

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 273 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และส่วนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว สมมติฐานของการวิจัยมี 2 ข้อ คือ (1) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์เชิงลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการวิจัยพบดังนี้

1. สมมติฐานที่ 1 ไม่ได้รับการยอมรับ กล่าวคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สมมติฐานที่ 2 ได้รับการยอมรับ กล่าวคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05($r=0.28$)

The purpose of this research was to study The Relationship between Playing Computer Games, Academic Achievement and Aggressive Behavior of Senior High School Students.

The samples were 273 Mattayom Suksa 5 students in a private school in Chiang Mai Municipality. The research material was a questionnaire consisted of three parts, namely, (1) the Demographic Questionnaire, (2) the Playing Computer Games Questionnaire, and (3) the Aggressive Behavior Inventory

Two hypotheses were perposed, namely, (1) There was a negative relationship between Playing Computer Games and Academic Achievement, (2) There was a positive relationship between Playing Computer Games and Aggressive Behavior of Senior High School Students.

The results were as follows:

1. Hypothesis 1 was not accepted, that is, there was no negative relationship between Playing Computer Games and Academic Achievement.
2. Hypothesis 2 was accepted, that is, there was a significant positive relationship between Playing Computer Games and Aggressive Behavior of Senior High School Students. ($r=0.28$, $P<.05$)