทนเกมจากเครื่องวีดีโอเกม

ในปี ค.ศ.1980 บริษัท Nintendo ได้ผลิตเครื่องเล่นเกมขนาดเล็กวางจำหน่าย มีจอเป็น Liquid Crystal แบบมือนถือที่เรียกกันว่า “เกมกด” อีก 3 ปีต่อมาธุรกิจวิดีโอเกมในสหรัฐอเมริกา ตกต่ำถึงที่สุด แต่บริษัท Nintendo ได้ทดลองตลาดในประเทศญี่ปุ่นด้วยสินค้า ตัวใหม่ ซึ่งมี กราฟฟิกที่สวยงาม และบริษัท Sega Enterprise ผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ ได้ผลิตตู้เกม ขนาดใหญ่และผลิตวิดีโอเกมที่ใช้เล่นกับโทรศัพท์ เช่นเดียวกับบริษัท Nintendo แต่ไม่ได้รับความนิยมเนื่องจากมีราคาแพง แต่ในประเทศญี่ปุ่นได้ประสบความสำเร็จจากยอดขายที่สูง และขยาย ตลาดไปยังตลาดในยุโรปและอเมริกา ทำให้การตลาดวิดีโอเกมฟื้นตัวอีกครั้ง และยังเป็นที่ยอมรับ จนถึงปัจจุบันและอนาคตต่อไป วิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์จะเรียกว่า “เกมคอนโซล” เพราะใช้ เล่นกับเครื่องรับโทรทัศน์ซึ่งเชื่อมต่อกับเครื่องเล่นวิดีโอเกม และได้แบ่งอุปกรณ์ที่เล่นเกมออกเป็น 2 แบบ คือ ฮาร์ดแวร์หรือตัวเครื่องเล่น กับซอฟต์แวร์หรือตลับเกม เครื่องเล่นวิดีโอมีส่วนประกอบ ที่คล้ายคลึงกับคอมพิวเตอร์ มีการทำงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการควบคุมการทำงาน แต่ในปัจจุบันเครื่องเล่นวิดีโอเกมได้พัฒนาให้มีขนาดเล็ก สามารถพกพาได้ง่ายขึ้น คล้ายกับ โทรศัพท์มือถือ สามารถเปลี่ยนตลับเกมได้

ในเครื่องเล่นเกมคอนโซล Nintendo มีหน่วยความจำ 8 บิต มีชื่อในประเทศญี่ปุ่นว่า Famicom ส่วนในอเมริกาจะใช้ชื่อว่า Nintendo Entertainment System ชื่อย่อว่า NES ต่อมาได้ พัฒนาให้มีหน่วยความจำเป็น 16 บิต มีชื่อเครื่องว่า Super Nintendo และพัฒนามี ประสิทธิภาพมากขึ้น มีหน่วยความจำ 64 บิต มีชื่อเครื่องว่า Nintendo64 เครื่องเล่นเกมคอนโซล ได้รับการพัฒนาอยู่เสมอจนบริษัท Sony Entertainment ได้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซล Play Station ที่นิยมกันถึงปัจจุบันนี้ (ทิณกร เจริญปริติ, 2548) อุปกรณ์เล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน ปัจจุบันมีทั้งหมด 5 ประเภท ได้แก่ เครื่องฮาเซต เครื่องคอนโซล คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือ และเกมพกพา (Handheld) ทุกประเภทมีระบบรองรับเกมออนไลน์ได้หมด (พวงเพชร อภินาคูณ, 2549)

1. เครื่องเล่นที่มีลักษณะเป็นตู้ (Arcade Game) ส่วนใหญ่ทำงานโดยการหยอดเหรียญ และเปิดให้บริการตามศูนย์การค้า เนื้อหาของเกมจะเขียนโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ถูกบรรจุไว้ใน Main Board ซึ่งควบคุมการทำงานของภาพ เสียง และกลไกสำหรับให้ผู้เล่นบังคับตัวละครในเกม ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วตามสั่ง ในปัจจุบันเครื่องเล่นประเภทนี้ได้ถูกพัฒนาให้สามารถ เชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถบันทึกข้อมูลการเล่นไปยังบริษัทผู้พัฒนาเกมได้แล้ว

2. เครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานทั่วไป ได้ถูกพัฒนาจนมีความสามารถในการแสดงภาพ และเสียงได้สมบูรณ่มากขึ้น และยังเป็นแหล่งความบันเทิงอีกด้วย คุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้หลากหลาย ได้แก่ พิมพ์งานเอกสารต่างๆ ชมภาพยนตร์ และฟังเพลง เป็นต้น เกมในเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นแบ่งได้ 4 แบบ คือ เกมที่ติดมากับตัวเครื่อง (pre-installed) เกมที่ผู้จัดหาซอฟต์แวร์มาติดตั้งด้วยตนเองในรูปแบบ CD-ROM เกมที่ผู้เล่นดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์อื่นๆ และเกมที่ผู้เล่นเป็นฝ่ายเข้าถึงตัวเกมโดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือเกมออนไลน์นั่นเอง

3. เครื่องเล่นคอนโซล (Console) จัดเป็นสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ประเภท Home Entertainment เป็นอุปกรณ์ที่วางตลาดทั่วโลกมี 3 บริษัทผู้ผลิตดังนี้

1) เพลย์สเตชัน (Play Station) ผลิตโดยบริษัท Sony Computer Entertainment ประเทศญี่ปุ่น เป็นเครื่องที่ได้รับความนิยมมากโดยรุ่นปัจจุบันคือ Play Station 3 ที่สามารถแสดงผลได้รวดเร็วขึ้นอ่านด้วยแผ่น HD-DVD ที่มีคุณภาพสูงทั้งภาพและเสียง

2) เอกซ์ - บ็อกซ์ (X-Box) ผลิตโดยบริษัท Microsoft Corporation ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้วางจำหน่ายทั่วโลก เครื่องเล่นนี้มีคุณสมบัติคล้ายเครื่อง Play Station แต่ทำงานเร็วกว่า Play Station และรองรับการเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ก่อนเครื่องเล่นอื่นๆ

3) เกมวี (Game Wii) ผลิตโดยบริษัท Nintendo Corporation Japan เป็นเครื่องเล่นเกมที่ได้รับความนิยมเช่นกัน จุดเด่นของเครื่องเล่นเกมวี ผู้เล่นควบคุมเกมได้หลากหลายท่าทางผ่านทางหน้าจอตอร์ทัศน์ของผู้เล่น ผ่านทาง “Wii Remote” ซึ่งเป็นตัวควบคุมท่าทางของผู้เล่น ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้ผู้เล่นเกมจะสามารถรับรู้ได้ถึงประสบการณ์ใหม่ๆ ของการเล่นเกมด้วยเครื่องเล่นเกมวี ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมเทนนิสจากเครื่องเล่นเกมอื่น ซึ่งปกติแล้วจะไม่ค่อยได้รับรู้ถึงอารมณ์เวลาเล่นสักเท่าไรเพราะต่างจากการแข่งจริง แต่การเล่นเกมเทนนิสด้วยเครื่องเล่นเกมวีนั้น ผู้เล่นจะได้รับรู้ถึงอารมณ์และความกดดันเสมือนแข่งอยู่จริงๆ เพราะผู้เล่นจะต้องออกแรงและท่าท่าเสมือนการเล่นเทนนิสในสนาม

4) เครื่องเล่นเกมพกพา (Handheld Gaming Device) เป็นเครื่องเล่นที่ตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่อยากเล่นเกมนอกบ้าน เครื่องเล่นที่นิยมในปัจจุบันมีหลายบริษัทที่ออกมาวางตลาดที่นิยมคือ PSP (Play Station Portable) และเครื่อง NDSL (Nintendo DS Life) เป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใส่ตลับเกมจึงจะเล่นได้และสามารถเปลี่ยนเกมได้หลากหลาย แต่มีข้อจำกัดอยู่ที่พลังงานจากแบตเตอรี่ที่ใช้ในเครื่องเล่นเหล่านี้

5) โทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone) บริษัทจำนวนมากได้พัฒนาเครื่องโทรศัพท์มือถือของตนให้มีความหลากหลาย ตามความต้องการของผู้ใช้และพัฒนาซอฟต์แวร์ให้สามารถติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้เหมือนเครื่องคอมพิวเตอร์และสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้จากเทคโนโลยี GPRS (General Packet Radio Service) ได้

ประเภทเกมคอมพิวเตอร์

ผู้เล่นเกมสามารถเลือกเล่นเกมตามความสนใจได้ จากรูปแบบของเกม อาจเลือกจากเนื้อหาเกม หรือภาพกราฟิกในเกม และเกมแบ่งได้เป็นหลายประเภท โดยแบ่งออกตามเนื้อหาได้เป็น 7 ประเภท คือ (สุทธิพร นิราพาธ, 2547 อ้างถึง วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541)

1. เกมต่อสู้ (Action Game) เป็นเกมที่มีเนื้อหาด้านการต่อสู้ เช่น เกม Street Fighter เกม The King of Fighter เป็นต้น

2. เกมแสดงบทบาท (Role Playing Game) เป็นเกมที่มีตัวละครและเนื้อเรื่องที่ทำให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทหรือตัวละครของเรื่องจะมีการพัฒนาให้มีความสามารถมากขึ้นเพื่อเอาชนะ เช่น เกม Final Fantasy เกม Zelda เป็นต้น

3. เกมยิง (Shooting Game) เป็นเกมลักษณะที่ใช้อาวุธในการยิงเป็นส่วนใหญ่ เช่น เกม Half - Life เกม Special Force เป็นต้น

4. เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเล่นตามเนื้อเรื่องที่จะต้องผจญภัยในสถานการณ์ต่างๆ ที่โปรแกรมกำหนด ตัวเอกของเรื่องจะพัฒนาตนเองไม่ได้ต้องพยายามทำตามเงื่อนไขเพื่อเอาชนะเกม เช่น เกม Super Mario เกม Rock Man เป็นต้น

5. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ มารวมกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องวางแผนและแก้ไขปัญหาต่างๆ ในแต่ละเงื่อนไขที่กำหนดไว้ได้ เช่น เกม The Sims เกม Sim City เป็นต้น

6. เกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ เช่น เกม FIFA08 เกม Winning Eleven เป็นต้น

7. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหาและปริศนาของเกม เช่น เกม Tertis เกม Othello เป็นต้น

ทิณกร เจริญปรีดี (2548) ได้แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 6 กลุ่มใหญ่ คือ

1. เกมผจญภัย (Action/Adventure) เกมที่บังคับตัวละครต่างๆ แบบตอบสนองได้ทันที ซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบของเกมนั้นๆ ด้วยว่ามีลักษณะการดำเนินเรื่องอย่างไร

2. เกมแสดงบทบาท (Role Playing Game) ที่รู้จักกันเป็นภาษาไทยว่า “เกมภาษา” เป็นเกมที่โดดเด่นที่เนื้อเรื่องและการดำเนินเกมที่เป็นจุดเด่นของเกมประเภทนี้ ไม่ว่าจะเป็นการวางแผน การเล่นเกมแบบเลือกคำสั่งต่อสู้เพื่อเก็บเลเวล หรือเก็บค่าประสบการณ์ของตัวละคร

3. เกมยิง (Shooting) จะเป็นเกมที่เหมือนแนว Action สามารถบังคับได้ทันที โดยการใช้อาวุธยิงไปยังเป้าหมาย เช่น ปืนสั้น UZI ขนาด 9 มม. ปืนยาว Remington M870 เป็นต้น

4. เกมกีฬา (Sport) เป็นเกมกีฬาหลายๆ ประเภท เช่น เกม Winning Eleven เป็นเกมกีฬาฟุตบอล เกม Pangya เป็นเกมกีฬากอล์ฟ เป็นต้น

5. เกมปริศนา (Puzzle) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดและวางแผนมากที่สุด เพื่อที่จะชนะเกมประเภทนี้ได้ เช่น เกม Tertis เกม Othello เป็นต้น

6. เกมต่อสู้ (Fighting) แนวเกมที่ดุเดือด เป็นการต่อสู้กันจนกว่าฝ่ายตรงข้ามจะสลับและใช้ท่าไม้ตายต่างๆ เพื่อชนะฝ่ายตรงข้าม เช่น เกม Street Fighter เกม The King of Fighter เป็นต้น

ส่วนเกมที่ใช้ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์ สามารถเล่นได้หลายคนพร้อมกัน ได้แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้ (นันทวัฒน์ สหชัยรุ่งเรือง, 2549 อ้างถึง มโนมัย นามแฝง, 2546)

1. เกมแบบมัลติเพลเยอร์ (Multi Player) เป็นเกมที่สามารถเล่นได้คนเดียวและหลายคนได้โดยผ่านระบบแลนก็ได้เช่นกัน เช่น เกม Star Craft เกม DotA เป็นต้น

2. เกมที่เล่นได้จากบราวเซอร์ แบบนี้จะเป็นเกมที่เขียนด้วยภาษาจาวา ซึ่งสามารถเล่นได้บนบราวเซอร์ได้เลย รูปแบบของเกมจะเป็นแบบง่ายๆ มีเกมหลายประเภทโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash

3. เกมแบบ MMOG หรือ Massive Multiplayer Online Game รูปแบบเกมนี้ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน จะต้องเล่นเฉพาะบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น และเล่นไปพร้อมกับผู้อื่นมากมาย เพราะจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกันทำให้มีความคิดอิสระและหลากหลายไม่จำกัดในการเล่นเกม

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นประเภทของเกมมีหลากหลาย ให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามที่สนใจ

ระดับของอายุผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

การจัดระดับของอายุผู้เล่นเกมสำหรับเกมคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมคอนโซลนั้น ผู้บริโภคสามารถดูข้อมูลที่ข้างกล่องเกมเพื่อประกอบการตัดสินใจในการซื้อ โดยพิจารณาสัญลักษณ์ที่ติดอยู่ข้างกล่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (Entertainment Software Rating Board: ESRB, 2550)



เนื้อหาเหมาะสมกับเด็กที่มีอายุ 3 ปีขึ้นไป แสดงว่าเนื้อหาในเกมนั้นไม่มีอะไรที่ผู้ปกครองต้องเป็นห่วง



เนื้อหาเหมาะสมกับเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป โดยในเนื้อหาอาจมีความรุนแรงเล็กน้อย หรือภาพและภาษาที่ไม่เหมาะสมมีอยู่บ้าง



สำหรับเด็กที่มีอายุ 10 ปีขึ้นไป โดยในเนื้อหาอาจมีความรุนแรงเล็กน้อย หรือภาพและภาษาที่ไม่เหมาะสมมีอยู่บ้าง



สำหรับผู้เล่นที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป โดยมีเนื้อหาบางส่วนที่มีความรุนแรงบ้าง การใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้องหรือเนื้อหาที่ต้องใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจ



สำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 17 ปีขึ้นไป โดยมีเนื้อหาอาจจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศหรือเรื่องที่ไม่เหมาะสมรวมถึงเรื่องความรุนแรง



สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น โดยมีเนื้อหาและภาพซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศและความรุนแรง ซึ่งไม่เหมาะสมสำหรับคนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี

ภาพที่ 1 สัญลักษณ์ระดับของอายุผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์



ซอฟต์แวร์นี้กำลังอยู่ในระหว่างการพิจารณาโดย ESRB ว่าจะมีระดับการ
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับใด

ภาพที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: Entertainment Software Rating Board: ESRB (2550)

นอกจากนี้ยังมีการจัดระดับของอายุผู้เล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับผู้เล่นในแต่ละช่วงอายุ เพราะบางเกมมีความรุนแรงไม่เหมาะสมกับเด็กบางวัย เพื่อให้ผู้ปกครองพิจารณาให้เลือกเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม สำหรับการจัดระดับของอายุผู้เล่นเกมออนไลน์ในเบื้องต้น แบ่งออกได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ (ผู้จัดการออนไลน์, 2549)

1. ป้ายจัดระดับความเหมาะสมตามอายุของผู้เล่น ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับอายุดังนี้

1.1 ระดับความเหมาะสม 3+ สำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป

1.2 ระดับความเหมาะสม 6+ สำหรับเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป

1.3 ระดับความเหมาะสม 12+ สำหรับเด็กอายุ 12 ปีขึ้นไป

1.4 ระดับความเหมาะสม 18+ สำหรับเด็กอายุ 18 ปีขึ้นไป

1.5 ระดับความเหมาะสม All สำหรับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย

2. ป้ายเตือนความรุนแรงและประเภทของเนื้อหา หรือข้อความกำกับเนื้อหา ที่จะใช้คู่กับป้ายจัดระดับอายุทุกตัว ยกเว้นป้าย All โดยแบ่งป้ายเตือนออกเป็น 7 ประเภทเนื้อหา ได้แก่ มีการใช้ภาษาไม่เหมาะสม มีเนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน มีเนื้อหาที่น่ากลัว มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความรัก มีเนื้อหาทางเพศ และมีเนื้อหารุนแรง เป็นต้น

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้จัดลำดับมาตรฐานแนะนำรูปแบบเกมออนไลน์ทั้งหมดของบริษัทให้เหมาะสมกับผู้เล่นในแต่ละช่วงวัย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นและผู้ปกครองที่ตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกเกมที่เหมาะสมกับตัวผู้เล่นและบุตรหลาน ตลอดจนเป็นการสร้างความเข้าใจในเนื้อหาเกมที่ถูกต้อง โดยได้กำหนดมาตรฐานแนะนำเกมแก่ผู้เล่นในแต่ละช่วงวัย ดังนี้ (บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด, 2549)



สำหรับผู้เล่นทั่วไป มีเนื้อหาที่เหมาะสม ไม่มีความรุนแรง



สำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 12 ปี ขึ้นไป มีเนื้อหาที่มีความรุนแรงน้อยมาก



สำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป มีเนื้อหาที่มีความรุนแรงบางส่วน

ภาพที่ 2 สัญลักษณ์ระดับของอายุผู้เล่นเกมออนไลน์
ที่มา: บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (2549)

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็ก มีผู้เสนอความคิดและบทความเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กหลังจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รวบรวมไว้ดังนี้ (สุทธิพร วิราพาธ, 2547 อ้างถึง สรุปจากการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536)

บทความในนิตยสารรักลูกนำเสนอเกี่ยวกับผลของการเล่นวิดีโอเกมว่า วิดีโอเกมเครื่องเล่นของเด็กยุคใหม่มีความดึงดูดความสนใจของเด็กจำนวนมาก ได้กลายเป็นปัญหาที่สร้างความหนักใจแก่พ่อแม่และคุณครู เพราะเด็กจะติดวิดีโอเกมเหมือนกับติดยาเสพติดและสามารถใช้เวลา

กับเกมได้ทั้งวัน จนขาดความกระตือรือร้นและหมดความสนใจที่จะเรียนหนังสือหรือทำการบ้านอื่นๆ (สุทธิพร วิราพาธ, 2547 อ้างถึง นิตยสารรักลูก, 2536)

ยงยศ พรตปกรณ (2536) นักวิชาการคอมพิวเตอร์ได้กล่าวถึงผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็ก ในการเสวนาปัญหาเด็กในเรื่อง “โหด ซึม ลึก” ซึ่งจัดโดยคณะทำงานเกี่ยวกับเด็ก พบว่ามีผลต่อทางด้านร่างกาย เมื่อเด็กเล่นวิดีโอเกมมากๆ จะทำให้สายตาเสียเพราะต้องเพ่งอยู่ที่จอโทรทัศน์ซึ่งเปล่งแสงอัลตราไวโอเลตออกมา เมื่อถึงช่วงที่ผู้เล่นติดพันจะถูกกระตุ้นแรงรู้สึกเหนื่อย เพราะหัวใจเต้นแรงมาก ซึ่งถ้าหากผู้ที่ออกกำลังกายอยู่เสมอ ก็จะไม่มีปัญหาเพราะกล้ามเนื้อหัวใจได้ทำงานอยู่ตลอดเวลา แต่ถ้าเป็นคนที่ไม่ออกกำลังกายอ่อนแอหรือหัวใจไม่ปกติจะทำให้ความดันโลหิตสูงมาก อาจจะทำให้ช็อคได้ (สุทธิพร วิราพาธ, 2547 อ้างถึง ยงยศ พรตปกรณ, 2536)

โสภา ชูพิชัยกุล (2536) นักจิตวิทยาเด็ก อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวว่า เนื้อหาที่เด็กเล่นมันจะซึมเข้าไปภายในจิตใจของเด็ก เด็กจะก้าวร้าวและส่งผลเสียทางการเรียน เด็กมีสมาธิมุ่งกับวิดีโอเกมอย่างเดียว การเรียนตกต่ำเวลาที่เด็กเล่นจะมุ่งเอาชนะ ถ้าผู้ปกครองเรียกให้ทำอย่างอื่น เด็กจะไม่โอเพราะไม่อยากให้ใครมารบกวนเวลาที่เล่นและมักจะเล่นอย่างไม่รู้เวลา (สุทธิพร วิราพาธ, 2547 อ้างถึง โสภา ชูพิชัยกุล, 2536)

เด็กที่เล่นเกมเป็นเวลานานยังมีผลกระทบทางร่างกาย ได้แก่ การปวดเมื่อยข้อมือ การรับรู้สัมผัสที่มือถูกสะท้อน เพราะเส้นประสาทจากข้อมือไปยังมือถูกกดเป็นเวลานาน อาการนี้ศัพท์ทางแพทย์เรียกว่า Carpal tunnel syndrome ลูกตาก็จะแห้งและล้า เพราะแสงจ้าจากที่ต้องจ้องจอคอมพิวเตอร์ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ อุนิภัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไป ชอบบดมือกินมือ ส่งผลให้เกิดการปวดท้อง ในบางรายจะเกิดโรคอ้วนเพราะไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกายหรือออกกำลังกาย การเข้านอนและการตื่นผิดปกติ มักจะปล่อยปละละเลยเรื่องอนามัยและการรักษาความสะอาด การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ยังทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น โดยมีผลการศึกษาจากต่างประเทศที่พบว่า การตอบสนองของหัวใจและหลอดเลือดต่อการเล่นเกมสามารถทำนายความดันโลหิตและการเป็นโรคความดันโลหิตสูง (กาญจนา เกิดมี, 2549)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ความหมายของการจูงใจ หมายถึง การนำเอาปัจจัยต่างๆ มาเป็นแรงผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างมีทิศทาง เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายที่ต้องการ ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่จูงใจ จะต้องค้นหาว่าบุคคลที่เขาต้องการจูงใจ มีความต้องการหรือมีความคาดหวังอย่างไร มีประสบการณ์ ความรู้ และทัศนคติในเรื่องนั้นๆ อย่างไร แล้วพยายามดึงเอาสิ่งเหล่านั้นมาเป็นแรงจูงใจ (Motive) ในการแสดงพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่างๆ

กระบวนการจูงใจมีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2548 อ้างถึง Abraham Maslow, 1943)

1. ความต้องการ (Needs) คือ ภาวะการขาดบางสิ่งบางอย่างของอินทรีย์ อาจจะเป็นการขาดทางด้านร่างกายหรือการขาดทางด้านจิตใจก็ได้
2. แรงขับ (Drive) เมื่อมนุษย์มีความขาดบางสิ่งบางอย่างตามข้อ 1 ที่กล่าวมาแล้วก็จะเกิดภาวะตึงเครียดขึ้นภายในร่างกาย ภาวะตึงเครียดนี้จะกลายเป็นแรงขับหรือตัวกำหนดทิศทาง (Action Oriented) เพื่อไปสู่เป้าหมายอันจะเป็นการลดภาวะความตึงเครียดนั้น
3. สิ่งล่อใจ (Incentive) หรือ เป้าหมาย (Goal) จะเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นตัวล่อให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมตามที่คาดหวังหรือที่ต้องการ ซึ่งอาจจะมีได้หลายระดับตั้งแต่สิ่งล่อใจในเรื่องพื้นฐานคือ ปัจจัย 4 ไปจนถึงความต้องการทางใจในด้านต่างๆ

Maslow (1943) กล่าวว่า มนุษย์เราทุกคนต่างพยายามดิ้นรนเพื่อต่อสู้จุดมุ่งหมายของตนเอง แต่เนื่องจากการที่มนุษย์มีความแตกต่างกัน ฉะนั้นการที่จะได้รับการตอบสนองถึงขั้นไหนย่อมขึ้นอยู่กับศักยภาพของแต่ละบุคคล (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2548 อ้างถึง Abraham Maslow, 1943)

จากรูปแบบที่แสดงลำดับขั้นความต้องการพื้นฐานของมาสโลว์ สามารถแบ่งได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นระดับความต้องการปัจจัยพื้นฐานของมนุษย์ ได้แก่ ปัจจัย 4 อาหาร เครื่องนุ่งห่มเสื้อผ้า ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ความต้องการความมั่นคงและความปลอดภัย (Security and Safety Needs) เช่น ปราศจากการประสบอุบัติเหตุ การบาดเจ็บ การเจ็บป่วย เศรษฐกิจตกต่ำ การถูกข่มขู่จากบุคคลอื่น และการถูกโจรกรรมทรัพย์สิน เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Social Needs) ได้แก่ ความต้องการการยอมรับการเข้าเป็นสมาชิก การให้ความรัก การให้อภัย และความเป็นมิตร เป็นต้น

ขั้นที่ 4 ความต้องการการยอมรับนับถือและเห็นว่าตนเองมีคุณค่าต่อสังคม (Esteem or Ego Needs) มาสโลว์ ได้ให้ความหมายไว้ 2 ประการ คือ

ประการที่ 1 ความต้องการการยกย่องนับถือ

ประการที่ 2 ความต้องการที่เกี่ยวกับการมีชื่อเสียง

ขั้นที่ 5 ความต้องการความสำเร็จ (Actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ เป็นความพยายามของมนุษย์ที่จะให้บุคคลอื่นยอมรับนับถือตนเองรวมกับความ ต้องการและความสำเร็จของตนเอง ซึ่งมาสโลว์เรียกว่า ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth Needs)

Maslow (1943) ได้กล่าวเน้นว่า ความต้องการต่าง ๆ เหล่านี้ต้องเกิดเป็นลำดับขั้น และจะไม่มี การ ข้ามขั้น ถ้าขั้นที่ 1 ไม่ได้รับการตอบสนอง ความต้องการในลำดับขั้นที่ 2-5 ก็ไม่อาจเกิดขึ้นได้ การตอบสนองที่ได้รับในแต่ละขั้นไม่จำเป็นต้องได้รับทั้ง 100% แต่ต้องได้รับบ้างเพื่อจะได้เป็นบันไดนำไปสู่การพัฒนาความต้องการในระดับที่สูงขึ้นในลำดับขั้นต่อไป (สุรางค์ ใจวัตรระกูล, 2548 อ้างถึง Abraham Maslow, 1943)

ทฤษฎีแรงจูงใจของ Heider (อ้างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) อธิบายว่าสาเหตุของพฤติกรรมเกิดจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

1. สาเหตุจากภายในบุคคล (Disposition) ซึ่งรวมถึงความต้องการ ความปรารถนา อารมณ์ ความสามารถ ความตั้งใจ และความพยายาม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบหลักคือ

1.1 ความสามารถ (Abilities) สิ่งที่อยู่ในตัวบุคคล และผลักดันให้เกิดผลงานหรือประสิทธิภาพในการทำงาน

1.2 แรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งแบ่งออกได้เป็นความตั้งใจ (Intention) ได้แก่ การวางแผนที่จะทำพฤติกรรมด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่งและพยายามที่ใช้ในการทำพฤติกรรม (Exertion)

2. สถานการณ์ (Situational Distribution) ซึ่งรวมถึงความยากของงานและโชค

เมื่อตัดสินพฤติกรรมของคนอื่น บุคคลมักอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่ามาจากสาเหตุภายในบุคคล แทนที่จะเป็นสาเหตุภายนอก ทั้งที่สาเหตุของพฤติกรรมอาจเกิดจากสถานการณ์ หรือมีทั้งสาเหตุจากภายในและภายนอกก็ได้ อคติที่เกิดจากการอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากสาเหตุภายในแทนที่จะเป็นสาเหตุภายนอก เรียกว่า Fundamental Attribution Error

สาเหตุของการอธิบายพฤติกรรมว่าเกิดจากสาเหตุภายในบุคคล อาจเป็นเพราะบุคคลพยายามเปลี่ยนแปลงและควบคุมสิ่งแวดล้อม ดังนั้นบุคคลจึงคิดว่าบุคคลอื่นๆ ควรทำพฤติกรรมในทำนองเดียวกัน แต่ในทางปฏิบัติต้องเข้าใจว่า แม้บุคคลพยายามควบคุมสิ่งแวดล้อมก็ไม่ได้หมายความว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่จะเกิดจากสาเหตุภายในตัวบุคคล แต่ความจริงแล้วอาจเกิดจากสาเหตุภายนอกก็ได้

Atkinson (1974) อธิบายถึงแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ว่าในสถานการณ์หนึ่งผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จะมีความพยายามที่จะทำงานนั้นให้สำเร็จโดยการเปรียบเทียบกับมาตรฐาน ถ้าผลงานสูงกว่าหรือเท่าเกณฑ์มาตรฐานก็ถือว่าประสบผลสำเร็จตามความคิดของเขา แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะขึ้นอยู่กับ 3 องค์ประกอบคือ (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2548 อ้างถึง John Atkinson, 1974)

1. ความคาดหวัง (Expectation) หมายถึง การคาดการณ์ล่วงหน้าถึงผลการกระทำของตนเอง คนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะคาดการณ์ล่วงหน้าถึงความสำเร็จของงาน

2. สิ่งล่อใจ (Incentive) ความพึงพอใจที่ได้รับจากการทำงาน เช่น งานที่ตนสนใจหรือถนัด มีผลตอบแทนสูง ถ้ามีสิ่งล่อใจเป็นที่พอใจของบุคคลก็จะทำให้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงด้วย

3. แรงจูงใจจากความพึงพอใจในการแสวงหาความสุข และหลีกเลี่ยงความผิดหวัง คนเรากระทำการใดก็ย่อมหวังได้รับความสุขความพอใจกับการกระทำ ต้องการความสำเร็จ และกลัวความล้มเหลว คนที่ต้องการความสำเร็จมาก จะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง และคนที่กลัวความล้มเหลวมาก ก็จะพยายามหลีกเลี่ยงงานที่ตนคิดว่าทำไม่ได้ ซึ่งจะเป็นผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

McClelland (1961) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันได้กล่าวถึง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นความต้องการที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จ ถือว่าเป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ และอิทธิพลต่อความสำเร็จของตนเอง ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจกับการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่มีค่อนข้างสูง การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในตัวของเด็กเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะครอบครัวที่พ่อแม่เลี้ยงดูแบบเดินสายกลาง การเลี้ยงดูแบบนี้จะช่วยสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้กับเด็ก (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2548 อ้างถึง David McClelland, 1961)

ทฤษฎีเกมกับการศึกษา

สุชาติ แสนพิช (2550) ได้กล่าวว่า จากข่าวที่ปรากฏออกมาเรื่องของ Game Theory เกมเพื่อการศึกษาที่มีการศึกษากันมานานแล้ว แต่การใช้ Game Theory กับการศึกษามีความแตกต่างจากการใช้ในสาขาอื่นๆ ตรงที่วัตถุประสงค์ที่สำคัญในการใช้ Game Theory เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้นั้นไม่ใช่ใช้เฉพาะ Game Theory แล้ว

ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ แต่จำเป็นต้องมีการใช้หลายๆ ทฤษฎีมาใช้ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการสื่อสาร จิตวิทยาการศึกษา จิตวิทยาการเรียนรู้ เป็นต้น นั้นหมายความว่าก่อนการใช้เกมใดๆ ในการเรียนการสอนจำเป็นต้องผ่านการออกแบบลักษณะของเกมโดยยึดตามหลักทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเกมเพื่อการศึกษาจะต่างกับเกมในท้องตลาดทั่วไปตรงเกมในท้องตลาดที่วัตถุประสงค์หลักเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน แต่เกมการศึกษานั้นส่วนของการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นเกมการศึกษาจึงเป็นเกมที่มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนา เพื่อที่จะสามารถสร้างสภาพของเกมตามหลักของ Game Theory และสร้างการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้

ปัจจุบันมีการสร้างเกมเพื่อศึกษามากขึ้น ซึ่งมีลักษณะคล้ายๆ กันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียน นำเข้าไปแทรกในเกมต่างๆ แล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหา นั้นจะส่งผ่านไปยังผู้เรียนได้ จนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยใช้เกมที่มีรูปแบบเดียวกันใช้สอนเนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความง่ายในการสร้างและสะดวก ทำให้เกิดข้อสงสัยว่ารูปแบบเกมแบบเดียว สามารถใช้กับเนื้อหาที่แตกต่างกันได้หรือไม่

ได้มีผู้ศึกษาลักษณะของเกม โดยแบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่เหมาะสม จุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะของเกม รูปแบบเกม ดังนี้

1. ความจำ ความคงทนในการจำ ชูดของเนื้อหาและแบบประเมิน เช่น เกมแบบฝึกหัด เกม Quiz เกม Puzzle ต่างๆ เป็นต้น
2. ทักษะ การกระทำ มีเรื่องของสถานการณ์และการกระทำ การเลียนแบบ ผลป้อนกลับ และมีตัวแปรด้านเวลา เกม Simulation ต่างๆ เช่น เกมยิง เกมขับรถ เป็นต้น
3. ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่างๆ กฎและขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติ มีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬา เกมแอ็คชั่น เป็นต้น
4. ตัดสินใจ การแก้ปัญหา เกมแบบเป็นเรื่องราว สามารถแสดงผลการกระทำได้ในทันที (Real Time) เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เกมเล่าเรื่องราวที่ให้เลือกคำตอบ เป็นต้น

5. การอยู่ร่วมกับสังคม เกมเกี่ยวกับการสื่อสาร การเล่าเรื่องที่มีทางเลือก เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เกมเล่าเรื่องราวที่ให้เลือกคำตอบ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาทฤษฎีเกมเพื่อการศึกษาก็ต้องเลือกรูปแบบ เนื้อหาให้เหมาะสมกับบทเรียนที่จะสอดแทรกลงไปในเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้มากกว่าการให้ความเพลิดเพลินเพียงอย่างเดียว

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นได้ศึกษางานวิจัยในประเทศที่ทำวิจัยคล้ายคลึงกันมีดังนี้

เทอดศักดิ์ สุมาลัยศักดิ์ (2542) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสุทธิวราราม ที่เล่นและไม่เล่นวิดีโอเกม พบว่านักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่านักเรียนที่ไม่เล่นวิดีโอเกม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมที่ห่างสรรพสินค้าจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด จะเล่นวิดีโอเกมมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จุดเด่นของเกมที่มีลักษณะทำลายความสามารถ การที่ผู้ปกครองจำกัดเวลาในการเล่นวิดีโอ การที่ผู้ปกครองเตือนถึงผลที่จะได้รับจากการเล่นวิดีโอเกม และการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะเล่นวิดีโอเกม และปัจจัยด้านสื่อมวลชนที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวคือช่วงเวลาที่ไม่นั่นนอนของการดูวิทยุโทรทัศน์ในวันหยุด การใช้เวลาในการดูวิทยุโทรทัศน์มากกว่า 2 ชั่วโมง การใช้เวลาในการฟังวิทยุมากกว่า 2 ชั่วโมง การใช้เวลาในการอ่านหนังสือพิมพ์มากกว่า 1 ชั่วโมง การอบรมเลี้ยงดูลูกแบบอิสระทั้งความคิดและการกระทำ และการที่เพื่อนเป็นผู้ให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่มีปัญหา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว

วีนัส อุดมประเสริฐกุล และคณะ (2545) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนเพศชายและเพศหญิง ส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการเล่นคอมพิวเตอร์รองลงมาจากการดูโทรทัศน์ และเลือกเล่นเกมผจญภัยมากที่สุด และนักเรียนชายเล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.001

วิไลรัตน์ วัฒนไวยุทธชัย (2546) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12 - 15 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวมีผลกระทบทางด้านความวิตกกังวลและความสัมพันธ์กับเพื่อน ได้แก่ พฤติกรรมก่อนการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และพฤติกรรมในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์โดยที่ผู้เล่นจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่แล้ว

ธนะวัฒน์ วรรณประภา (2547) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นประเภทเกมผจญภัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ พบว่า การพิจารณาเลือกเล่นเกมแรกนารือคออนไลน์เกิดจากการ รู้จักเกม การตัดสินใจเล่น และการเรียนรู้วิธีเล่น ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบเล่นเกม ได้แก่ การเลือกระดับชั้น ความเป็นสังคมเสมือน ระบบการเล่นเป็นทีม ความท้าทาย สิ่งของภายในเกม การพัฒนาโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ การแข่งขัน การมีภารกิจให้ผู้เล่นทำมากมาย และลักษณะเฉพาะของเกม

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคม ด้านประวัติการใช้ยาเสพติด รายได้รวมของครอบครัว และจำนวนเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ปัจจัยด้านการเรียนในเทอมที่ผ่านมาที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งส่วนใหญ่พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็นร้อยละ 43.7

สุทธิพร นิราพาธ (2547) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกม คอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการเล่นเกม คอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ประหยัด จิระวรพงศ์ (2549) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ การศึกษาความคิดเห็นการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนทุกช่วงชั้นเพศชายและเพศหญิงเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านและที่โรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ และส่วนมากมีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 ปี เลือกเล่นเกมแอคชั่นมากที่สุด เล่นวันปกติและวันหยุด ในช่วงเวลากลางวันและเวลาเย็น โดยเฉลี่ยใช้เวลาเล่นครั้งละ 1-2 ชั่วโมง นักเรียนมีความคิดเห็นในด้านประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับแนวทางในการแก้ปัญหาให้นักเรียนติดเกมควรใช้วิธีการเล่นกีฬาในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ทราบว่า นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูง จะเล่นเกมที่ห้ำหั่นสรรพสินค้า และเล่นเกมมากกว่า 2 ชั่วโมง ซึ่งมีปัจจัยต่างๆ ได้แก่ ด้านสื่อมวลชน ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบเล่นเกม ปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาความตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ใช้เวลาว่างเล่นเกมมากกว่าบทเรียน เล่นเกมเฉลี่ยครั้งละ 1-2 ชั่วโมง มีประสบการณ์เล่นเกม 1-2 ปี แต่พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นได้ศึกษางานวิจัยต่างประเทศที่ทำวิจัยคล้ายคลึงกันมีดังนี้

Durkin and Barber (2002) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า การเล่นเกมของเด็กจะทำให้ไม่มีพัฒนาการของวัยรุ่น และจะเกิดผลเสียตามมา พัฒนาการเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกม เกมจะสะท้อนให้เห็นถึงการมีส่วนร่วม มีความ

ทำท่าย และกระตุ้นเร้าใจ ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นทำให้ มีความใกล้ชิดภายในครอบครัวน้อยลง ไม่มีการจัดกิจกรรมร่วมกัน ไม่รักษากฎในโรงเรียน เชื้อมันตนเองสูง สุขภาพเสีย และไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง

Chou and Tsai (2004) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับความแตกต่างของเพศต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในประเทศไต้หวัน พบว่า นักเรียนชายจะใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนหญิง และมีระดับความสนุกไม่แตกต่างกัน นักเรียนชายจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก ทั้งเพศชายและเพศหญิงใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน และเลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาที่เล่นคล้ายกัน

Griffiths *et al.* (2004) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่นกับผู้ใหญ่ พบว่า มีปัจจัยต่างๆ ที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ Everquest สืบมาจากความถี่ในการใช้เวลาเล่นเกมต่อสัปดาห์ ประวัติการเล่นเกม เช่น เลือกเล่นกับใคร การเลือกตัวละคร เลือกประเภทเกมที่เล่น เป็นต้น ส่วนใหญ่วัยรุ่นชายจะชอบเล่นเกมมากและที่สำคัญจะหนีเรียนหรือไม่ทำงาน วัยรุ่นจะใช้เวลาเล่นเกมมากในแต่ละสัปดาห์

Charlton and Danforth (2005) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับลักษณะการติดเกมและการแข่งขันใต้อู่ภายในเกมของเล่นเกมออนไลน์ พบว่า มีลักษณะพฤติกรรมการติดเกม สาเหตุก่อนการใช้งานคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมออนไลน์ ที่มีการโฆษณาต่างๆ เพื่อให้ได้สิ่งของหรือไอเท็มมา มีมากถึง 442 เกมบนอินเทอร์เน็ต ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ ผู้เล่นจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นต่อสัปดาห์ การติดคอมพิวเตอร์ โดยมีสาเหตุมาจากวิธีใช้งานอินเทอร์เน็ต

Charness and Jackson (2006) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับกลุ่มที่เล่นเกมสวมบทบาทในการสร้างเครือข่าย พบว่า การเล่นเกมเป็นกลุ่มจะทำให้ผู้เล่นตัดสินใจร่วมกันในการเล่นในเกม Stag Hunt พบว่า ระหว่างกลุ่มที่คนเดียวกับบุคคลอื่น มีความแตกต่างกัน ในระยะแรกที่เล่นเกมจะมีค่าใช้จ่ายสูง

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ทราบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากความใกล้ชิดคนในครอบครัวน้อยลง ทำให้เสียสุขภาพ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง มีปัจจัยการบริหารเวลาใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยต่อสัปดาห์ ปัจจัยที่ส่งผลให้ติดเกมคอมพิวเตอร์เนื่องจากติดสื่อการใช้อินเทอร์เน็ต และปัจจัยเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในเกม ส่วนใหญ่นักเรียนชายใช้เวลาในการเล่นเกมนานที่สุดและมีพฤติกรรมก้าวร้าว

สมมุติฐานการวิจัย

สภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 1,800 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 360 คน การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้แนวคิดของ Yamane

ใช้สูตรการหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

N = ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

e = ความผิดพลาดที่เกิดขึ้น (หรือ กำหนดความเชื่อมั่น)

ส่วนการสุ่มตัวอย่างใช้วิธีแบบบังเอิญ (accidental sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นการสำรวจข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และคะแนนเฉลี่ยสะสมรวม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550

ตอนที่ 2 เป็นการสำรวจสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ วัน เวลา สถานที่ ลักษณะ เงื่อนไข ภาวะแวดล้อมในขณะที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 เป็นการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ การกระทำ อาการหรือความรู้สึกของนักเรียนในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 4 เป็นการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้า หาความหมาย ทฤษฎี หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นเกม คอมพิวเตอร์จากหนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัย ตลอดจนสิ่งพิมพ์ต่างๆ และศึกษาแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. วิเคราะห์วัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อระบุคำถามการวิจัย
3. วิเคราะห์คำถามการวิจัย เพื่อสร้างข้อคำถาม และตัวเลือกของคำตอบ (ถ้ามี) ในแบบสอบถาม แล้วนำมาพัฒนาเป็นร่างแบบสอบถามเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วทำการแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้แนะนำให้แก้ไข การใช้ภาษาหรือประโยคที่ใช้ตั้งคำถาม
4. นำร่างแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน พิจารณา ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ด้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 3 ท่าน และด้านวิจัยและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความถูกต้องและความเหมาะสมในการใช้ภาษา แล้วทำการแก้ไขตามคำแนะนำซึ่งผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้คำแนะนำดังนี้
 - 4.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาแนะนำให้เพิ่มข้อคำถามเกี่ยวกับการซื้อเกมและราคาของเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนตรวจสอบการใช้ภาษาหรือประโยคที่ใช้ตั้งคำถามและคำตอบในแบบสอบถามให้เหมาะสมกับระดับอายุของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม
 - 4.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลแนะนำให้เปลี่ยน คำว่า “สบล” เป็นคำว่า “บ่น ด่า” เพราะสบลเป็นคำที่ยากเกินไปที่เด็กนักเรียนจะเข้าใจ

4.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมคอมพิวเตอร์แนะนำให้เพิ่มข้อคำถามเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายของนักเรียน ให้อธิบายวิธีการนับจำนวนครั้งในการเล่นเกมนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น บทบาทของนักเรียนในการซื้อขายไอเท็มในเกมออนไลน์ ให้เพิ่มชื่อย่อของเกมคอมพิวเตอร์ให้ครบถ้วนทุกรายการ เพิ่มตัวเลือกเกี่ยวกับการซื้อเกมโดยที่ไม่มีค่าใช้จ่าย ได้แก่ การยืมเพื่อน ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ และ แดมมา กับนิตยสารเกม

5. นำร่างแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เสนอต่อ คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาอีกครั้ง แล้วทำการแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่ง คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้แนะนำให้แก้ไขสิ่งต่างๆ ดังนี้ ได้แก่ เพิ่มข้อคำถามในส่วนของการสำรวจสภาพการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายการให้บริการ และการใช้บริการร้านเกมหรือไม่ นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายจากแหล่งใด

6. นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญและคณะกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ไปทดลองใช้ (Try - Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ที่ไม่ได้ถูกคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 18 คน

โดยมีขั้นตอนการทดลองใช้ดังนี้

ครั้งที่ 1 ทำการทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน อย่างละ 1 คน ผู้วิจัยจะให้ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามครั้งละ 1 คน โดยจะให้ นักเรียนตอบครั้งละ 1 ข้อ แล้วผู้วิจัยจะสอบถามเกี่ยวกับความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาษา ของแบบสอบถาม และความครบถ้วนของตัวเลือกคำตอบในคำถามแต่ละข้อ ซึ่งพบว่า นักเรียนไม่มีตัวเลือกตอบที่ต้องการในหัวข้อกิจกรรมในยามว่าง คือ การเล่นกีฬา

จากนั้นนำข้อมูลเกี่ยวกับภาษาของแบบสอบถามที่ยังไม่ชัดเจนและตัวเลือกที่นักเรียน ต้องการให้เพิ่มเติมในแบบสอบถามมาปรึกษากับคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อปรับปรุง แก้ไข

ครั้งที่ 2 ทำการทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 15 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน อย่างละ 5 คน ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้นักเรียนทั้ง 15 คน เริ่มทำแบบสอบถามพร้อมๆ กัน โดยผู้วิจัยจะจับเวลาที่นักเรียนแต่ละคนทำแบบสอบถามเสร็จสมบูรณ์ โดยใช้เวลาประมาณ 25 นาที และทำการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ถ้าพบว่ามีนักเรียนที่มีปัญหาข้อสงสัยหรือมีปัญหาในการตอบแบบสอบถาม ก็จะนำนักเรียนนั้นมาสัมภาษณ์หลังจากที่ทำแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่มีปัญหาข้อสงสัยในส่วนของการเลือกคำตอบที่มีตัวเลือกไม่ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการตอบ

นำข้อมูลจากการทดลองใช้ ครั้งที่ 2 มาปรึกษากับคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อปรับปรุงแก้ไข จนได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์

7. นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์แล้วไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ส่งหนังสือจากคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึง ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลและขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

2. หลังจากได้รับการอนุญาตจากผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร แล้วจึงนัดหมายกับอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ผู้ประสานงานในการเก็บข้อมูล

3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้อาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ประสานงานเป็นผู้แจกแบบสอบถามให้กับนักเรียน จำนวน 420 ฉบับ และผู้วิจัยมาเก็บแบบสอบถามคืนจากอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ผู้ประสานงานต่อมาจากนั้นอีก 3 วัน แบบสอบถามส่งคืน จำนวน 365 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 86.9 ของแบบสอบถามทั้งหมดที่ส่งไป พบว่า จำนวน 5 ฉบับ ที่ไม่สมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ไปวิเคราะห์ผลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ
2. ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ
3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการทดสอบไคว์สแควร์ (Chi-Square test)
4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการทดสอบไคว์สแควร์ (Chi-Square test)
5. เปรียบเทียบสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ
6. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ
7. ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษา โดยผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ และระดับชั้น

(n=360)

เพศ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา		นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา		รวม	
	ตอนต้น		ตอนปลาย			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	82	45.6	94	52.2	192	53.3
ชาย	98	54.4	86	47.8	168	46.7
รวม	180	100.0	180	100.0	360	100.0
รวมทั้งหมด	180	50.0	180	50.0	360	100.0

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเป็นเพศหญิง ร้อยละ 53.3 ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ร้อยละ 54.4 แต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ร้อยละ 52.2

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ และระดับชั้น

(n=360)

อายุ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา		นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา		รวม	
	ตอนต้น		ตอนปลาย			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
12 - 13 ปี	62	34.4	0	0.0	62	17.2
14 - 15 ปี	116	64.4	12	6.7	128	35.6
16 - 17 ปี	2	1.2	128	71.1	130	36.1
18 ปี	0	0.0	40	22.2	40	11.1
รวม	180	100.0	180	100.0	360	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีอายุช่วง 16-17 ปี ร้อยละ 36.1 โดยที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนใหญ่มีอายุช่วง 16-17 ปี ร้อยละ 71.1 แต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีอายุช่วง 14-15 ปี ร้อยละ 64.4

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับชั้นและ
กลุ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(n=360)

ระดับชั้น	กลุ่มเก่ง		กลุ่มกลาง		กลุ่มอ่อน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 1	21	5.8	30	8.3	9	2.5
มัธยมศึกษาปีที่ 2	23	6.4	25	6.9	12	3.3
มัธยมศึกษาปีที่ 3	18	5.0	32	8.9	10	2.8
มัธยมศึกษาปีที่ 4	7	1.9	25	6.9	28	7.8
มัธยมศึกษาปีที่ 5	28	7.8	29	8.1	3	0.8
มัธยมศึกษาปีที่ 6	33	9.2	16	4.4	11	3.1
รวม	130	36.1	157	43.6	73	20.3

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มกลาง ร้อยละ 43.6 แต่นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มเก่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 9.2 นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มกลางเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 8.9 และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มอ่อนเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 7.8

ตอนที่ 2 สภาพการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามกิจกรรมที่ใช้เครื่อง
คอมพิวเตอร์

(n=360)

กิจกรรมที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พิมพ์การบ้านหรือรายงาน	65	36.1	57	32.2	122	35.0
เล่นเกมคอมพิวเตอร์	46	25.6	45	25.4	91	26.1
ทำ Hi5 ส่วนตัว	18	10.0	19	1.1	37	10.6

ตารางที่ 4 (ต่อ)

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
แชตกับเพื่อน	17	9.4	21	11.9	38	10.9
รับ-ส่ง E-mail	1	0.6	1	0.6	2	0.6
บันทึก Diary Online	0	0.0	1	0.6	1	0.3
ทำ Home page ส่วนตัว	0	0.0	1	0.6	1	0.3
ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	24	13.3	29	16.4	53	15.2
ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในการเรียน	1	0.6	3	1.7	4	1.1

จากตารางที่ 4 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการพิมพ์ การบ้านหรือรายงาน ร้อยละ 35 รองลงมาคือ ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 26.1 เมื่อพิจารณา เฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ส่วนใหญ่ใช้ ทำกิจกรรมเดียวกันกับภาพรวม

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเล่นเกม
คอมพิวเตอร์

(n=360)

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<u>ประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์</u>						
เคย	177	98.3	177	98.3	354	98.3
ไม่เคย	3	1.7	3	1.7	6	1.7

ตารางที่ 5 (ต่อ)

การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ระดับชั้นที่เคยเล่นเกมครั้งแรก						
ประถมศึกษาตอนต้น	53	29.9	53	29.9	106	29.9
ประถมศึกษาตอนปลาย	72	40.7	64	36.2	136	38.4
มัธยมศึกษาตอนต้น	16	9.0	23	13.0	39	11.0
มัธยมศึกษาตอนปลาย	3	1.7	5	2.8	8	2.3
จำไม่ได้	33	18.6	32	18.1	65	18.4
ความถี่ในการเล่นเกมนในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา						
ทุกวัน	38	21.5	43	24.3	81	22.9
วันเว้นวัน	62	35.0	55	31.1	117	33.1
สัปดาห์ละ 1 ครั้ง	47	26.6	42	23.7	89	25.1
เดือนละ 1 ครั้ง	12	6.8	24	13.6	36	10.2
ไม่ได้เล่นเลย	18	10.2	13	7.3	31	8.8
ช่วงวันที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์						
วันจันทร์- ศุกร์	52	29.4	48	27.1	100	28.2
วันเสาร์- อาทิตย์	93	52.5	77	43.5	170	48.0
วันหยุดพิเศษ/วันหยุดนักขัตฤกษ์	10	5.6	16	9.0	26	7.3
ช่วงวันหยุดปิดภาคเรียน	22	12.4	36	20.3	58	16.4

จากตารางที่ 5 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนเกือบทั้งหมดมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 98.3) โดยส่วนใหญ่เริ่มเล่นในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ร้อยละ 38.4) ในช่วง 1 ปีที่ผ่านมานักเรียนมีความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์วันเว้นวัน (ร้อยละ 33.1) และเล่นในวันเสาร์- อาทิตย์ (ร้อยละ 48) เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ส่วนใหญ่มีประสบการณ์เล่นเกมคอมพิวเตอร์เดียวกันกับภาพรวม

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n=354)

ช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<u>ช่วงเวลาเล่นเกมในวันจันทร์ – ศุกร์</u>						
ช่วงเวลา 06.00 - 08.00 น.	1	0.6	2	1.1	3	0.8
ช่วงเวลา 08.00 - 12.00 น.	3	1.7	2	1.1	5	1.4
ช่วงเวลา 12.00 - 13.00 น.	2	1.1	0	0.0	2	0.6
ช่วงเวลา 13.00 - 16.30 น.	3	1.7	1	0.6	4	1.1
ช่วงเวลา 16.30 - 18.00 น.	31	17.5	18	10.2	49	13.8
ช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น.	63	35.6	74	41.8	137	38.7
ช่วงเวลา 21.00 - 24.00 น.	6	3.4	8	4.5	14	4.0
ช่วงเวลา 00.00 - 06.00 น.	0	0.0	0	0.0	0	0.0
ไม่มีเวลาแน่นอน	68	38.4	72	40.7	140	39.5
<u>ช่วงเวลาเล่นเกมในวันเสาร์ – อาทิตย์</u>						
ช่วงเวลา 06.00 - 08.00 น.	3	1.7	2	1.1	5	1.4
ช่วงเวลา 08.00 - 12.00 น.	17	9.6	5	2.8	22	6.2
ช่วงเวลา 12.00 - 13.00 น.	8	4.5	8	4.5	16	4.5
ช่วงเวลา 13.00 - 16.30 น.	25	14.1	16	9.0	41	11.6
ช่วงเวลา 16.30 - 18.00 น.	12	6.8	14	7.9	26	7.3
ช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น.	20	11.3	19	10.7	39	11.0
ช่วงเวลา 21.00 - 24.00 น.	3	1.7	11	6.2	14	4.0
ช่วงเวลา 00.00 - 06.00 น.	2	1.1	3	1.7	5	1.4
ไม่มีเวลาแน่นอน	87	49.2	99	55.9	186	52.5

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<u>ช่วงเวลาเล่นเกมในวันหยุดพิเศษหรือ</u>						
<u>วันหยุดนักช้ตฤกษ์</u>						
ช่วงเวลา 06.00 - 08.00 น.	2	1.1	2	1.1	4	1.1
ช่วงเวลา 08.00 - 12.00 น.	14	7.9	3	1.7	17	4.8
ช่วงเวลา 12.00 - 13.00 น.	7	4.0	7	4.0	14	4.0
ช่วงเวลา 13.00 - 16.30 น.	24	13.6	17	9.6	41	11.6
ช่วงเวลา 16.30 - 18.00 น.	12	6.8	14	7.9	26	7.3
ช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น.	20	11.3	16	9.0	36	10.2
ช่วงเวลา 21.00 - 24.00 น.	4	2.2	12	6.8	16	4.5
ช่วงเวลา 00.00 - 06.00 น.	3	1.7	2	1.1	5	1.4
ไม่มีเวลาแน่นอน	91	51.4	104	58.8	195	55.1

จากตารางที่ 6 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ในช่วงวันจันทร์-ศุกร์ ไม่มีเวลาเล่นเกมแน่นอน ร้อยละ 39.5 ในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ ร้อยละ 52.5 และในช่วงวันหยุดพิเศษหรือวันหยุดนักชดถุขร ร้อยละ 55.1 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ส่วนใหญ่ในช่วงวันจันทร์-ศุกร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไม่มีเวลาเล่นเกมแน่นอน แต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเล่นเกมช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น. ในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ และวันหยุดพิเศษหรือวันหยุดนักชดถุขรจะเล่นในช่วงเวลาเดียวกันกับภาพรวม

ตารางที่ 7 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของจำนวนชั่วโมงที่ผู้ตอบแบบสอบถามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด

(n=354)

	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย	รวม
$\bar{X}$	6.15	7.39	6.77
S.D	0.44	1.55	1.31

จากตารางที่ 7 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุดเฉลี่ย 6.77 ชั่วโมง เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุดเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเฉลี่ย 7.39 ชั่วโมง

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด

(n=354)

ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<u>นักเรียนที่เล่นเกมในช่วงวันจันทร์- ศุกร์</u>						
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	32	18.1	33	18.6	65	18.4
1 - 2 ชั่วโมง	71	40.1	70	39.5	141	39.8
3 - 4 ชั่วโมง	47	26.6	42	23.7	89	25.1
5 - 6 ชั่วโมง	15	8.5	14	7.9	29	8.2
7 - 8 ชั่วโมง	2	1.1	6	3.4	8	2.3
9 - 10 ชั่วโมง	2	1.1	5	2.8	7	2.0
มากกว่า 10 ชั่วโมง	8	4.6	7	4.0	15	4.3

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียนที่เล่นเกมในช่วงวันเสาร์- อาทิตย์						
หรือวันหยุด						
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	26	14.7	18	10.2	44	12.4
1 - 2 ชั่วโมง	41	23.2	28	15.8	69	19.5
3 - 4 ชั่วโมง	48	27.1	50	28.2	98	27.7
5 - 6 ชั่วโมง	30	16.9	37	20.9	67	18.9
7 - 8 ชั่วโมง	17	9.6	9	5.1	26	7.3
9 - 10 ชั่วโมง	5	2.8	10	5.6	15	4.2
มากกว่า 10 ชั่วโมง	10	5.6	25	14.1	35	9.9

จากตารางที่ 8 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ที่เล่นเกมติดต่อกันนานที่สุดในช่วงวันจันทร์-ศุกร์ประมาณ 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 39.8 และในช่วงวันเสาร์- อาทิตย์หรือวันหยุดประมาณ 3-4 ชั่วโมง ร้อยละ 27.7 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมติดต่อกันนานที่สุดจะเล่นในช่วงเดียวกันกับภาพรวม

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนครั้งในการเล่น
เกมคอมพิวเตอร์

(n=354)

จำนวนครั้งในการเล่นเกมน คอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงวัน						
จันทร์ - ศุกร์						
1 ครั้ง	89	50.3	73	41.2	162	45.8
2 ครั้ง	35	19.8	10	22.3	75	21.2
3 ครั้ง	25	14.1	25	14.1	50	14.1
4 ครั้ง	6	3.4	8	4.5	14	4.0
5 ครั้ง	11	6.2	11	6.2	22	6.2
6 ครั้ง	1	0.6	4	2.3	5	1.4
มากกว่า 7 ครั้ง	10	5.7	16	9.0	26	7.4
นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงวัน						
เสาร์ - อาทิตย์ หรือวันหยุด						
1 ครั้ง	57	32.2	55	31.1	112	31.6
2 ครั้ง	71	40.1	58	32.8	129	36.4
3 ครั้ง	26	14.7	26	14.7	52	14.7
4 ครั้ง	8	14.7	16	9.0	24	6.8
5 ครั้ง	5	2.8	9	5.1	14	4.0
6 ครั้ง	3	1.7	4	2.3	7	2.0
มากกว่า 7 ครั้ง	7	3.9	9	5.1	16	4.5

จากตารางที่ 9 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วงวันจันทร์ - ศุกร์เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณ 1 ครั้ง ร้อยละ 45.8 ในช่วงวันเสาร์ - อาทิตย์ หรือวันหยุด เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณ 2 ครั้ง ร้อยละ 36.4 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนจะมีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนี้อย่างใกล้เคียงกันกับภาพรวม

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n=354)

สถานที่	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
บ้านตนเอง	141	79.7	154	87.0	295	83.3
บ้านเพื่อน	6	3.4	6	3.4	12	3.4
ห้างสรรพสินค้า	27	15.3	17	9.6	44	12.4
ร้านที่เปิดให้บริการ	1	0.6	0	0.0	1	0.6
อื่นๆ	2	1.1	0	0.0	2	0.6

จากตารางที่ 10 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ร้อยละ 83.3 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีสถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เดียวกัน โดยสถานที่อื่นๆ ที่ระบุไว้ คือ บ้านญาติ

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามผู้ร่วมเล่นกับนักเรียน

(n=354)

ผู้ร่วมเล่น	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
คนเดียว	94	53.1	113	63.8	207	58.5
เพื่อน	46	26.0	37	20.9	83	23.4
พี่น้อง	25	14.1	16	9.0	41	11.6
บิดา/มารดา	4	2.3	0	0.0	4	1.1
คอมพิวเตอร์	3	1.7	4	2.3	7	2.0
ไม่ทราบเป็นใครบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	5	2.8	7	4.0	12	3.4

จากตารางที่ 11 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว ร้อยละ 58.5 รองลงมา นักเรียนจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อน ร้อยละ 23.4 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีผู้ร่วมเล่นเกมเดียวกัน

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทของเกม

(n=354)

ประเภทของเกม	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เกมแอคชั่นหรือเกมต่อสู้	35	19.8	49	27.7	84	23.7
เกมแสดงบทบาทสมมติ	12	6.8	13	7.3	25	7.1
เกมยิง	10	5.6	11	6.2	21	5.9
เกมผจญภัย	24	13.6	28	15.8	52	14.7
เกมจำลองสถานการณ์	24	13.6	24	13.6	48	13.6
เกมกีฬา	17	9.6	8	4.5	25	7.1
เกมปริศนา	13	7.3	10	5.6	23	6.5
เกมที่มีผู้เล่นหลายคนในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	42	23.7	34	19.2	76	21.5

จากตารางที่ 12 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมประเภทเกมแอคชั่นหรือเกมต่อสู้ ร้อยละ 23.7 รองลงมา นักเรียนจะเล่นเกมประเภทเกมที่มีผู้เล่นหลายคนในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 21.5 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจะเล่นเกมประเภทเกมที่มีผู้เล่นหลายคนในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจะเล่นเกมประเภทเกมแอคชั่นหรือเกมต่อสู้

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการซื้อเกม

(n=354)

การซื้อ	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<u>จำนวนเกมที่ซื้อต่อเดือน</u>						
1 เกม	23	13.0	36	20.3	59	16.7
2 - 3 เกม	21	11.9	16	9.0	37	10.5
4 - 5 เกม	2	1.1	4	2.3	6	1.7
มากกว่า 5 เกม	6	3.4	3	1.7	9	2.5
ไม่ได้ซื้อเลย	125	70.6	118	66.7	243	68.6
<u>จำนวนเงินที่ใช้ซื้อต่อเดือน</u>						
น้อยกว่า 100 บาท	20	11.3	36	20.3	56	15.8
100 - 500 บาท	23	13.0	16	9.0	39	11.0
501 - 1,000 บาท	9	5.1	6	3.4	15	4.2
มากกว่า 1,000 บาท	0	0.0	1	0.6	1	0.3
ไม่เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่าย	125	70.6	118	66.7	243	68.6
<u>การได้เกมที่ไม่ได้ซื้อ</u>						
ยืมเพื่อน	93	52.5	80	45.2	173	48.9
ถามมากับบัณฑิตยสารเกม	73	41.2	92	52.0	165	46.6
ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์	11	6.2	5	2.8	16	4.5
<u>ค่าชั่วโมงเกมโดยเฉลี่ยต่อเดือน</u>						
น้อยกว่า 100 บาท	36	20.3	30	16.9	66	18.6
100 - 500 บาท	34	19.2	30	16.9	64	18.1
501 - 1,000 บาท	14	7.9	16	9.0	30	8.5
มากกว่า 1,000 บาท	2	1.1	5	2.8	7	2.0
ไม่เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่าย	91	51.4	96	54.2	187	52.8

ตารางที่ 13 (ต่อ)

การซื้อ	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<u>ค่าแบตเตอรี่หรืออุปกรณ์เสริมโดยเฉลี่ยต่อ</u>						
<u>เดือน</u>						
น้อยกว่า 100 บาท	24	13.6	32	18.1	56	15.8
100 - 500 บาท	22	12.4	13	7.3	35	9.9
501 - 1,000 บาท	8	4.5	16	9.0	24	6.8
มากกว่า 1,000 บาท	0	0.0	0	0.0	0	0.0
ไม่เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่าย	120	67.8	116	65.6	236	66.7
<u>จำนวนเงินในการซื้อ - ขายเป็นเกม</u>						
<u>ออนไลน์</u>						
ต่ำกว่า 1,000 บาท	36	75.0	36	76.5	72	72.7
1,001 - 3,000 บาท	6	12.5	9	16.5	15	15.2
3,001 - 5,000 บาท	3	6.3	1	1.6	4	4.0
5,001 - 10,000 บาท	3	6.3	1	1.6	4	4.0
มากกว่า 10,000 บาท	0	0.0	4	3.8	4	4.0

จากตารางที่ 13 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้ซื้อเกม ร้อยละ 68.6 ไม่เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่าย ร้อยละ 68.6 เกมที่ไม่ได้ซื้อได้มาจากการยืมเพื่อน ร้อยละ 48.9 นักเรียนจะไม่เล่นเกมที่มีค่าชั่วโมงเกม ร้อยละ 52.8 นักเรียนจะไม่เล่นเกมที่มีค่าแบตเตอรี่หรืออุปกรณ์เสริมเพื่อเล่นเกม ร้อยละ 66.7 และนักเรียนเคยใช้เงินจริงในการซื้อ - ขายเป็นเกมออนไลน์ ร้อยละ 72.7 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เกมที่ไม่ได้ซื้อได้มาจากการแถมมากับนิตยสารเกม ร้อยละ 52 แต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกมที่ไม่ได้ซื้อได้มาจากการยืมเพื่อน ส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น จำนวนเกมที่ซื้อ ค่าชั่วโมง ค่าแบตเตอรี่หรืออุปกรณ์เสริมเพื่อเล่นเกม และการซื้อ - ขายเป็นเกมออนไลน์มีการซื้อเช่นเดียวกันกับภาพรวม

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามกิจกรรมยามว่าง

(n=354)

กิจกรรม	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
อ่านหนังสือ	56	31.6	65	36.7	121	34.2
ดูโทรทัศน์	77	43.5	74	41.8	151	42.7
ฟังวิทยุ	16	9.0	16	9.0	32	9.0
ทำอาหาร	9	5.1	2	1.1	11	3.1
ทำสวน	1	0.6	4	2.3	5	1.4
ทำงานประดิษฐ์	2	1.1	0	0.0	2	0.6
เล่นกีฬา	5	2.8	1	0.6	6	1.7
ไม่ทำกิจกรรมใดเลย	11	6.2	15	8.5	26	7.3

จากตารางที่ 14 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ดูโทรทัศน์เป็นกิจกรรมยามว่าง ร้อยละ 42.7 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทำกิจกรรมยามว่างเช่นเดียวกับภาพรวม

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามบุคคลในครอบครัวที่
ร่วมเล่นเกม

(n=354)

บุคคลในครอบครัว	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พ่อ	13	7.3	6	3.4	19	5.4
แม่	5	2.8	7	4.0	12	3.4
พี่ชาย	34	19.2	24	13.6	58	16.4
น้องชาย	36	20.3	42	23.7	78	22.0
พี่สาว	19	10.7	23	13.0	42	11.9
น้องสาว	13	7.3	25	14.1	38	10.7
ไม่มีใครเคย	57	32.2	50	28.2	107	30.2

จากตารางที่ 15 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีบุคคลในครอบครัวร่วมเล่นเกม ร้อยละ 30.2 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไม่มีบุคคลในครอบครัวร่วมเล่นเกมเช่นเดียวกันกับภาพรวม

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประสบการณ์
การขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n=354)

ประสบการณ์การขาดเรียน	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เคย	18	10.2	17	9.6	35	9.9
ไม่เคย	159	89.9	160	90.4	319	90.1

จากตารางที่ 16 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยมีประสบการณ์การขาดเรียน ร้อยละ 90.1 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไม่เคยมีประสบการณ์การขาดเรียนเช่นเดียวกัน

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการมีความรู้เกี่ยวกับ
กฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกม

(n=354)

ความรู้	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น		นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<u>ประสบการณ์ความรู้</u>						
มี	96	54.2	99	55.9	195	55.1
ไม่มี	81	45.8	78	44.1	159	44.9
<u>แหล่งความรู้</u>						
ร้านอินเทอร์เน็ต	42	43.8	40	40.4	82	42.1
หนังสือพิมพ์	43	44.8	52	52.5	95	48.7
โรงเรียน	11	11.5	0	0.0	11	5.6
ผู้ปกครอง	0	0.0	7	7.1	7	3.6
เพื่อน	0	0.0	0	0.0	0	0.0
อื่นๆ	0	0.0	0	0.0	0	0.0

จากตารางที่ 17 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของผู้ให้และการใช้บริการร้านเกม ร้อยละ 55.1 ได้รับความรู้จากหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 48.7 เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของผู้ให้และการใช้บริการร้านเกมเช่นเดียวกันกับภาพรวม

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามพฤติกรรมไม่พึงประสงค์และพฤติกรรมพึงประสงค์ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n=354)

ระดับชั้น	พฤติกรรมไม่พึงประสงค์		พฤติกรรมพึงประสงค์	
	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ
มัธยมศึกษาปีที่ 1	25	34	42	17
มัธยมศึกษาปีที่ 2	25	35	44	15
มัธยมศึกษาปีที่ 3	26	33	46	13
รวม	76	101	133	45
มัธยมศึกษาปีที่ 4	24	35	47	12
มัธยมศึกษาปีที่ 5	21	40	48	13
มัธยมศึกษาปีที่ 6	26	30	43	14
รวม	71	106	138	39
รวม	146	208	270	84

จากตารางที่ 18 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมพึงประสงค์ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่นักเรียนปฏิบัติ จำนวน 270 คน เมื่อพิจารณาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมพึงประสงค์เช่นเดียวกันกับภาพรวม

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 19 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

(n=177)

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน		
การพิมพ์งานหรือรายงานและ						
ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้	8	34	24	66		
เล่นเกมคอมพิวเตอร์	13	20	13	46		
ทำ hi5 และ แชต	4	18	13	35		
เช็ค อีเมลล์	0	1	0	1		
ทำไดอะรี่ สร้างโฮมเพจ และ						
ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อความ						
บันเทิง	3	9	12	24		
					9.654	0.290

จากตารางที่ 19 พบว่า การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตารางที่ 20 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

(n=177)

การเล่นเกม	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
ระดับชั้น						
ประถมศึกษาตอนต้น	10	25	18	53	3.322	0.913
ประถมศึกษาตอนปลาย	12	32	28	72		
มัธยมศึกษาตอนต้น	3	10	3	16		
มัธยมศึกษาตอนปลาย	0	2	1	3		
จำไม่ได้	6	16	11	33		
ความถี่ ใน 1 ปีที่เล่นเกม						
ทุกวัน	9	9	20	38	23.892	0.002*
วันเว้นวัน	10	39	13	62		
สัปดาห์ละ 1 ครั้ง	8	25	14	47		
เดือนละ 1 ครั้ง	1	8	3	12		
ไม่ได้เล่นเลย	3	4	11	18		
ช่วงวันที่เล่นเกม						
วันจันทร์-ศุกร์	14	17	21	52	10.578	0.102
วันเสาร์-อาทิตย์	11	53	29	93		
วันหยุดพิเศษ	3	4	3	10		
ช่วงวันหยุดปิดภาคเรียน	3	11	8	22		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 20 พบว่า ความถี่ใน 1 ปีที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นและช่วงวันที่เล่นเกมไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 21 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาในการเล่นเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

(n=177)

การใช้เวลา	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	กลาง จำนวน	จำนวน			
<u>ช่วงเวลา</u>						
06.00-13.00 น.	0	3	3	6	2.988	0.810
13.00-21.00	19	44	34	97		
21.00-06.00	1	4	1	6		
ไม่มีเวลาแน่นอน	11	34	23	68		
<u>จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกม</u>						
<u>ติดต่อกันนานที่สุด</u>						
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง -2 ชั่วโมง	18	50	35	103	3.371	0.761
3 – 6 ชั่วโมง	9	29	24	62		
7 -10 ชั่วโมง	1	3	0	4		
มากกว่า 10 ชั่วโมง	2	3	2	7		
<u>จำนวนครั้งที่เล่นเกม</u>						
1-2 ครั้ง	21	62	41	124	1.144	0.980
3-4 ครั้ง	6	15	10	31		
5-6 ครั้ง	1	6	5	12		
มากกว่า 7 ครั้ง	1	2	1	4		

จากตารางที่ 21 พบว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 22 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่เล่นเกมและกิจกรรมยามว่าง
กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

(n=177)

สถานที่และกิจกรรม	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
สถานที่						
บ้านตนเอง	21	64	56	141	19.306	0.013*
บ้านเพื่อน	0	5	1	6		
ห้างสรรพสินค้า	8	16	3	27		
ร้านเกมที่เปิดให้บริการ	2	0	1	3		
บุคคลที่ร่วมเล่นเกมด้วย						
คนเดียว	13	42	39	94	13.290	0.102
เพื่อน	13	26	7	46		
บิดามาร/พี่น้อง	5	13	12	29		
คอมพิวเตอร์	1	1	1	3		
ไม่ทราบบนเครือข่าย	0	3	2	5		
กิจกรรมยามว่าง						
อ่านหนังสือและดูโทรทัศน์	23	63	47	133	3.632	0.726
ฟังวิทยุและทำอาหาร	4	13	8	25		
ทำสวนและงานประดิษฐ์	1	0	2	3		
เล่นกีฬาและไม่ทำกิจกรรมใด						
เลย	3	9	4	16		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 22 พบว่า สถานที่เล่นเกมมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่บุคคลที่ร่วมเล่นเกมกับนักเรียนและกิจกรรมยามว่างไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 23 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัวและ
การขาดเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

(n=177)

ความสัมพันธ์ในครอบครัว และประสบการณ์ขาดเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม จำนวน	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม กลาง	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
<u>บุคคลในครอบครัว</u>						
บิดา/มารดา	6	11	1	18	9.117	0.167
พี่ชาย/น้องชาย	11	31	28	70		
พี่สาว/น้องสาว	4	16	12	32		
ไม่มีใครเลย	10	27	20	57		
<u>ประสบการณ์ขาดเรียน</u>						
เคย	5	8	5	18	1.313	0.519
ไม่เคย	26	77	56	159		

จากตารางที่ 23 พบว่า บุคคลในครอบครัวที่รวมเล่นเกมกับนักเรียนและประสบการณ์ขาดเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 24 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการ
และการใช้บริการร้านเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น

(n=177)

ความรู้	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
<u>ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของ</u>						
<u>การให้บริการร้านเกม</u>						
มี	20	47	29	96	2.460	0.292
ไม่มี	11	38	32	81		
<u>แหล่งที่มาของความรู้</u>						
ร้านอินเทอร์เน็ต	9	22	11	42	7.452	0.114
หนังสือพิมพ์	6	20	17	43		
โรงเรียน	5	5	1	11		
ผู้ปกครอง	0	0	0	0		
เพื่อน	0	0	0	0		

จากตารางที่ 24 พบว่า ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้าน
เกมไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 25 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(n=177)

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
		กลาง				
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
การพิมพ์งานหรือรายงานและ						
ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียน	13	21	26	60		

ตารางที่ 25 (ต่อ)

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน		
เล่นเกมคอมพิวเตอร์	14	19	12	45		
ทำ hi5 และ แชต	12	15	13	40		
เช็ค อีเมลล์	0	0	1	1		
ทำไดอะรี่ สร้างโฮมเพจ และ ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อความ บันเทิง	3	13	15	31		
					9.661	0.290

จากตารางที่ 25 พบว่า การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 26 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(n=177)

การเล่นเกม	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน		
ระดับชั้น						
ประถมศึกษาตอนต้น	13	22	18	53		
ประถมศึกษาตอนปลาย	17	25	22	64		
มัธยมศึกษาตอนต้น	6	5	12	23		
มัธยมศึกษาตอนปลาย	1	3	1	5		
จำไม่ได้	4	15	13	32		
					7.068	0.529

ตารางที่ 26 (ต่อ)

การเล่นเกม	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่มกลาง	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
<u>ความถี่ใน 1 ปีที่เล่นเกม</u>						
ทุกวัน	13	18	12	43	6.740	0.565
วันเว้นวัน	12	23	19	55		
สัปดาห์ละ 1 ครั้ง	8	17	17	42		
เดือนละ 1 ครั้ง	6	6	12	24		
ไม่ได้เล่นเลย	1	6	6	13		
<u>ช่วงวันที่เล่นเกม</u>						
วันจันทร์-ศุกร์	13	21	14	48	4.097	0.664
วันเสาร์-อาทิตย์	15	27	35	77		
วันหยุดพิเศษ	14	7	5	16		
ช่วงวันหยุดปิดภาคเรียน	9	15	12	36		

จากตารางที่ 26 พบว่า การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 27 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาในการเล่นเกมนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(n=177)

การใช้เวลา	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน		
<u>ช่วงเวลา</u>						
06.00-13.00 น.	1	2	1	4		
13.00-21.00 น.	20	29	44	93		

ตารางที่ 27 (ต่อ)

การใช้เวลา	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม กลาง	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
<u>ช่วงเวลา</u>						
06.00-13.00 น.	1	2	1	4	8.991	0.174
13.00-21.00	20	29	44	93		
21.00-06.00	2	4	2	8		
ไม่มีเวลาแน่นอน	18	35	19	72		
<u>จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกม</u>						
<u>ติดต่อกันนานที่สุด</u>						
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง -2 ชั่วโมง	19	42	42	103	7.156	0.307
3 – 6 ชั่วโมง	14	21	21	56		
7 -10 ชั่วโมง	5	4	2	11		
มากกว่า 10 ชั่วโมง	3	3	1	7		
<u>จำนวนครั้งที่เล่นเกม</u>						
1-2 ครั้ง	25	44	44	113	5.469	0.485
3-4 ครั้ง	8	17	8	33		
5-6 ครั้ง	4	3	8	15		
มากกว่า 7 ครั้ง	4	6	6	16		

จากตารางที่ 27 พบว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 28 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่เล่นเกมและกิจกรรมยามว่าง
กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(n=177)

สถานที่และกิจกรรมยามว่าง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
สถานที่						
บ้านตนเอง	32	61	61	154	8.374	0.079
บ้านเพื่อน	4	1	1	6		
ห้างสรรพสินค้า	5	8	4	17		
ร้านเกมที่เปิดให้บริการ	0	0	0	0		
บุคคลที่ร่วมเล่นเกม						
คนเดียว	25	39	50	114	7.557	0.478
เพื่อน	10	19	8	37		
บิดามาร/พี่น้อง	3	8	5	16		
คอมพิวเตอร์	1	2	1	4		
ไม่ทราบบนเครือข่าย	2	2	2	6		
กิจกรรมยามว่าง						
อ่านหนังสือและดูโทรทัศน์	32	50	57	139	9.540	0.145
ฟังวิทยุและทำอาหาร	2	11	5	18		
ทำสวนและงานประดิษฐ์	1	1	2	4		
เล่นกีฬาและไม่ทำกิจกรรมใด						
เลย	6	8	2	16		

จากตารางที่ 28 พบว่า สถานที่เล่นเกมและกิจกรรมยามว่างไม่มีความสัมพันธ์กับ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 29 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัวและ
การขาดเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(n=177)

ความสัมพันธ์ในครอบครัว และการขาดเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม จำนวน	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม กลาง	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
<u>บุคคลในครอบครัวที่ร่วมเล่นเกม</u>						
บิดา/มารดา	5	2	6	13	9.882	0.130
พี่ชาย/น้องชาย	20	23	23	66		
พี่สาว/น้องสาว	7	20	21	48		
ไม่มีใครเลย	9	25	16	50		
<u>ประสบการณ์การขาดเรียน</u>						
เคย	6	9	2	17	5.333	0.069
ไม่เคย	35	61	64	160		

จากตารางที่ 29 พบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวและประสบการณ์การขาดเรียนไม่มี
ความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 30 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการ และการใช้บริการร้านเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(n=177)

ความรู้	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
	กลุ่มอ่อน	กลุ่ม	กลุ่มเก่ง			
	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน			
<u>มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของ</u>						
<u>การให้บริการร้านเกม</u>						
มี	30	41	28	99	10.027	0.007*
ไม่มี	11	29	38	78		
<u>แหล่งที่มาของความรู้</u>						
ร้านอินเทอร์เน็ต	14	19	7	40	4.782	0.310
หนังสือพิมพ์	13	20	19	52		
โรงเรียน	0	0	0	0		
ผู้ปกครอง	3	2	2	7		
เพื่อน	0	0	0	0		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 30 พบว่า มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่แหล่งที่มาของความรู้ไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 31 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมไม่พึงประสงค์และ
พฤติกรรมพึงประสงค์ในขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

(n=177)

ระดับชั้น	พฤติกรรม	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			รวม	χ^2	Sig.
		กลุ่มอ่อน จำนวน	กลุ่มกลาง จำนวน	กลุ่มเก่ง จำนวน			
มัธยมศึกษา ตอนต้น	ไม่พึง	10	31	30	71	3.275	0.194
	ประสงค์						
	พึงประสงค์	21	56	32	109		
มัธยมศึกษา ตอนปลาย	ไม่พึง	29	32	15	76	24.072	0.000*
	ประสงค์						
	พึงประสงค์	13	38	53	104		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 31 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตารางที่ 32 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

(n=360)

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน	ร้อยละ
ประโยชน์	227	63.0
โทษ	110	30.6
ไม่แน่ใจ	23	6.4
รวม	360	100.0

จากตารางที่ 32 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็นประโยชน์ ร้อยละ 63

ตารางที่ 33 แสดงจำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

(n=337)

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					รวม
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	
ประโยชน์	64	100	73	19	0	227
โทษ	54	70	88	26	12	110

จากตารางที่ 33 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็นประโยชน์ ในระดับเห็นด้วย

ข้อวิจารณ์

จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยขอเสนอข้อวิจารณ์ดังนี้

1. สภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในช่วง 1 ปีที่ผ่านมาเคยเล่นเกมวันเว้นวันมากที่สุด นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 35.0 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 31.1 ส่วนมากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันเสาร์-อาทิตย์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 52.5 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 43.5 ส่วนใหญ่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเล่นเกมติดต่อกันนานที่สุดเฉลี่ย 6.77 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับ ประหยัด จิระวรพงศ์ (2549) ได้กล่าวไว้ว่า นักเรียนทุกช่วงชั้นเพศชายและเพศหญิงเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนมากมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ 1-2 ปี เล่นวันปกติและวันหยุด ในช่วงเวลากลางวันและเวลาเย็น โดยเฉลี่ยใช้เวลา

เล่นครั้งละ 1-2 ชั่วโมง ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลการเรียนตกต่ำและเสียสุขภาพ ส่วนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมพึงประสงค์ ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. ความแตกต่างของสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า ในช่วงวันจันทร์-ศุกร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไม่มีเวลาเล่นเกมแน่นอน ร้อยละ 38.4 ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเล่นเกมช่วงเวลา 18.00-21.00น. ร้อยละ 41.8 ส่วนใหญ่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุดเฉลี่ย 6.15 ชั่วโมง แต่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุดเฉลี่ย 7.39 ชั่วโมง มีความแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ เทอดศักดิ์ สุมาลัยศักดิ์ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสุทธิวราราม ที่เล่นและไม่เล่นวิดีโอเกม พบว่า นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่านักเรียนที่ไม่เล่นวิดีโอเกม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมที่ทำงสรรพสินค้าจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด เล่นวิดีโอเกมมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง

3. ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วง 1 ปีที่ผ่านมา และสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกม มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ สุทธิพร นิราพาธ(2547) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมการเล่นเกมไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากเหตุผลดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่สภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความแตกต่างกัน มีผลกระทบจากการเล่นเกมด้าน การเรียน สุขภาพ เป็นต้น

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุป

การวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
6. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 360 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สภาพการการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ส่งหนังสือจากคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึง ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สังกัดสำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลและขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
2. หลังจากได้รับการอนุญาตจากผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ แล้วทำการนัดหมายกับอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ประสานงานในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้อาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ประสานงานเป็นผู้แจกแบบสอบถาม จำนวน 420 ฉบับ ส่งคืน จำนวน 365 ฉบับ ไม่สมบูรณ์ จำนวน 5 ฉบับ
3. ตรวจแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ คือ ตอบคำถามครบถ้วนทุกข้อ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามที่สมบูรณ์ทั้งหมด 360 ฉบับ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อวิเคราะห์ทางค่าสถิติดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ
2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการทดสอบไคส์แควร์ (Chi-Square test)
3. เปรียบเทียบสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ
4. ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยของเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. กิจกรรมที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้พิมพ์งานหรือรายงาน ร้อยละ 35 ความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในช่วง 1 ปีที่ผ่านมาเคยเล่นเกมวันเว้นวัน ร้อยละ 33.1 ส่วนมากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันเสาร์-อาทิตย์มากกว่าวันธรรมดา ร้อยละ 48 ส่วนใหญ่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเล่นเกมติดต่อกันนานที่สุดเฉลี่ย 6.77 ชั่วโมง
2. ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพการเล่นคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า ความถี่ในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา และสถานที่ในการเล่น เกมมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ .05 ส่วนความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกมนั้น มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แต่การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ เวลา วัน ความถี่ในการเล่นเกมนั้น กิจกรรมยามว่าง ความสัมพันธ์ในครอบครัว และประสบการณ์ชีวิตเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าเป็นประโยชน์ ร้อยละ 63 ในระดับเห็นด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้วิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใช้เครื่องคอมพิวเตอร์พิมพ์การบ้านหรือรายงานมากที่สุด ส่วนใหญ่จะเล่นเกมวันเว้นวัน และเล่นในวันเสาร์-อาทิตย์ จะเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มกลาง

2. ส่วนใหญ่นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มกลางจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุด เล่นเกมช่วงเวลา 21.00 -06.00 น. จะส่งผลกระทบให้นักเรียนไม่นอนตรงตามเวลา นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มอ่อนเล่นที่ร้านเกมมากที่สุด จะมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์

3. การเล่นเกมของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มเก่ง ไม่ร่วมเล่นเกมกับบุคคลในครอบครัว ส่วนใหญ่นักเรียนที่ขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มอ่อน

4. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกม พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในกลุ่มกลาง มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของการให้บริการและการใช้บริการร้านเกม ส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายจากหนังสือพิมพ์

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับระดับชั้นอื่นๆ เช่น ประถมศึกษา ระดับอุดมศึกษา เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพศและช่วงอายุของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
3. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับกฎหมายการให้บริการร้านเกม

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กาญจนา เกิดมี. 2549. Srithanya Hospital Library (Online).

www.dmh.go.th/sty_lib/news/view.asp?id=4229, 22 กันยายน 2550.

กวิน วจนรัตนวาณิชย์. 2547. **แฟนเกมพันธุ์แท้**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ไอดีซี.

กัลยา โสภณพนิช. 2550. **เด็กเกมออนไลน์ปัญหาใหญ่ไม่รู้จบ** (Online).

www.drkalaya.com/technology.php?newsid=762, 22 กันยายน 2550.

ครูไทย. 2550. **นักเรียนไทยคว่ำ 1 ทอง 3 เงิน คอมพิวเตอร์โอลิมปิกที่โครเอเชีย** (Online).

www.kruthai.info/kaow/show.php?Category=edu&No=544, 23 กันยายน 2550.

ดารณี พานทอง และสุรเสกข์ พงษ์หาญยุทธ. 2542. **ทฤษฎีการจูงใจ**. กรุงเทพมหานคร:

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ทิณกร เจริญปรีดี. 2548. **เล่น 300 เกมฮิตบนคอมฯ เครื่องเก่ง**. นนทบุรี:

สำนักพิมพ์ไอดีซี.

เทอดศักดิ์ สุมาลัยศักดิ์. 2542. **การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้น**

มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสุทธิวราราม ที่เล่นและไม่เล่นวิดีโอเกม .

วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา,

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ธนะวัฒน์ วรรณประภา. 2547. **เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกม**

ออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผกผันที่ส่งผลให้ผู้เล่นขึ้นขอบ. วิทยานิพนธ์

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.

นันทวัฒน์ สหชัยรุ่งเรือง. 2549. **พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น**
วัยต่างๆ: กรณีศึกษาร้าน N-Sing อำเภอสนธิคม จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์
 ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด. 2549. **เอเชียซอฟท์ จัดเรตติ้งเกม ระบุความเป็น**
ผู้นำสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่ผู้ประกอบการ (Online).
www.asiasoft.co.th/news/20060113.html , 22 กันยายน 2550.

ประหยัด จิระวรพงศ์. 2549. “การศึกษาความคิดเห็นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน.”
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 49: 53 – 63.

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2548. **จิตวิทยาการศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

ผู้จัดการออนไลน์. 2549. **“ไอซีที”จัดเรตติ้งเกมออนไลน์ ปลายปีเสนอ ครม.ประกาศใช้**
 (Online). www.2poto.com/html2/reply.php?topic=4843&forum=15&post=6839"e=1&mod= , 10 กันยายน 2550.

พวงเพชร อภินาคุณ. 2549. **ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกม**
ออนไลน์กรณีศึกษา: เกมออนไลน์ “ป๋าย่า”. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ
 มหาบัณฑิต สาขาการจัดการทั่วไป, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

เย็น ภู่วรรณ. 2550. **สอนลูกควบคุมตัวเองหนทางแก้เด็กติดเกม** (Online).
www.thaiparents.net/articles/title.php?t=416, 8 กันยายน 2550

ยุพิน สามาอาพัฒน์. 2550. **พาลูกเล่นกลางแจ้งแก้ปัญหาติดเกม** (Online).
www.thaisafenet.org/article.php?id=783, 25 กันยายน 2550.

วีไลรัตน์ วัฒนไวยุทธชัย. 2546. **การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12 - 15 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร.**

วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

วินัส อุดมระเสริฐกุล และคณะ. 2545. “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.” **วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์** 16 (2): 149 – 158.

ศรียรรณ ทาวงศ์มา. 2550. **พิษภัยของเกมส์** (Online).

<http://fphc.anamai.moph.go.th/Develop/Mee/Redio/Radio4.htm>,
22 กันยายน 2550.

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี. 2550. **ทำไมผู้ใหญ่ต้องกำหนดเวลาเล่นเกมของเด็ก** (Online).

www.thaiparents.net/articles/title.php?t=354, 26 กันยายน 2550.

สรวิศ ศีลบุตร. 2549. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุชาติ แสนพิช. 2550 . **ทฤษฎีเกมกับการศึกษา (Game Theory for Education)** (Online).

<http://researchers.in.th/blog/seanpich/127>, 4 กันยายน 2550.

สุทธิพร นิราพาธ. 2547. **ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.**

วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุรางค์ ไคว่ตระกูล. 2548. **จิตวิทยาการศึกษา.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางคนา วายุภาพ. 2546. “นักวิชาการแนะเล่นเกม 2 ชม. กำลังดี” **เดลินิวส์**
(11 กรกฎาคม 2546): 16

อัจฉริยาภรณ์ รักตลาด. 2550. **เกมส์คอมพิวเตอร์ให้อะไรมากกว่าที่คิด** (Online).
<http://learners.in.th/blog/scout/65326>, 3 กันยายน 2550.

เอกรัตน์ สาธุธรรม. 2550. **เปิดตัว...เปิดใจ... คนเก่ง จากสนามไซเบอร์เวิลด์เกม** (Online).
www.bangkokbiznews.com/scitech/2003/0911/index.php?news=p7.html,
25 กันยายน 2550

Entertainment Software Rating Board: ESRB. 2550. **Game ratings & Descriptor guide** (Online). www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp, September 23, 2007.

Chien, C. and Meng-Jung, T. 2004. **Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing** (Online). <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0747563204002055>, September 22, 2007.

Gary, C. and Matthew, J. 2006. **Group play in games and the role of consent in network formation** (Online). http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=486183, September 22, 2007.

John, P. and Lan, D. W. 2005. **Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing** (Online). http://digitalcommons.bolton.ac.uk/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=psych_journalspr, September 22, 2007.

Kevin, D. and Bonnie, B. 2002. **Not so doomed: computer game play and positive adolescent development** (Online). <http://www.rcgd.isr.umich.edu/garp/articles/durkin02.pdf>, September 22, 2007.

Griffiths, D. and Others. 2004. **Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers** (Online). http://www.lionlamb.org/research_articles/study5.pdf, September 22, 2007.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. ผศ.ดร.ไพฑูรย์ เปานิล

อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

2. ผศ.ขวัญจิต ภิญโญชีพ

อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

3. อ.ณัฐกรรณ์ ปะพาน

อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

ผู้เชี่ยวชาญด้านประเมินผลการศึกษา

4. อ.ดร.วสันต์ ทองไทย

อาจารย์ประจำภาควิชาวิจัยและการประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมคอมพิวเตอร์

5. คุณอภิชัย จະวะนะ

หัวหน้าเจ้าหน้าที่ดูแลระบบเกมออนไลน์ N-age (Game Master) บริษัท วอแรกซ์ จำกัด

6. คุณวชิระ คู่อรรถ

เจ้าหน้าที่ดูแลระบบเกมออนไลน์ N-age (Game Master) บริษัท วอแรกซ์ จำกัด

7. คุณกฤษฎา วงศ์ชัยเดช

เจ้าหน้าที่ดูแลระบบเกมออนไลน์ N-age (Game Master) บริษัท วอแรกซ์ จำกัด

ภาคผนวก ข
แบบประเมินแบบสอบถาม

แบบประเมินแบบสอบถาม
เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา”

คำชี้แจง แบบประเมินเนื้อหาและรูปแบบของแบบสอบถาม เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา” แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของแบบสอบถาม

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ - นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

วุฒิการศึกษา.....

สถานที่ทำงาน

หมายเลขโทรศัพท์.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้สร้างตารางความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของแบบสอบถาม เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา” โดยกำหนดให้มีค่าของคะแนนดังนี้

ดีมาก มีค่าคะแนนเท่ากับ 4 ดี มีค่าคะแนนเท่ากับ 3
พอใช้ มีค่าคะแนนเท่ากับ 2 ควรปรับปรุง มีค่าคะแนนเท่ากับ 1

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อความหรือทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหา	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
1.ข้อความเหมาะสมกับเนื้อหา				
2.ปริมาณจำนวนข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา				
3.ประโยคคำถามอ่านเข้าใจง่าย				
4.ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับผู้ตอบแบบสอบถาม				
5.ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน				
6.การแบ่งระดับตัวเลือกในแต่ละส่วน				
7.ตัวเลือกในแต่ละส่วนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย				
8.การแบ่งส่วนเป็นส่วนต่างๆ มีความเหมาะสม				

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของแบบสอบถาม

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณในความกรุณาเป็นอย่างสูง

ตารางผนวกที่ 1 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากการประเมินเนื้อหาและรูปแบบของ
แบบสอบถาม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับ รูปแบบและเนื้อหา	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							$\bar{X}$	S.D.	ระดับ คะแนน
	1	2	3	4	5	6	7			
1. ข้อคำถามเหมาะสมกับ เนื้อหา	2	3	3	2	3	3	3	2.71	0.47	พอใช้
2. ปริมาณจำนวนข้อ คำถาม สอดคล้องกับ เนื้อหา	3	3	3	3	3	4	4	3.29	0.48	ดี
3. ประโยคคำถามอ่าน เข้าใจง่าย	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.47	ดี
4. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับ ผู้ตอบแบบสอบถาม	2	2	3	2	3	3	3	2.57	0.53	พอใช้
5. ตัวอักษรอ่านง่าย ชัดเจน	3	3	3	3	4	4	4	3.43	0.52	ดี
6. การแบ่งระดับตัวเลือก ในแต่ละส่วน	2	2	2	3	2	3	3	2.43	0.53	พอใช้
7. ตัวเลือกในแต่ละส่วนมี ความชัดเจนเข้าใจง่าย	2	2	2	3	3	3	3	2.57	0.51	พอใช้
8. การแบ่งส่วนเป็นส่วน ต่างๆ มีความ เหมาะสม	3	3	3	3	4	4	3	3.29	0.48	ดี
$\bar{X}$	2.50	2.63	2.75	2.75	3.13	3.38	3.25			
S.D.	0.53	0.51	0.46	0.46	0.64	0.51	0.46			

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ “การเล่นเกมคอมพิวเตอร์” ข้อเท็จจริงที่ได้จากคำตอบของนักเรียนจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาเป็นอย่างยิ่งคำตอบแต่ละข้อของนักเรียนจะไม่มีข้อใดถูก ข้อใดผิด เพราะคำตอบของแต่ละคนที่ตอบตามสภาพความเป็นจริง จึงขอความร่วมมือจากนักเรียนตอบตามสภาพความเป็นจริงทุกข้อ และข้อมูลทุกคำตอบที่ได้จะเก็บเป็นความลับ ผู้วิจัยขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้มี 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ ตอนที่ 2 สภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 31 ข้อ ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 10 ข้อ และตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 20 ข้อ
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักเรียนทุกคน อ่านข้อคำถามแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุดและขอให้ตอบคำถามทุกข้อตามความเป็นจริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
6. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัย นายสนธยา สีแดง นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ 08-1633-0839

กำหนดส่งคืน : กรุณาส่งคืนภายในวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ.2551



แบบสอบถาม

เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา”

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อคำถามแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อมูลของนักเรียนมากที่สุด

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. อายุ.....ปี
3. ระดับชั้น ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 2 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 3
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 4 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 5 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 6
4. คะแนนเฉลี่ยสะสม ภาคเรียนสุดท้าย.....

ตอนที่ 2 สภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียน อ่านข้อคำถาม แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับสภาพการเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ของนักเรียนมากที่สุด

1. นักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือไม่ ☐ มี ☐ ไม่มี (ข้ามไปตอบข้อ 3)
2. ถ้ามีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน นักเรียนใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำอะไรมากที่สุดเลือกเพียงคำตอบเดียว

☐ พิมพ์การบ้าน/รายงาน	☐ บันทึก Diary Online
☐ เล่นเกมคอมพิวเตอร์	☐ ทำ Home page ส่วนตัว
☐ ทำ Hi5 ส่วนตัว	☐ ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง
☐ แชตกับเพื่อน	☐ ท่องอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในการเรียน
☐ รับ-ส่ง E-mail	☐ อื่นๆ.....
3. นักเรียนเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่ ☐ เคย ☐ ไม่เคย (ข้ามไปทำตอนที่ 4 หน้า 9)
4. นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกตอนเรียนชั้นใดเลือกเพียงคำตอบเดียว

☐ ประถมศึกษาปีที่ 1	☐ ประถมศึกษาปีที่ 2	☐ ประถมศึกษาปีที่ 3
☐ ประถมศึกษาปีที่ 4	☐ ประถมศึกษาปีที่ 5	☐ ประถมศึกษาปีที่ 6
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 1	☐ มัธยมศึกษาปีที่ 2	☐ มัธยมศึกษาปีที่ 3
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 4	☐ มัธยมศึกษาปีที่ 5	☐ มัธยมศึกษาปีที่ 6
☐ จำไม่ได้		



5. ในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา นักเรียนเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยเพียงใด

- ☐ ทุกวัน
 ☐ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง
 ☐ ไม่ได้เล่นเลย
☐ วันเว้นวัน
 ☐ เดือนละ 1 ครั้ง

6. ส่วนมากนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์วันใด

- ☐ วันจันทร์- ศุกร์
 ☐ วันหยุดพิเศษ/วันหยุดนักชดถุภษ
☐ วันเสาร์- อาทิตย
☐ ช่วงวันหยุดปิดภาคเรียน
☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

7. ถ้าจะเล่นเกมในช่วงวันจันทร์ - ศุกร์นักเรียนมักจะเล่นเกมช่วงเวลาใดเลือกเพียงคำตอบเดียว

- ☐ ช่วงเวลา 06.00 - 08.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น.
☐ ช่วงเวลา 08.00 - 12.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 21.00 - 24.00 น.
☐ ช่วงเวลา 12.00 - 13.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 00.00 - 06.00 น.
☐ ช่วงเวลา 13.00 - 16.30 น.
 ☐ ไม่มีเวลาแน่นอน
☐ ช่วงเวลา 16.30 - 18.00 น.
 ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

8. ถ้าจะเล่นเกมในช่วงวันเสาร์ – อาทิตยนักเรียนมักจะเล่นเกมช่วงเวลาใดเลือกเพียงคำตอบเดียว

- ☐ ช่วงเวลา 06.00 - 08.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น.
☐ ช่วงเวลา 08.00 - 12.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 21.00 - 24.00 น.
☐ ช่วงเวลา 12.00 - 13.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 00.00 - 06.00 น.
☐ ช่วงเวลา 13.00 - 16.30 น.
 ☐ ไม่มีเวลาแน่นอน
☐ ช่วงเวลา 16.30 - 18.00 น.
 ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

9. ถ้าจะเล่นเกมในช่วงวันหยุดพิเศษหรือวันหยุดนักชดถุภษนักเรียนมักจะเล่นเกมช่วงเวลาใด

เลือกเพียงคำตอบเดียว

- ☐ ช่วงเวลา 06.00 - 08.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น.
☐ ช่วงเวลา 08.00 - 12.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 21.00 - 24.00 น.
☐ ช่วงเวลา 12.00 - 13.00 น.
 ☐ ช่วงเวลา 00.00 - 06.00 น.
☐ ช่วงเวลา 13.00 - 16.30 น.
 ☐ ไม่มีเวลาแน่นอน
☐ ช่วงเวลา 16.30 - 18.00 น.
 ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

10. นักเรียนเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุดกี่ชั่วโมง..... ชั่วโมง

11. ในช่วงวันจันทร์- ศุกร์ นักเรียนเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุดกี่ชั่วโมง

- ☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
 ☐ 5 - 6 ชั่วโมง
 ☐ มากกว่า 10 ชั่วโมง
☐ 1 - 2 ชั่วโมง
 ☐ 7 - 8 ชั่วโมง
☐ 3 - 4 ชั่วโมง
 ☐ 9 - 10 ชั่วโมง

12. ในวันเสาร์- อาทิตย์หรือวันหยุด นักเรียนเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานที่สุดกี่ชั่วโมง

- ☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง ☐ 5 - 6 ชั่วโมง ☐ มากกว่า 10 ชั่วโมง
☐ 1 - 2 ชั่วโมง ☐ 7 - 8 ชั่วโมง
☐ 3 - 4 ชั่วโมง ☐ 9 - 10 ชั่วโมง

13. ในช่วงวันจันทร์ - ศุกร์ นักเรียนมักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณกี่ครั้ง

(การเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 ครั้ง ไม่ว่าจะเล่นเกมกี่รอบ ให้นับเป็น 1 ครั้ง)

- ☐ 1 ครั้ง ☐ 4 ครั้ง ☐ มากกว่า 7 ครั้ง
☐ 2 ครั้ง ☐ 5 ครั้ง
☐ 3 ครั้ง ☐ 6 ครั้ง

14. ในช่วงวันเสาร์ - อาทิตย์ หรือวันหยุด นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณกี่ครั้ง

(การเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 ครั้ง ไม่ว่าจะเล่นเกมกี่รอบ ให้นับเป็น 1 ครั้ง)

- ☐ 1 ครั้ง ☐ 4 ครั้ง ☐ มากกว่า 7 ครั้ง
☐ 2 ครั้ง ☐ 5 ครั้ง
☐ 3 ครั้ง ☐ 6 ครั้ง

15. ส่วนใหญ่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ใด

- ☐ บ้านตนเอง ☐ ห้างสรรพสินค้า
☐ บ้านเพื่อน ☐ ร้านที่เปิดให้บริการ
☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

16. เมื่อเล่นเกมที่ต้องมีผู้เล่นอีก 1 คน ส่วนใหญ่นักเรียนมักเล่นกับใคร

- ☐ คนเดียว ☐ บิดา/มารดา
☐ เพื่อน ☐ คอมพิวเตอร์
☐ พี่/น้อง ☐ ไม่ทราบเป็นใครบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

17. นักเรียนชอบเล่นเครื่องเล่นเกมแบบใดมากที่สุดเลือกเพียงคำตอบเดียว

- ☐ ตู้เกมตามศูนย์การค้า (Arcade) ☐ เพลย์สเตชัน (Play Station)
☐ เครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) ☐ เพลย์สเตชันพอร์แทเบิล (Play Station Portable)
☐ โทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone) ☐ เอกซ์บ็อกซ์ (Xbox)
☐ วี (Wii) ☐ ซุปเปอร์แฟมิลิคอม (Super Famicom)
☐ เกมบอย เอสพี (Game Boy SP) ☐ นินเทนโด ดีเอส ไลฟ์ (Nintendo DS Life)
☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

18. นักเรียนเล่นเกมประเภทใดมากที่สุดเลือกเพียงคำตอบเดียว

- ☐ เกมแอคชั่นหรือเกมต่อสู้ (Action Game) เช่น Street Fighter , Star Wars Galaxies, Tekken 6, The Lord of the Rings และ Bloody Roar เป็นต้น
- ☐ เกมแสดงบทบาทสมมุติ (Role Playing Game: RPG) เช่น Final Fantasy, Dragon Quest, Pokemon Diamond, Star Ocean 4 และ The Legend of Zelda เป็นต้น
- ☐ เกมยิง (Shooting Game) เช่น Half-Life, Bio Hazard, Call of Duty, Super Star Soldier และ Counter Strike เป็นต้น
- ☐ เกมผจญภัย (Adventure Game) เช่น Super Mario, Donkey Kong Country, Grand Theft Auto, Need for Speed และ Pacman เป็นต้น
- ☐ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เช่น The Sims, StarCraft II, SimCity, Age of Empires และ Tamagotchi Connection เป็นต้น
- ☐ เกมกีฬา (Sport Game) เช่น FIFA'08, NBA, Virtua Tennis 3, Virtua Fighter 5 และ Winning Eleven 10 เป็นต้น
- ☐ เกมปริศนา (Puzzle Game) เช่น Tetris DS, Jigsaw Puzzle, Crossword Puzzle, Shunkan Puzz Loop และ Brain Age: Trainer เป็นต้น
- ☐ เกมที่มีผู้เล่นหลายคนในเครือข่าย (Massively Multiplayer Online Game: MMOG) เช่น Ragnarok, Trickster, Guild Wars, DotA และ LineageII เป็นต้น
- ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

19. ในการตัดสินใจเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนจะพิจารณาจาก (เลือกเพียงคำตอบเดียว)

- | | |
|---|---|
| ☐ ความสวยงามของภาพในเกม | ☐ การแนะนำของเพื่อน/พี่ - น้อง |
| ☐ ความยาก/ง่ายของวิธีการเล่น | ☐ ความเป็นที่นิยมของตลาด/กลุ่มเพื่อน |
| ☐ หนังสือแนะนำเกม/สื่อโฆษณาต่างๆ | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

20. นักเรียนซื้อเกมคอมพิวเตอร์กี่เกมต่อเดือน

- | | | |
|------------------------------------|--|--|
| ☐ 1 เกม | ☐ 4 - 5 เกม | ☐ ไม่ได้ซื้อเลย (ข้ามไปตอบข้อ 22) |
| ☐ 2 - 3 เกม | ☐ มากกว่า 5 เกม | |

21. ถ้านักเรียนซื้อเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ยกี่บาทต่อเดือน

- | | | |
|---|--|--|
| ☐ น้อยกว่า 100 บาท | ☐ 501 – 1,000 บาท | ☐ ไม่เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่าย |
| ☐ 100 - 500 บาท | ☐ มากกว่า 1,000 บาท | |

22. ถ้านักเรียนไม่ได้ซื้อเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนได้เกมจากไหน

- ☐ ยืมเพื่อน ☐ ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์
☐ แคมมากับนิตยสารเกม ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

23. นักเรียนจ่ายค่าชั่วโมงเกมโดยเฉลี่ยกี่บาทต่อเดือน

- ☐ น้อยกว่า 100 บาท ☐ 501 – 1,000 บาท ☐ ไม่เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่าย
☐ 100 - 500 บาท ☐ มากกว่า 1,000 บาท

24. นักเรียนจ่ายค่าแบตเตอรี่หรืออุปกรณ์เสริมเพื่อใช้กับเครื่องเล่นเกมโดยเฉลี่ยกี่บาทต่อเดือน

- ☐ น้อยกว่า 100 บาท ☐ 501 – 1,000 บาท ☐ ไม่เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่าย
☐ 100 - 500 บาท ☐ มากกว่า 1,000 บาท

25. ส่วนใหญ่นักเรียนทำกิจกรรมใดในยามว่างนอกจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เลือกเพียงคำตอบเดียว

- ☐ อ่านหนังสือ ☐ ทำอาหาร ☐ ไม่ทำกิจกรรมใดเลย
☐ ดูโทรทัศน์ ☐ ทำสวน ☐ เล่นกีฬา
☐ ฟังวิทยุ ☐ ทำงานประดิษฐ์ ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

26. ในครอบครัวมีใครร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนมากที่สุด

- ☐ พ่อ ☐ น้องชาย ☐ ไม่มีใครเคย
☐ แม่ ☐ พี่สาว ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....
☐ พี่ชาย ☐ น้องสาว

27. นักเรียนเคยใช้เงินจริง แลกสิ่งของหรือไอเท็มในเกมออนไลน์หรือไม่

- ☐ เคย ☐ ไม่เคย (ข้ามไปข้อ 29)

28. นักเรียนเคยใช้เงินจริงแลกสิ่งของหรือไอเท็มในเกมออนไลน์เป็นจำนวนรวมทั้งหมดกี่บาท

- ☐ ต่ำกว่า 1,000 บาท ☐ 3,001 – 5,000 บาท ☐ มากกว่า 10,000 บาท
☐ 1,001 – 3,000 บาท ☐ 5,001 – 10,000 บาท

29. นักเรียนเคยขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่ ☐ เคย ☐ ไม่เคย

30. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของผู้ให้บริการกับผู้ให้บริการร้านเกมหรือไม่

- ☐ มี ☐ ไม่มี (ข้ามไปตอบตอนที่ 3 หน้าที่ 7)

31. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของผู้ให้บริการกับผู้ให้บริการร้านเกมจากแหล่งใด

(เลือกเพียงคำตอบเดียว)

- ☐ ร้านอินเทอร์เน็ต ☐ หนังสือพิมพ์ ☐ โรงเรียน
☐ ผู้ปกครอง ☐ เพื่อน ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....



ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมในช่องซ้ายมือแล้วพิจารณาว่านักเรียนมีพฤติกรรมดังกล่าวหรือไม่ แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

พฤติกรรม	จริง	ไม่จริง
1. ขณะที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะ บ่น ด่า เมื่อสิ่งต่างๆ ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง		
2. นักเรียนมักจะนำความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน		
3. นักเรียนจะหงุดหงิดมาก ถ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้คะแนนน้อย		
4. นักเรียนสามารถใช้ คีย์บอร์ดและเมาส์ เพื่อทำการบ้านได้อย่างคล่องแคล่ว เพราะเคยใช้เล่นเกมเป็นประจำ		
5. ขณะที่เล่นเกมนักเรียนจะหงุดหงิด เมื่อมีคนมาสนทนาด้วย และนักเรียนจะไม่สนใจหรือตอบสนอง		
6. นักเรียนมักจะแบ่งเวลาเล่นเกมและทำการบ้านหรืองานอื่นๆ ที่มอบหมาย		
7. นักเรียนมักจะไม่วีว/ไม่รับประทานอาหารและไม่นอนตรงตามเวลาเมื่อเล่นเกม		
8. หลังจากที่ได้เล่นเกมนักเรียนผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน		
9. นักเรียนมักจะทะเลาะกับเพื่อน ถ้านักเรียนไม่ชนะ		
10. นักเรียนมักจะรีบทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายจะทำเสร็จ เรียบร้อยเสมอ ก่อนเวลาเล่นเกม		

PACMAN



ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความประเด็นต่างๆ แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็น
ของนักเรียนมากที่สุด

ประเด็น	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมออนไลน์ที่มีการสนทนา ภายในเกม เช่น เกม Toksclub เกม Second life ทำให้นักเรียนใช้ แป้นพิมพ์ได้คล่องแคล่วขึ้น					
2. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะ เวลานานจะส่งผลให้ผลการเรียน ของนักเรียนต่ำลง					
3. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมภาษา (RPG) เช่น Final Fantasy ทำให้นักเรียนอ่าน หนังสือได้ดีและเร็วขึ้น					
4. นักเรียนใช้เวลาอยู่ที่บ้าน เพื่อเล่น เกมมากกว่าโทรศัพท์ พูดคุยกับ เพื่อน					
5. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วย ให้นักเรียนคำนวณเลขได้ดีและ เร็วขึ้น					
6. ทำให้นักเรียนพูดคุยและทำ กิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว น้อยลง					
7. นักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยกว่า เวลาที่ใช้ ทำทบทวน บทเรียนและทำการบ้าน					

ความคิดเห็น	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
8. นักเรียนรู้สึกปวดตา ตาพร่า และ ปวดหลังเสมอ เมื่อเล่นเกมนานๆ					
9. การเล่นเกมที่เน้นภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์ ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น					
10. เมื่อนักเรียนเล่นเกมออนไลน์จะ ใช้ภาษาไทยผิดเพราะต้องการลด เวลาในการพิมพ์ เช่น มั๊ก (มาก) จาย (ใจ) จิง (จริง) สาหवादติ (สวัสดิ์) เป็นต้น					
11. เกมออนไลน์ทำให้นักเรียนได้ สร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่นใน เครือข่าย และได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น					
12. นักเรียนเลือกที่จะใช้เงินซื้อเกม มาเล่นมากกว่าที่จะเก็บออมเงิน					
13. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมปริศนา (Puzzle) เช่น เกมจับคู่ เกมจับผิดภาพ เป็นต้น ช่วย ให้นักเรียนฝึกสมาธิและฝึกการจดจำ					
14. การเล่นเกมประเภทยิง (Shooting) เช่น เกม Special Force เกม Crazy Shooter Online เป็นต้น มีฉากและ ภาพที่โหดร้าย ทำให้นักเรียนมี ความก้าวร้าวโดยไม่รู้ตัว					

ความคิดเห็น	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
15. นักเรียนมีทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ได้คล่องแคล่ว เพราะนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ					
16. เกมออนไลน์จะแทรกวัฒนธรรมต่างชาติมากเกินไปจนทำให้นักเรียนไม่สนใจวัฒนธรรมไทย					
17. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) เช่น เกม The Sims เกม SimCity ฝึกให้นักเรียนรู้จักการวางแผน					
18. นักเรียนไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ทันทีที่ผู้ปกครองบอกให้หยุด ต้องรอให้เกมจบก่อน					
19. การเล่นเกมประเภทเกมออนไลน์ เช่น เกม Ragnarok เกม Trickster เกม Cabal เป็นต้น ทำให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีมและรู้จักแบ่งหน้าที่					
20. นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนและอ่านหนังสือ แต่อยากเล่นเกมมากกว่าเพราะทำได้มีความสุข					

โปรดแสดงความคิดเห็นของนักเรียนเพิ่มเติมที่เกี่ยวกับการเล่นเกม

ขอบคุณมากครับ



ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ -นามสกุล

นายสนธยา สีแดง

วัน เดือน ปี ที่เกิด

วันที่ 25 เดือนเมษายน พ.ศ. 2523

สถานที่เกิด

จังหวัดปทุมธานี

ประวัติการศึกษา

ครุศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม