

ชื่อภาคนิพนธ์ : ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ชื่อผู้เขียน : นางอรนุช บุญรักษา
ชื่อปริญญา : ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาลังคม)
ปีการศึกษา : 2549

การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ 1) เพื่อทราบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อทราบปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เพื่อหาแนวทางป้องกันและแก้ไขการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กรอบการศึกษาประกอบด้วยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้แก่ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ปริมาณการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีเล่นให้เก่ง เป็นตัวแปรตาม ส่วนตัวแปรอิสระได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุน ลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนในการเล่นคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเบญจมราชานุสรณ์ จังหวัดนนทบุรี โดยกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จำนวน 200 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน F-test , t - test และการหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

ผลการศึกษา สรุปได้ดังนี้

นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน เป็นนักเรียนชายมากกว่านักเรียนหญิง ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มากที่สุด ส่วนใหญ่มีอายุน้อยกว่า 14 ปี มีผลการเรียน (เกรดเฉลี่ย) ในภาคการเรียนที่ผ่านมาระหว่าง 3.01-4.00 ได้รับเงินค่าใช้จ่าช ไม่เกิน 320 บาทต่อสัปดาห์ และส่วนใหญ่อ้อยละ 59.5 ผู้ปกครองมีรายได้อ่อนเดือนต่ำกว่า 29,500 บาท

พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 5.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.61 เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 3 ด้านได้แก่ ด้านช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ด้านสถานที่เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และด้านวิธีเล่นเกมให้เก่ง มีค่าเฉลี่ย 5.77, 6.62 และ 5.97 ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีพฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในระดับต่ำ ได้แก่อด้านปริมาณการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.66

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มี 3 ปัจจัยคือ เพศ ผลการเรียน และการสนับสนุนจากเพื่อนในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้ปกครองควรให้ความสำคัญในการดูแล อบรมสั่งสอน บุตรหลาน ควรกำหนดเวลา และวางกฎกติกาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้ชัดเจน หลีกเลี่ยงการตำหนิว่ากล่าวโดยปราศจากเหตุผล และควรทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ร่วมกันภายในครอบครัวให้มากยิ่งขึ้น

2. ครู อาจารย์ควรแนะนำอบรมสั่งสอนให้นักเรียนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ควรเอาใจใส่ควบคุมดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด และร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้น

ABSTRACT

181287

Title of Research Paper : Factors Related to Secondary School Students' Behavior of Playing Computer Games
Author : Mrs. Oranoutch Boonraksa
Degree : Master of Arts (Social Development)
Year : 2006

The three objectives of the study were (1) to find out the secondary school students' behavior of playing computer games, (2) to identify the factors related to their behavior, and (3) to find some way to present and solve the problem of secondary school students' playing computer games.

The framework of the study included the dependent variable, i.e., behavior of playing computer games composed of 4 aspects :- period of time playing computer games on weekend, the frequency of playing computer games, the place to play computer games and technique for being good at computer games and the independent variables, which were personal factors, love and support bringing-up, future-oriented self-control, and social support from the peer.

Accidental sampling was employed to gather the data from 200 secondary school students who played computer game from Benjamarachanusorn School in Nonthaburi Province. A questionnaire was employed to collect the data. Percentage, mean and standard deviation were used to describe the data and t-test, F-test, and Pearson's Product Moment Correlation Coefficient were used to test the hypotheses.

The findings were summed up below.

The number of male students outnumbered that of female ones. Most of them were in Matthayomsuksa 2 (Grade 8) and were below 14 years old. Their grade point average was 3.01-4.00. They received an allowance of not more than 320 baht a week. The parents of 59.5% had a monthly income of lower than 29,500 baht.

The students were found to play computer games at a moderate level ($\bar{X} = 5.76$) out of 16 and $SD = 2.61$). There were three aspects which were found to be moderate. There were the period of time when one played computer games (on weekends), the place, and technique for being good at computer games ($\bar{X} = 5.77, 6.62$ and 5.97 , respectively). The aspect that was found to be low was the frequency of playing computer games ($\bar{X} = 4.66$).

The factors significantly related to their behavior of playing computer games were sex, GPA and support from the peer.

Recommendations

1. The parents should discipline their children by clearly setting time and requirements for playing computer games. They should avoid scolding them without reason. The family should do more productive activities among the family members.

2. The teachers should train their students to have moral and ethics. They should pay close attention to them and cooperate with the parents in solving the problem of the students' spending too much time playing computer games.