



พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

โดย
นายกิตติพงษ์ ทองดีเลิศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน
ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2552
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร



**APPROPRIATE BEHAVIOR IN PLAYING COMPUTER GAMES
AMONG THE THIRD LEVEL EDUCATION STUDENTS
IN AMPHOE THAMAUNG CHANGWAT KANCHANABURI**

By

Kittipong Thongdeeters

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF ARTS

Department of Psychology and Guidance

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2009

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

โดย
นายกิตติพงษ์ ทองดีเลิศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน
ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2552
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**APPROPRIATE BEHAVIOR IN PLAYING COMPUTER GAMES
AMONG THE THIRD LEVEL EDUCATION STUDENTS
IN AMPHOE THAMAUNG CHANGWAT KANCHANABURI**

By

Kittipong Thongdeeters

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF ARTS

Department of Psychology and Guidance

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2009

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี” เสนอโดย นายกิตติพงษ์ ทองดีเลิศ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

- 1.รองศาสตราจารย์ ลิจิต กาญจนารมณ์
- 2.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมทรัพย์ สุขอนันต์
- 3.อาจารย์ ดร.กมล โพธิเย็น

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลฉวี ประเสริฐสุข)

...../...../.....

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ช่อทิพย์ บรรณรัตน์)

...../...../.....

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ลิจิต กาญจนารมณ์)

...../...../.....

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.กมล โพธิเย็น)

...../...../.....

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมทรัพย์ สุขอนันต์)

...../...../.....

48256302 : สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน

คำสำคัญ : นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 / พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม / การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม / การมีวินัยในตนเอง / การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

กิตติพงษ์ ทองดีเลิศ : พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รศ.ลิขิต กาญจนภรณ์ ผศ. ดร.สมทรัพย์ สุขอนันต์ และ อ. ดร.กมล โพธิเย็น. 128 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี 2) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคลได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกม 3) ศึกษาการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 361 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One –Way ANOVA) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณตามลำดับความสำคัญของตัวแปรที่นำเข้าสู่สมการ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

1.นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่ อยู่ในระดับมาก และมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

2.นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับชั้นเรียน ลักษณะการพักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.การมีวินัยในตนเอง และการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม สามารถร่วมกันทำนาย พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้ร้อยละ 24.6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ภาควิชาจิตวิทยาการและการแนะแนว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนักศึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2. 3.

48256303 : MAJOR : COMMUNITY PSYCHOLOGY

KEY WORD : THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN AMPHOE THAMAUNG
CHANGWAT KANCHANABURI / APPROPRIATE BEHAVIOR IN PLAYING
COMPUTER GAMES / SELF-DISCIPLINE IN PLAYING COMPUTER
GAMES / PARENT-TAUGHT DISCIPLINE .

KITTIPONG THONGDEELERS: APPROPRIATE BEHAVIOR IN PLAYING
COMPUTER GAMES AMONG THE THIRD LEVEL EDUCATION STUDENTS IN
AMPHOE THAMAUNG CHANGWAT KANCHANABURI. THESIS ADVISORS : ASSOC.
PROF. LIKHIT KARNCHANAPORN, ASST. PROF. SOMSAP SOOKANAN, Ph.D., AND
KAMOL PHOYEN Ed.D. 128 pp.

The purposes of this research were : 1) to study an appropriate behavior in playing computer games, perceiving information of the appropriate usage of computers, self – discipline , parent – taught discipline among the third level education students in Amphoe Thamaung Changwat Kanchanaburi, 2) to compare an appropriate behavior in playing computer games as classified by gender , class level , academic achievement , type of accommodation , owning of computer and places of playing computer games, and 3) to determine perceiving the appropriate usage of computers, self- discipline , parent – taught discipline as the predictors of the appropriate behavior in playing computer games.

Sample were 361 students in the third level education in Amphoe Thamaung Changwat Kanchanaburi derived by Stratified Random Sampling Technique . Instruments used to collect data were questionnaires constructed by the researcher. Data were analyzed for percentage , mean , standard deviation , One-Way ANOVA , and the Stepwise Multiple Regression Analysis.

The results found that:

1. Perceiving information of the appropriate usage of computers, self–discipline , parent–taught discipline were at the high level. appropriate behavior in playing computer games was at the moderate levels.

2. An appropriate behavior in playing computer games as classified by academic achievement ,class level , type of accommodation ,place of playing computer games were not statistically different , while owning of computer was different statistically significant at .05.

3. Self – discipline and perceiving information of the appropriate usage of computers predicted the students' appropriate behavior in playing computer games at 24.6 % , with a statistical significance at .001.

Department of Psychology and Guidance Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2009

Student's signature.....

Thesis Advisors' signature 1. 2. 3.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ลิขิต กาญจนารณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมทรัพย์ สุขอนันต์ และ อาจารย์ ดร.กมล โพธิเย็น ซึ่งเป็นอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษาแนะนำตลอดจนตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดระยะเวลาการทำวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมาไว้ ณ ที่นี้ และขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลวิ ประเสริฐสุข ซึ่งเป็นประธานสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ แนวคิดอันเป็นประโยชน์สูงสุดต่อการทำวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ ดร.ช่อทิพย์ บรมธนรัตน์ อาจารย์ประจำภาควิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำและตรวจสอบแก้ไข เติมเต็มข้อบกพร่องต่างๆในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ตลอดจนผู้ที่ไม่ได้เอ่ยนามที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นจิตวิทยาชุมชน รุ่น 5 (ภาคพิเศษ) ที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นที่กำลังใจที่ดีเสมอมา

ขอรำลึกถึงในพระคุณของคุณพ่อหนูใหญ่ คุณแม่ก๊วยสวย ทองดีเลิศ ที่ปลูกฝังให้ผู้วิจัยเห็นคุณค่าของการศึกษา คอยห่วงใย และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยมาตลอดชีวิตของผู้วิจัย

ท้ายที่สุด คุณค่าและประโยชน์ที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบูชาพระคุณบิดามารดา ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่มอบสติปัญญา และสิ่งดีๆ ในชีวิตให้แก่ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้พบความสำเร็จอย่างที่ตั้งใจหวัง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
ปัญหาการวิจัย.....	6
สมมติฐานการวิจัย.....	7
ขอบเขตการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และการเล่นเกม	12
คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม.....	
ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์.....	13
รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	14
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	15
พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม	19
ประโยชน์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม.....	20
แนวทางในการส่งเสริมให้เกิดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม....	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ และพฤติกรรมการเล่นเกม	
คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม.....	25
ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม.....	26
แนวคิดการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่าง	
เหมาะสม.....	30

บทที่	หน้า
หลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม...	32
แนวคิดเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง.....	33
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นกับการมีวินัยใจตนเอง.....	33
ความหมายของการมีวินัยในตนเอง.....	34
ความสำคัญของการมีวินัย.....	35
พฤติกรรมที่นำไปสู่การมีวินัยในตนเอง.....	36
คุณลักษณะของการมีวินัยในตนเอง.....	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีวินัยในตนเอง.....	40
แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง.....	41
ความสำคัญของการสร้างวินัย.....	41
แนวทางการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง.....	43
แนวทางการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองเกี่ยวกับการเล่นเกม	
คอมพิวเตอร์ของลูก.....	46
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง.....	48
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	51
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	52
ตัวแปรที่ศึกษา.....	55
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	56
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ.....	59
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	60
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่า	
ม่วงจังหวัดกาญจนบุรี.....	64

บทที่	หน้า
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ระดับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่ และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี	67
ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับชั้นเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมส์.....	68
ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จากตัวแปร การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง.....	74
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	78
สรุปผลการวิจัย.....	79
อภิปรายผล.....	81
ข้อเสนอแนะของการวิจัย.....	92
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย.....	92
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป.....	95
บรรณานุกรม.....	96
ภาคผนวก.....	102
ภาคผนวก ก แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย.....	103
ภาคผนวก ข ระดับค่าเฉลี่ยรายชื่อของแบบสอบถาม.....	115
ภาคผนวก ค หนังสือขอเก็บข้อมูล.....	124
ประวัติผู้วิจัย.....	128

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดง จำนวนประชากร และจำนวนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย.....	54
2	แสดง จำนวน และร้อยละของข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง.....	64
3	แสดง จำนวน และร้อยละของข้อมูลด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างเมื่อจัดกลุ่มใหม่.....	66
4	แสดง จำนวน และร้อยละของข้อมูลแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่างเมื่อจัดกลุ่มใหม่.....	66
5	แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของกลุ่มตัวอย่าง.....	67
6	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามเพศ.....	68
7	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	69
8	การเปรียบเทียบ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย.....	69
9	แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน.(S.D.) ค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามระดับชั้นเรียน.....	70
10	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม จำแนกตามระดับชั้นเรียน.....	71
11	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย	71

ตารางที่	หน้า
12	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วง ชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ลักษณะการพักอาศัย 72
13	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับของพฤติกรรมการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่า ม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกม คอมพิวเตอร์..... 73
14	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วง ชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์..... 74
15	วิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างเหมาะสม (Y) การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จาก คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม (X_1) การมีวินัยในตนเอง (X_2) และการสร้าง วินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง (X_3) ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี..... 75
16	วิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ อย่างเหมาะสม (X_1) การมีวินัยในตนเอง (X_2) และการสร้างวินัยจากพ่อ แม่/ผู้ปกครอง (X_3) เพื่อทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่าง เหมาะสม (Y) ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัด กาญจนบุรี..... 76
17	แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับการรับรู้ข้อมูล เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแยกเป็นรายชื่อ... 116
18	แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับการมีวินัยใน ตนเองแยกเป็นรายชื่อ..... 118
19	แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับการสร้างวินัยจาก พ่อแม่แยกเป็นรายชื่อ..... 120
20	แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแยกเป็นรายชื่อ..... 122

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในปัจจุบันเป็นยุคข้อมูลข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะสื่อต่างๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกลายเป็นสิ่งสำคัญในด้านนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ในยุคที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตกำลังเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง อินเทอร์เน็ตกลายเป็นแหล่งข้อมูลและความรู้ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงไปทั่วโลก การแผ่ขยายของข้อมูลข่าวสารทำได้ไม่จำกัด โดยผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกัน และคอมพิวเตอร์ได้มีการพัฒนาโปรแกรมต่างๆ ในการใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ หนึ่งในนั้นคือเกมคอมพิวเตอร์ เด็กและเยาวชนในสังคมไทยจึงมีความคุ้นชินกับเกมคอมพิวเตอร์ และหันมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น รู้จักการนำลักษณะเด่นของเกมคือ มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และลักษณะเด่นของเกมคอมพิวเตอร์คือสามารถบันทึกข้อมูลได้ สามารถทำงานได้ทันทีมารวมกัน ส่งผลให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์รู้สึกสนุก ตื่นเต้น ทำท่าย เพราะสามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ กล่าวได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวเครื่อง ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน (เพชรชมพู เทพพิพิธ 2533:2) อีกทั้งผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่น และการเคลื่อนไหวของตัวเองในเรื่อง ซึ่งจะมีคะแนนเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กอยากทำคะแนนให้สูงมากขึ้นเรื่อยๆ (ดวงใจ สมานสิน 2540:91)

จากสถิติของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไม่เหมาะสม ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้สำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนอายุตั้งแต่ 10 ปี ขึ้นไป เขตกรุงเทพมหานคร ในปี 2551 เรื่อง “เยาวชนกับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน” กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 37.7 เล่นเกมออนไลน์ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ รองลงมา ร้อยละ 25.8 เล่นเกม 5 - 6 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 18.5 เล่นทุกวัน และจากการ

สอบถามพบว่า ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่าง มักเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ เวลา 17.00 – 19.00 น. ร้อยละ 32.2 รองลงมาคือช่วงเวลา 14.00 – 16.00 น. ร้อยละ 23.8 ช่วงเวลา 20.00 – 22.00 น. ร้อยละ 17.8 ช่วงเวลา 23.00 – 01.00 น. ร้อยละ 9.9 เมื่อถามว่าเวลาที่เล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานที่สุดเท่าใด ร้อยละ 54.1 ระบุว่า 1 - 3 ชั่วโมง ร้อยละ 31.4 ระบุว่า 4 - 6 ชั่วโมง ร้อยละ 6.5 ระบุว่า 7 - 10 ชั่วโมง และร้อยละ 3.3 ตอบว่ามากกว่า 10 ชั่วโมง ส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่าร้อยละ 14 ตอบว่า 200 บาทต่อสัปดาห์ ร้อยละ 12.6 เสียค่าใช้จ่าย 300 บาทต่อสัปดาห์ ร้อยละ 12.2 เสียค่าใช้จ่าย 100 บาทต่อสัปดาห์ (ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2548 ; อ้างถึงใน สุปรียา ตันสกุล 2548:68) สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2550) นำเสนอผลสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองอายุ 20 ปีขึ้นไปเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพมหานคร ปรากฏว่า มีการใช้งานเพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูลร้อยละ 70.5 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 69.1 เล่นเกมนออนไลน์ร้อยละ 21 และร้อยละ 78 ให้ความเห็นว่าไม่ควรปล่อยให้บุตรหลานใช้คอมพิวเตอร์มากเกินไป และผู้ปกครองต้องหากิจกรรมในครอบครัวทำร่วมกับบุตรหลานด้วย

จากปรากฏการณ์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของเด็กที่นับวันจะยังมีปริมาณเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับธรรมชาติของวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากลอง ชอบความตื่นเต้นเร้าใจมีแรงมีกำลังชอบความรุนแรงชอบการเอาชนะ เมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนเกินไป หรือไม่ได้รับการดูแลจากพ่อแม่/ผู้ปกครองในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ก็อาจเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบด้านต่างๆ ตามมา เช่น การใช้ระยะเวลาส่วนใหญ่อยู่กับเกมนคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการเลือกประเภทของเกมที่เป็นแนวแอ็คชั่นเน้นความรุนแรง ทั้งด้านการต่อสู้ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการต่อสู้ อาจทำให้เด็กซึมซับพฤติกรรมความก้าวร้าวจากเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่น จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ พบว่า เด็กจะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ประมาณ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ การจดจ่ออยู่กับเกมทำให้สัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กกับคนในครอบครัวลดลง และยังส่งผลกระทบทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมของตัวเด็ก (มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์ 2546:2)

ปัจจุบันหน่วยงานระดับนโยบาย เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของภัยที่เด็กและวัยรุ่นได้รับจากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จึงได้ออกมาตรการเพื่อ ป้องกันภัยอันตรายจากเกมนคอมพิวเตอร์ โดยมีนโยบายหลัก คือ การส่งเสริมให้เด็กและวัยรุ่นใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เลือกเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ การจัดตั้งโครงการ Good Net และการปิดเว็บไซต์ลามกอนาจารที่อยู่ในประเทศไทย รวมถึงผลักดันให้ปัญหาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เป็นวาระแห่งชาติ การ

กำหนดมาตรการป้องกันอันตรายที่เหมาะสมสำหรับเด็กและวัยรุ่น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เพื่อไม่ให้มาตรการเหล่านั้นก่อให้เกิดการชะงักในการแก้ปัญหา (พิรงรอง รามสูต 2552:5) ถึงแม้ว่าจากปรากฏการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไม่เหมาะสมของเด็กที่นับวันจะยังมีปริมาณเพิ่มมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันเมื่อพิจารณาอีกด้าน จะพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ยังให้ประโยชน์มากด้วย เช่น เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น ผ่อนคลายความเครียด รวมไปถึงการส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ให้กับผู้เล่นในกรณีที่เล่นร่วมกับผู้อื่น ข้อดีของเกมคือ การผ่อนคลายของเด็กจากภาระหน้าที่ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เสริมทักษะให้กับผู้เล่น ให้เด็กเกิดความรู้สึกดีหรือรู้ ในการใฝ่รู้ การฝึกให้เด็กได้คิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกมสร้างขึ้น เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทางความคิดในการแก้ไขปัญหาซึ่งอาจจะนำมาใช้ได้กับสถานะความจริงในสังคมที่เป็นอยู่ แม้ว่าเกมประเภทต่อสู้ หรือสงคราม ที่สังคมพิจารณาว่าเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง แต่เมื่อพิจารณาอีกด้าน จะพบว่าเจตนาแฝงของการสร้างเกมไม่ใช่เพื่อให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว หรือมีความคิดที่รุนแรง ใช้อาวุธในการแก้ไขปัญหา แต่ด้านที่เป็นประโยชน์ของเกมประเภทต่อสู้หรือสงคราม คือ การฝึกให้เด็กมีไหวพริบในการตัดสินใจ รู้จักการวางแผน การใช้ทรัพยากรที่มีให้คุ้มค่า นอกจากนี้เด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดในการวางแผนการทำงานเป็นทีม นอกจากเด็กจะเรียนรู้ทักษะการวางแผนแล้ว เด็กยังรู้จักการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นในการร่วมทำงานด้วยกัน หรือการเรียนรู้ว่าความร่วมมือ ความสามัคคีเป็นปัจจัยหนึ่งแห่งความสำเร็จ และสิ่งเหล่านี้จะพัฒนาขึ้นไปเรื่อยๆ (สุกรี รอดโพธิ์ทอง 2531:19)

การที่เด็กวัยรุ่นจะได้รับประโยชน์จากเกมคอมพิวเตอร์เด็กจะต้องมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมต้องประกอบไปด้วย พฤติกรรมด้านการใช้เวลาในการเล่น เกม คือ ใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีการพูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้าง มีการลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ไปทำกิจกรรมอื่น ไม่รู้สึกว่ามีเบื่อเมื่อถูกขัดจังหวะ ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่นอนดึก ตื่นสายเนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า และเมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ไม่รู้สึกกระวนกระวายอยากเล่นเกมต่อ และควรทำกิจกรรมอื่นในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการผ่อนคลายและไม่เกิดผลเสียต่อสุขภาพ เช่น 1) กะพริบตาให้บ่อยขึ้น เพื่อให้ตาชุ่มชื้น 2) ปรับระดับแสงจอภาพให้รู้สึกสบายตา 3) ใช้แผ่นกรองแสงจอภาพเพื่อลดแสงจ้า 4) พักสายตาทุกๆ 15 นาที 5) ให้ดวงตาอยู่ห่างจากจอภาพประมาณ 2 ฟุต 6) นั่งหลังตรงขนานกับพนักพิง 7) วางแป้นพิมพ์เหนือกว่าระดับเอว 8) ไม่อยู่ในท่าใดท่าหนึ่งเป็นระยะเวลานาน และในด้านการเลือกเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ การไม่เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง/ ก้าวร้าว/ มีการใช้ภาษาที่หยาบคาย ไม่เลือกเล่นเกมที่มีการยั่วยุอารมณ์ทางเพศ ควรเลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ ในเนื้อหาของเกม

ไม่มีการต่อสู้หรือทำลาย มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ (บัณฑิต ศรไพศาล 2550:7) ปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมได้นั้นเด็กและเยาวชนจะต้องมีการรับรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม โดยการเสริมสร้างให้เด็กรู้ถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเริ่มจากเด็กและเยาวชนได้รับการเสริมสร้างการรับรู้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน จากหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี การเรียนการสอนเพื่อให้ นักเรียนได้รับรู้ประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้คุ้นเคย เห็นประโยชน์ และมีทักษะเบื้องต้นในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในฐานะอุปกรณ์ช่วยงาน ส่วนประกอบและการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ นักเรียนได้ปฏิบัติการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ฝึกใช้แป้นพิมพ์ โปรแกรมการพิมพ์ โปรแกรมประมวลคำ เรียนรู้การใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน แนวการศึกษาค้นคว้า เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้แก่ นักเรียน และสามารถนำความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันโดยมีการแนะนำถึงประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์และโทษที่จะได้รับจากการใช้งานคอมพิวเตอร์ เพื่อการใช้งานอย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2550:2) ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่า การรับรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม จึงน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

การเสริมสร้างวินัยที่ดีจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง นับว่าเป็นอีกปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้อง กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การที่พ่อแม่/ผู้ปกครองสอนเด็กให้รู้จักควบคุม พฤติกรรมของตนเอง เป็นบุคคลที่ดำรงตนอยู่ในความถูกต้อง มีความสามารถที่จะบังคับตนเอง และควบคุมตนเองได้ดี โดยไม่ต้องมีผู้อื่นหรือกฎเกณฑ์มาควบคุม การที่เด็กได้รับการสร้างเสริม วินัยที่ดี จะเป็นพื้นฐานที่ส่งผลให้ครอบครัวมีความมั่นคง โดยสมาชิกในครอบครัวมีความรัก ความสัมพันธ์ที่ผูกพันซึ่งกันและกัน ห่วงใยช่วยเหลือกันและกัน ก่อให้เกิดความสุขภายใน ครอบครัว และเป็นพื้นฐานให้กับความมั่นคงทางจิตใจ และอารมณ์ที่ดี (สุนารี เทชะโชควัฒน์ 2527 : 29) การฝึกวินัยให้กับลูก ให้ลูกรับผิดชอบงานบ้าน สอนให้ลูกรู้จักแบ่งเวลา มีส่วนร่วม หรือสนับสนุนให้ลูกทำกิจกรรมต่างๆ มีการวางกฎระเบียบที่ชัดเจนในบ้าน สิ่งสำคัญที่จะทำให้ ลูกรักษากฎกติกาในการเล่นเกมนั้น คือความชัดเจนและสม่ำเสมอในการดูแล และควบคุมการเล่น เกมของลูกจากผู้ปกครอง ซึ่งจะไม่ก่อให้เกิดพฤติกรรมไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เหมาะสมมีผลกระทบมาจากบทบาทของครอบครัวจากการ อบรมเลี้ยงดู หากเด็กได้รับความอบอุ่นดูแลอย่างดีมีการปลูกฝังวินัยที่ดีจากพ่อแม่ย่อมส่งผลให้เด็ก

มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม (วิภาหวัณ มูลสถาน 2523 : 32) ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่า การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองมีแนวโน้มจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม คือ การมีวินัยในตนเองของเด็กวัยรุ่น เพราะการที่เด็กและวัยรุ่นรู้จักกำกับการกระทำของตนเอง สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองหรือการกำหนดการกระทำของตนเอง เตือนตนเองถึงสิ่งที่ควรปฏิบัติ ก็ย่อมส่งผลให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมเช่นกัน จากการศึกษาของ สุภคินิจ วิชญพงษ์พร (2552 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าพฤติกรรมการมีวินัยในตนเองด้านการควบคุมเวลาเล่นเกม นักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ติดต่อกันครั้งละ 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 41.8 ส่วนเด็กที่รู้จักการควบคุมตนเองในการเล่นเกมน ส่วนใหญ่จะเล่นเฉพาะเสาร์-อาทิตย์ ช่วงปิดเทอม บางรายต้องใช้ปัจจัยแวดล้อมในการควบคุม เช่น ให้ผู้ปกครองช่วยเตือนทุกครั้ง ตั้งนาฬิกาไว้ไม่ให้เกิน 2 ชั่วโมง ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่าถ้าเด็กวัยรุ่นมีวินัยในตนเองเป็นเครื่องกำกับตนเองแล้ว น่าจะส่งผลให้เด็กวัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

พื้นที่ของอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี เดิมมีสภาพเป็นชุมชนกึ่งเมืองกึ่งชนบท ต่อมาเมื่อมีการหลั่งไหลเข้ามาของสาธารณูปโภคประเภทต่างๆ ทั้งไฟฟ้า ประปา โทรศัพท์ ตลอดจนร้านเกมนคอมพิวเตอร์ที่เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังจะเห็นได้จากข้อมูลร้านเกมในอำเภอท่าม่วง ที่ขึ้นทะเบียนกับกองทะเบียนตำรวจ ประเภทให้ขายหรือให้บริการซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ปี พ.ศ. 2549 มีจำนวน 14 ร้าน ปี พ.ศ. 2550 มีจำนวนเพิ่มเป็น 29 ร้านและปี พ.ศ. 2551 มีร้านเกมจำนวนทั้งสิ้น 35 ร้าน (กองทะเบียนตำรวจ สภ.เมืองกาญจนบุรี: 2551) ซึ่งจะเห็นว่าเพิ่มจำนวนขึ้นมากกว่าปี 2548 เกิน 1 เท่าตัว จึงไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้น เข้ามามีอิทธิพลต่อชุมชนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาแพร่หลาย ก่อให้เกิดทั้งประโยชน์และอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของคนในชุมชนได้เช่นกัน จากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสไปสังเกตและติดตามเฝ้าดู เด็กที่เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวน 10 คน และได้สัมภาษณ์ผู้ประกอบการเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวน 5 ร้าน ในอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี พบว่าร้านเกมนคอมพิวเตอร์ทุกร้านจะมีเด็กเข้ามาใช้บริการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ โดยวันธรรมดามีเด็กมาใช้บริการในช่วงเย็นหลังเลิกเรียน และวันหยุดเสาร์อาทิตย์มีเด็กใช้บริการทั้งวัน และพบว่าพฤติกรรมในขณะที่เล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละช่วงเวลา ทั้งในขณะที่เล่นเกม และขณะที่รอคอยการเล่นเกมนของเด็กแต่ละคน เด็กแต่ละคนมีการแสดงออกของพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เช่น เด็กที่เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ จะแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวในขณะที่เล่นเกม สังเกตได้จากการ

พุดจาหยายคายขณะเล่น การทูปโตะ หรือการพุดทำท่ายเพื่อนที่เล่นเกมเดียวกัน ส่วนเด็กที่รอเล่นเกมจะมีอาการกระสับกระส่ายขณะรอเล่นเกม จากการสอบถามเจ้าของที่เป็นผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 5 ร้าน พบว่า โดยเฉลี่ยเด็กแต่ละคนใช้เวลาในการเล่นเป็นเวลานานเกินกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และเด็กนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เน้นเนื้อหาของการต่อสู้ใช้ความรุนแรงเป็นส่วนใหญ่ จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยรุ่น ในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวนร้านเกมที่เกิดขึ้นเป็นเท่าตัวดังที่ได้กล่าวมาแล้วในตอนต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่าปัจจัยใดบ้างที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของเด็กนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี โดยผู้วิจัยคาดว่า การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง จะเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) ในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี หรือไม่ อย่างไร ผลจากการศึกษาสามารถนำไปเป็นแนวทางในการป้องกันควบคุมให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคลได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย แหล่งที่ใช้ในการเล่น
3. เพื่อศึกษาการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

ปัญหาการวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับใด

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เมื่อจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคลได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

3. การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

2. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีระดับชั้นเรียนต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

3. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

4. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีลักษณะการพักอาศัยต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

5. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีและไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

6. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีแหล่งในการเล่นเกมนั้นมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

7. การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2551 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐบาลที่เปิดสอนระดับมัธยมช่วงชั้นที่ 3 ที่เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ ในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี โรงเรียนวิสุทธิรังสี โรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง

มีจำนวนประชากรรวม 3,619 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1 ข้อมูล ณ วันที่ 6 พฤษภาคม 2551)

2. ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2551 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐบาล ที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 ที่เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ ในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี โรงเรียนวิสุทธิรังสี โรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง ซึ่งผู้วิจัยกำหนดขนาดของตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane 1973,อ้างถึงในวิเชียร เกตุสิงห์ 2543: 24) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) จำแนกตามสถานศึกษา ระดับชั้นเรียนและเพศ และใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากรายชื่อตามจำนวนที่กำหนดรวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 361 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ มีดังต่อไปนี้

3.1 ตัวแปรอิสระประกอบด้วย

3.1.1 ข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบด้วย

3.1.1.1 เพศ

เพศชาย

เพศหญิง

3.1.1.2 ระดับชั้นเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.1.1.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 2.00

คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 – 2.99

คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 -4.00

3.1.1.4 ลักษณะการพักอาศัย

อยู่กับบิดาและมารดา

อยู่กับบิดาหรือมารดา

อยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา

3.1.1.5 การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย

มีเครื่องคอมพิวเตอร์

ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์

3.1.1.6 แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกม

บ้านตนเอง

บ้านเพื่อน

โรงเรียน

ร้านเกมคอมพิวเตอร์

แหล่งอื่นๆ

3.1.2 การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

3.1.3 การมีวินัยในตนเอง

3.1.4 การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้นิยามความหมายของคำต่างๆดังต่อไปนี้

1.พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม หมายถึง การที่นักเรียนมีการกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมควบคุมตนเองในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปอย่างเหมาะสม โดยไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองโดยผู้วิจัยแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ

1.1 การใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาที่เหมาะสมคือ ไม่เกิน 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน โดยในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีการพูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้าง มีการลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ไปทำกิจกรรมอื่นๆ ไม่รู้สึกไม่พอใจเมื่อถูกขัดจังหวะในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่นอนดึก ไม่ตื่นสายเนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า เมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วก็ไม่รู้สึกกระวนกระวายอยากเล่นเกมต่อ

1.2 การเลือกเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การไม่เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง/ก้าวร้าว/ มีการใช้ภาษาที่หยาบคาย การข่มขู่อาฆาตทางเพศ เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ ไม่มีการต่อสู้หรือทำลาย มีเนื้อหาของเกมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ

2.การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม หมายถึง การที่นักเรียนสามารถรับรู้ถึงการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในการทำกิจกรรมต่างๆนอกเหนือไปจากการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ได้แก่ การนำเสนองานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การทำรายงาน การใช้เพื่อผ่อนคลายความเครียด การค้นหาความรู้จากอินเทอร์เน็ต

3.การมีวินัยในตนเอง หมายถึง การที่นักเรียนแสดงการกระทำหรือพฤติกรรมในชีวิตประจำวันอยู่ในเกณฑ์หรือกฎระเบียบที่พึงงาม ตามที่สังคมคาดหวังเพื่อให้เกิดประโยชน์โดยตรงต่อตนเอง ได้แก่ การมีวินัยในการเรียน วินัยในการเล่น วินัยในการใช้เวลาทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน วินัยในการใช้คอมพิวเตอร์

4.การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง หมายถึง การที่นักเรียนได้รับการกำหนดให้กระทำหรือแสดงพฤติกรรมอย่างเหมาะสมตามที่พ่อแม่/ผู้ปกครองได้กำหนดไว้ให้อยู่ในกฎเกณฑ์ระเบียบแบบแผนอย่างเหมาะสม เช่น รู้จักการบริหารเวลา การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

5.เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง สื่อบันเทิงชนิดที่นำเอาจุดเด่นของเกมและคอมพิวเตอร์มารวมไว้ด้วยกัน มีลักษณะเป็นกราฟิกและมีการเคลื่อนไหว มีสีสันสวยงามและมีเสียงประกอบ ใช้เล่นกับเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ เช่น เกมการเล่นสนุกสนาน เกมต่อสู้ที่ใช้ความรุนแรง

6.นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 หมายถึง นักเรียนเพศชาย และหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐบาลที่เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี โรงเรียนวิสุทธิรังสี และโรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1 ของปีการศึกษา 2551

7.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนเฉลี่ยสะสมของนักเรียนมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1 – ม.3) ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐบาลในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ปีการศึกษา 2551 ในภาคเรียนที่ผ่านมา โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 3 กลุ่มดังนี้

7.1 คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 2.00

7.2 คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 - 2.99

7.3 คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 - 4.00

8.ลักษณะการพักอาศัย หมายถึง การพักอาศัยของนักเรียนมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1 – ม.3) ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐบาลในเขตอำเภอท่าม่วง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1 ปีการศึกษา 2551 ที่อยู่อาศัยกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ในการดำเนินชีวิตระหว่างเรียนหนังสือโดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม

8.1 อยู่กับบิดาและมารดา

8.2 อยู่กับบิดาหรือมารดา

8.3 อยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา

9.การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย หมายถึง การที่นักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ วัสดุต่างๆที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองหรือมีอยู่ภายในที่พักอาศัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 2 กลุ่มดังนี้

9.1 มีเครื่องคอมพิวเตอร์

9.2 ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์

10.แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกม หมายถึง สถานที่ที่นักเรียนใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกเป็นที่บ้านตนเอง บ้านเพื่อน โรงเรียน ร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือแหล่งอื่นๆโดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 5 กลุ่มดังนี้

10.1 บ้านตนเอง

10.2 บ้านเพื่อน

10.3 โรงเรียน

10.4 ร้านเกม

10.5 อื่นๆ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. สามารถนำผลการศึกษาวิจัยมาใช้เป็นข้อมูล สำหรับประสานความร่วมมือเพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการส่งเสริม ให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

2. สามารถนำผลการศึกษาเป็นข้อมูล สำหรับการพัฒนาความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน ด้านการศึกษาในระดับพื้นที่ ครอบครัว และชุมชน ในการวางแผนการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือปัญหาการติดยาของนักเรียนทั้งในและนอกสถานศึกษา

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางและสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

1. แนวคิด เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

1.2 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.3 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

1.4 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ประโยชน์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

1.5 ประโยชน์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

1.6แนวทางในการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

1.8ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

2. แนวคิดการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

2.1 การรับรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

2.2งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

3. แนวคิด เกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง

3.1 แนวคิด เกี่ยวกับวินัยกับการมีวินัยในตนเอง

3.2 ความหมายการมีวินัยในตนเอง

3.3 ความสำคัญของการมีวินัย

3.4 พฤติกรรมที่นำไปสู่การมีวินัยในตนเอง

3.5 คุณลักษณะของการมีวินัยในตนเอง

3.6 วินัยที่วัยรุ่นควรมี

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง

4. แนวคิด เกี่ยวกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

4.1 ความสำคัญของการสร้างมีวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

4.2 แนวทางในการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

4.3 แนวทางในการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ของลูก

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

1. แนวคิด เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

ปัจจุบันหน่วยงานระดับนโยบาย เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของภัยที่เด็กและวัยรุ่นได้รับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จึงได้ออกมาตรการเพื่อ ป้องกันภัยอันตรายจากเกมคอมพิวเตอร์ โดยการส่งเสริมให้เด็กและวัยรุ่นใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ การจัดตั้งโครงการ Good Net และการปิดเว็บไซต์ลามกอนาจารที่อยู่ในประเทศไทย รวมถึงผลักดันให้ปัญหาการเล่นคอมพิวเตอร์เป็นวาระแห่งชาติ และจากการถูกนำเสนอให้เป็นวาระแห่งชาติ รัฐบาลโดยสำนักนายกรัฐมนตรี ได้มอบหมายให้กระทรวงวัฒนธรรมดูแลรับผิดชอบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 เป็นต้นมา โดยกระทรวงวัฒนธรรมได้มีการจัดตั้งโครงการ ร้านเกมส์ขาวเพื่อเด็กและเยาวชน ภายใต้ พระราชบัญญัติควบคุม网吧และวัสดุโทรทัศน์ พุทธศักราช 2530 โดยโครงการร้านเกมส์ขาวเพื่อเด็กและเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ร้านเกมทั่วประเทศมีมาตรฐานเดียวกันในเรื่องประเภทและเนื้อหาของเกมที่ไม่มี ความรุนแรง มีเวลาการเปิด-ปิดที่แน่นอน และไม่ให้ร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุมของเด็กและเยาวชน ในปีพ.ศ. 2551 กระทรวงวัฒนธรรมได้รับความร่วมมือจากร้านเกมทั่วประเทศจำนวน 1,876 ร้าน ในปี พ.ศ. 2552 จำนวน 3,219 ร้าน และในปีพ.ศ. 2553 กระทรวงวัฒนธรรมตั้งเป้าหมายไว้ว่าจะได้รับความร่วมมือจากร้านเกมทั่วประเทศ ประมาณ 3,600 ร้าน (กระทรวงวัฒนธรรม 2553:4)

1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆมาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพอนิเมชั่น

เป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์ คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไข ปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

รัฐสภายุทธ (2536:21) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ คือกิจกรรมการแข่งขันที่เกิดขึ้น โดยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่นที่ต้องใช้โปรแกรมร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อกำหนด กฎกติกาและสถานการณ์ตามที่ผู้เขียนโปรแกรมกำหนดไว้ ซึ่งสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคน ได้

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541:34) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ที่เล่นได้รับความ สนุกสนาน และได้ทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้น

วราภรณ์ พงสุวรรณ (2541:5) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เด็กนักเรียนเล่น ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกไว้ด้วย ระบบอื่นใดที่สามารถเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) หมายถึง เกมที่นักคิด โปรแกรมคิดค้นขึ้นซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกไว้ด้วยระบบ อื่นๆ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น อาจเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคนก็ได้ เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้น

1.2 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี (2546:20) ได้แบ่งรูปแบบการเล่นคอมพิวเตอร์ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1.2.1 การเล่นเกมคนเดียว เป็นการเล่นที่ผู้เล่นเป็นผู้แก้ปัญหาของเกมนั้นด้วย ตนเอง โดยที่คอมพิวเตอร์ไม่ได้มีส่วนในการจัดการกับเกมนั้นเลย แต่คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็น เพียงเครื่องมือสำหรับการเล่นเกมเท่านั้น

1.2.2 การเล่นเกมแบบ 2 คน ผู้เล่นเกมจะมีอยู่ 2 คน แต่ละคนจะต้องเล่นให้ชนะคู่ต่อสู้ เช่น เกมชกมวย ผู้เล่นต้องพยายามชกให้คู่ต่อสู้แพ้ สำหรับเกมประเภทนี้จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นเกมเป็น คนทั้งคู่ คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องเล่นเกมเหมือนกับประเภทแรก

1.2.3 การเล่นเกมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมฝ่ายหนึ่งเป็นคนอีกฝ่ายหนึ่งเป็น เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยฝ่ายที่เป็นคนอาจจะมีผู้เล่นเพียง 1 คน หรือ 2 คนก็ได้ เช่น เกมยิงศัตรูต่าง ดาว ซึ่งคอมพิวเตอร์จะทำหน้าที่สร้างมนุษย์ต่างดาวที่มีความสามารถต่างๆ ออกมาต่อสู้กับคน ฝ่าย คนก็คอยยิงต่อสู้เพื่อป้องกันไม่ให้มนุษย์ต่างดาวเข้ามาในโลก ในกรณีเช่นนี้จะเห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาททั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือเล่นเกมและเป็นผู้เล่นเกมด้วย

1.2.4 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่หลายคน ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมประเภทเดียวกันได้คราวละหลายๆ คน โดยผ่านระบบออนไลน์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต หรือการเล่นผ่านระบบแลน ผู้เล่นเกมสามารถเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้มาก โดยไม่จำกัดจำนวน ผู้เล่นเกมติดต่อสื่อสารผ่านการออนไลน์ ในการพูดคุยกับเพื่อนที่เล่นเกมเดียวกันได้อีกด้วย คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือให้กับผู้เล่นเกมเท่านั้น

1.3 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

สุชาติ สัจฉนถวไมตรี (2542:23) ได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ไว้ดังนี้

1.3.1 เกมแอคชั่น

เกมแอคชั่น(Action Game) เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆเหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย อย่างเช่นเกมมาริโอ ร็อคแมน ไปจนถึงเกมแอคชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็ก บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆเข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ เช่น เกมคอมพิวเตอร์ “First Person Shooter” เป็นเกมแอคชั่นที่ให้ผู้เล่นเกมสวมบทบาทผ่านมุมมองจากตัวละคร แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่างๆ จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ในตัวละครจะผ่านสายตาของผู้เล่นเกม ประเภทนี้มักจะเน้นแอคชั่น การใช้ความรุนแรงเพื่อการเอาชนะคู่ต่อสู้ และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง เกมคอมพิวเตอร์ “Action Adventure Game” เป็นลักษณะเกมแอคชั่นที่มีการผจญภัยปริศนาและการรวบรวมสิ่งของเหมือนเกมผจญภัยและยังแตกแขนงเป็น เกมคอมพิวเตอร์ “Survival/Horror” ซึ่งมีเนื้อหาในการใช้ไหวพริบ ความสามารถในการเล่นเพื่อเอาชนะ

1.3.2 เกมเล่นตามบทละคร

เกมเล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบตั้งโต๊ะ เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นเกมสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) เก็บเงินซื้ออาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้นและเอาชนะฝ่ายตรงข้ามในเกมได้มาก ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหวิวหวา แต่จะให้ผู้เล่นเกมสัมผัสกับเรื่องราวแทน เกม RPG จะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ๆคือ 1) Computer RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของเกมประเภทนี้ มักจะไม่เน้นที่เรื่องราว แต่จะเน้นที่การให้ผู้เล่นเกมสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปผจญภัยในโลกของเกม เกมประเภทนี้จะมีคุณค่าในการเล่นซ้ำ เพราะผู้เล่นสามารถนำ

กลับมาเล่นและเปลี่ยนลักษณะของตัวละครได้ตามใจชอบ 2) Console RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอนโซล จุดเด่นของเกมประเภทนี้อยู่ที่เรื่องราวในตัวเกม โดยมักจะมีตัวละครที่สร้างไว้อยู่แล้วและให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุมตัวละครตัวนั้น เกมประเภทนี้มักจะเน้นเรื่องราวที่ตายตัวแต่จะเป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง

1.3.3 เกมผจญภัย

เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ โดยเนื้อหาของเกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังจะต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามากๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีตายเพื่อไม่ให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกล้างไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่างๆ ดังนี้ 1) Text Based Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ โดยเมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม แต่หลังจากที่คอมพิวเตอร์ก้าวสู่ยุคของเมาส์ เกมผจญภัยประเภทพิมพ์ก็หมดความนิยมลง 2) Graphical Adventure หรือ Point 'n Click Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้รูปภาพหรือตัวคนจริงๆ มาแสดงในหน้าจอให้ผู้เล่นได้ใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง เกมประเภทผู้เล่นมักจะต้องกระทำสิ่งที่เรียกว่า Pixel Hunting หรือก็คือการเลื่อนเมาส์ไปทั่วหน้าจอเพื่อหาจุดผิดปกติหรือสิ่งของภายในเกม โดยผู้เล่นเกมผจญภัยจะได้รับประโยชน์ในด้านการฝึกใช้สายตา

1.3.4 เกมปริศนา

เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนาปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่นเกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์อย่างเกมเททริสออกมา ปัจจุบันมีเกมแนวพัซเซิลแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกมเททริส เกมอาร์คานอยด์ ไปจนถึงเกมพัซเซิลใหม่ๆ อย่าง Polarium, Puzzle Bubble, Tetris เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

1.3.5 เกมการจำลอง

เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริง หรือสมมติขึ้นก็ได้ เกมแนวนี้แยกย่อย ได้อีกคือ

1) Virtual Simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆเช่นการขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่างๆมากอย่างสมจริงที่สุด เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงยังสามารถให้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่างๆได้ นอกจากนั้นเกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นยานพาหนะ อาจจะเป็นสถานการณ์ เช่น ไฟไหม้ก็ได้ 2) Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ผู้เล่นจะได้บริหารธุรกิจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบผิวเผินจนไปถึงระดับลึก (ควบคุมการทำงานของพนักงาน ซื้อ/ขายหุ้น) เกมประเภทนี้มักจะมีคำว่า Tycoon ต่อท้ายชื่อเกม 3) Situation simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเวลาหนึ่งมา让玩家ได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น เช่นเกม Tokimeki ที่让玩家จับสาวให้สำเร็จก่อนจบการศึกษา เกม Derby Station ที่让玩家เป็นเจ้าของคอกม้า 4) Life Simulation คือเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้ควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง (หรือครอบครัวหนึ่ง) แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว อาบน้ำ ทำงานหาเงิน เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ก็ได้

1.3.6 เกมวางแผนการรบ

เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆเข้ามาทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากดีสก์บอร์ดและเมาส์เอื้อต่อการควบคุมเกม และยังสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีตั้งแต่จับความสัปดาห์เวทมนตร์คาถา พอมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ เก็บเกี่ยวทรัพยากรและสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือ 1) ประเภทตอบสนองแบบทันที (real time) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลาเนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด 2) ประเภททีละรอบ (turn base) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก

1.3.7 เกมกีฬา

เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกีฬาเกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬามักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก โดยส่วนมากเกมกีฬาจะออกแบบมาให้ผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกาและการเล่นของกีฬานั้นๆมากกว่า เกมกีฬาแบ่งออกได้เป็น กีฬาแบบให้คะแนน (score sport) และกีฬาแบบแข่งขันความเร็ว (racing sport) เช่น โปกรอล์ฟบรลีโอโลกกระโดดไกล

1.3.8 เกมอาเขต

เกมอาเขต (Arcade Game) คือเกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (30 นาที - 1 ชั่วโมง) มักจะมีระดับการเรียนรู้ไม่ค่อยสูงนัก มีเวลาจำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีกัณฑ์ความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้จะมีความท้าทายเป็นคุณค่าให้กลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาในการบอก "คะแนนสูงสุด" ที่ผู้เล่นคนก่อนๆเคยทำได้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆหาทางทำลายสถิติ แบ่งออกเป็น 1) Action Arcade คือเกมอาเขตแบบเน้นแอ็คชั่น ซึ่งมีทั้งต่อสู้แบบต่อๆกัน จนถึงต่อสู้แบบเคลื่อนที่ 2) Shooting Arcade คือเกมอาเขตประเภทใช้พาหนะ ทำลายคู่ต่อสู้ 3) Gun Arcade คือเกมอาเขตที่จะใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า "ปืนแสง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์ควบคุมเกมที่มีรูปร่างเป็นปืน โดยผู้เล่นจะต้องยิงเป้าหมายในหน้าจอ โดยใช้ปืนแสงเป็นตัวเล็งและยิง

1.3.9 เกมต่อสู้

เกมต่อสู้ (Fighting Game) คือเกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำ กดท่าโจมตีต่างๆออกมา จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่แพ้จะต้องมีความสามารถที่ต่างกันไป เกมต่อสู้จริงๆแล้วกำเนิดมาจากเกมตู้

1.3.10 เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ (Online Game) คือเกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยที่จะมีตัวละครเล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยกันในเกม สร้างสังคมช่วยกันต่อสู้ เก็บประสบการณ์ สร้างสังคมออนไลน์ ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมาเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ผ่านในเกม ระบบเกมเป็น 2-3 มิติ ผู้เล่นสามารถเห็นรายละเอียดของตัวละครและสิ่งแวดล้อมได้ทุกมุมมอง สร้างความสมจริงให้กับเกม เสมือนกับได้ดูภาพยนตร์ Animation นอกเหนือจากนี้มุมมองในเกมยังสามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างมีอิสระ ทำให้ผู้เล่นสามารถมองได้รอบทิศทาง และเห็นรายละเอียดในฉากต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นฉากการต่อสู้ หรือฉากการผจญภัยต่างๆ ภายในเกมได้อย่างครบถ้วนสร้างความสนุกสนานเร้าใจในการเล่น

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ พบว่ามีเกมคอมพิวเตอร์หลากหลายประเภท ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่น โดยมีทั้งเกมที่มีรูปแบบและเนื้อหาของเกมที่คำนึงถึงสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น เกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ เกมที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์แก้ไขปัญหา หรือเกมกีฬาที่มีการจำลองวิธีการเล่นใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ผู้เล่นมีโอกาสได้ฝึกวิธีการเล่น กฎ กติกาของการเล่น และเกมที่ไม่คำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่นเกม มีเนื้อหาที่รุนแรงก้าวร้าว สร้างเกมขึ้นมาเพียง

เพื่อในด้านพาณิชย์ เพื่อนำมาจำหน่ายให้ได้จำนวนมากเท่านั้น โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า โดยภาพรวมเกมคอมพิวเตอร์ไม่สามารถจะควบคุมเนื้อหาในส่วนของผู้ผลิตเกมได้ ไม่มีขอบเขตในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ ถึงแม้ว่าจะมีการแบ่งประเภทของเกมออกเป็นประเภทต่างๆ ว่าเหมาะสมกับผู้เล่นช่วงอายุเท่าใด ดังนั้นแนวทางในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์จึงน่าจะควบคุมได้ยาก ทั้งในด้านเนื้อหา และรายละเอียดในการเล่น

1.4 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมนั้น จำเป็นต้องมีองค์ประกอบ ในปัจจัยหลายด้าน ในที่นี้ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมออกเป็น 2 ด้าน (บัณฑิต ศรีไพศาล 2550:35)

1.4.1. การใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้แก่ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาที่เหมาะสม (ไม่เกิน 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) โดยในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีการพูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้าง มีการลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ไปทำกิจกรรมอื่นๆ ไม่รู้สึกท้อไม่พอใจเมื่อถูกขัดจังหวะในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่นอนดึก ต้นสายเนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า และเมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ไม่รู้สึกกระวนกระวายอยากเล่นเกมต่อ และควรทำกิจกรรมอื่นในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการผ่อนคลาย และไม่เกิดผลเสียต่อสุขภาพ เช่น

- 1.4.1.1 กะพริบตาให้บ่อยขึ้น เพื่อให้ตาชุ่มชื้น
- 1.4.1.2 ปรับระดับแสงจอภาพให้รู้สึกสบายตา
- 1.4.1.3 ใช้แผ่นกรองแสงจอภาพ เพื่อลดแสงจ้า
- 1.4.1.4 พักสายตาทุกๆ 15 นาที
- 1.4.1.5 ให้ดวงตาอยู่ห่างจากจอภาพประมาณ 2 ฟุต
- 1.4.1.6 นั่งหลังตรงขนานกับพนักพิง
- 1.4.1.7 วางแป้นพิมพ์เหนือระดับเอวจะลดอาการเมื่อยล้าขณะเล่น
- 1.4.1.8 ไม่อยู่ในท่าใดท่าหนึ่งเป็นเวลานานๆ พยายามขยับแขน-ขา ทุก

30 นาที

1.4.2. การเลือกเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ การไม่เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง/ ก้าวร้าว/ มีการใช้ภาษาที่หยาบคาย ไม่เลือกเล่นเกมที่มีการขู่ข่มขู่ทางเพศ เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ ในเนื้อเกมไม่มีการต่อสู้หรือทำลาย มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ

จากการศึกษาพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบทั้งทางด้านการใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม โดยเล่นภายในระยะเวลาที่จำกัด กำหนดระยะเวลาในการเล่นให้เหมาะสม ร่วมกับการเลือกเนื้อหาในการเล่นที่เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เล่น คือ ควรเลือกเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์ เสริมสร้างไหวพริบในการเล่น พัฒนาสมองของผู้เล่น และในขณะที่เล่นควรมีกิจกรรมที่ไม่ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกายของผู้เล่นเมื่อต้องใช้เวลาในการเล่นนานๆ เช่น กะพริบตาให้บ่อยขึ้นเพื่อให้ตาชุ่มชื้น พักสายตาทุกๆ 15 นาที และควรให้ดวงตาอยู่ห่างจากจอภาพประมาณ 2 ฟุต เป็นต้น โดยวัตถุประสงค์ของการสร้างเกมจะสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาทางความคิด พัฒนาสติปัญญา พัฒนาการควบคุมอารมณ์เมื่อเล่นเกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ พัฒนาการด้านสัมพันธภาพต่อผู้อื่น ฝึกการวางแผน การใช้ไหวพริบ เพื่อคลายความเครียด รวมไปถึงการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ด้วยเช่นกัน

1.5 ประโยชน์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

เมื่อพิจารณาตามหลักวัตถุประสงค์ของการสร้าง พบว่า วัตถุประสงค์หลักของการสร้างเกม คือ เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น ผ่อนคลายความเครียด รวมไปถึงการส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ให้กับผู้เล่น ในกรณีที่เล่นร่วมกับผู้อื่น ข้อดีของเกมคือ การผ่อนคลายของเด็กจากภาระหน้าที่ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน บางเกมจะมีลักษณะเสริมทักษะให้กับผู้เล่น เช่น เกมภาษาอังกฤษ หรือเกมคณิตศาสตร์ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น ในการใฝ่รู้ การฝึกให้เด็กได้คิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกมสร้างขึ้น เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทางความคิดในการแก้ไขปัญหาซึ่งอาจจะนำมาใช้ได้กับสถานะความจริงในสังคมที่เป็นอยู่ เช่น เกม the sim เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างสถานการณ์จำลองในสังคมขึ้นมา ให้เด็กมีจินตนาการในการสร้างบ้านพัก ที่อยู่อาศัย การออกแบบห้องแต่ละห้องในบ้าน ให้เด็กได้ใช้จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ออกแบบในสิ่งที่ตนเองชอบ รวมไปถึงการเรียนรู้การดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการเชิญแขกมาที่บ้าน การสนทนา ที่เมื่อใดก็ตามขาดในส่วนนี้ไป ค่าความสัมพันธ์กับผู้อื่นในตัวละครก็จะลดลง และการเรียนรู้ชีวิตที่จะต้องทำงานทั้งงานบ้าน และอาชีพที่รับผิดชอบ ความก้าวหน้าในการรับผิดชอบหากมีงานที่ดีขึ้น เด็กจะเรียนรู้ว่า การไม่ทำความสะอาดบ้านที่พักออาศัย จะทำให้บ้านสกปรกเกิดความไม่น่าอยู่ หรือการไม่ประกอบอาชีพ จะทำให้จำนวนเงินในบ้านลดน้อยลงจนหมด ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ที่จะต้องทำงานประกอบอาชีพ ถึงจะดำรงชีวิตต่อไปได้

แม้ว่าเกมประเภทต่อสู้ หรือสงคราม ที่สังคมพิจารณาว่าเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง แต่เมื่อพิจารณาอีกด้าน จะพบว่าเจตนาแฝงของการสร้างเกมไม่ใช่เพื่อให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว หรือมีความคิดที่รุนแรง ใช้อาวุธในการแก้ไขปัญหา แต่ด้านที่เป็นประโยชน์ของเกมประเภทต่อสู้หรือ

สงคราม คือ การฝึกให้เด็กมีไหวพริบในการตัดสินใจ รู้จักการวางแผน การใช้ทรัพยากรที่มีให้คุ้มค่า นอกจากนี้เด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดในการวางแผนการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้เด็กจะเรียนรู้ทักษะการวางแผนแล้ว เด็กยังรู้จักการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นในการร่วมทำงานด้วยกัน หรือการเรียนรู้ว่าความร่วมมือ ความสามัคคีเป็นปัจจัยหนึ่งแห่งความสำเร็จ และสิ่งเหล่านี้จะพัฒนาขึ้นไปเรื่อยๆ พิจารณาได้จาก ครั้งที่สองของการเล่นเกมเด็กจะสามารถทำได้ดีกว่าในครั้งแรก เนื่องจากประสบการณ์ในการเรียนรู้โดยตรง ทำให้เด็กรู้ว่าควรวางแผนให้ดีกว่านี้ และแนวทางการวางแผน การใช้สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ (สุกรี รอดโพธิ์ทอง 2531:19)

ปัญญา เปรมปรีดิ์ (2542:139) กล่าวว่า แม้เกมคอมพิวเตอร์จะเป็นสิ่งที่สิ้นเปลืองและบั่นทอนสุขภาพ แต่ถ้ารู้จักเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ดีๆ แล้วจะพบว่าเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ดังนี้

1. ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ไร้ใจ และช่วยผ่อนคลาย
2. ฝึกการควบคุมประสาทตา ประสาทหู และประสาทมือ
3. ฝึกผู้เล่นให้รู้จักการวางแผน
4. สอนให้รู้จักการทำงานเป็นทีม
5. หล่อหลอมจิตใจผู้เล่นให้รู้จักรักเพื่อน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
6. เสริมสร้างทักษะทางสมอง
7. เกิดความคิดสร้างสรรค์
8. พัฒนาทักษะทางสังคม

พระพงศ์ บุญศิริ (2536:24) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้ คือ

1. การเคลื่อนไหว มีการส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว ทำให้สมรรถภาพทางกายมีความแข็งแรงเพิ่มขึ้น

2. การผจญภัย เกมทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ตื่นเต้นผจญภัย และเกิดความเข้าใจ
3. การค้นพบสิ่งใหม่ๆ ทำให้ผู้เล่นได้ค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วยตนเอง
4. โอกาส ส่งเสริมและสร้างให้รู้จักโอกาส และจังหวะในการการเล่น
5. ฝึกการคิด เป็นการคิดอย่างมีระบบ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในการเล่น
6. ทักษะ สร้างเสริมทักษะพื้นฐาน และทักษะความก้าวหน้าของการเคลื่อนไหว และทางกลไกของร่างกาย

7. เกิดประสบการณ์ ได้รับประสบการณ์ในการเล่นจากการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อันเป็นการเพิ่มประสบการณ์ชีวิต

8. ความสามัคคี ส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะจนเกิดการยอมรับและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

9. ได้เพื่อน ทำให้เกิดมิตรภาพและได้เพื่อน ได้เรียนรู้ลักษณะนิสัย น้ำใจของบุคคลต่าง ๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรม

10. สนุกสนาน เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายอารมณ์เครียด

11. สมรรถภาพทางกาย เกิดสมรรถภาพความแข็งแรงมีสุขภาพพลานามัยที่ดี

12. สมรรถภาพทางกลไก เกิดความคล่องตัวของประสาทตา หู มือ เท้า สามารถทำงานได้อย่างคล่องแคล่วและสัมพันธ์กัน

13. ความพร้อม เกิดความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ มีความตื่นตัว สดชื่น แจ่มใส พร้อมที่จะปฏิบัติ กิจกรรมต่างๆ

มารศรี สีมารพวงศ์พันธ์ (2546:34) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้หลายด้านด้วยกัน เช่น

ก. ด้านร่างกาย

1. สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน

2. เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่าง ๆ

3. ได้ออกกำลังกายอย่างถูกวิธี และมีการส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย

4. มีผลต่อการพัฒนาระบบอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

5. ได้พัฒนาสมองในการที่จะควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และตอบสนองในสภาพการณ์ต่าง ๆ

6. พัฒนาความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวของร่างกาย

7. พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายให้เกิดทักษะ และเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ

8. ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อเป็นการนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรม หรือการเล่นกีฬาต่าง ๆ

ข. ด้านจิตใจ

1. ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียด

2. เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่นหรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสมให้กับตนเองและผู้อื่น

3. ส่งเสริมและสร้างเสริมคุณธรรม คติธรรม และความมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

4. ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริง สดชื่น แจ่มใส

5. มีจิตใจเป็นนักประชาธิปไตย ยอมรับในความสามารถ และความคิดเห็นของผู้อื่นในขณะเดียวกันก็กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อผู้อื่น

ค. ด้านสังคม

1. เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และเข้ากับหมู่คณะได้
2. ฝึกการเป็นผู้นำตามที่ดี และเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน
3. ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. มีความกล้าแสดงออกอย่างเปิดเผย
5. เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มได้อย่างสง่างาม และสามารปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมได้อย่างมีความสุข

ความสุข

ง. ด้านอารมณ์

1. มีอารมณ์ที่แจ่มใส ร่าเริง
2. มีความเชื่อมั่นในตัวเอง
3. รู้จักการเสียสละ ให้อภัย และไม่ถือโกรธ

ยง ภู่วรรณ (2543:5, อ้างถึงใน จีรพรรณ มาทวิ 2548:10) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือเป็นการฝึกทักษะทางปัญญาให้มีการคิดเป็นระบบ เป็นขั้นตอน ฝึกเรื่องการตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์ สร้างความร่วมมือ และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความคุ้นเคยกับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี

จากการศึกษาประโยชน์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่าเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ฝึกทักษะความคิดการวิเคราะห์เกมในแต่ละรูปแบบที่ต่างกัน สามารถฝึกสมองและทักษะทางปัญญาของผู้เล่น เกมคอมพิวเตอร์สามารถเข้าถึงได้ง่าย และไม่ทำให้เสียเวลาในการเล่นเพราะไม่ต้องใช้อุปกรณ์ที่ซับซ้อนและยังสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงรูปแบบที่น่าสนใจได้ตลอดเวลา ในกรณีที่นำเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อในการเรียนการสอน จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากความสนุกสนานที่ได้จากการเล่นเกมตามปกติแล้ว เกมคอมพิวเตอร์จะมีการสอดแทรกความรู้ด้านต่างๆ เช่น คำศัพท์ ความหมายของวัตถุ แผนที่ทางภูมิศาสตร์ การฝึกทักษะด้านความเร็วในการคิดคำนวณ ฯลฯ เกมจะแบ่งออกเป็นหลายประเภทเพื่อการเรียนรู้ในแต่ละด้าน เช่น เกมเพื่อการศึกษา จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ด้านกฎเกณฑ์การแข่งขันเปิดโอกาสให้เด็กปลดปล่อยความก้าวร้าวในตัวออกมาช่วยให้ความวุ่นสงบลงหรือเกมด้านความเร็วจะช่วยพัฒนาทักษะและประสาทมือและตาให้มีการทำงานที่สัมพันธ์กัน

1.6 แนวทางในการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

การเกิดพฤติกรรมไม่เหมาะสมต่างๆของเด็กและเยาวชน มีผลกระทบมาจากบทบาทของครอบครัว จากการอบรมเลี้ยงดู หากเด็กขาดการอบรมเลี้ยงดู สร้างเสริมวินัยที่ดีอาจเป็นปัจจัยผลักดันที่สำคัญให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมไม่เหมาะสมต่างๆได้

สุปรียา ตันสกุล (2548: 71) ได้ให้แนวทางในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสม ดังนี้

- 1.พ่อแม่ต้องทำความเข้าใจ ไม่โทษหรือชี้ความผิดไปที่ตัวเด็ก เพราะเด็กทุกคนเกิดมาโดยไม่มีวินัย เขาคาดหวังว่าพ่อแม่จะสอนวินัยให้ เด็กต้องการความช่วยเหลือ ตลอดจนพ่อแม่ต้องผ่อนปรนกับวินัยบางเรื่องด้วยความรัก ความเมตตา ไม่ดุร้ายและคำทอ
- 2.ในห้องนอนส่วนตัวของลูกไม่ควรมีเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ ควรจัดวางไว้ในห้องที่ครอบครัวใช้ทำกิจกรรมร่วมกัน
- 3.ตั้งข้อตกลงร่วมกับลูกว่าวันหนึ่งๆควรเล่นเกมได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง
- 4.พยายามดึงลูกออกจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ให้เด็กได้เคลื่อนไหวบ้าง ทำกิจกรรมอื่นๆมาทำด้วย เช่น เล่นกีฬา ทำงานบ้าน
- 5.ตั้งกฎ “กินได้เฉพาะบนโต๊ะอาหาร ไม่ใช่หน้าจอคอมพิวเตอร์”
- 6.พ่อแม่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูก

บัณฑิต ศรีไพศาล (2550 : 5) ได้เสนอแนะแนวทางในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมไว้ดังนี้

- 1.การสร้างวินัยให้เด็กมีหน้าที่รับผิดชอบในบ้านตั้งแต่ยังเล็ก ๆ
- 2.ลดโอกาสการเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต
- 3.หมั่นชื่นชมในความสำเร็จและให้กำลังใจเมื่อผิดพลาด
- 4.จัดหากิจกรรมสร้างสรรค์ให้ลูก ๆ ทำเพื่อความภาคภูมิใจ
- 5.สร้างความอบอุ่นในครอบครัว

ชาญวิทย์ พรนภดล (2551:บทคัดย่อ)ให้แนวทางในการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม ดังนี้

1. จัดทำข้อตกลงในการเล่นเกมน วันธรรมดาเล่นได้ไม่เกิน 1 ชั่วโมง วันหยุดเล่นได้ไม่เกินวันละ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน
2. กำหนดเวลาเล่นเกมของเด็กโดยใช้เหตุและผล
3. พ่อแม่ควรใช้เวลา与孩子มากขึ้นเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น พาไปเดินเล่นสวนสาธารณะร่วมกัน ไปออกกำลังกายร่วมกัน

4. หาหนังสือนิยาย หนังสือการ์ตูนให้ลูกอ่าน
5. เบี่ยงเบนความสนใจ โดยหากิจกรรมอื่นเข้ามาทดแทน เช่น เล่นเกมหมากระดาน แทน โดยพ่อแม่เข้าร่วมเล่นด้วย
6. ให้อุบลในครอบครัวเล่นเกมร่วมกัน เพื่อให้มีการสื่อสารสัมพันธ์ในครอบครัว เพราะเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะต่างคนต่างเล่น แล้วพยายามจะให้ตนเองเด่นที่สุด
7. เมื่อถึงเวลาให้ลูกเลิกเล่นเกม พ่อแม่/ผู้ปกครองต้องใจแข็งที่จะบอกให้เลิกเล่นเกม
8. พิจารณาส่งสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยความรอบคอบ โดยไม่โทษว่าเป็นความผิดของใครคนใดคนหนึ่ง
9. ตั้งใจทำทุกอย่างให้ดีที่สุด เพื่อครอบครัว และทำความเข้าใจว่าการที่เด็กติดเกมไม่ได้เป็นสิ่งที่เลวร้าย ให้คิดว่าปัญหาสามารถมีแนวทางแก้ไขได้
10. ต้องมีความเข้าใจ และทำความเข้าใจว่า การช่วยเหลือลูกไม่ให้ติดเกมนั้น ไม่ง่าย ต้องใช้เวลาและความเข้าใจ

จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่าการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมนั้น พ่อแม่/ผู้ปกครอง รวมถึงครูอาจารย์ และสถานศึกษาต้องร่วมมือกันให้คำแนะนำ ฝึกฝนให้เด็กและเยาวชนมีวินัยในตนเอง ตระหนักถึงผลเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งต้องคอยสอดส่องดูแล ตั้งกฎระเบียบ และหากิจกรรมอื่นที่มีประโยชน์เพื่อเด็กและเยาวชนห่างไกลจากเกมคอมพิวเตอร์

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

จากการศึกษาค้นคว้าเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยขอเสนอผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกัน ดังนี้

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในด้านต่างๆ ได้แก่ การใช้เวลาในการเล่น ประเภทเกมที่เล่น ผลการศึกษพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมอยู่ในระดับสูง และเด็กใช้เวลาในการเล่นเกมส์แต่ละ 7.4 ชั่วโมงและประเภทของเกมที่เด็กเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ เกมสำหรับเด็ก เกมการศึกษา เกมฝึกทักษะ

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2547:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการดูแลลูกกับการเล่นเกม พบว่า เกมที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เกมคอมพิวเตอร์จากซีดี เกมบอย และเกมเพลสเทชัน เกมในมือถือ ตามลำดับ โดยเด็กส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองและนิยมเล่นเกมที่บ้าน ใช้เวลาในการเล่นเกม 1 - 2 ชั่วโมงต่อวัน

พรรณทิพา พูลทรัพย์ (2548:บทคัดย่อ) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่ก่อให้เกิดความรุนแรง เช่น เกมผจญภัยและหลบหลีกศัตรู และเกมประเภทส่งเสริมภาษา เล่นจำนวนน้อยกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละ 1 – 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ในวันเสาร์-วันอาทิตย์

สรุปได้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบทั้งด้าน การใช้เวลา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม โดยเล่นภายในระยะเวลาที่กำหนด กำหนดระยะเวลาในการเล่น เกมให้เหมาะสม ร่วมกับการเลือกเนื้อหาในการเล่นที่เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เล่น คือควรเลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ เสริมสร้างไหวพริบในการเล่น พัฒนาสมองของผู้เล่น และในขณะที่เล่นควรมีกิจกรรมที่ไม่ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกายของผู้เล่นเมื่อต้องใช้เวลาในการเล่นเป็นเวลานาน

1.8 ปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้แก่ เพศ ระดับชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย แหล่งที่ใช้ในการเล่น เกม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เพศ

เพศเป็นปัจจัยหนึ่งที่แสดงถึงค่านิยมที่บ่งบอกถึงคุณภาพพลังอำนาจ และความสามารถตามธรรมชาติของบุคคล และเพศยังเป็นตัวแปรที่กำหนดความต้องการโดยทั่วไป โอเรม(Orem 1985,อ้างถึงในจินตนา พรหมลาย 2541:62) นอกจากนี้เพศยังเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพราะเพศชายและหญิงมีความแตกต่างกันทั้งในด้านของสรีรวิทยา สภาพจิตใจ และพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูโดยเพศชายมีร่างกายที่แข็งแรง ถูกอบรมเลี้ยงดูให้มีความอดทน ชอบความท้าทายการผจญภัยถึงส่งผลให้ชอบเล่นเกมที่มีความท้าทายอีกชั้นท้าทายความสามารถ เล่นเกมประเภทต่อสู้หรือเกมกีฬา ซึ่งแตกต่างกับเพศหญิงที่มีความนุ่มนวลอ่อนโยน ชอบจินตนาการ ถูกเลี้ยงดูแบบทนุถนอมจึงส่งผลให้ชอบเล่นเกมประเภทบทบาทสมมติ เกมที่มีการจำลองเหตุการณ์หรือเกมปริศนาที่ใช้ความคิด (ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี 2546:44) จึงมีผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับระดับชั้นเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้

มาร์แชล แมคลูอัน (Marshall Mc Luhan 2003, อ้างถึงใน เนติมา กมลเลิศ 2549:3) ศึกษาพบว่าเด็กผู้ชายมีการเล่นเกมประเภทที่มีความรุนแรง เช่น เกมประเภท M-Rate มากกว่าเด็กผู้หญิง

ศิริชัย หงส์สงวนศรี (2550 : 92) ศึกษาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกม ในวัยรุ่นยังพบว่า เด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 14 – 16 ปี ร้อยละ 23.9 เล่นเกมมากกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ ใช้เวลาเล่นเกมแต่ละครั้ง 3-5 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมเริ่มเล่นตั้งแต่อายุ 10 – 13 ปี และพบว่า ร้อยละ 16.6 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มากกว่า เพศหญิง

ณ ชนก เงาม้าอ่างค์ (2549:76) ที่ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เพศชายและหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นเพศของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 จึงไม่มีผลทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

จากการศึกษางานวิจัยต่างๆ ดังกล่าวส่วนมากพบว่า เพศมีผลต่อลักษณะการเล่นเกมนั้น ผู้วิจัยคาดว่า เด็กที่มีเพศต่างกันน่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ระดับชั้นเรียน

การศึกษาเป็นการช่วยเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกและชีวิตในทุกด้าน ทำให้เกิดการพัฒนาตนเองให้เจริญงอกงามทางด้านสติปัญญา ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ สามารถกระทำพฤติกรรมของตนเอง จึงมีผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับระดับชั้นเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้

สุวรรณ เรื่องกาญจนเศรษฐ์ (2548: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่นของ นักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร 2 โรงเรียน และต่างจังหวัด 1 โรงเรียน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับชั้นเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวพบว่า ระดับชั้นเรียนมีผลต่อลักษณะของการเล่นเกมแตกต่างกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า เด็กที่มีระดับชั้นเรียนต่างกันน่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถและสมรรถภาพ ส่งผลให้เกิดเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จึงมีผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม ไว้ดังนี้

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2547:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการดูแลลูก กับการเล่นเกมนั้น พบว่า เกมที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เกมคอมพิวเตอร์จากซีดี เกมบอย

และเกมเพลสเทชัน เกมในมือถือ ตามลำดับ โดยที่คะแนนเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์กันในทิศทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กวัยรุ่น และพ่อแม่ผู้ปกครองเห็นว่าพฤติกรรมที่เป็นปัญหามากที่สุดจากการเล่นเกมคือใช้เงินเปลืองขึ้น และไม่สนใจเรียน ผลการเรียนรู้ลดลง

ศิริชัย หงส์สงวนศรี (2550 : 92) ศึกษาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกม ในวัยรุ่นยังพบว่า เด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 14 – 16 ปี ร้อยละ 23.9 เล่นเกมมากกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ ใช้เวลาเล่นเกมแต่ละครั้ง 3-5 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมเริ่มเล่นตั้งแต่อายุ 10 – 13 ปี และพบว่า ร้อยละ 16.6 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มากกว่าเพศหญิง กลุ่มเด็กที่ติดเกมมีผลคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่มีปัญหาการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ศุภกนิจ วิษณุพงษ์พร (2552:บทคัดย่อ) ได้ศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษารูปโดยภาพรวมว่า มีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกหรือทิศทางเดียวกัน อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหากนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมากหรือไม่เหมาะสม ย่อมส่งผลต่อการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาอย่างเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน คือ เล่นเกมมากทำให้ระดับคะแนนเฉลี่ยลดลง

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า เด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันน่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ลักษณะการพักอาศัย

เด็กยังเป็นวัยที่ต้องพึ่งพาอาศัย ยังไม่สามารถที่จะดำรงชีวิตในสังคมด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นที่จะต้องอาศัยพ่อแม่/ผู้ปกครองในการให้ความช่วยเหลือสนับสนุนในหลายด้านเพื่อสะสมความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ก่อนจะสามารถดูแลตนเองให้มีความพร้อมที่จะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ดี ไม่ใช่เพียงพ่อแม่ผู้ปกครองเท่านั้นยังรวมถึงญาติพี่น้องที่ยังต้องมีส่วนช่วยในการอบรมสั่งสอน ชี้แนะแนวทางในการกระทำพฤติกรรมต่างให้เกิดเป็นผลดีต่อเด็กที่เป็นบุคคลใกล้ชิด จึงมีผู้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับลักษณะการพักอาศัยและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไว้ดังนี้

อำพล สุอำพัน (2546:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่ก่อให้เกิดความรุนแรง มีเพียงส่วนน้อยที่พักอาศัยอยู่กับบุคคลอื่น เลือกเล่นเกมประเภทสงครามที่มีการต่อสู้ และลักษณะการพักอาศัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวพบว่า ลักษณะการพักอาศัยมีผลต่อลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า เด็กที่มีลักษณะการพักอาศัยต่างกัันน่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย

การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กมีรูปแบบที่แตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การมีวัสดุอุปกรณ์ใดๆเป็นของตนเองย่อมที่จะทำให้มีโอกาสได้ใช้ได้สัมผัสมากขึ้น จึงมีผู้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไว้ดังนี้

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2547:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการดูแลลูก กับการเล่นเกม พบว่า ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง ใช้เวลาในการเล่นเกมน 1 - 2 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาไม่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง ใช้เวลาในการเล่นเกมนมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน

พรณทิพา พูลทรัพย์ (2548:บทคัดย่อ) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ผลการศึกษาพบว่าเด็กนักเรียนที่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่ก่อให้เกิดความรุนแรง เช่น เกมผจญภัยและหลบหลีกศัตรู และเกมประเภทส่งเสริมภาษา โดยเล่นเฉพาะเกมวันเสาร์-วันอาทิตย์ เล่นจำนวนน้อยกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละ 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง มีเพียงส่วนน้อยที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เกมที่เล่นเป็นประเภทต่อสู้หรือเกมสู้รบที่มีการแบ่งฝ่ายกัน

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวพบว่า การมีเครื่องคอมพิวเตอร์และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยมีผลต่อลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า เด็กที่มีและไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยต่างกัันน่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมน

แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เป็นหนทางที่ทำให้มีการติดต่อสื่อสาร สัมผัส หรือใช้งานคอมพิวเตอร์ อีกทั้งแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ยังรวมไปถึงสังคม บรรยายาศ และองค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อมแต่ละแหล่ง จึงมีผู้สนใจทำการศึกษาเกี่ยวกับแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมการเล่นเกมน ไว้ดังนี้

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์(2550:บทคัดย่อ) ได้ศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมนในวัยรุ่นที่ดำเนินการสำรวจในช่วงเดือนสิงหาคม ถึง ธันวาคม พ.ศ. 2550 ได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5,917 คน ในพื้นที่ 14 จังหวัด โดยแยกกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็ก 4,200 คน คิดเป็นร้อยละ 85.65 จากแบบสอบถามที่ส่งทั้งหมด 4,900 คน และกลุ่มผู้ปกครอง 1,720

คน คิดเป็นร้อยละ 81.90 โดยเด็กส่วนมากนิยมเล่นเกมที่บ้านของตัวเอง และเลือกเล่นเกมประเภท คำศัพท์เพื่อการศึกษา มีเพียงร้อยละ 20 นิยมเล่นที่ร้านเกม และเลือกเล่นเกมประเภทสงครามที่มีการ ต่อสู้

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวพบว่า แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนี้อาจมีผลต่อลักษณะการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า เด็กที่มีแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนี้อาจมี พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

2. แนวคิดการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

2.1 หลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2544 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2550) กล่าวว่า วิชาที่ สำคัญที่จะพัฒนาให้การศึกษาที่มีคุณภาพได้นั้น คือ กระบวนการเรียนการสอนซึ่ง เป็น การพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเพื่อ การศึกษา ไม่ใช่การสอนที่เป็นเพียงการถ่ายทอดความรู้จากครูฝ่ายเดียว แต่เป็นกระบวนการเรียน การสอนบนฐานของการมีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสารสนเทศและเพื่อการศึกษา เป็นกระบวนการ เรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายและเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ ในสังคมข้อมูล ข่าวสารที่มีความรู้ใหม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่างๆ ให้เกิดประโยชน์และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ อย่างอิสระ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2550:2)

โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาแต่ละแห่งมีการส่งเสริมให้เด็กนักเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จาก คอมพิวเตอร์จากหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี การเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2544 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2550) ได้กำหนดโครงสร้างของเนื้อหาหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี โดยจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้คุ้นเคย เห็นประโยชน์ และมีทักษะเบื้องต้นใน การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในฐานะอุปกรณ์ช่วยงาน ส่วนประกอบและการทำงานของเครื่อง คอมพิวเตอร์ นักเรียนได้ปฏิบัติการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ฝึกใช้แป้นพิมพ์ โปรแกรมการพิมพ์ โปรแกรมประมวลคำ เรียนรู้การใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน แนวการศึกษาค้นคว้า เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้แก่ นักเรียน และสามารถนำ ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการศึกษาขั้นสูง มาตรฐานการจัดการศึกษาเพื่อให้เด็กมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 ได้รับรู้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ของ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี คือ

1.ศึกษาหลักการเบื้องต้นของการสื่อสารข้อมูลและระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลักการและวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สืบค้นข้อมูลและติดต่อสื่อสารการทำงานผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้าใจระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติตามขั้นตอนการใช้งานได้ถูกวิธี และมีความตระหนักในการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง

2.เข้าใจหลักการทำงานของอุปกรณ์ภายในคอมพิวเตอร์ การติดตั้งอุปกรณ์ต่อพ่วง และอุปกรณ์ภายนอกเครื่องคอมพิวเตอร์

3.มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ในการใช้โปรแกรมปฏิบัติการและแอปพลิเคชันอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน

4.แสวงหาความรู้และสามารถสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง เป็นประโยชน์ ประหยัดและเหมาะสม

5.ใช้คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลงานและองค์ความรู้จากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวัน นำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสม

6.มีจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังนี้คือ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2550:2)

1.อธิบายหน้าที่ ความหมาย องค์ประกอบ ระบบการทำงาน ของอุปกรณ์สำคัญภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่นเมนบอร์ด ฮาร์ดดิสก์ แรม ซีพียู Drive A,cd rom drive รวมทั้งศึกษาและลงมือปฏิบัติ การดูแล บำรุงรักษาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง ฝึกทักษะพื้นฐานในการติดตั้ง และ การใช้อุปกรณ์ต่อพ่วง เช่น แฟลชไดรฟ์ รวมทั้งไดรฟ์ภายนอกอื่นๆเช่น ฮาร์ดไดรฟ์ ซีดีรอมไดรฟ์

2.ฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ การเปิด ปิด เครื่องคอมพิวเตอร์และการแก้ปัญหาเบื้องต้น ในการเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้เมาส์ และการใช้คำสั่งจากการคลิกขวา การใช้แฟ้มเป็นอักขระ หน้าที่การใช้งาน

3.ฝึกทักษะการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ Window , MS Excel เพื่อการคำนวณและการสร้างแผนภูมิหรือระบบปฏิบัติการอื่นๆ การสร้าง ,การคัดลอก ,การลบ ,การย้าย ,การเปลี่ยนชื่อ File ,Folder และการจัดการเกี่ยวกับ Desk Top เช่นการเปลี่ยนภาพหน้าจอ การสร้างภาพพิกจ

4.ฝึกทักษะการใช้โปรแกรมจัดการภาพ การแก้ไขภาพ เช่น ACDSceหรือ Photo Shop เพื่อการเปลี่ยนขนาดภาพ การกลับภาพ การแปลงไฟล์ภาพ การใช้โปรแกรมสำหรับดูหนัง ฟังเพลง เช่น Window Media Player ,WinAmp,Real Player

5.ฝึกทักษะการพิมพ์ภาษาไทยโดยใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส มีทักษะการพิมพ์ภาษาอังกฤษตามที่จำเป็นสำหรับการตั้งชื่อ File ,Folder การสร้างUsername และ password ฯลฯ

6.ฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Internet Explorer (IE) หรือ Browser, การใช้โปรแกรม Notepad และภาษา Html ง่ายๆ มีทักษะในการใช้โปรแกรมอีเล็คทรอนิกส์(e-mail) การกำหนดค่าของ Internet Explorer (IE) ตามที่ต้องการ การสร้างลิ้งค์ส่วนตัว (Favorite) การสร้างกลุ่มลิ้งค์ส่วนตัว ตั้งกระทู้ การตอบบนกระดานข่าว การสืบค้นข้อมูล การ Download file และSetup

7.ฝึกทักษะการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้โปรแกรม เกี่ยวกับการจัดการภาพ เช่น ภาพนิ่ง การ์ด โปสเตอร์ ปกรายงาน เพิ่มข้อมูลส่วนตัว ฯลฯ

8.การสร้างเอกสารโดยใช้โปรแกรม Word เช่นการออกแบบปกรายงาน การทำแฟ้มข้อมูลส่วนตัว การทำแฟ้มภาพ การทำรายงาน การสร้างสรรค์ผลงานโดยการประยุกต์ใช้ภาพ ข้อความ และเสียง จาก Drive C Driveอื่นๆ จาก CDROM และจาก Website ทักษะการสร้างงานนำเสนอ เช่นการทำรายงาน การทำแฟ้มข้อมูลส่วนตัว การทำแฟ้มภาพโดยใช้โปรแกรม Power point ฝึกทักษะ การคัดลอกแผ่น CD ด้วยโปรแกรมWrite CD เช่น Nero

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า หลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่โรงเรียนได้จัดให้กับเด็กนักเรียน จะช่วยส่งเสริมให้เด็กนักเรียนได้มีการรับรู้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากคอมพิวเตอร์จากโรงเรียน จะทำให้เด็กมีการรับรู้การใช้งานขั้นพื้นฐานจากคอมพิวเตอร์ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่างๆ ให้เกิดประโยชน์ทางด้านการศึกษาและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เมื่อเด็กนักเรียนได้รับรู้ถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ เด็กนักเรียนก็จะใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

จากการศึกษาค้นคว้าเรื่องรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมนั้นยังนั้น พบว่า ยังมีผู้ศึกษาในเรื่องนี้น้อย ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนองานวิจัยที่มีความคล้ายคลึงกัน ดังนี้

คมกริช ทัทกิตา (2540:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย ผล

การศึกษา พบว่า เหตุผลของการใช้มากที่สุดคือ ความบันเทิงและประโยชน์ต่อการเรียน พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้เวลาดาวน์โหลด เข้าเว็บไซต์ด้านความบันเทิง พฤติกรรมหลังใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนได้รับความเพลิดเพลินและได้รับความรู้รวมทั้งมีเพื่อนใหม่มากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต นำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาและนำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับไปสนทนาแลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่นและค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2550:บทคัดย่อ) ได้สำรวจจำนวนใช้อินเทอร์เน็ตของสำนักงานสถิติแห่งชาติ จำแนกตามกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มอายุ และเขตการปกครอง ทว่าราชอาณาจักร พ.ศ. 2550 กิจกรรมที่เด็กทำขณะเล่นอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ การค้นหาข้อมูลและติดตามข่าวสาร และอันดับสองคือการเล่นเกมออนไลน์หรือการเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ต

ภิรวัฒน์ นนทะโชติ (2552:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในมัธยมศึกษา สังกัดพื้นที่การศึกษาในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 396 คน 1 ใน 4 วิธีคือ การส่งเสริมด้านการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยจะต้องรณรงค์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและนักเรียนรู้ถึงโทษของการเล่นเกม

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวพบว่า ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ จากครูและโรงเรียน โดยเด็กนักเรียนจะได้รับข้อมูล ข่าวสารการใช้งานที่เป็นประโยชน์ของคอมพิวเตอร์จากหลักสูตรการเรียนการสอน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้งานที่เป็นประโยชน์ และส่วนหนึ่งจากการได้รับคำแนะนำในด้านต่างๆเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่เป็นประโยชน์จากครู น่าจะส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของเยาวชน ผู้วิจัยจึงคาดว่า การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ต่างกันั้นน่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

3. แนวคิดเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นกับการมีวินัยในตนเอง

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อเข้าสู่ผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นวัยที่เต็มไปด้วยพลัง มีความอยากรู้อยากลอง ต้องการความเป็นอิสระ และมีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย พฤติกรรมไม่เหมาะสมต่างๆ ตลอดจนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ บางครั้งกระทำไปโดยไม่มีการไตร่ตรองหรือขาดการยั้งคิด ซึ่งช่วงวัยที่เป็นวัยรุ่นจะมีความรู้สึกว่าตนเองมีอิสระและสามารถดูแลตนเองได้ รวมถึงเป็นวัยที่ชอบลองโดยเฉพาะกิจกรรมที่เกิดความเสี่ยงชอบเรียนรู้แสวงหาสิ่งแปลกใหม่ เช่น เกมคอมพิวเตอร์

วัยรุ่นมีขบวนการทางด้านจิตใจและสังคมที่มีวิวัฒนาการ มีขั้นพัฒนาการต่อเนื่องอย่างมีแบบแผน ในแต่ละขั้นวัยเด็กจะพบปัญหาเฉพาะวัย ซึ่งถ้าเด็กสามารถแก้ปัญหาได้ก็จะพัฒนาสูงขึ้นต่อไปได้ ระยะการพัฒนาการในระยะวัยรุ่นอยู่ในขั้นที่เรียกว่า ขั้นการมีเอกลักษณ์ของตนเอง และมีความสับสนในบทบาทของตนเอง เด็กวัยนี้อยู่ระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ สังคมมีความคาดหวังกับเด็กมาก ทำให้เกิดความสับสน วัยนี้จึงต้องการรู้จักตนเอง และเป็นตัวของตัวเอง ถ้าเด็กไม่สามารถกำหนดบทบาทของตนเองได้อย่างแน่นอน เมื่อโตขึ้นจะเป็นผู้ใหญ่ที่มีพฤติกรรมแบบเด็กๆ (นัยยิกา สินธุบดี 2530: 37 – 39) วัยรุ่นนับเป็นวัยที่สามารถใช้สมองคิดแก้ไขปัญหาที่เป็นนามธรรมได้ เด็กวัยนี้มีลักษณะที่กลุ่มเพื่อนเริ่มเข้ามามีอิทธิพลในชีวิตมากขึ้น แต่เด็กก็ยังเชื่อฟังและเกรงกลัวพ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ (พรรณี ช.เจนจิตร 2528:245-264) ในช่วงชีวิตของวัยรุ่นจะเป็นช่วงเวลาที่สามารถหาประสบการณ์ดีงามให้กับชีวิตได้มาก เพราะสำหรับเด็กวัยรุ่นไทย ยังไม่มีความจำเป็นที่จะต้องหารายได้เองส่วนใหญ่อยู่นับกับพ่อแม่ จะมีอยู่บ้างที่ทำงานและหาเลี้ยงตนเอง ดังนั้นวัยรุ่นจำนวนมาก มีเวลาว่างจากการเรียนการทำงาน ถ้าวัยรุ่นไม่ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในทางที่สร้างสรรค์ หรือเป็นบุคคลที่ไม่มีวินัยในตนเอง ไม่มีวินัยในการใช้ชีวิต จะทำให้ไม่มีแบบแผนในการดำเนินชีวิต ถูกชักนำไปในทางที่ไม่เหมาะสมได้ง่าย หรือมีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไม่เหมาะสม ใช้จ่ายเงินทองไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จนทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองได้

3.2 ความหมายของการมีวินัยในตนเอง

ได้มีผู้ให้ความหมายของการมีวินัยในตนเองไว้ดังนี้

สมจิตร สุวรรณวงศ์ (2542: 42) ให้ความหมายว่า วินัยในตนเอง หมายถึง ความสามารถในการใช้ความคิดความรู้สึกที่เกิดจากการเรียนรู้ ทำให้เกิดความเข้าใจอย่างมีเหตุผลและสามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนตามที่ตนเห็นว่ามีคุณค่าต่อตนเองและผู้อื่นให้เป็นไปตามที่ตนมุ่งหวังด้วยความสมัครใจของตนเอง

สุรพงษ์ ชูเดช (2542: 10) กล่าวถึงวินัยในตนเองว่า หมายถึง คุณลักษณะที่นำไปสู่ความสามารถของบุคคลในการควบคุมพฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปตามที่ตนเองมุ่งหวัง โดยที่การควบคุมพฤติกรรมของตนเองนั้นเกิดจากแรงกระตุ้นจากภายในและพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นจะต้องสอดคล้องกับระเบียบกฎเกณฑ์อันดีงามของสังคม

สินินาฏ สุทธิจินดา (2543: 16) ได้กล่าวถึงวินัยในตนเองว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปตามที่ตนมุ่งหวังไว้ โดยเกิดจากความสำนึกว่าเป็นค่านิยมที่ดีงาม แต่ทั้งนี้จะต้องไม่กระทำการใด ๆ อันเป็นผลที่ทำให้เกิดความยุ่งยากแก่ตนเองและบุคคลอื่น โดยไม่ขัดต่อกฎระเบียบของสังคมและสิทธิของผู้อื่น

ธิติมา จักรเพชร (2544: 9) ได้เสนอความหมายของวินัยว่า วินัยหมายถึง ระเบียบแบบแผน ข้อบังคับที่สังคมกำหนดขึ้น เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติสำหรับบุคคลในสังคม เป็นสิ่งควบคุมให้บุคคล อยู่ในระเบียบแบบแผนเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อความเป็นระเบียบ ความสงบสุขของสังคม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545 : 118) วินัยในตนเอง หมายถึง การที่บุคคลหนึ่ง ประพฤติปฏิบัติตามสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความเต็มใจ โดยไม่มีใครหรือมีอำนาจใดมาบังคับ เป็นการ สมควรใจของตนเองซึ่งเกิดมาจากจิตสำนึกภายในให้ประพฤติปฏิบัติอย่างนั้น เช่น การทิ้งเศษ กระดาษลงถังขยะ การเข้าแถวในการรับบริการ เป็นต้น

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่าความมีวินัยในตนเอง หมายถึง คุณลักษณะของบุคคลที่สามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนให้เป็นไปตามที่ตนมุ่งหวังไว้โดยเกิดความสำนึกว่าเป็นค่านิยมที่ดีงาม ซึ่งจะไม่ทำให้เกิดความยุ่งยากเดือดร้อนต่อตนเองและบุคคลอื่นในอนาคต

3.3 ความสำคัญของการมีวินัย

วินัยมีรากฐานมาจากวัยแรกของชีวิต มีการเรียนรู้ การเลียนแบบและฝึกฝนจากบุคคลและ สังคมที่แวดล้อมไปพร้อม ๆ กับการปฏิบัติตนอย่างต่อเนื่อง จึงเกิดการซึมซับทำให้เกิดพฤติกรรม ความมีวินัย คนส่วนมากเห็นว่าวินัยเกิดจากการดูแล ควบคุม ในระยะแรกที่เด็กยังเยาว์ การทำตน เป็นแบบอย่างที่ดี และการแนะนำบอกกล่าวด้วยเหตุผลโดยไม่รู้สึกว่าถูกบังคับเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเคยชินที่ดีและเกิดความเต็มใจที่จะปฏิบัติตาม เมื่อเด็กเริ่มมีเหตุผล สามารถเข้าใจผล ของการกระทำ และรู้จักคำนึงถึงผลของความรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์สุขของส่วนรวม การ พัฒนา วินัยโดยใช้เหตุผล มี ส่วนร่วมในการกำหนด กฎเกณฑ์ หรือระบบระเบียบ จะช่วยฝึกให้เด็ก รู้จักควบคุมตนเอง เพื่อประโยชน์สุขส่วนรวม นับว่าเป็นการพัฒนาวินัยในตนเอง (ธิติมา จักร เพชร 2544:34) วินัยมี 2 ประเภทที่สำคัญ คือวินัยภายในและวินัยภายนอก โดยวินัยภายนอกเป็น สิ่งจำเป็น ในกรณีที่เด็กยังเล็กและขาดความรู้ความเข้าใจ หรือเป็นสิ่งที่ต้องการให้ปฏิบัติ อาจ ใช้คำสั่งเพื่อให้ปฏิบัติ ส่วนวินัยภายในนั้นใช้กับเด็กโดยใช้การบังคับ ดังนั้นต้องมีการโน้มน้าวให้ เข้าใจ เหตุผลก่อนที่ใช้กฎระเบียบ จะทำให้เกิดความเต็มใจ และพร้อมที่จะกระทำ จึงมีความสำคัญ ต่อการปลูกฝังวินัยในตัวเอง อูมาพร ตรังคสมบัติ (2544:25) ได้นำเสนอว่าการที่วินัยเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะช่วยให้บุคคลดำรงตนอยู่ในความถูกต้องและพัฒนาไปสู่ศักยภาพสูงสุดที่ตนมี บุคคลที่มี วินัยในตนเองจะรู้ด้วยตนเองว่าสิ่งใดควรทำ และสิ่งใดไม่ควรทำ ทำให้สามารถควบคุมตนเองได้ดี โดยไม่ต้องมีผู้อื่นหรือกฎเกณฑ์มากคอยควบคุม แต่หากไม่มีวินัยก็จะเกิดความยุ่งเหยิงหลายด้าน ทั้ง ในด้านสังคม ครอบครัว และชีวิต

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2547:12) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวินัยไว้ดังนี้

1. ด้านครอบครัว การที่สมาชิกในครอบครัวมีวินัย ไม่ว่าจะเป็นวินัยภายนอกหรือวินัยภายในตนเองย่อมก่อให้เกิดความไว้วางใจ เชื่อมั่นระหว่างสมาชิกทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัวโดยเฉพาะสมาชิกผู้เยาว์ของครอบครัว เมื่อเติบโตขึ้นจากครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดี ย่อมเป็นผู้มีบุคลิกภาพดีมีความมั่นคงทางจิตใจ กล่าวที่จะเรียนรู้และปรับตัวในสิ่งใหม่ ๆ อันจะเป็นกำลังคนที่สำคัญในการช่วยพัฒนาประเทศสืบไป

2. ด้านสังคม เมื่อกลุ่มคนในสังคมมีการรักษาระเบียบวินัยเคารพกฎเกณฑ์ของสังคมร่วมกันเช่น การช่วยกันรักษาสาธารณสมบัติ การเคารพและไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่นการปฏิบัติตามประเพณีแบบแผนปฏิบัติของสังคม ก็จะทำให้การดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันของบุคคลในสังคมเป็นไปอย่างสงบสุข

3. ด้านเศรษฐกิจ ในสังคมไทยปัจจุบันที่มีการดำเนินงานทางภาคธุรกิจอย่างรวดเร็วโดยใช้เทคโนโลยีสื่อสารเป็นเครื่องมือ เวลาจึงเป็นทรัพยากรที่สำคัญยิ่งซึ่งผู้ดำเนินการทางธุรกิจจะต้องรักษาและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าที่สุด ดังนั้นการมีวินัยโดยการตรงต่อเวลาจึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจของประเทศ นอกจากนั้นการมีวินัยในตนเองเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ในการดำเนินงานทางธุรกิจก็มีส่วนสำคัญยิ่ง ที่จะทำให้ระบบเศรษฐกิจของประเทศมีความเจริญเติบโตไปอย่างต่อเนื่อง

4. ด้านการเมือง การที่ประชาชนในสังคมไทยมีความเคารพยอมรับความคิดเห็นของบุคคลอื่นที่แตกต่างไปจากตนและตระหนักในสิทธิหน้าที่ของตนในระบบการปกครอง

ขวัญใจ บุญฤทธิ์ (2535, อ้างถึงใน ฉวีวัตร ลุนหงส์ 2544:12) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการมีวินัยในตนเองไว้ ดังนี้

1. วินัย ทำให้ผู้รักษาเป็นคนดี เป็นเครื่องมือป้องกันความเสื่อมเสีย
2. วินัยเป็นเครื่องวัดความดีของคน ผู้ใดเคร่งครัดในวินัย ผู้นั้นเป็นคนดี
3. วินัยเป็นเครื่องแสดงความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากความสำคัญของการมีวินัยในตนเองจะเห็นได้ว่า วินัยเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่ง การเป็นผู้มีวินัยในตนเองจะส่งเสริมให้เป็นคนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ทำให้เกิดผลดีต่อพฤติกรรมต่างๆของตนเอง รวมไปถึงการเกิดเป็นพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของเด็กและเยาวชนด้วย

3.4 พฤติกรรมที่นำไปสู่การมีวินัยในตนเอง

กอร์ดอนและบราวน์ (Gordon and Browne 1996:214) กล่าวถึงเส้นทางที่จะนำไปสู่วินัยในตนเองไว้ว่า เด็กต้องเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อที่จะนำไปสู่การเป็นเด็กที่มีวินัยในตนเองไว้ ดังนี้

1.เรียนรู้ที่จะควบคุมตนเอง พฤติกรรมที่เด็กเรียนรู้ ได้แก่ การรับฟังผู้อื่น การยอมรับข้อจำกัดในการแสดงพฤติกรรม การเรียนรู้ว่าตนเองไม่ใช่ศูนย์กลางของทุกสิ่งทุกอย่าง การคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น การเรียนรู้ที่จะแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด การเรียนรู้ที่จะแบ่งปันและรอคอย การปฏิบัติตามข้อตกลง และระดับความรู้สึกหรือพฤติกรรมที่ก้าวร้าว

2.การเรียนรู้ที่จะตระหนักถึงความเป็นตนเอง และเชื่อมั่นในตนเอง พฤติกรรมที่เด็กเรียนรู้ ได้แก่ การสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น การกล้าแสดงออก การยอมรับการเปลี่ยนแปลงหรือสถานการณ์ใหม่ ความภาคภูมิใจในความสำเร็จ การแสดงออกทางวาจาว่าชอบหรือไม่ชอบ การตระหนักถึงร่างกายของตนที่พัฒนาขึ้น และการรู้จักตนเอง

3.การเรียนรู้ที่จะพึ่งตนเอง พฤติกรรมที่เด็กเรียนรู้ ได้แก่ การเลือกเพื่อนหรือกิจกรรมด้วยตนเอง การช่วยเหลือตนเอง การแยกจากพ่อแม่ การปฏิบัติงานจนสำเร็จ การริเริ่มการเรียนรู้ตนเอง และการฝึกหัดเลือกและตัดสินใจ

4. การเรียนรู้ที่จะร่วมมือ พฤติกรรมที่เด็กเรียนรู้ ได้แก่ การทำงานเป็นกลุ่มเล็กๆ การมีส่วนร่วมช่วยเหลือในการตัดสินใจของกลุ่ม การช่วยทำงานในบ้าน การช่วยงานของผู้อื่น และการตระหนักถึงความสำคัญของข้อตกลง

5.การเรียนรู้ที่จะร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น พฤติกรรมที่เด็กเรียนรู้ ได้แก่ ความเกรงใจ การช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก และเห็นใจสงสารผู้อื่น การเริ่มตระหนักว่าพฤติกรรมของตนเองมีผลต่อผู้อื่น

6.การเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหา พฤติกรรมที่เด็กเรียนรู้ ได้แก่ การใช้เหตุผล การทำความเข้าใจ และการระบุถึงข้อขัดแย้ง

7.เรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้สึกทางศีลธรรม พฤติกรรมที่เด็กเรียนรู้ ได้แก่ การเข้าใจว่าพฤติกรรมหนึ่งๆ จะมีผลที่ตามมา การเริ่มเห็นความสัมพันธ์ของเหตุและผล การเริ่มตระหนักว่าสิ่งใดผิดสิ่งใดถูก และการเข้าใจว่าการลงโทษเป็นผลจากการกระทำ

3.5 คุณลักษณะของการมีวินัยในตนเอง

ความมีวินัยในตนเองจะทำให้เด็กนักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปตามที่ตนมุ่งหวัง มีคุณลักษณะที่ดีของผู้ที่มีวินัยในตนเอง มีการประพฤติปฏิบัติตนอย่างถูกต้องตรงไปตรงมา มีการเตือนตนเองว่าควรปฏิบัติต่อสิ่งนั้นอย่างไร ซึ่งพฤติกรรมทั้งหมดที่กล่าวมาจะต้องอยู่ภายใต้กฎระเบียบของสังคมควบคู่ไปด้วย

อำนาจ จันทร์มหา (2542, อ้างถึงใน ญัตติบัตร เลขที่ 2544:12) กล่าวว่าไว้ว่า จริยธรรมด้านความมีวินัยในตนเอง หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปตามที่ตนมุ่งหวังซึ่งจะต้องเป็นไปตามกฎระเบียบของสังคมแม้จะมีสิ่งเร้าจากภายนอก เช่น บุคคลอื่นหรือสิ่งเร้าภายในตนเองเป็นอุปสรรคก็ยังคงไม่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มุ่งหวังไว้ ซึ่งลักษณะของผู้มีวินัยในตนเองประกอบด้วย

1.มีความซื่อสัตย์ หมายถึง การประพฤติปฏิบัติอย่างเหมาะสมและตรงต่อความเป็นจริง ประพฤติปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมาทั้ง กาย วาจา ใจ ทั้งต่อตนเองและผู้อื่นเช่น ไม่หลอกลวง ไม่ทุจริต ไม่หาผลประโยชน์ทางมิชอบไม่เอาเปรียบผู้อื่นและละอายเกรงกลัวต่อบาป

2.มีความรับผิดชอบ หมายถึง ความสนใจมุ่งมั่นทำที่จะทำงานที่ได้รับมอบหมายและติดตามผลงานที่ได้กระทำลงไปเพื่อปรับปรุงแก้ไขงานนั้น ๆ ให้เป็นผลสำเร็จไปด้วยดีและยอมในสิ่งที่ตนกระทำลงไปทั้งในด้านการเป็นผลดีและผลเสีย

3.มีความตั้งใจ หมายถึง ความสนใจมุ่งมั่นที่จะประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เช่น การพยายามทำการบ้านที่ครูสั่งอย่างสม่ำเสมอ การวางแผนล่วงหน้าก่อนลงมือทำและการพยายามทำให้เป็นไปตามแผน

4.มีความอดทน หมายถึง ความสามารถของร่างกาย ความคิด และจิตใจที่จะทนต่อการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้ เช่น การทำงานทุกอย่างให้สำเร็จโดยไม่คำนึงถึงอุปสรรค บังคับตนเองเพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามเป้าหมาย

5.มีความเชื่อมั่นในตนเอง หมายถึง ความแน่ใจหรือมั่นใจในความสามารถของตนเองว่าจะกระทำการต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและมีเหตุผล และเชื่อว่าการที่ประสบผลสำเร็จได้ตามที่บุคคลนั้นตั้งใจไว้เป็นผลมาจากความสามารถ ทักษะ หรือการกระทำของตนเอง

6.มีลักษณะความเป็นผู้นำ หมายถึง ลักษณะของบุคคลที่แสดงถึงความเสียสละไม่มุ่งทำร้ายผู้อื่น มีเหตุผลไม่ลำเอียง ปราศจากอคติใด ๆ ให้อยู่ในความผิดพลาดของผู้อื่นมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ไม่เห็นแก่ตัว มีน้ำใจเป็นนักกีฬา

7.มีความตรงต่อเวลา หมายถึง การทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้ตรงกับเวลา หรือให้สำเร็จตามกำหนดเวลาที่กำหนดไว้ตลอดจนรู้ว่าจะประพฤติปฏิบัติอย่างไร ให้เหมาะสมกับเวลาและโอกาส

8.มีการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม หมายถึง การประพฤติตนตามระเบียบหรือกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนดไว้ทั้งต่อหน้าและลับหลังโดยไม่กระทำการใด ๆ ที่ขัดกับระเบียบหรือกฎเกณฑ์ของสังคมที่เป็นการไม่เหมาะสม

9.มีความเสียสละ หมายถึง การอุทิศกำลังกาย กำลังใจ สติปัญญา เวลา เพื่อมุ่งมั่นทำงาน

ให้แก่ส่วนรวมด้วยใจจริงไม่เสแสร้งและไม่มุ่งหวังผลตอบแทน

ฉันทนา ภาคบงกช และคณะ (2539:9) แบ่งคุณลักษณะของควมมีวินัยเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. วินัยภายนอกตน ผู้ที่มีวินัยภายนอก จะมีการแสดงออกซึ่งมองจากภายนอกกว่าเป็นการกระทำที่บังเกิดผลดีต่อตนเอง ส่วนรวม และสังคม เช่น ความมีระเบียบเรียบร้อย เชื่อฟัง และปฏิบัติตามกฎระเบียบ คำสั่งหรือข้อตกลงที่พฤติกรรมปรากฏเป็นผลจากการอบรมสั่งสอน บังคับหรือเสริมแรง ผู้ที่มีวินัยภายนอกยังต้องได้รับการดูแลควบคุมอยู่เสมอ มิฉะนั้นอาจไม่ปฏิบัติตามวินัยที่กำหนดไว้ได้

2. วินัยในตนเอง ผู้ที่มีวินัยในตนเองจะมีการแสดงออกคล้ายกับผู้ที่มีวินัยภายนอก แต่ไม่ต้องถูกควบคุมจากภายนอก เพราะได้รับการแนะนำหรืออบรมสั่งสอนซึ่งประกอบด้วยเหตุผลอย่างดี และมีบรรยากาศของความรักความหวังดีต่อกัน ย่อมช่วยให้สามารถควบคุมตนเองได้ทั้งในด้านอารมณ์และพฤติกรรมของตนเพื่อให้พฤติกรรมเป็นไปตามที่มุ่งหวังและไม่ขัดต่อระเบียบกฎเกณฑ์ที่สังคมวางไว้ วินัยในตนเองจึงเป็นการแสดงออกเชิงจริยธรรมและคุณธรรมที่เหนือกว่าการรู้ดีรู้ชั่ว หรือ

พวงทิพย์ ศิริเจริญ (2538, อ้างถึงใน เมธินี ก้อนแก้ว 2546:22) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของคนมีระเบียบวินัยไว้ดังนี้

1. รู้จักวินัยของตนเองเป็นอย่างดี เมื่ออยู่ในสังคมต้องมีความรู้เรื่องวินัย ระเบียบแบบแผนของสังคม เพื่อจะได้ปฏิบัติไม่ผิด เช่น เป็นนักเรียนต้องรู้ระเบียบวินัยของโรงเรียน

2. เกรงครัดในวินัยเป็นอย่างดี คือ เป็นผู้ที่ยพยายามประพฤติตนอยู่ในระเบียบวินัยไม่ละเมิดทั้งต่อหน้าและลับหลัง

พิงพิศ จักรปิง (2539, อ้างถึงใน ณัฐวัตร ลุนหงส์ 2544: 28) ได้กล่าวว่า วินัยเป็นวินัยที่อยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต มีความสับสนในจิตใจทำให้มีพฤติกรรมต่างๆ ทั้งดีและไม่ดี บางครั้งกระทำการต่างๆ ไปโดยไม่มีการไตร่ตรอง หรือขาดการยั้งคิด จะมีความรู้สึกว่าตนเองมีอิสระและสามารถดูแลตนเองได้ จึงควรมีวินัยในเรื่องต่อไปนี้ เพื่อเป็นตัวกำกับพฤติกรรมของวินัยให้เป็นไปในทางที่ถูกที่ควร ได้แก่

1. วินัยในความประพฤติทั่วไป เช่น เก็บข้าวของอย่างเป็นระเบียบ ตรงต่อเวลา ปฏิบัติตามกฎระเบียบและคำสั่ง ประพฤติตนเหมาะสมกับวัย

2. วินัยในกิจวัตรประจำวัน เช่น มีระเบียบในตนเอง ทำกิจวัตรของตนตามกำหนดเวลา ดูแลช่วยเหลือตนเองได้ตามวัย

3.วินัยในการเรียน เช่น รับผิดชอบในการเรียนหรือกิจกรรมอื่นๆ อย่างเหมาะสม ทำการบ้านหรือทบทวนบทเรียนโดยไม่ต้องได้รับคำสั่ง

4.วินัยในการทำงาน เช่น เมื่อได้รับมอบหมายให้ทำสิ่งใดก็จะทำจนสำเร็จและทำอย่างเต็มความสามารถ รักษาคำพูดคำสัญญาที่ให้ไว้กับผู้อื่น

5.วินัยในการควบคุมตนเอง เช่น ควบคุมอารมณ์ได้ดี ไม่โมโหจนเฉียวเมื่อถูกขัดใจ

การที่ตัวเด็กรู้จักกำกับการกระทำของตนเองและมีวินัยในตนเอง สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองหรือการกำหนดการกระทำของตนเองในสถานการณ์ต่างๆ โดยเตือนสติตนเองว่าควรปฏิบัติต่อสิ่งนั้นๆอย่างไร บอกตนเองว่าสิ่งใดควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติ เพื่อจะได้มีพฤติกรรมที่เหมาะสม แต่การที่เด็กจะมีวินัยในตนเองได้นั้นช่วงวัยก็มีเป็นปัจจัยส่วนหนึ่งเช่นกัน เพราะวินัยในตนเองที่เกิดในวัยรุ่นนั้นมีปัจจัยในส่วนต่างๆที่เป็นองค์ประกอบอีกมากมาย ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมสิ่งแวดล้อม สิ่งต่างๆเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขพฤติกรรมได้อย่างหลากหลายและส่งผลให้เกิดความมีวินัยที่ดีของวัยเด็กได้ ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยคาดว่าสามารถนำมาเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้เกิดเป็นพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมได้

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีวินัยในตนเอง

จากการศึกษาค้นคว้าเรื่องการมีวินัยในตนเองนั้น พบว่า ยังมีผู้ศึกษาในเรื่องนี้น้อย ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนองานวิจัยที่มีความคล้ายคลึงกัน ดังนี้

วัลลภ ปิยะมโนธรรม (2550 : 28) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันละ 3 ชั่วโมง ติดต่อกัน 15 สัปดาห์ จะส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับยาเสพติด ปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนทวีความรุนแรงขึ้นทุกวัน โดยพบว่าเกี่ยวข้องกับปัจจัย 5 ด้าน คือ 1) ขาดวินัยในตนเอง 2) ขาดทักษะในการใช้ชีวิต 3) อารมณ์ก้าวร้าว 4) ไม่มีมนุษยสัมพันธ์ และ 5) ขาดการเสริมสร้างวินัยที่ดีจากพ่อแม่

ธีรวัฒน์ นนทะโชติ (2552:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในมัธยมศึกษา สังกัดพื้นที่การศึกษาในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 396 คน สามารถสรุปได้ทั้งหมด 4 ยุทธศาสตร์ ดังนี้ 1.การสร้างสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว ซึ่งสถานศึกษาจะต้องจัดสัมมนาหรือกิจกรรมระหว่างผู้ปกครองและนักเรียนเพื่อส่งเสริมให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครอบครัว 2.ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านการมีวินัยในตนเอง โดยสนับสนุนการสร้างหลักสูตรการเรียนการสอนที่ส่งเสริมศักยภาพของตนเองในแง่บวกและตระหนักในความสามารถของตนเอง 3.ส่งเสริมและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางสังคม ด้วยสร้าง

สภาพแวดล้อมภายในโรงเรียนให้น่าอยู่ ปราศจากเกมและการพนัน รวมทั้งทุกภาคส่วนต้องช่วยกันแก้ปัญหาเด็กและเยาวชน ด้วยการสร้างเครือข่ายส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้ระดับจังหวัด และ 4.การส่งเสริมด้านการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยจะต้องรณรงค์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและนักเรียนรู้ถึงโทษของการเล่นเกม รวมทั้งต้องควบคุมเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสมและไม่มีลิขสิทธิ์

จึงสรุปได้ว่า การที่เด็กจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมนั้น จำเป็นจะต้องเป็นผู้มีวินัยในตนเองและสามารถบอกตัวเองว่าสิ่งใดควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติเพื่อจะได้มีพฤติกรรมที่ดีงาม ซึ่งการที่เด็กจะสามารถรู้จักการมีวินัยในตนเองได้ ต้องได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ดีจากพ่อแม่ผู้ปกครองเป็นพื้นฐานมาก่อน

4.แนวคิด เกี่ยวกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

เด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นวัยที่อยู่ในช่วงศึกษาค้นคว้า มีแนวโน้มที่จะคล้อยตามเพื่อนได้สูง เป็นวัยที่มีความสนใจในสิ่งแวดล้อมรอบตัว แต่มักจะขาดวินัยในการดำเนินชีวิต เด็กในปัจจุบันควบคุมความต้องการของตัวเองให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสมและแสดงออกอย่างเหมาะสมไม่ค่อยได้ บางทีก็เผลอรู้จักเวลาไม่รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสถานที่ และบุคคลที่กำลังพูดและสนทนาด้วย ปัญหาใหญ่ๆ ที่ผู้ปกครองไม่สบายใจคือ วัยรุ่นควบคุมตนเองและกำกับตนเองไม่ค่อยได้ ขาดวินัยในตนเอง ต้องให้พ่อแม่คอยบอกเตือนจึงจะทำ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของกิจวัตรประจำวัน หรือเป็นเรื่องของการเล่าเรียน หรือเป็นเรื่องที่ได้รับมอบหมายให้ทำงานต่างๆ ในอดีตเคยคิดกันว่า ปัญหาการไม่มีวินัยของเด็กนั้น น่าจะเป็นในกลุ่มคนหรือสังคมที่มีฐานะยากจน สภาพแวดล้อมไม่ดีพ่อแม่/ผู้ปกครองมีการศึกษาน้อย และไม่มีเวลาอบรมลูก แต่จริงๆ แล้วในปัจจุบัน ปัญหาของเด็กไม่มีระเบียบวินัย ส่วนใหญ่ก็เกิดมาจากครอบครัวทั่วไป ซึ่งเกิดจากการขาดการควบคุมดูแล ขาดการอบรมระเบียบวินัยให้รู้จักควบคุมตนเอง

4.1 ความสำคัญของการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างความรัก ความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดี โดยเฉพาะในสถาบันครอบครัว นอกจากกิจกรรมต่างๆ ที่สมาชิกในครอบครัวจะร่วมกันแล้ว ในกิจวัตรประจำวันควรมีช่วงเวลาของการสื่อสาร ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการพูดคุย พ่อแม่/ผู้ปกครอง สามารถที่จะใช้เวลาที่สำคัญในช่วงนี้ ให้คำแนะนำ อบรมสั่งสอน การปลูกฝังส่งเสริมสร้างวินัยให้แก่ลูกจึงเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากเด็กเป็นทรัพยากรและเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศ การให้เด็กมีการรับรู้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็นและไม่ควรละเลย เพราะนอกจากเด็กจะได้เรียนรู้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาให้

เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมอีกด้วย (จิราภรณ์ แจ่มชัดใจ 2540:40) ได้มีผู้ให้ความหมายของวินัยไว้ดังนี้

วินัย คือ การปฏิบัติตนตามระเบียบสังคมยอมรับว่าดีเหมาะสม การฝึกวินัย เป็นการฝึกหัดให้เด็กควบคุมความต้องการหรือแรงผลักดันในตนเองให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม แสดงออกเหมาะสมกับกาลเวลา สถานการณ์ และด้วยวิธีการที่เหมาะสม หรือกล่าวง่ายๆ คือการรู้ว่าอะไรควรหรือไม่ควร พฤติกรรมต่างๆ มีขอบเขตแค่ไหนสามารถบังคับและควบคุมพฤติกรรมตนเองได้ โดยไม่ต้องมีผู้อื่นหรือกฎเกณฑ์อื่นๆ มาควบคุม (กุสุมาวดี คำเกลี้ยง 2550:26)

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2550:3) ได้กล่าวถึงการวางกฎระเบียบในครอบครัวว่าเป็นสิ่งที่สอดคล้องอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของครอบครัว ซึ่งจำเป็นจะต้องจัดให้มีขึ้นตามสมควร เพื่อให้ลูกสามารถฝึกระเบียบวินัย เพื่อเตรียมพร้อมที่จะปรับตัวเผชิญกับระเบียบข้อบังคับของสังคมในอนาคต เพราะเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีกฎเกณฑ์ข้อจำกัดที่ชัดเจน จะสามารถสร้างวินัยในตนเองและสามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ การตั้งกฎระเบียบในครอบครัวให้แก่ลูก อาจจะดูยุ่งยากสำหรับครอบครัวที่ขาดทิศทางที่ชัดเจนในการปฏิบัติ ฉะนั้นการกำหนดกฎระเบียบของบ้านต้องชัดเจนเข้าใจง่าย เหมาะกับวัยของเด็กที่เขาสามารถปฏิบัติได้พ่อแม่เองต้องรักษากฎอย่างมั่นคงเสมอต้นเสมอปลาย สิ่งสำคัญก็จะต้องปฏิบัติในทิศทางเดียวกัน เป็นแบบอย่างที่ดีในทิศทางเดียวกัน เป็นแบบอย่างที่ดีในการเคารพกฎ ไม่ละเมิดกฎเสียเอง แล้วท่านก็จะได้ลูกที่สามารถสร้างวินัยในตนเองควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้และสามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนในสังคมได้เป็นอย่างดี

บรอนสัน (Bronson 2000:32) กล่าวว่าช่วงวัยเด็กเป็นช่วงที่สามารถพัฒนาวินัยได้มากที่สุด การปลูกฝังวินัยสำหรับเด็กช่วยให้เด็กมั่นใจว่าสิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ ทำให้เด็กสามารถหลีกเลี่ยงการทำผิด หรือรู้สึกอายต่อการทำผิด อีกทั้งยังช่วยให้เด็กอยู่ในมาตรฐานการยอมรับของสังคมและใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ช่วยให้เกิดพัฒนาจิตสำนึก ซึ่งช่วยทำให้สามารถตัดสินใจและควบคุมพฤติกรรมด้วยตนเอง เด็กวัยเรียน (6-14 ปี) เป็นช่วงเวลาของ “หน้าต่างแห่งโอกาสพัฒนาเรื่องวินัย” วินัยไม่ได้เกิดขึ้นเองในตัวเด็ก พ่อแม่/ผู้ปกครองต้องสร้างให้ ในเวลาที่เหมาะสม ถ้าปล่อยให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่มีการสร้างกฎระเบียบข้อตกลง เท่ากับทำลายโอกาสการสร้างให้ลูกมีวินัย ถ้าปล่อยให้เวลาผ่านไปเลยเข้าสู่วัยรุ่น การฝึกวินัยจะทำได้ยากลำบาก การสร้างวินัยพ่อแม่/ผู้ปกครองและลูกทุกคนมีส่วนร่วมในการวางแผนและกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบให้เหมาะสม จำเป็นต้องปรับเปลี่ยน แบบค่อยเป็นค่อยไป บางครั้งอาจใช้เวลา เด็กมีโอกาสมหาผิดพลาดได้บ่อย ครอบครัวควรให้โอกาส อุดหนุนและให้อภัยเพื่อประคับประคองจิตใจ และรักษาสัมพันธภาพที่ดีระหว่างพ่อแม่กับลูก

การฝึกวินัยเป็นการสอนเด็กให้รู้จักควบคุมพฤติกรรมของตนเองเมื่อเด็กยังเล็ก ผู้ใหญ่ โดยเฉพาะพ่อแม่/ผู้ปกครอง จะต้องเป็นผู้ช่วยเด็กควบคุมพฤติกรรมของเด็ก และด้วยการอบรมอย่างสม่ำเสมอตั้งแต่เล็ก เมื่อโตขึ้น เด็กจะควบคุมตนเองได้ในที่สุด และนั่นคือเป้าหมายสูงสุดของการฝึกวินัย ซึ่งจะทำให้บุคคลจะดำรงตนอยู่ในความถูกต้อง จะรู้ด้วยตนเองว่าสิ่งใดควรทำและสิ่งใดไม่ควรทำ มีความสามารถที่จะบังคับตนเองและควบคุมตนเองได้ดี โดยไม่ต้องมีผู้อื่นหรือกฎเกณฑ์อื่น ๆ มาคอยควบคุม เด็กที่ขาดวินัยก็จะเกิดปัญหาได้ในทุกระยะตั้งแต่เล็กจนโต เช่น ตื่นสายไปโรงเรียนสาย ทำการบ้านไม่เสร็จ ไม่ท่องหนังสือเล่นแต่เกมคอมพิวเตอร์ ไม่สามารถพัฒนาไปสู่ศักยภาพสูงสุดที่ตนมี ชีวิตไม่มีระเบียบและเกิดปัญหาได้มากมายทั้งกับตนเอง ครอบครัว ที่ทำงาน สังคม และประเทศชาติ ในทางตรงข้าม บุคคลที่มีวินัยจะดำรงตนอยู่ในกฎระเบียบที่เหมาะสม อดทนต่อความยากลำบาก ควบคุมตนเองได้ดีพอ สามารถพัฒนาตนเองและใช้ศักยภาพที่มีอยู่ได้อย่างเต็มที่ บุคคลแบบนี้จะประสบความสำเร็จสามารถสร้างสรรค์สิ่งดีๆ ให้เกิดขึ้นในชีวิตของตนเอง ในครอบครัว รวมทั้งสังคมและประเทศชาติที่อาศัยอยู่

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่าการสร้างวินัยจากพ่อแม่ คือ การที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองฝึกหัดให้ลูกวัยรุ่นเป็นผู้ที่มีการประพฤติปฏิบัติตลอดจนการกระทำใดๆ ที่อยู่ในกฎเกณฑ์ ระเบียบแบบแผนที่เหมาะสม สามารถรู้และแสดงพฤติกรรมในเรื่องต่างๆ ในระดับที่เหมาะสม เป็นไปตามครรลองที่พึงงามของสังคม เช่น มีความสามารถในการควบคุมความต้องการของตนเอง การใช้เวลา การศึกษาเล่าเรียน การช่วยงานบ้าน การช่วยกิจกรรมของครอบครัว การรู้จักโทษของการใช้เวลาว่างที่ไม่เป็นประโยชน์ การคบเพื่อนไม่ดี การมั่วสุมอบายมุข รวมทั้งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ฝึกให้ลูกรู้จักหน้าที่ของตนตามที่ได้รับมอบหมายจากครูหรือพ่อแม่ แทนการเอาเวลาไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การฝึกวินัยต้องเริ่มตั้งแต่เด็กยังเล็ก หากไปฝึกเมื่อโตแล้ว เช่น เมื่อเข้าวัยรุ่นหรือเมื่อเป็นผู้ใหญ่แล้วก็จะกระทำการฝึกได้ยาก และผลที่ได้ก็จะไม่ดี ทั้งนี้เพราะวัยเด็กเป็นวัยที่นิสัยและบุคลิกภาพกำลังอยู่ในระยะเริ่มต้นก่อตัว ความคิด อารมณ์และการกระทำในรูปแบบต่างๆ ยังไม่ชัดเจนหรือฝังแน่นเข้าไปในตัวเด็ก คุณยังสามารถดึงเอาสิ่งที่ไม่ดีออกจากตัวเขา และบรรจุสิ่งดีๆ เข้าไว้แทน หากพ้นอายุ 18 ปีไปแล้วบุคลิกภาพก็จะอยู่ตัว เป็นรูปแบบที่ชัดเจนและฝังลึกจนยากที่จะแก้ไขเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น พฤติกรรมไร้วินัยที่พบเห็นในเด็กจำนวนมาก เช่น ต่อต้าน ไม่เชื่อฟัง ไม่เรียนหนังสือ ดิฉะเสพยาติด มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย เหล่านี้เป็นผลจากการที่พ่อแม่ไม่ได้ฝึกวินัยให้เกิดขึ้นในตัวเด็ก หากเด็กไม่มีวินัยที่ค้ำอยู่ในตนเอง เด็กก็จะรับสิ่งไม่ดีเข้ามาได้ง่าย เมื่อโตขึ้นเด็กจะเริ่มค้นหาแบบฉบับของตนเอง หากไม่สร้างแบบฉบับที่ดีให้เด็กยึดถือ เด็กก็จะยึดถือแบบฉบับที่ไม่เหมาะสมจากสิ่งรอบตัว เช่น จากเพื่อน หรือโทรทัศน์

4.2 แนวทางการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

การที่เด็กได้รับการสร้างเสริมวินัยที่ดี จากพ่อแม่/ผู้ปกครอง จะเป็นพื้นฐานที่ส่งผลให้มีความมั่นคงทางจิตใจ อารมณ์ และมีพัฒนาการด้านต่างๆที่เหมาะสม

สุชา จันทรเฒ และสุรางค์ จันทรเฒ (2544 : 195-197) ได้เสนอแนะวิธีการปลูกฝังวินัยในตนเองหรือการรู้จักบังคับตนเองให้แก่เด็กโดยบิดามารดาจะต้องปฏิบัติดังต่อไปนี้ คือ

1.ต้องสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเด็ก

2.วางกฎเกณฑ์ในโอกาสอันเหมาะสมเมื่อเด็กทำผิดควรอธิบายให้เด็กเข้าใจถ้าจะลงโทษเด็ก ก็ไม่ควรจะลงโทษด้วยอารมณ์โกรธ แต่ควรลงโทษเพื่อเป็นการสั่งสอนและให้เด็กเข้าใจด้วยว่าทำไมเขาจึงถูกลงโทษ ควรสอนให้เด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ และบิดามารดาจะต้องคงเส้นคงวา

3.ต้องยินยอมให้เด็กมีอิสระในการพัฒนาตนเองตามสมควร

4.ต้องมีความนับถือในตัวเด็กและยกย่องชมเชยเด็กบ้างในโอกาสอันสมควร

5.ต้องเข้าใจถึงความสามารถของเด็กและช่วยให้เขาได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่ควรจะทำ

6.ควรยกบุคคลที่มีระเบียบวินัยดีมาให้เด็กดูเป็นตัวอย่าง

7.ควรจะเข้าใจว่าไม่มีใครในโลกที่จะสามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างได้ตามกฎที่ตั้งขึ้น

ดังนั้นควรจะสอนให้รู้จักปรับตัวเข้ากับสังคมและใช้อำนาจต่าง ๆ เพื่อดำรงไว้ซึ่งสุขภาพจิตอันสมบูรณ์

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2547: 22) ได้เสนอแนวทางในการสร้างวินัยแก่เด็กและเยาวชนไว้ ดังนี้

1.การจัดสิ่งแวดล้อมที่แสดงให้เห็นถึงความมีวินัย สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลอย่างยิ่งในการสร้างเสริมความมีวินัยให้แก่เด็ก ปัจจัยในการสร้างเสริมการมีวินัยอย่างหนึ่งก็คือ การจัดสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการจัดทรัพยากรมนุษย์ เช่น บิดามารดา ครูอาจารย์ ให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กและเยาวชน

2.การสร้างค่านิยมที่จะปฏิบัติ คือ การปลูกฝังค่านิยมให้เกิดความสำนึกว่าแนวทางปฏิบัติเดิมที่กระทำอยู่นั้น ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ทั้งแก่ตนเอง ครอบครัว และสังคม เมื่อเป็นเช่นนั้นสมควรที่จะเปลี่ยนพฤติกรรม โดยปฏิบัติตามค่านิยมหรือระเบียบแบบแผน การทำให้เกิดความสำนึกในความบกพร่องที่มีอยู่และยอมรับ อาจกระทำได้โดยอาศัยกิจกรรมหลายแบบ เช่น การให้วิจารณ์ตนเองจนเกิดสำนึกแห่งตน การเข้ารับการอบรม เข้าวัดฟังเทศน์ เป็นต้น

3.การให้ความรู้ หมายถึง การให้ผู้ที่ได้รับการปลูกฝังสร้างเสริม ได้รู้จักหรือเข้าใจถึงความมีวินัยที่ต้องทำคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และจะมีวิธีการอย่างไรจึงจะสามารถปฏิบัติตามได้

บัณฑิต สรไพศาล (2550:21) ได้กล่าวถึงการวางกฎระเบียบให้กับลูก ไว้ดังนี้

1. ให้ลูกได้ร่วมกำหนดระเบียบ กำหนดกฎเกณฑ์การปฏิบัติร่วมกับลูก อธิบายถึง ความรู้สึกของพ่อแม่ที่ได้รับความกระทบกระเทือนใจจากพฤติกรรมที่เป็นต้นเหตุให้ต้องวางกฎข้อบังคับหรือความจำเป็นที่จะต้องสร้างนิสัยนั้นๆ ให้กับลูก

2. กฎระเบียบต้องชัดเจน ปฏิบัติได้ และเข้าใจง่าย เช่น “ในวันธรรมดา ลูกต้องทำการบ้านให้เสร็จก่อนจึงจะออกไปเล่นนอกบ้านกับเพื่อนได้และไม่อนุญาตให้เล่นเกม” “ส่วนวันหยุดอนุญาตให้เล่นเกมได้แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน”

3. กฎที่วางต้องมีเหตุผล เหมาะสมกับวัยของเด็กที่จะปฏิบัติ ได้

4. ไม่บังคับให้เด็กปฏิบัติตามความต้องการของพ่อแม่โดยไม่คำนึงถึงความต้องการของเด็ก และต้องให้เด็กมีอิสระเสรีในการตัดสินใจเลือกหาทางปฏิบัติด้วยตนเอง แต่ต้องอยู่ในขอบเขตที่พ่อแม่/ผู้ปกครองกำหนด

5. สร้างทางเลือกเพื่อลดความขัดแย้ง ในการกำหนดกฎควรสร้างทางเลือกเพื่อให้เด็กมีโอกาสเลือก ทำให้เด็กมีความสามารถในการวางแผน ตัดสินใจเลือกด้วยตนเองและเป็นการลดความขัดแย้ง

6. ควรมีทางเลือกไม่มากและควรใช้คำถามที่ง่าย ไม่ซับซ้อน เช่นจะล้างจานก่อนไปช้อปปิ้งกีฬา หรือจะไปช้อปปิ้งกีฬาก่อนล้างจาน

7. กำหนดให้ปฏิบัติตามอย่างเสมอต้นเสมอปลาย เมื่อวางกฎแล้วต้องบังคับใช้สม่ำเสมอ ต้องปฏิบัติตาม อย่างเสมอต้นเสมอปลาย เพราะความเสมอต้นเสมอปลายจะทำให้เด็กปฏิบัติตามกฎได้ด้วยความรู้สึกรอบอุ่นและปลอดภัย

8. มีความยืดหยุ่น แม้ในบางครั้งลูกอาจจะไม่ยอมทำตาม พ่อแม่อาจยืดหยุ่นให้ลูกได้บ้างแต่ไม่ได้หมายความว่าลูกจะได้รับอนุญาตให้ไม่ต้องทำตามกฎนั้นๆ เพราะความยืดหยุ่นหมายถึงการปรับวิธีต่างๆ มาใช้เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายปลายทางที่ต้องการ

9. เตือนเมื่อทำผิดกฎ การที่พ่อแม่ไม่แสดงอาการโกรธหรือลงโทษสั่งสอน เพียงแต่รับฟังและให้ลูกอธิบายการกระทำของตนเอง ไม่ยอมให้อ่อนจะทำให้ลูกเรียนรู้ที่จะปรับปรุงตนเอง และยึดมั่นปฏิบัติตามกฎได้ดีขึ้น แม้ในครั้งลูกอาจจะลงแสดงพฤติกรรมนั้นๆ ใหม่ เพื่อหยั่งดูความเข้มแข็งของพ่อแม่บ้าง พ่อแม่ก็ต้องยึดหลักปฏิบัติเหมือนเดิม ไม่ยอมปล่อยให้ลูกทำตามใจตนถือเป็นการสร้างนิสัยการต่อสู้กับความอ่อนแอในการตามใจตนที่มักมีอยู่ในตัวของเด็กทุกคนได้เป็นอย่างดี

10. ชื่นชมเมื่อลูกปฏิบัติได้ตามกฎ เช่น ยกย่องชมเชยหรือจัดหารางวัลให้เหมาะสมกับโอกาสหรือสถานการณ์ เพื่อสนับสนุนให้พฤติกรรมของลูกคงอยู่

4.3 แนวทางการสร้างวินัยของพ่อแม่/ผู้ปกครองเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก

ศิริชัย หงส์สงวนศรี (กระทรวงสาธารณสุข : 2550) เสนอแนวทางการฝึกวินัยและสร้างความรับผิดชอบในการเล่นให้กับเด็กดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะเริ่มติดเกม เด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่น ๆ สัมพันธภาพกับพ่อแม่ยังดี วิธีแก้ไข พ่อแม่ต้องกำหนดตารางเวลาประจำวันร่วมกับลูก กลับมาบ้านต้องทำอะไรบ้าง ช่วงไหนทำการบ้าน ช่วงไหนเล่น ช่วงไหนดูทีวี ส่วนใหญ่วันไปโรงเรียนไม่ควรอนุญาตให้เด็กเล่นเกมเนื่องจากเป็นการยากที่เกมจะจบภายในเวลา 1-2 ชั่วโมง และเมื่อลูกไม่รักษากฎกติกาที่วางไว้ ต้องมีบทลงโทษที่เหมาะสม เช่น ลดเวลาเล่นเกมวันถัดไป เล่นในช่วงเวลาหนึ่ง ชั่วโมง การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ร่วมกับจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับลูก ได้แก่ วิ่งเล่นกับเพื่อน ออกกำลังกาย เล่นกีฬาดนตรี ช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน เป็นต้น

ระยะที่ 2 ระยะปัญหาปานกลาง เด็กจะเริ่มมีปัญหาขาดความสัมพันธกับครอบครัว ใช้เงินและเวลาส่วนใหญ่กับการเล่นเกม วิธีแก้ไข พ่อแม่เริ่มต้นตั้งกติกาเริ่มเอาจริงจัง เล่นได้วันไหนบ้าง วางกฎติดตามกำกับสม่ำเสมอ ถ้าละเมิดกฎมีบทลงโทษตามที่ตกลงไว้ ไม่ใช่ละเมิดแล้วปล่อยปละละเลยลูกจะได้เกิดการเรียนรู้ใหม่และปฏิบัติตามกติกา ดังนั้นควรหาวันเริ่มต้นเพื่อตกลงกติกา กับลูกใหม่พร้อมทั้งจัดกิจกรรมเสริมอื่นๆ เพื่อให้ลูกกลับถึงบ้านเวลาใกล้เคียงกับพ่อแม่ พ่อแม่จะสามารถติดตามควบคุมเวลาปิด-เปิดเกมได้เหมาะสม

ระยะที่ 3 ระยะปัญหารุนแรง เด็กจะติดและหมกมุ่นกับเกมคล้ายติดยาเสพติด รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา นอนดึกหรือไม่นอน ไม่เรียนหนังสือ ขาดสัมพันธภาพกับคนในครอบครัว โดยสิ่งที่พ่อแม่ควรทำเพื่อแก้ไขปัญหาคือ เริ่มต้นตั้งกติกาและเอาจริงจัง วางกฎในการเล่นติดตามกำกับการเล่นอย่างสม่ำเสมอ ถ้าละเมิดกฎ ก็ให้บทลงโทษตามที่ตกลงไว้ ลูกจะได้เกิดการเรียนรู้ใหม่และปฏิบัติตามกติกา ดังนั้นควรหาวันเริ่มต้นเพื่อตกลงกติกา กับลูก พร้อมทั้งจัดกิจกรรมเสริมอื่นๆ เพื่อให้ลูกกลับถึงบ้านเวลาใกล้เคียงกับพ่อแม่ พ่อแม่จะสามารถติดตามควบคุมเวลาปิด-เปิดเกมได้เหมาะสม โดยเวลาช่วงปิดเทอมเป็นเวลาดีที่สุดที่จะฝึกเด็กให้เลิกยุ่งกับเกม เพื่อให้สมองส่วนอยากเล่น ลดการถูกระงับลง หนึ่งในแนวทางการแก้ไขปัญหาคือ การพาออกไปค่าย ทัศนศึกษาหรือเข้าโปรแกรมต่างๆ เวลาที่ใช้อย่างน้อย 1 เดือนที่เด็กไม่มีโอกาสกลับไปเล่นเกมอีก เมื่อสมองส่วนอยากไม่ถูกระงับ ควรจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เด็กเพื่อให้สมองส่วนคิดมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การวิเคราะห์ วิจัย คนตรี กีฬา ดึงเด็กมาอยู่ในโลกของความเป็นจริง เขายังมีกิจกรรมอื่นๆ ที่น่าสนใจ มีการเรียน มีเพื่อน มีพ่อแม่ผู้ปกครองที่คอยห่วงใยสนับสนุนให้กำลังใจ คุณพ่อคุณแม่ควรสนับสนุนส่งเสริมให้เด็กเก่ง เอาชนะอุปสรรคต่างๆ ได้

ชาญวิทย์ พรนภดล (2551:31) จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ได้ให้แนวคิดวิธีป้องกันและฝึกวินัยที่ดีในการเล่นของเด็กดังนี้

1. คุยกับเด็กเพื่อกำหนดกติกากันล่วงหน้าก่อนจะซื้อเกมหรืออนุญาตให้เด็กเล่นว่าเด็กสามารถเล่นเกมได้ในวันใดบ้าง วันใดเล่นไม่ได้ เล่นได้ครั้งละไม่เกินกี่ชั่วโมง ตั้งแต่เวลาใดถึงเวลาใด ก่อนจะเล่นต้องรับผิดชอบทำอะไรให้เสร็จเรียบร้อยก่อนบ้าง หากเด็กไม่รักษากติกา เช่น เล่นเกินเวลา ไม่ทำการบ้านให้เสร็จก่อน ฯลฯ เด็กจะถูกทำโทษ เช่น ตัดสิทธิการเล่นเป็นเวลาระยะหนึ่ง

2. วางตำแหน่งคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมในสถานที่ที่เป็นที่โล่ง มีคนเดินผ่านไปผ่านมาบ่อย ๆ ไม่ควรตั้งไว้ในห้องนอนหรือห้องที่ปิดมิดชิด เพื่อที่ผู้ปกครองจะได้ติดตามเฝ้าดูได้ เป็นการป้องกันมิให้เด็กเก็บตัวแอบเล่นคนเดียวในห้อง หรือแอบเล่นทั้งคืน

3. วางนาฬิกาขนาดใหญ่ไว้หน้าเครื่องหรือในตำแหน่งที่เด็กสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

4. ให้คำชมแก่เด็กเมื่อสามารถรักษาเวลาการเล่น ควบคุมตัวเองไม่ให้เล่นเลยเวลาที่กำหนด

5. จริงจังกับกติกาที่ตั้งไว้กับเด็ก กรณีเด็กไม่รักษากติกา ให้ทำการลงโทษ เช่น ยึดเกมโดยไม่ให้อ่าน หรือปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

6. ส่งเสริมจัดหากิจกรรมที่สนุกสนานอย่างอื่นให้เด็กทำหรือมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันในครอบครัว

7. หลีกเลี่ยงการใช้เกมเป็นเสมือนพี่เลี้ยงเด็ก เพื่อที่พ่อแม่จะได้มีเวลาส่วนตัวไปทำอย่างอื่น

8. สอนให้เด็กรู้จักการแบ่งเวลา รู้จักใช้เวลาอย่างเหมาะสม

จากการศึกษาแนวคิดดังกล่าวข้างต้น แม้จะมองประโยชน์จากการเล่นเกมว่าช่วยคลายเครียด ทำให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน ทำให้เกิดความภูมิใจเมื่อเล่นจบ ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนด เด็กอาจพัฒนาความตั้งใจ และมุ่งมั่น แต่ข้อเสียของความมุ่งมั่นแบบนี้ เป็นความมุ่งมั่นเทียม ไม่ใช่การต่อสู้กับอุปสรรคความยากลำบากที่แท้จริง อีกทั้ง ยังสร้าง โทษต่อร่างกาย เช่น แสบตา ปวดข้อมือ ไม่รับประทานอาหาร อดนอน และช่วงเวลาเรียนการทำให้เด็กไม่ติดเกมนั้น คงต้องอยู่ที่พ่อแม่ที่จะต้องอดทน มองด้านอื่นที่ไม่ใช่เกม เพื่อชื่นชมในตัวเด็ก ไม่จำเป็นต้องตำหนิทุกครั้งที่เด็กเล่นเกม แต่ต้องชมทุกครั้งที่เด็กไม่เล่นเกม อย่าให้เป็นการกระแนะกระเหน เพื่อฟื้นฟูสัมพันธภาพ รวมทั้ง จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการดูแล เช่น ลดจำนวนคอมพิวเตอร์ในบ้าน ตั้งไว้ในที่โล่งมองเห็นสะดวก ควบคุมการใช้จ่ายให้เด็กบริหารเงินเอง และหากิจกรรมทำร่วมกันในครอบครัว รวมทั้งต้องให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ให้แข็งแกร่งก็จะดึงเด็กออกจากเกมคอมพิวเตอร์ให้กลายเป็นพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมได้

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

จากการศึกษาค้นคว้าเรื่องการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมนั้น พบว่า ยังมีผู้ศึกษาในเรื่องนี้น้อย ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนองานวิจัย ที่มีความคล้ายคลึงกัน ดังนี้

สุธรรม นันทมงคลชัย (2545: 227-228) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของครอบครัวและ สังคมในการป้องกันและแก้ปัญหาที่เกิดจากคอมพิวเตอร์ เพื่อทบทวนมาตรการของสังคมในการ ดำเนินการเกี่ยวกับเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านมา พบว่ามีการมุ่งดำเนินการ ในระดับโครงการสร้างและองค์การต่างๆ เป็นสำคัญ แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ของครอบครัวในการ ดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา และผลการวิจัยยังพบว่า ครอบครัวที่มีคอมพิวเตอร์รวมไปถึงเกมต่างๆ อยู่ที่บ้าน ควรติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ในบริเวณที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถดูแลการ เข้าใช้คอมพิวเตอร์เมื่อเด็กเข้าถึงสื่อเกมต่างๆ พ่อแม่ผู้ปกครองยังเป็นกุญแจสำคัญที่คอยกระตุ้น เตือนไม่ให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่สิ่งสำคัญสำหรับครอบครัวไทย คือ พ่อแม่ จำนวนมาก ยังไม่ตระหนักถึงปัญหาอันเกิดจากการเล่นเกมที่มีความรุนแรงที่อาจส่งผลถึง พฤติกรรมของเด็ก

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2547:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการดูแล กับ การเล่นเกม พบว่า เกมที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เกมคอมพิวเตอร์จากซีดี เกมบอย และเกมเพลสเทชัน เกมในมือถือ ตามลำดับ พ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีการตั้งข้อตกลงกับลูกใน การเล่นเกมให้ไม่เกินวันละ 1-2 ชั่วโมง และไม่ตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องนอนของลูก โดยพ่อแม่ ผู้ปกครองร้อยละ 6.4 มีความคิดเห็นว่าการแก้ปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกมนั้นพ่อแม่ต้อง เสริมสร้างวินัยในตนเองให้ลูกตั้งแต่วัยเด็กและปัญหาดังกล่าวควรได้รับความร่วมมือจากภาครัฐให้ ออกกฎหมายกับร้านเกมคอมพิวเตอร์

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2550:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น เกมในวัยรุ่นที่ดำเนินการสำรวจในช่วงเดือนสิงหาคม ถึง ธันวาคม พ.ศ. 2550 ได้ข้อมูลจากกลุ่ม ตัวอย่างทั้งหมด 5,917 คน ในพื้นที่ 14 จังหวัด โดยแยกกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็ก 4,200 คน คิดเป็นร้อยละ 85.65 จากแบบสอบถามที่ส่งทั้งหมด 4,900 คน และกลุ่มพ่อแม่/ผู้ปกครอง 1,720 คน คิดเป็นร้อยละ 81.90 โดยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเด็กมัธยมศึกษา (ใน เมืองและนอกเมือง) 1,133 คน คิดเป็นร้อยละ 26 เด็กร้อยละ 6.4 ยอมรับว่าตนเองชอบเล่นเกม คอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 5.4 นอกจากนั้นพ่อแม่/ ผู้ปกครองยังระบุว่าลูกใช้เวลาทำการบ้านในวันธรรมดาและวันหยุดใกล้เคียงกันคือ 2 ชั่วโมง ส่วน เวลาที่ลูกใช้เล่นเกมคือ 2 ชั่วโมงในวันธรรมดา และ 3 ชั่วโมงในวันหยุด นอกจากนั้นร้อยละ 20

เด็กไม่สนใจทำตามกติกาที่พ่อแม่/ผู้ปกครองตกลงไว้และการที่พ่อแม่/ผู้ปกครอง ใจอ่อนและไม่มีเวลาควบคุมกติกาก็เป็นเหตุทำให้เด็กไม่ทำตามกติกาด้วยเช่นกัน พ่อแม่/ผู้ปกครองร้อยละ 55 มักจะว่ากล่าวตักเตือนโดยทันทีเวลาที่ลูกแสดงไม่ถูกต้อง สำหรับเทคนิคที่พ่อแม่/ผู้ปกครองนิยมใช้เพื่อให้กติกาที่กำหนดไว้ได้ผลคือ การให้คำชม รองลงมาคือการเอาจริงเอาจัง คำไหนคำนั้น โดยพ่อแม่/ผู้ปกครองส่วนใหญ่ใช้คำชม และการให้รางวัลมากกว่าการลงโทษ กิจกรรมที่พ่อแม่/ผู้ปกครองทำกับลูกมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ การทานข้าวด้วยกัน การดูทีวีด้วยกัน และการให้ลูกช่วยทำงานบ้าน

จึงสรุปได้ว่า สิ่งสำคัญที่จะทำให้ลูกรักษากฎกติกาในการเล่นเกมน คือความชัดเจนและสม่ำเสมอในการดูแล และควบคุมการเล่นเกมนของลูกจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ซึ่งจะไม่ก่อให้เกิดพฤติกรรมไม่เหมาะสมของเด็ก โดยเฉพาะพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ไม่เหมาะสมมีผลกระทบมาจากบทบาทของครอบครัวจากการอบรมเลี้ยงดู หากเด็กได้รับความอบอุ่นดูแลอย่างดี มีการปลูกฝังวินัยที่ดีจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ย่อมส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

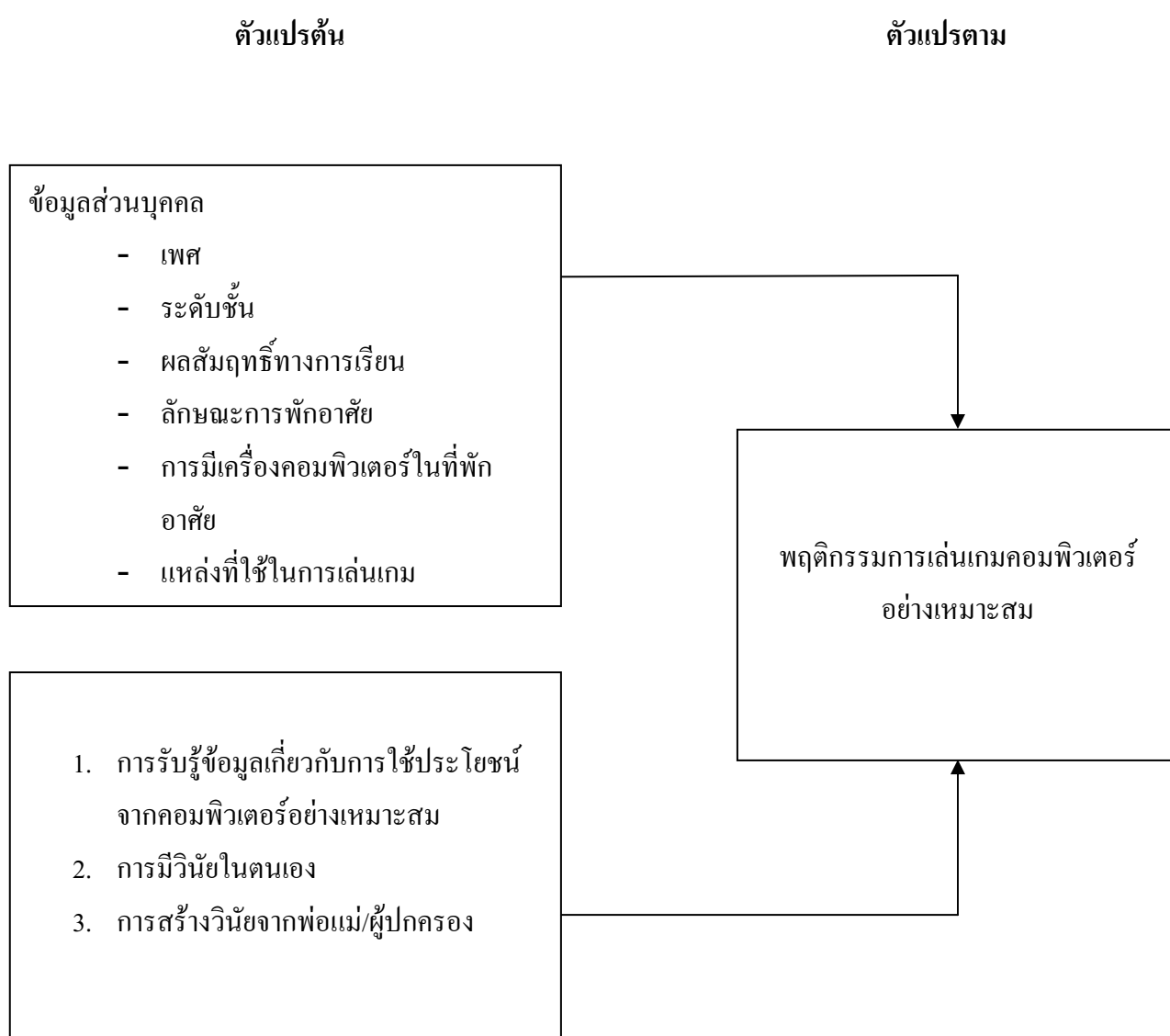
จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด พบว่าปัจจัยด้านการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ เพราะการที่เด็กขาดการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่รู้ถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ การขาดการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ จึงเป็นปัญหาหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และปัญหาการขาดการรับรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม สามารถแก้ไขได้โดยการเสริมความรู้ให้แก่เด็ก การที่จะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมนั้นพ่อแม่/ผู้ปกครองเป็นบุคคลที่มีส่วนอย่างมากในการส่งเสริมช่วยปลูกฝังวินัยที่ดีให้กับเด็ก ทำให้เด็กรู้จักการมีวินัยในตนเองในการเล่นเกมน และการที่วัยรุ่นจะสามารถรู้จักการมีวินัยในตนเองได้ ต้องได้รับการสร้างวินัยที่ดีจากพ่อแม่/ผู้ปกครองเป็นพื้นฐานมาก่อน การเสริมสร้างวินัยที่ดีจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม โดยการที่พ่อแม่/ผู้ปกครองต้องวางกฎเกณฑ์ข้อบังคับ มีข้อตกลงกับเด็กในการเล่นเกมนที่เหมาะสม สิ่งต่างๆเหล่านี้ย่อมเป็นปัจจัยที่จะส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยเลือกศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี โดยได้ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และได้ศึกษาตัวแปรที่เป็นตัว

ทำนาย ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง จะเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ผลจากการศึกษาสามารถนำไปทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม และสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลสำหรับประสานความร่วมมือเพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมส่งเสริมความรู้และความสามารถในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมให้แก่นักเรียน และยังสามารถนำผลการศึกษาไปเป็นข้อมูลสำหรับการพัฒนาความร่วมมือระหว่างหน่วยงานด้านการศึกษาในระดับพื้นที่ ครอบครัว และชุมชน ในการวางแผนการป้องกันปัญหาของนักเรียนในหรือนอกสถานศึกษา และบูรณาการกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้แก่ สถานศึกษา กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงวัฒนธรรม โดยการส่งเสริมให้นักเรียนมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยที่ดีจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง เพื่อให้เด็กนักเรียนสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยและระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. ขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและใช้สถิติ

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2551 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐบาลที่เปิดสอนระดับมัธยมช่วงชั้นที่ 3 ที่เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์กาญจนบุรี โรงเรียนวิสุทธิรังสี โรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง มีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 3,619 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1 ข้อมูล ณ วันที่ 6 พฤษภาคม 2551)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่กำลังศึกษาอยู่ใน ปีการศึกษา 2551 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐบาล ที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 ที่เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ ในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี โรงเรียนวิสุทธิรังสี โรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง ซึ่งผู้วิจัยกำหนดขนาดของตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Taro Yamane 1973 : 886 , อ้างถึง ใน วิเชียร เกตุสิงห์ 2543 : 24) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ใช้สูตรคำนวณดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนของข้อมูลที่ยอมรับได้เท่ากับ .05

$$\text{แทนค่าในสูตร } n = \frac{3,619}{1 + [3,619 (0.05)^2]} = 360.1891$$

จากการคำนวณจะได้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยจำนวน 361 คน

จากนั้นทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) โดยดำเนินการดังนี้

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง ตามสัดส่วนประชากร จำแนกตามโรงเรียน ระดับชั้น และ เพศ ดังรายละเอียดตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามขนาดโรงเรียน โรงเรียน ระดับชั้น และ เพศ ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

ลำดับ ที่	ชื่อโรงเรียน	ระดับชั้น	ประชากร		รวม	กลุ่มตัวอย่าง		รวม
			ชาย	หญิง		ชาย	หญิง	
1	เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระศรี นครินทร์ กาญจนบุรี	ม.1	112	136	248	11	14	25
		ม.2	125	128	253	12	13	25
		ม.3	119	129	248	12	13	25
		รวม	356	393	749	35	40	75
2	วิสุทธิรังษี	ม.1	466	16	482	46	2	48
		ม.2	435	9	444	43	1	44
		ม.3	427	11	438	42	1	43
		รวม	1328	36	1364	133	3	136
3	ท่าม่วงราษฎร์บำรุง	ม.1	268	226	494	27	22	49
		ม.2	253	259	512	25	26	51
		ม.3	254	246	500	25	25	50
		รวม	775	731	1506	77	73	150
รวม			2459	1160	3619	245	116	361

2. ทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยการจับสลากรายชื่อตามจำนวนที่กำหนดแยกตามโรงเรียน ระดับชั้นเรียน และเพศ รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 361 คน ในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสุ่มได้ไม่อยู่ หรือไม่สามารถติดต่อได้ไม่ว่ากรณีใดๆ จะทำการจับสลากรายชื่อที่เหลือเพิ่มเติมแทน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่

1. ข้อมูลส่วนบุคคล

1.1 เพศ แบ่งเป็น

เพศชาย

เพศหญิง

1.2 ระดับชั้นเรียนแบ่งเป็น

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งเป็น 3 กลุ่ม

คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 2.00

คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 – 2.99

คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 -4.00

1.4 ลักษณะการพักอาศัย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม

อยู่กับบิดาและมารดา

อยู่กับบิดาหรือมารดา

อยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา

1.5 การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย แบ่งเป็น

มีเครื่องคอมพิวเตอร์

ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์

1.6 แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกม

บ้านตนเอง

บ้านเพื่อน

โรงเรียน

ร้านเกมคอมพิวเตอร์

แหล่งอื่นๆ

2. การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

3. การมีวินัยในตนเอง

4. การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

3.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด ที่ให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ให้ข้อมูล แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนิ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบกำหนดตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มีให้เลือกตอบ 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 18 ข้อ โดยมีความหมายดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับการรับรู้เกี่ยวกับตัวนักเรียนมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับการรับรู้เกี่ยวกับตัวนักเรียนมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับการรับรู้เกี่ยวกับตัวนักเรียนปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับการรับรู้เกี่ยวกับตัวนักเรียนน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับการรับรู้เกี่ยวกับตัวนักเรียนน้อยที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนข้อความที่แสดงถึงการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม หากตอบมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด ให้คะแนน 5,4,3,2 และ 1 ตามลำดับ

เกณฑ์ในการประเมินระดับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best 1981 :179-182) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.00 - 1.49	หมายถึง	นักเรียนมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ระดับน้อยที่สุด
------------------	-------------	---------	--

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.50 - 2.49	หมายถึง	นักเรียนมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ระดับน้อย
------------------	-------------	---------	--

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	2.50 - 3.49	หมายถึง	นักเรียนมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ระดับปานกลาง
------------------	-------------	---------	---

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	3.50 - 4.49	หมายถึง	นักเรียนมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ระดับมาก
------------------	-------------	---------	---

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง นักเรียนมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ระดับมากที่สุด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มีให้เลือกตอบ 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 21 ข้อ โดยมีความหมายดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนค่อนข้างมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนน้อยที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนข้อความที่แสดงถึงการมีวินัยในตนเอง หากตอบมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด ให้คะแนน 5,4,3,2 และ 1 ตามลำดับ ส่วนข้อความที่ตรงข้ามกัน (ข้อ 2,3 และ 4) จะให้คะแนนกลับกัน นักเรียนที่ได้คะแนนมากแสดงว่ามีการมีวินัยในตนเองมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

เกณฑ์ในการประเมินระดับการมีวินัยในตนเองผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best 1981 :179-182) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.49	หมายถึง	นักเรียนมีการมีวินัยในตนเองระดับน้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 - 2.49	หมายถึง	นักเรียนมีการมีวินัยในตนเองระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 - 3.49	หมายถึง	นักเรียนมีการมีวินัยในตนเองระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 4.49	หมายถึง	นักเรียนมีการมีวินัยในตนเองระดับมาก
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00	หมายถึง	นักเรียนมีการมีวินัยในตนเองระดับมากที่สุด

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มีข้อให้เลือกตอบ 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 21 ข้อ โดยมีความหมายดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนค่อนข้างมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนน้อยที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนข้อความที่แสดงถึงการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง หากตอบมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุดให้คะแนน 5,4,3,2 และ 1 ตามลำดับ

เกณฑ์ในการประเมินระดับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best 1981 :179-182) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึง นักเรียนได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึง นักเรียนได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึง นักเรียนได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึง นักเรียนได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองระดับมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง นักเรียนได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองระดับมากที่สุด

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มีข้อให้เลือกตอบ 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 20 ข้อ โดยมีความหมายดังนี้

มากที่สุด หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นมากที่สุด

มาก หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นมาก

ปานกลาง หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นปานกลาง

น้อย หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นน้อย

น้อยที่สุด หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นน้อยที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม หากตอบมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด ให้คะแนน 5 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ ส่วนข้อความที่ตรงข้ามกันจะให้คะแนนกลับกัน (ข้อ20) ผู้ที่ตอบได้คะแนนมากแสดงว่ามีพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

เกณฑ์ในการประเมินระดับพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เกณฑ์ของเบสท์ (Best 1981 :179-182) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมระดับมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมระดับมากที่สุด

4. ขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัย และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง และ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

2.กำหนดกรอบแนวคิด เพื่อสร้างนิยามศัพท์เฉพาะในการสร้างแบบสอบถามการวิจัย

3.นำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จำนวนทั้งสิ้น 5 ท่าน

4.นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นและได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ณ โรงเรียนวิสุทธิรังสี โรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยจำนวน 30 คน

5.หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามดังนี้

5.1 แบบสอบถามการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม หาความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์

5.1.1แบบสอบถามการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม มีค่าระดับความเชื่อมั่นเท่ากับ .9691

5.1.2 แบบสอบถามการมีวินัยในตนเอง มีค่าระดับความเชื่อมั่นเท่ากับ .9148

5.1.3. แบบสอบถามการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง มีค่าระดับความเชื่อมั่นเท่ากับ .9537

5.1.4. แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม มีค่าระดับความเชื่อมั่นเท่ากับ .9182

5.การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ในการทำหนังสือขอความร่วมมือไปยังผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โดยใช้แบบสอบถาม

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับการพัฒนาและปรับปรุงในระดับที่ยอมรับได้ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยแจกกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นจำนวน 361 คน สามารถเก็บได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างได้ 360 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 99.99

3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างและตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม

6.การวิเคราะห์ข้อมูล และ สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ได้รับการกลับคืนมาจัดระเบียบ ลงรหัสและทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ เพื่อประมวลผลข้อมูล และทำการวิเคราะห์ทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติในการวิจัยดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนแบบสอบถามโดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

2. การวิเคราะห์ระดับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง และพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามเพศ ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย โดยใช้การทดสอบค่าที (t- Test) แบบ Independent t - Test

4. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีระดับชั้นเรียน ลักษณะที่พักอาศัยและแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One – way ANOVA) และหากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จำทำการทดสอบหาความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีของเชฟเฟ้ (Scheffe')

5. การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จากตัวแปรการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นตอนของการเข้าสมการ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี” ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม จำนวน 360 ฉบับ มาวิเคราะห์ และเสนอผลการวิเคราะห์โดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย จำแนกเป็น 4 ตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมน โดยใช้ค่าความถี่และค่าร้อยละ (%)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย โดยใช้สถิติการทดสอบค่า t-Test (Independent t-test) ส่วนระดับชั้นเรียน ลักษณะการพักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และหากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้วิธีของ Scheffe'

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จากตัวแปร การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นของตัวแปรที่นำเข้ามาสมการ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ดังนี้

Y	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม
X_1	หมายถึง	การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม
X_2	หมายถึง	การมีวินัยในตนเอง
X_3	หมายถึง	การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง
F	หมายถึง	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F-distribution
t	หมายถึง	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
df	หมายถึง	องศาอิสระ (Degree of Freedom)
n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
SS	หมายถึง	ผลรวมของค่ากำลังสองของค่าเบี่ยงเบน (Sum of Squares)
MS	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยความเบี่ยงเบนกำลังสอง (Mean Square)
R	หมายถึง	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (Multiple R)
R^2	หมายถึง	ประสิทธิภาพในการทำนาย (R Squares)
Adj R^2	หมายถึง	ประสิทธิภาพในการทำนายที่ปรับแล้ว (Adjusted R Squares)
S.E.	หมายถึง	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการทำนาย (Standard Error of the Estimate)
R^2 change	หมายถึง	ค่าประสิทธิภาพในการทำนายที่เพิ่มขึ้น เมื่อเพิ่มตัวแปรอิสระในสมการถดถอย
b	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอย (Regression Coefficients)
Beta	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยของตัวทำนายในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standardized Regression Coefficients)
r	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
Constant (a)	หมายถึง	ค่าคงที่

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 360 คน ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกม โดยการใช้การแจกแจงความถี่และร้อยละ ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดง จำนวน และร้อยละของข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
1. ชาย	243	67.5
2. หญิง	117	32.5
รวม	360	100.0
ระดับชั้นเรียน		
1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	122	33.9
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	120	33.3
3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	118	32.8
รวม	360	100.0
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
1. คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 2.00	27	7.5
2. คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 – 2.99	133	36.9
3. คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 – 4.00	200	55.6
รวม	360	100.0
ลักษณะการพักอาศัย		
1. อยู่กับบิดาและมารดา	238	66.1
2. อยู่กับทั้งบิดาหรือมารดา	82	22.8
3. อยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา	40	11.1
รวม	360	100.0

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย		
1. มีเครื่องคอมพิวเตอร์	296	82.2
2. ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์	64	17.8
รวม	360	100.0
แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
1. บ้านตนเอง	246	68.3
2. บ้านเพื่อน	21	5.8
3. โรงเรียน	25	6.9
4. ร้านเกม	63	17.5
5. อื่นๆ	5	1.4
รวม	360	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนมากเป็นเพศชาย จำนวน 243 คน คิดเป็นร้อยละ 67.5 เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 33.9 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 – 4.00 จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 55.6 มีลักษณะการพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 66.1 มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย จำนวน 296 คน คิดเป็นร้อยละ 82.2 และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนี้อาศัยที่บ้านตนเอง จำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 68.3

เนื่องจากข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของกลุ่มตัวอย่าง ที่เก็บรวบรวมข้อมูลได้ คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 2.00 มีเพียงจำนวน 27 คน และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ที่เก็บรวบรวมข้อมูลได้ จากแหล่งอื่นๆที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีเพียงจำนวน 5 คน ซึ่งมีจำนวนน้อย ทำให้มีความแตกต่างของจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่มมาก ผู้วิจัยจึงจัดกลุ่มใหม่เพื่อความเหมาะสมในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียดในตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3 แสดง จำนวน และร้อยละ ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของกลุ่มตัวอย่าง เมื่อจัดกลุ่มใหม่

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 3.00	160	44.4
2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 – 4.00	200	55.6
รวม	360	100.0

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 – 4.00 จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 55.6 รองลงมาได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 3.00 จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 44.4

ตารางที่ 4 แสดง จำนวน และร้อยละ ข้อมูลแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง เมื่อจัดกลุ่มใหม่

แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1.บ้านตนเอง	246	68.3
2.ร้านเกม	63	17.5
3.แหล่งอื่นๆ (บ้านเพื่อนและโรงเรียน)	51	14.2
รวม	360	100.0

จากตารางที่ 4 พบว่า แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมนของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนมากใช้บ้านตนเองเป็นแหล่งในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 68.3 รองลงมาคือใช้ร้านเกมเป็นแหล่งในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และ ใช้แหล่งอื่นๆในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (บ้านเพื่อนและโรงเรียน) จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 14.2 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังปรากฏในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปร	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับ
1. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม	3.4442	.7294	ปานกลาง
2. การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม	4.0418	.6003	มาก
3. การมีวินัยในตนเอง	3.6152	.4632	มาก
4. การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง	4.0487	.6481	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยของการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง อยู่ในระดับมาก และมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 4.0487, 4.0418, 3.6152 และ 3.4442 ตามลำดับ)

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่
เพศ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยโดยใช้สถิติการ
ทดสอบค่าที (Independent t-test) ส่วนระดับชั้นเรียน ลักษณะการพักอาศัย และแหล่ง
ที่ใช้ในการเล่นเกมน ใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA)
และหากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการตรวจสอบความแตกต่าง
เป็นรายคู่โดยใช้วิธีของ Scheffe' ดังปรากฏในตารางที่ 6 – 11

3.1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามเพศ โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที
(Independent t-test) ดังปรากฏในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (Independent t-
test) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอ
ท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามเพศ

เพศ	n	$\bar{X}$	S.D.	t
ชาย	243	3.4082	.7116	-1.351
หญิง	117	3.5189	.7626	

จากตารางที่ 6 พบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีเพศ
ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน ($\bar{X}=3.5189$ และ
3.4082 ตามลำดับ)

3.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (Independent t-test) ดังปรากฏในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (Independent t-test) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	$\bar{X}$	S.D.	t
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย สะสมน้อยกว่า 3.00	160	3.3795	.73982	-1.508
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย สะสมตั้งแต่ 3.00 – 4.00	200	3.4960	.71858	

จากตารางที่ 7 พบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน ($\bar{X} = 3.4960$ และ 3.3795 ตามลำดับ)

3.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (Independent t-test) ดังในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (Independent t-test) ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย

การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย	n	$\bar{X}$	S.D.	t
มีเครื่องคอมพิวเตอร์	296	3.3998	.7068	-2.502*
ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์	64	3.6496	.8002	

* $P < .05$

จากตารางที่ 8 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม มากกว่านักเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 3.6496$ และ 3.3998 ตามลำดับ)

3.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ระดับชั้นเรียน โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One -Way ANOVA) และหากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้วิธีของ Scheffe' ดังปรากฏในตารางที่ ดังปรากฏในตารางที่ 9 - 10

ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้นเรียน

ระดับชั้นเรียน	n	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	122	3.4106	.7814	ปานกลาง
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	120	3.4607	.6302	ปานกลาง
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	118	3.4621	.7715	ปานกลาง
รวม	360	3.4442	.7294	ปานกลาง

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับช่วงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1,2 และ 3 มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม มากที่สุด รองลงมาได้แก่ ช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ($\bar{X} = 3.4621, 3.4106$ และ 3.4067 ตามลำดับ)

ตารางที่ 10 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามระดับชั้นเรียน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	.208	.104	.195
ภายในกลุ่ม	357	190.779	.534	
รวม	359	190.987		

จากตารางที่ 10 พบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีระดับชั้นเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

3.5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ลักษณะการพักอาศัยโดยใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และหากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้วิธีของ Scheffe' ดังปรากฏในตารางที่ 11 - 12

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย

ลักษณะการพักอาศัย	n	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับ
อยู่กับบิดามารดา	238	3.4826	.7204	ปานกลาง
อยู่กับบิดาหรือมารดา	82	3.4350	.7172	ปานกลาง
อยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา	40	3.2345	.7878	ปานกลาง
รวม	360	3.4442	.7294	ปานกลาง

จากตารางที่ 11 ลักษณะการพักอาศัยของกลุ่มตัวอย่าง ที่พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา อยู่กับบิดาหรือมารดา และอยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา มีค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกม

คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา มีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม มากที่สุด รองลงมาได้แก่ นักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา และพักอาศัยแบบอยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา ($\bar{X}$ = 3.4826, 3.4350 และ 3.2345) ตามลำดับ

ตารางที่ 12 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	2.116	1.058	2.000
ภายในกลุ่ม	357	188.871	.529	
รวม	359	190.987		

จากตารางที่ 12 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีลักษณะการพักอาศัยต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

3.6 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ แหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และหากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้วิธีของ Scheffe' ดังปรากฏในตารางที่ 13 - 14

ตารางที่ 13 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์

แหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์	n	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับ
1. ใช้บ้านตนเองเป็นแหล่งในการเล่นคอมพิวเตอร์	246	3.3988	.7247	ปานกลาง
2. ใช้ร้านเกมเป็นแหล่งในการเล่นคอมพิวเตอร์	63	3.5714	.7548	มาก
3. ใช้แหล่งอื่นๆ(บ้านเพื่อนและโรงเรียน)ในการเล่นคอมพิวเตอร์	51	3.5061	.7107	มาก
รวม	360	3.4442	.7294	ปานกลาง

จากตารางที่ 13 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จากร้านเกมและแหล่งอื่นๆ (บ้านเพื่อนและโรงเรียน) มีค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมาก โดยกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จากร้านเกม มีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จากแหล่งอื่นๆ ($\bar{X}=3.5714$ และ 3.5061) ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จากบ้านตนเอง มีค่าระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.3988$)

ตารางที่ 14 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	1.723	.861	1.625
ภายในกลุ่ม	357	189.264	.530	
รวม	359	190.987		

จากตารางที่ 14 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ได้แก่ การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นของตัวแปรที่นำเข้าสู่สมการ (Stepwise Multiple Regression Analysis) ดังปรากฏในตารางที่ 15 - 16

ตารางที่ 15 การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม (Y) การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม (X_1) การมีวินัยในตนเอง (X_2) และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง (X_3) ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

ตัวแปร	พฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ อย่างเหมาะสม (Y)	การรับรู้ข้อมูล เกี่ยวกับการใช้ ประโยชน์จาก คอมพิวเตอร์อย่าง เหมาะสม (X_1)	การมีวินัย ในตนเอง (X_2)	การสร้างวินัย จากพ่อแม่/ ผู้ปกครอง (X_3)
พฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่าง เหมาะสม (Y)	1			
การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับ การใช้ประโยชน์จาก คอมพิวเตอร์อย่าง เหมาะสม (X_1)	.255**	1		
การมีวินัยในตนเอง (X_2)	.487**	.340**	1	
การสร้างวินัยจากพ่อ แม่/ผู้ปกครอง (X_3)	.041	.048	.137**	1

** $P < .01$

จากตารางที่ 15 เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม พบว่า การมีวินัยในตนเอง การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม และ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีมีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .487$ และ .255 ตามลำดับ) โดยการมีวินัยในตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมมีความสัมพันธ์กัน

มากที่สุด ($r = .487$) ส่วนการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ($r = .041$)

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระด้วยกันเอง พบว่า การมีวินัยในตนเอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง และการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการมีวินัยในตนเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .137$ และ .340 ตามลำดับ)

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม (X_1) การมีวินัยในตนเอง (X_2) และการสร้างวินัยจากพ่อแม่ (X_3) เพื่อทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม (Y) ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

ลำดับที่ของตัวแปร ที่ได้รับคัดเลือก	R	R ²	Adjusted R ²	R ² change	b	Beta	t
1. การมีวินัยในตนเอง (X_2)	.487	.237	.235	.237	.712	.452	9.256***
2. การรับรู้ข้อมูล เกี่ยวกับการใช้ ประโยชน์จาก คอมพิวเตอร์อย่าง เหมาะสม (X_1)	.496	.246	.242	.009	.123	.101	2.065***
Constant (a) = .373 S.E. = .63518 F = 58.189 sig .000							

*** P < .001

จากตารางที่ 16 พบว่า ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นของตัวแปรที่นำเข้ามาสมการ พบว่า ตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ได้แก่ การมีวินัยในตนเองและการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม โดยการมีวินัยในตนเองถูกคัดเลือกเข้าสมการเป็นอันดับแรก สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้ร้อยละ

ละ 23.7 และการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมถูกคัดเลือกเข้า
 สมการเป็นอันดับที่สอง สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้เพิ่มขึ้น
 ร้อยละ 0.9 โดยการมีวินัยในตนเองและการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่าง
 เหมาะสม สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมได้ร้อยละ 24.6

สมการที่ได้จากการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นตอนของการเข้าสมการ มี
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 สามารถเขียนเป็นสมการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในรูปคะแนน
 ดิบและคะแนนมาตรฐาน ได้ดังนี้

ในรูปคะแนนดิบ	$Y = .373 + .712(X_2) + .123(X_1)$
ในรูปคะแนนมาตรฐาน	$Z = .452(X_2) + .101(X_1)$

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี” ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี 2) ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่น 3) ศึกษาการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

เมื่อได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เพื่อนำตัวแปรแต่ละตัว มากำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้ 1) นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่ต่างเพศกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน 2) นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีระดับชั้นเรียน ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน 3) นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน 4) นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีลักษณะการพักอาศัย ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน 5) นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีและไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน 6) นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีแหล่งในการเล่น เกมต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน 7) การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอดำรง จังหวัดกาญจนบุรี มีจำนวนทั้งสิ้น 3,619 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอดำรง จังหวัดกาญจนบุรีจำนวน 361 คน โดยได้มาจากการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane 1973: 886 อ้างถึงในวิเชียร เกตุสิงห์ 2543: 24) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการวิธีการสุ่มแบบสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) ตามสัดส่วนประชากรจำแนกตามโรงเรียน ระดับชั้นเรียนและเพศ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test) และสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) การวิเคราะห์หาชุดของตัวแปรที่สามารถทำนาย พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอดำรง จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นตอนของการเข้าสมการ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอดำรง จังหวัดกาญจนบุรี” ครั้งนี้ได้ศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอดำรง จังหวัดกาญจนบุรี เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอดำรง จังหวัดกาญจนบุรี โดยจำแนกข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนและศึกษาปัจจัยด้านการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.การศึกษาข้อมูลส่วนบุคคล ของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศชาย จำนวน 243 คน คิดเป็นร้อยละ 67.5 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 33.9 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 – 4.00 จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 55.6 ลักษณะการพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 66.1 มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย จำนวน 296 คน คิดเป็นร้อยละ 82.2 และใช้บ้านตนเองเป็นแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ จำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 68.3

2.การศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า

2.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.4442$)

2.2 การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.0418$)

2.3 การมีวินัยในตนเอง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.6152$)

2.4 การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.0487$)

3.การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย ระดับชั้นเรียน ลักษณะการพักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่น พบว่า

3.1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามเพศ พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

3.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

3.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย พบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีและไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามระดับชั้นเรียน พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีระดับชั้นเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

3.5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามที่พักอาศัย พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีที่พักอาศัยต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

3.6 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน

4. การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนตามลำดับความสำคัญของตัวแปรที่เข้าสมการ เพื่อหาชุดของตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จากตัวแปร การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง พบว่า การมีวินัยในตนเอง และการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม สามารถร่วมกันทำนาย พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้ร้อยละ 24.6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

อภิปรายผล

จากผลของการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์และสมมุติฐานการวิจัยได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.4442$) ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางนั้น ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะเด็กนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 นั้นจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่กลุ่มเพื่อนเริ่มมีอิทธิพลเข้ามา แต่ยังให้ความเคารพและเกรงกลัวพ่อแม่ผู้มากเป็นวัยที่สามารถใช้สมองคิดแก้ไขปัญหาที่เป็นนามธรรมได้ พรณี ช.เจนจิตร (2528:245-264) ดังนั้นการที่เด็กนักเรียน เล่นเกมคอมพิวเตอร์ อาจเป็นเพราะเกมคอมพิวเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่

นักเรียน ให้ความสนใจ ในกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียนส่วนมากก็ให้ความสนใจ ดังนั้นการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์จึงเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งเพื่อให้ได้รับการยอมรับหรือการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน การที่เด็กได้รับการปลูกฝังทัศนคติที่ดีจากพ่อแม่ผู้ปกครอง พ่อแม่ผู้ปกครองมีการเสริมสร้างความรัก ความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดี มีกิจกรรมต่างๆ ที่สมาชิกในครอบครัวจะร่วมกัน พ่อแม่/ผู้ปกครอง มีส่วนในเรื่องของการรับรู้การใช้งานคอมพิวเตอร์หรือการเล่นเกมที่เหมาะสมของเด็ก อีกทั้งเด็กยังได้รับคำแนะนำจากครูให้เด็กมีการใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมที่นอกเหนือจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น และโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาแต่ละแห่งมีการส่งเสริมให้เด็กนักเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์จากหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี จึงทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับปานกลาง ดังเช่นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ข้อที่ 4 ท่านมักใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยกว่าวันละ 3 ชั่วโมง ($\bar{X} = 3.51$) ข้อที่ 6 ท่านไม่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่มีการต่อสู้ฆ่าฟันกันเพื่อที่จะเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ($\bar{X} = 3.31$) และข้อที่ 10 ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนละเลยการทำการบ้าน ($\bar{X} = 3.60$) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในด้านต่างๆ ได้แก่ การใช้เวลาในการเล่น เกมประเภทที่เล่น ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมอยู่ในระดับสูง และเด็กใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยกว่าวันละ 7.4 ชั่วโมง และประเภทของเกมที่เด็กเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ เกมสำหรับเด็ก เกมการศึกษา เกมฝึกทักษะ

1.2 การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.0418$) ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาแต่ละแห่งมีการส่งเสริมให้เด็กนักเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์จากหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กนักเรียนได้รับรู้ประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2544) ได้กำหนดโครงสร้างของเนื้อหาหลักสูตรวิชาคอมพิวเตอร์ โดยจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้คุ้นเคย เห็นประโยชน์ และมีทักษะเบื้องต้นในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ในฐานะอุปกรณ์ช่วยงาน ส่วนประกอบและการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ นักเรียนได้ปฏิบัติการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ฝึกใช้แป้นพิมพ์ โปรแกรมการพิมพ์ โปรแกรมประมวลผลคำ เรียนรู้การใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน การศึกษาค้นคว้า เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิด

วิเคราะห์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียน และสามารถนำความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการศึกษาขั้นสูง อีกทั้งเด็กนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ได้รับมอบหมายให้ทำรายงานจากครู ซึ่งบางครั้งต้องมีการหาข้อมูลเพิ่มเติม เด็กต้องสืบค้นข้อมูลต่างๆจากทางอินเทอร์เน็ต จึงทำให้เด็กมีโอกาสดำเนินการและใช้งานคอมพิวเตอร์ได้บ่อยครั้ง ทำให้ได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมดังกล่าวดังเช่นแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมข้อที่ 1 คอมพิวเตอร์สามารถใช้พิมพ์รายงานส่งอาจารย์ได้ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$) ข้อที่ 8 คอมพิวเตอร์สามารถใช้สืบค้นข้อมูลความรู้ต่างๆผ่านโปรแกรมทางอินเทอร์เน็ต เช่น google ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ คมกริช ทักพิพา (2540:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 9.92 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน และเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเพื่อน เหตุผลของการใช้มากที่สุดคือ ความบันเทิงและประโยชน์ต่อการเรียน พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้เวลาดูเว็บไซต์ เข้าเว็บไซต์ด้านความบันเทิง พฤติกรรมหลังใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนได้รับความเพลิดเพลินและได้รับความรู้รวมทั้งมีเพื่อนใหม่มากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต นำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาและนำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับไปสนทนาแลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่นและค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม ส่วนปัจจัยด้านการสนับสนุนส่งเสริมของโรงเรียน ลักษณะของโรงเรียนและวิธีการเรียนรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับปริมาณ วันและช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนปัจจัยทางด้านการสนับสนุนส่งเสริมของโรงเรียน และทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับการได้รับประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต

1.3 การมีวินัยในตนเอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.6152$) ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การที่นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีมีวินัยในตนเองระดับมากนั้นเพราะครอบครัวในเขตอำเภอท่าม่วง เป็นครอบครัวเกษตรกรรม พ่อแม่ผู้ปกครองมีเวลาในการเสริมสร้าง ปลูกฝัง พัฒนาให้เด็กเป็นผู้มีวินัย และเด็กในวัยนี้ยังมีการใช้ชีวิตอยู่กับผู้ปกครองดังจะเห็นได้จากการตอบแบบสอบถามนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดามารดาคิดเป็นร้อยละ 66.1 เพราะการสร้างเสริมวินัยนั้นมีรากฐานมาจากวัยแรกของชีวิต การเรียนรู้ การเลียนแบบและฝึกฝนจากบุคคลและสังคมที่แวดล้อมไปพร้อม ๆ กับการปฏิบัติตัวอย่างต่อเนื่อง จึงเกิดการซึมซับทำให้เกิดพฤติกรรมการมีวินัย คนส่วนมากเห็นว่าวินัยเกิดจากการดูแล ควบคุม ในระยะแรกที่เด็กยังเยาว์

การทำตนเป็นแบบอย่างที่ดี เพื่อสร้างความเคยชินที่ดีและเกิดความเต็มใจที่จะปฏิบัติตาม เมื่อเด็กเริ่มมีเหตุผล สามารถเข้าใจผลของการกระทำ และรู้จักคำนึงถึงผลของความรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์สุขของส่วนรวม การพัฒนาวินัยโดยใช้เหตุผล มีส่วนร่วมในการกำหนด กฎเกณฑ์ หรือระบบระเบียบ จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักควบคุมตนเอง กลายเป็นคนมีวินัย (จิตติมา จักรเพชร 2544:34) เมื่อเด็กวัยรุ่นได้รับการฝึกฝนความมีวินัยจากพ่อแม่ผู้ปกครอง จากโรงเรียน ก็จะเป็นการปลูกฝังเสริมสร้างให้เด็กเป็นผู้มีวินัยในตนเอง รู้ว่าสิ่งใดควรทำสิ่งใดไม่ควรทำ และถ้าเด็กไม่เป็นคนมีวินัยในตนเองก็จะส่งผลให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เหมาะสมด้วยเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของวัลลภ ปิยะมโนธรรม (2550 : 28) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันละ 3 ชั่วโมง ติดต่อกัน 15 สัปดาห์ จะส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับยาเสพติด ปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนทวีความรุนแรงขึ้นทุกวัน โดยพบว่าเกี่ยวข้องกับปัจจัย 5 ด้าน คือ 1) ขาดวินัยในตนเอง 2) ขาดทักษะในการใช้ชีวิต 3) อารมณ์ก้าวร้าว 4) ไม่มีมนุษยสัมพันธ์ และ 5) ขาดการเสริมสร้างวินัยที่ดีจากพ่อแม่

จากการศึกษาครั้งนี้ดังจะเห็นได้จากการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเองของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีพบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.6152$) และเมื่อพิจารณาการตอบแบบสอบถามเป็นรายข้อ ข้อที่ 1 ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงที่มีการสอบ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.65$) ข้อที่ 3 ท่านพูดคุยกับเพื่อนเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ขณะที่อาจารย์กำลังสอน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X}=2.25$) ข้อที่ 13 ท่านทำการบ้าน/ รายงานส่งครูทันตามเวลาที่กำหนด ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.82$) ข้อที่ 19 ท่านสามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.72$) จากการตอบแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีมีระเบียบวินัยในตนเองมาก

1.4 การสร้างวินัยจากพ่อแม่ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.0487$) ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นซึ่งเด็กในวัยนี้ถึงแม้ว่ากลุ่มเพื่อนจะเริ่มเข้ามามีอิทธิพลด้านสังคมแต่ เด็กก็ยังคงมีความสัมพันธ์ความใกล้ชิดที่ดีกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง เพราะเด็กในวัยนี้ส่วนใหญ่ยังอยู่กับผู้ปกครอง ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองจึงดูแลเอาใจใส่เด็กในวัยนี้มากเพราะอยู่ในช่วงวัยที่เรียกว่าหัวเลี้ยวหัวต่อ มีการกระทำส่วนมากจากอารมณ์ของตนเอง ขาดการคิดวิเคราะห์ตัดสินใจที่ดี และเมื่อพ่อแม่ผู้ปกครองมีเวลาอยู่กับลูกก็สามารถฝึกและสร้างวินัยให้เด็กวัยนี้ได้มาก ฝึกหัดให้ลูกวัยรุ่นเป็นผู้ที่มีการประพฤติปฏิบัติตลอดจนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้อยู่ในกฎเกณฑ์

ระเบียบแบบแผนที่เหมาะสม ฝึกให้ลูกรู้จักหน้าที่ของตนตามที่ได้รับมอบหมายจากครูหรือพ่อแม่ แทนการเอาเวลาไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ดังนั้นการอบรมเลี้ยงดูเป็นการที่ผู้ใกล้ชิดเด็กมีการติดต่อเกี่ยวข้องกับเด็กทั้งทางด้านการพูด และการกระทำซึ่งเป็นการสื่อความหมายต่อเด็กทั้งทางด้านความรู้สึก และอารมณ์ การปฏิบัติต่อเด็กในด้านการกระทำต่างๆก็เพื่อ สนองความต้องการที่จำเป็นของเด็กทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เพื่อให้เด็กมีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี และยังให้การสั่งสอนฝึกอบรมให้เด็กมีพฤติกรรมที่เหมาะสมและเป็นการปลูกฝังการสร้างวินัยให้กับเด็กซึ่งการสร้างวินัยให้กับเด็กนั้นจะทำให้เด็กรู้ว่า สิ่งใดที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติ ซึ่งรวมไปถึงการมีวินัยในการใช้คอมพิวเตอร์ด้วย เด็กนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี เป็นสังคมที่อยู่ในเขตต่างจังหวัด พ่อแม่ ผู้ปกครองส่วนมากประกอบอาชีพเกษตรกรรมมีรายได้น้อย จึงนิยมอบรมสั่งสอนปลูกฝังให้บุตร ช่วยเหลืองานพ่อแม่ ประกอบอาชีพเพื่อหารายได้มาจุนเจือครอบครัว และการที่พ่อแม่ผู้ปกครอง ประกอบอาชีพเกษตรกรรมจึงทำให้มีเวลาในการอบรมสั่งสอนระเบียบวินัยให้กับบุตร จึงทำให้เด็ก มีวินัยในตนเองมากพอสมควรที่จะไม่หมกมุ่นอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์ ดังจะเห็นได้จากการตอบ แบบสอบถามข้อที่ 15 ผู้ปกครองกวาดขันท่านให้ใช้คอมพิวเตอร์ให้เป็นเวลา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.16$) ข้อที่ 20 ผู้ปกครองของท่านกำหนดระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละวันของท่าน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.12$) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ สถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ (2547:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการดูแลลูก กับการเล่นเกม พบว่า เกมที่เด็ก นิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เกมคอมพิวเตอร์จากซีดี เกมบอยและเกมเพลสเทชัน เกมในมือถือ ตามลำดับ พ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีการตั้งข้อตกลงกับลูกในการเล่นไม่ให้เกินวันละ 1-2 ชั่วโมง และไม่ตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องนอนของลูก

2.ผลการศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ ที่แตกต่างกัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 เพศ จากสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานของการวิจัย ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนสหศึกษาที่มีทั้งนักเรียนชายและหญิงเรียนร่วมกัน และเรียนอยู่ใน

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3) ทั้งนักเรียนชายและหญิงเรียนวิชาที่เหมือนกันไม่ได้แยกเป็นกลุ่ม และการเรียนไม่ได้เน้นที่ความถนัดหรือความสนใจเฉพาะด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งโรงเรียนยังมีการจัดการเรียนการสอนให้เด็กนักเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ จากหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2544) เด็กก็ได้รับการเรียนในรายวิชาดังกล่าวเหมือนกันทั้งชายและหญิง จึงทำให้นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีความสนใจและแสดงพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกัน ทั้งอาจเป็นผลมาจากอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่เด็กต้องการการยอมรับจากกลุ่มจึงทำให้เด็กวัยนี้มีความสนใจและแสดงพฤติกรรมที่ใกล้เคียง อีกทั้งลักษณะของวัยรุ่นทั้งเพศชายและหญิงที่มีความสนใจในเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะกระตุ้นความเข้าใจทั้งภาพและเสียง ให้ความตื่นเต้นสอแตรความบันเทิง จึงอาจทำให้นักเรียนทั้งเพศชายและหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณ ชนก เสงี่ยมศักดิ์ (2549:76) ได้ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เพศชายและหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นเพศของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 จึงไม่มีผลทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน

2.2 ระดับชั้น จากสมมุติฐานข้อที่ 2 ที่ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีระดับชั้นเรียน ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีระดับชั้นเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐาน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในช่วงวัยรุ่นที่มีช่วงอายุใกล้เคียงกัน มีสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียนที่คล้ายกัน ลักษณะการคบเพื่อนที่อยู่กลุ่มช่วงอายุใกล้เคียงกัน ไม่มีการแบ่งแยกกลุ่มกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้แล้วนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 นั้นเรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น(ม.1-3) ซึ่งเป็นระดับชั้นเรียนที่ใกล้เคียงกันและการเรียนไม่ได้เน้นที่ความถนัดหรือความสนใจเฉพาะด้าน ดังนั้นจึงทำให้มีความสนใจ ทักษะคติ ความรับผิดชอบ และมีพฤติกรรมการแสดงออกต่างๆที่คล้ายกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ที่มีการจัดการเรียนการสอนให้เด็กนักเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2544) นั้นเด็กก็ได้รับการเรียนในรายวิชาดังกล่าวเหมือนกันจึงทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมไม่แตกต่างกันแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ

การศึกษาของสุวรรณ เรื่องกาญจนเศรษฐ์ (2548: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่นของ นักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร 2 โรงเรียน และต่างจังหวัด 1 โรงเรียน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการติดเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับชั้นเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากสมมุติฐานข้อที่ 3 ที่ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐาน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เพียงแค่เด็กวัยรุ่นใช้อุปกรณ์ในการเล่นเป็น เช่น เมาส์ หรือแป้นพิมพ์เป็น ก็สามารถที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ ดังนั้นไม่ว่านักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับใด ก็อาจมีพฤติกรรมแสดงออก ทักษะ ความสนใจที่ไม่แตกต่างกัน และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์บางประเภทอาจไม่ต้องใช้ความรู้ความสามารถในเชิงวิชาการมากนักหรืออาจไม่มีความจำเป็นเลย

อีกทั้งพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.4442$) จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของศิริชัย หงส์สงวนศรี (2550 : 92) ศึกษาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่นยังพบว่า เด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 14 – 16 ปี ร้อยละ 23.9 เล่นเกมมากกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ ใช้เวลาเล่นเกมแต่ละครั้ง 3-5 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมเริ่มเล่นตั้งแต่อายุ 10 – 13 ปี และพบว่าร้อยละ 16.6 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มากกว่า เพศหญิง และพบว่าผู้ที่เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อยกว่า ใช้เวลาเฉลี่ยในการเล่นมากกว่า กลุ่มเด็กที่ติดเกมมีผลการเรียนแย่ลงมากกว่ากลุ่มที่ไม่มีปัญหาการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และจากการศึกษาของศุภกัญญา วิษณุพงษ์พร (2552:บทคัดย่อ) ได้ศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาสรุปโดยภาพรวมว่า มีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกหรือทิศทางเดียวกัน อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งบ่งชี้ได้ว่า หากนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมาหรือไม่เหมาะสมย่อมส่งผลต่อการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาอย่างเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน คือ เล่นเกมมากทำให้คะแนนเฉลี่ยลดลง

2.4 ลักษณะการพักอาศัย จากสมมุติฐานข้อที่ 4 ที่ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีลักษณะการพักอาศัย ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีที่พักอาศัยต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐาน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในวัยเดียวกัน มีงานที่ได้รับมอบหมายจากโรงเรียนเหมือนกัน ต้องมีการใช้คอมพิวเตอร์ในกิจกรรมต่างๆ เหมือนกัน รวมทั้งเด็กในช่วงวัยนี้มีการรวมกลุ่มกันสูง จึงมีการแลกเปลี่ยนลักษณะการใช้คอมพิวเตอร์แบ่งปันสู่กัน จึงทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาข้อคำถามที่ว่า ผู้ปกครองแบ่งเวลาเล่นเกมในแต่ละวันให้ท่านอย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.98$) ผู้ปกครองชื่นชมเมื่อท่านรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$) ผู้ปกครองส่งเสริมให้ท่านจัดลำดับความสำคัญในการทำกิจกรรมก่อนและหลังได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.55$) ผู้ปกครองแนะนำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนและการค้นคว้าหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$) และผู้ปกครองของท่านกำหนดระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละวันของท่าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$) จากการตอบแบบสอบถามจะเห็นได้ว่านักเรียนมีบิดามารดา ผู้ปกครอง คอยดูแลเอาใจใส่ ให้คำปรึกษา เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จึงทำให้นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ไม่ว่าจะอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา อยู่กับบิดาหรือมารดา หรืออยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดาหรือมารดา มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมไม่แตกต่างกัน และนอกจากนี้แล้วนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ต้องการอิสระ เพื่อนจึงมีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียน และใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในโรงเรียนได้รับการอบรมสั่งสอนจากครูอาจารย์เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นลักษณะการพักอาศัย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 จึงไม่มีผลทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่าง

2.5 การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย จากสมมุติฐานข้อที่ 5 ที่ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่นักเรียนที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมการเล่น

เกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมมากกว่า นักเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐาน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่พักอาศัยนั้นหากต้องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มักไปเล่นที่ร้านเกม จากการตอบแบบสอบถามพบว่านักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 ซึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านนั้นมี การควบคุมประเภทของเกม que เล่นในร้านโดยที่จะไม่มีการเล่นเกมประเภทรุนแรง และนอกจากนี้ แล้วร้านเกมยังมีการกำหนดระยะเวลาในการเล่น เกม เวลาในการเปิดและปิดของร้านอย่างชัดเจน จึงทำให้นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ไม่สามารถเล่นเกมได้ตลอดเวลา ส่วนนักเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ อยู่ที่พักอาศัยนั้นจากการตอบแบบสอบถามข้อที่ 6 ที่ว่าเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากแหล่งใดมากที่สุด พบว่านักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านของตนเองจำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 68.3 แม้ว่าจากการตอบแบบสอบถามจะเห็นได้ว่านักเรียนมีบิดามารดา ผู้ปกครอง คอยดูแลเอาใจใส่ ให้คำปรึกษา เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่การมีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่พักอาศัยนั้นทำ ให้นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 สามารถเล่นเกมได้สะดวกกว่านักเรียนที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่พัก อาศัย และไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาเปิดปิดของร้านเกมเนื่องจากนักเรียนเล่นเกมอยู่ที่บ้าน และไม่เสีย ค่าใช้จ่ายมากนัก จากเหตุผลดังกล่าวการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัยต่างกัน ของนักเรียนช่วง ชั้นที่ 3 มีผลทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ การศึกษาของ พรณทิพา พูลทรัพย์ (2548:บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทต่อสู้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครราชสีมา ผลการศึกษา เมื่อจำแนก พฤติกรรมของนักเรียน พบว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมปกติส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีคอมพิวเตอร์ใช้ที่ บ้าน เลือกเล่นเกมที่เป็นการควบคุมการเคลื่อนไหวพญักษ์และหลบหลีกศัตรู เป็นการสะสม คะแนน เล่นเกมวันเสาร์-วันอาทิตย์ เล่นแพ้จะรู้สึกเฉยๆ เมื่อเล่นชนะจะรู้สึกดีใจ และได้ความสนุก จากการเล่นเกม และผลการศึกษาของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2547:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการดูแลลูก กับการเล่นเกม พบว่า เกมที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับ แรกคือ เกมคอมพิวเตอร์จากซีดี เกมบอยและเกมเพลสเตชัน เกมในมือถือ ตามลำดับ โดยเด็กส่วน ใหญ่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองและนิยมเล่นเกมที่บ้าน ใช้เวลาในการเล่น 1 - 2 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาไม่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองและเล่นที่ร้านเกม ใช้เวลาในการเล่นมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน

2.6 แหล่งในการเล่นคอมพิวเตอร์ จากสมมุติฐานข้อที่ 6 ที่ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีแหล่งในการเล่นแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแตกต่างกัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีแหล่งที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐาน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 กาญจนบุรี อยู่ในวัยเดียวกัน เป็นวัยที่ต้องการเข้าหู่พวก ต้องการอยู่กับเพื่อน ทำงานเป็นกลุ่มกับเพื่อน มีการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ทำตัวให้เข้ากับได้กับหมู่คณะส่งผลทำให้มีความสนใจ ทักษะ ทักษะการคิด และมีความสนุกสนาน และมีพฤติกรรมการแสดงออกต่างๆที่คล้ายคลึงกัน จึงทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกันและการเรียนไม่ได้เน้นที่ความถนัดหรือความสนใจเฉพาะด้าน ดังนั้นไม่ว่านักเรียนจะใช้แหล่งในการเล่นคอมพิวเตอร์ที่ใด ก็อาจมีพฤติกรรมแสดงออก ทักษะ ความสนใจที่ไม่แตกต่างกัน และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์บางประเภทนั้นอาจไม่ต้องใช้ความรู้ความสามารถในเชิงวิชาการมากนักหรืออาจไม่มีความจำเป็นเลย (พนิดา สีชมพู 2549:68) อีกทั้งการเล่นเกมนานเกินไปซึ่งในขณะเล่นอาจมีการเชื่อมโยง พุดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างเพื่อนดังนั้นไม่ว่าเด็กวัยรุ่นจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ที่ร้าน หรือแหล่งอื่นๆก็สามารถ เล่นเกมได้ไม่แตกต่างกัน ดังนั้นแหล่งในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จึงไม่มีผลทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์(2550:บทคัดย่อ) ได้ศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่นที่ดำเนินการสำรวจในช่วงเดือนสิงหาคม ถึง ธันวาคม พ.ศ. 2550 ได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5,917 คน ในพื้นที่ 14 จังหวัด โดยแยกกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็ก 4,200 คน คิดเป็นร้อยละ 85.65 จากแบบสอบถามที่ส่งทั้งหมด 4,900 คน และกลุ่มผู้ปกครอง 1,720 คน คิดเป็นร้อยละ 81.90 โดยเด็กส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมที่บ้านของตัวเอง และเลือกเล่นเกมประเภทคำศัพท์เพื่อการศึกษา มีเพียงร้อยละ 20 นิยมเล่นที่ร้านเกม และเลือกเล่นเกมประเภทสงคราม

3.การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นตอนของตัวแปรที่เข้าสมการ(Stepwise Multiple Regression Analysis) ของการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่ เป็นปัจจัยที่สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

จากสมมุติฐานข้อที่ 7 ที่ว่า การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง และการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นปัจจัยที่สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ผลการศึกษาพบว่า การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จาก

คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม และการมีวินัยในตนเอง เป็นปัจจัยที่สามารถร่วมกันทำนาย พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้ร้อยละ 24.6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .001 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้

การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมถูกคัดเลือกเข้า สมการถดถอยเป็นอันดับแรก สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้ร้อยละ 23.7 ซึ่งการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้น ที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ($r = .255$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสามารถ อธิบายได้ว่า โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาแต่ละแห่งมีการส่งเสริมให้เด็กนักเรียนมีการรับรู้ประโยชน์ จากคอมพิวเตอร์จาก มีการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ประโยชน์จากการใช้งาน คอมพิวเตอร์จากหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2544) ได้กำหนดโครงสร้างของเนื้อหา โดยจัด ประสบการณ์ให้นักเรียนได้คุ้นเคย เห็นประโยชน์ มากกว่าการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกม และ เพื่อมีทักษะเบื้องต้นในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในฐานะอุปกรณ์ช่วยงาน ส่วนประกอบและการ ทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ นักเรียนได้ปฏิบัติการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ฝึกใช้เป็นพิมพ์ โปรแกรมการพิมพ์ โปรแกรมประมวลคำ เรียนรู้การใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน แนวการศึกษาค้นคว้า เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้แก่ นักเรียน และสามารถนำความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาขั้นสูง อีกทั้งเด็กนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ได้รับ มอบหมายให้ทำรายงานจากครูอาจารย์ในทุกรายวิชา ให้มีการหาข้อมูลเพิ่มเติมในการทำรายงาน เด็กอาจต้องมาสืบค้นข้อมูลจากทางอินเทอร์เน็ต มีการนำเสนอผลงานการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม power point จึงทำให้เด็กมีโอกาสได้สัมผัสและใช้งานคอมพิวเตอร์ได้บ่อยครั้ง ทำให้ได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการ ใช้คอมพิวเตอร์ และเด็กยังใช้ประโยชน์ด้านอื่นๆจากคอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงด้วย เช่น การ ดูหนังฟังเพลง ร้องคาราโอเกะ จึงทำให้การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ อย่างเหมาะสม สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ดังเช่นแบบ สอบคำถามเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมข้อที่ 1 คอมพิวเตอร์สามารถใช้ พิมพ์รายงานส่งอาจารย์ได้ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$) ข้อที่ 8 คอมพิวเตอร์สามารถใช้ สืบค้นข้อมูลความรู้ต่างๆผ่านโปรแกรมทางอินเทอร์เน็ต เช่น google ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ คมกริช ทัทึกพา (2540:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการ ใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายใหญ่มี

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 9.92 เดือน ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน และเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเพื่อนเหตุผลของการใช้มากที่สุดคือ ความบันเทิงและประโยชน์ต่อการเรียน

การมีวินัยในตนเองถูกคัดเลือกเข้าสมการถดถอยเป็นอันดับที่สอง สามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้เพิ่มขึ้นร้อยละ .09 การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม และการมีวินัยในตนเอง สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้ร้อยละ 24.6 ซึ่งการมีวินัยในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ($r = .487$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า การที่นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีมีวินัยในตนเองระดับมากนั้นเพราะเด็กครอบครัวในเขตอำเภอท่าม่วง เป็นครอบครัวเกษตรกรรม พ่อแม่ผู้ปกครองมีเวลาในการเสริมสร้าง ปลุกฝัง พัฒนาให้เด็กเป็นผู้มีวินัย และเด็กในวัยนี้ยังมีการดำเนินชีวิตใช้ชีวิตอยู่กับผู้ปกครอง เด็กจึงได้รับการปลุกฝังให้เป็นผู้มีวินัย ในตนเองจากพ่อแม่ผู้ปกครอง ได้รับการมอบหมายให้ช่วยเหลืองานบ้าน และพ่อแม่ผู้ปกครองต้องมีการปลุกฝังวินัยดังกล่าวนี้มาตั้งแต่เด็กเพราะการสร้างเสริมวินัยนั้นมีรากฐานมาจากวัยแรกของชีวิต มีการเรียนรู้ การเลียนแบบและฝึกฝนจากบุคคลและสังคมที่แวดล้อมไปพร้อม ๆ กับการปฏิบัติตัวอย่างต่อเนื่อง จึงเกิดการซึมซับทำให้เกิดพฤติกรรมความมีวินัย คนส่วนมากเห็นว่าวินัยเกิดจากการดูแล ควบคุม ในระยะแรกที่เด็กยังเยาว์ การทำตนเป็นแบบอย่างที่ดี เพื่อสร้างความเคยชินที่ดีและเกิดความเต็มใจที่จะปฏิบัติตาม เมื่อเด็กเริ่มมีเหตุผล สามารถเข้าใจผลของการกระทำ และรู้จักคำนึงถึงผลของความรู้สึกรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์สุขของส่วนรวม การพัฒนา วินัยโดยใช้เหตุผล มีส่วนร่วมในการกำหนด กฎเกณฑ์ หรือระบบระเบียบ จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักควบคุมตนเอง กลายเป็นคนมีวินัย (จิตติมา จักรเพชร 2544:34) อีกทั้งเด็กยังได้รับการปลุกฝังให้เป็นผู้มีวินัยจากโรงเรียนอีกทางหนึ่ง เพราะที่โรงเรียนเด็กนักเรียนทุกคนจะต้องดำรงตนอยู่ในระเบียบวินัย เด็กได้รับมอบหมายงานในหน้าที่ จึงทำให้เด็กมีการเรียนรู้ในการควบคุมตนเองรู้จักคุณค่าของการใช้เวลา และการทำหน้าที่ของตนเอง และถ้าเด็กไม่เป็นคนมีวินัยในตนเองก็จะส่งผลให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เหมาะสมด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะของการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1.1 ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นพ่อแม่/ผู้ปกครองควรตระหนัก และให้ความสำคัญในการดูแลเอาใจใส่บุตรหลานเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ให้เป็นไปในทางที่

เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงโรงเรียนควรให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ โดยครูที่ดูแลในหลักสูตรรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ควรมีการประยุกต์ให้การเรียนการสอนง่ายต่อการเข้าใจและนำไปใช้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และการพัฒนาศักยภาพการใช้งานคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เช่น การใช้คอมพิวเตอร์พิมพ์รายงาน การหาข้อมูลการศึกษาจากอินเทอร์เน็ต รวมทั้งในรายวิชาแนะแนว ครูแนะแนวควรมีกิจกรรมช่วยเหลือนักเรียนในเรื่องของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เช่น การจัดกิจกรรมปฐมนิเทศในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ แก่ทั้งนักเรียนและผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมและใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม นอกจากนั้นครูฝ่ายปกครองควรมีการสอดส่องดูแลนักเรียนที่เริ่มมีพฤติกรรมการเล่นเกมและการใช้คอมพิวเตอร์

1.2 ระดับการมีวินัยในตนเอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับมาก จากการตอบแบบสอบถามของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี วินัยเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่ง การเป็นผู้มีวินัยในตนเองจะส่งเสริมให้เป็นคนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ทำให้เกิดผลดีต่อพฤติกรรมต่างๆของตนเอง ซึ่งต้องได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ดีจากพ่อแม่ผู้ปกครองเป็นพื้นฐาน โดยพ่อแม่/ผู้ปกครองควรให้ความสนใจและสร้างข้อกำหนดต่างๆ ของครอบครัว เพื่อนำไปสู่การมีวินัยของเด็กและเยาวชน เช่น กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมส์และใช้คอมพิวเตอร์ให้ชัดเจน ให้ความสำคัญกับการเรียนเป็นอันดับแรก ฝึกนักเรียนให้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากกิจกรรมอื่นๆ นอกเหนือจากคอมพิวเตอร์ ให้มีส่วนช่วยรับผิดชอบงานบ้าน ในส่วนของโรงเรียนต้องมีการเสริมสร้างวินัยที่ดีให้แก่นักเรียน เช่น การปฐมนิเทศก่อนเข้าเรียนของครูแนะแนวเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเองในด้านต่างๆ โดยเฉพาะวินัยในด้านการเรียน และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

1.3 ระดับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีอยู่ในระดับมาก แม้ว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีระดับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับมาก พ่อแม่ ผู้ปกครองยังคงต้องให้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งในยุคที่คอมพิวเตอร์เฟื่องฟูครอบครัวที่มีฐานะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานเป็นส่วนมาก จากค่านิยมและความคิดที่ว่านอกจากคอมพิวเตอร์จะช่วยสร้างความบันเทิงที่สนุกสนานแล้วยังได้ฝึกกระบวนการคิดได้อีกด้วย เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อความบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายและสามารถเข้าถึงได้ง่ายเพื่อให้บุตรหลานสามารถใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม พ่อแม่/ผู้ปกครองจึงควรเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับการรับรู้การใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เช่น ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อค้นหาความรู้เกี่ยวกับ

การเรียนรู้ ใช้เพื่อการพิมพ์การบ้าน เป็นต้น นอกจากนั้นโรงเรียนต้องมีการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร รายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ให้มีความทันสมัยก้าวหน้า และเหมาะสม กับธรรมชาติของผู้เรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่าง เหมาะสมมากกว่าการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกม นอกจากนั้นในรายวิชาอื่นๆยังต้องมีการ สอดแทรกเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการ รับรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ เพื่องานวิชาการและการพัฒนาศักยภาพด้านการใช้ คอมพิวเตอร์

1.4 จากวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณตามลำดับขั้นตอนของตัวแปรที่เข้าสมการ(Stepwise Multiple Regression Analysis) พบว่าการสร้างวินัยจากพ่อแม่ ไม่สามารถทำนายพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี ได้ นั้น เพราะนักเรียนที่นำมาศึกษาวิจัยเป็นช่วงวัยเริ่มต้น เป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็น เด็กและการเป็นผู้ใหญ่ เด็กเริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น พยายามเอาชนะความรู้สึกแบบ เด็กที่ยังผูกพันและต้องพึ่งพาพ่อแม่ ต้องการที่จะแสดงพฤติกรรมและการกระทำต่างๆตามความคิด ของตน ไม่เชื่อฟังในสิ่งที่พ่อแม่สั่งสอน ทำให้การสร้างวินัยจากพ่อแม่ไม่ส่งผลต่อการแสดงซึ่งออก พฤติกรรมต่างๆของวัยนี้ได้ ถึงแม้ว่าการปลูกฝังหรือการสร้างวินัยที่ดีจากพ่อแม่จะไม่เป็นปัจจัย ทำนายด้านของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนแต่พ่อแม่ผู้ปกครองก็ ต้องที่จะคอยย้ำเตือนเสริมสร้างการมีวินัยให้กับนักเรียนตั้งแต่อายุน้อยและต้องกระทำอย่าง สม่าเสมอ เพื่อให้เกิดการมีวินัยในตัวเองของนักเรียนที่จะสามารถแสดงออกได้เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น อีก ทั้งโรงเรียนและครู ควรมีส่วนร่วมในการปลูกฝังและกระตุ้นเตือนในการเสริมสร้างวินัยให้แก่ นักเรียน

2.ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ทั้งใน ด้านการใช้เวลา และรูปแบบของเกม รวมทั้งด้านอื่นๆ ในความคิดเห็นของ ครู ผู้ปกครอง เจ้าของกิจการ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือบุคคลอื่นที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลให้ภาครัฐออกข้อบังคับ หรือกฎหมายที่ไม่ทำให้ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อเยาวชน

2.2 ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่นที่อาจส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง ในด้านการใช้เวลา และรูปแบบของเกม รวมทั้งด้านอื่นๆ เช่น ความรู้สึกพึงพอใจของพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือเด็กนักเรียนเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ การได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจาก

ภาคีรัฐบาลเกี่ยวกับกฎหมายร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่นเวลาในการเปิด-ปิด การกำหนดอายุของ
ผู้ใช้บริการ หรือรูปแบบของเกมในร้านเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านการควบคุมตนเอง
ได้. กรุงเทพมหานคร:สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2545.

กระทรวงวัฒนธรรม. การพัฒนาวินัยของเยาวชนไทย. กรุงเทพมหานคร:กระทรวงวัฒนธรรม, 2547.

_____. เอกสารการจัดโครงการร้านเกมสีขาวเพื่อเด็กและเยาวชน. กรุงเทพมหานคร:กระทรวง
วัฒนธรรม, 2553.

กุสุมาวดี คำเกลี้ยง. วินัยและความรับผิดชอบกับการเล่นเกม. กรุงเทพมหานคร:สถาบันสุขภาพจิต
เด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต, 2550.

สถานีตำรวจภูธรจังหวัดกาญจนบุรี. เอกสารทะเบียนสถานที่เสี่ยงภัยของเด็กและเยาวชน เขตอำเภอ
ท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี. กาญจนบุรี:กองทะเบียนตำรวจ, 2551.

คมกริช ทัทกิตา. “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

จินตนา พรหมลาย. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพของพัฒนาการเขตที่ 3 กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย.” วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขารณสุขศาสตร์ สาขาวิชาเอกสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล, 2541.

จิรวรรณ มาทวิ. “การศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2548.

จิราภรณ์ แจ่มชัดใจ. “ทำอย่างไรให้เด็กสนใจคอมพิวเตอร์.” วารสารNECTEC (กรกฎาคม-สิงหาคม 2540):13-14.

ฉันทนา ภาคบกข. การสำรวจคุณลักษณะทางวินัยที่พึงประสงค์ในสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร:สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2539.

ชาญวิทย์ พรนภดล. การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็ก. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล, 2551.

ภาษาไทย (ต่อ)

- ชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี. “องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วง
ชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร.” ปริญญานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546.
- ธิดิมา จักรเพชร. “ผลของชุดการแนะแนวที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 โรงเรียนสุเหร่าแสนแสบ กรุงเทพมหานคร.” ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโร,
2544.
- ณ ชนก เสง้อางค์. “ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2549.
- ณัฐวัตร ลุนหงส์. “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางครอบครัว สังคม และสภาพแวดล้อม
กับการควบคุมตนเอง และการมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
ในจังหวัดสมุทรปราการ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ, 2544.
- เนติมา กมลเลิศ. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วง
ชั้นที่ 4 โรงเรียนในเครือคณะเซนต์คาเบรียล เขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549.
- น้อยนภา สีนรูปดี. “อิทธิพลของคิสโก้เชคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น: ศึกษากรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นในโรงเรียนมัธยม สังกัดกองการมัธยม กรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร.”
ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. “ปัญหาเด็กติดเกมส์.” นิตยสารหมอชาวบ้าน 334 (กุมภาพันธ์ 2550): 19-20.
- ปัญญา เปรมปรีดิ์. “การพัฒนาคนด้านไอที.” บิซิเนสคอมพิวเตอร์แมกะซีน 123 (2542) : 9 -10.
- พรรณี ช.เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: อัมรินทร์การพิมพ์, 2528.
- พรณทิพา พูลทรัพย์. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครราชสีมา.” ปริญญานิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
และเทคโนโลยี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2548.
- พิรงรอง รามสูต . “ติดเกมปัญหาแย่ๆ เพราะแก้ไม่ทัน.” หนังสือพิมพ์สยามธุรกิจ 14 (พฤษภาคม
2552) :5.

พีระพงศ์ บุญศิริ. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, 2536.

เพชรชมพู เทพพิพิธ. “ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร.”

วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

ภีร์วัฒน์ นนทะโชติ. “การศึกษาวิจัยยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์.”

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2552.

มารศรี สีมารพงศ์พันธ์. “สื่อออนไลน์กับเยาวชน”. วารสารสัมพันธ์ 22 (เมษายน-สิงหาคม 2546) : 19-20.

เมธินี ก้อนแก้ว. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่เหมาะสมในการคบเพื่อนต่างเพศของนักเรียนวัยรุ่นหญิงในจังหวัดภูเก็ต.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546.

รัฐส่าน เลาสุริโยธิน. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการเติม -ing ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3 รูปแบบ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2536.

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3 รูปแบบ.” ปริญญามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2541.

วรพจน์ พวงสุวรรณ. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

วัลลภ ปิยะมโนธรรม. “การศึกษาปัญหาเด็กและเยาวชนกับเกมคอมพิวเตอร์”. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2550.

วิภาหวัณ มูลสถาน. “ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูและควมมีวินัยในตนเอง.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2523.

วิเชียร เกตุสิงห์. คู่มือการวิจัยการวิจัยเชิงปฏิบัติการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี : เดอะเบสท์ กราฟฟิค แอนด์ ปรินท์, 2543.

ศิริชัย หงส์สงวนศรีและคณะ. “พฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์และปัญหาการเล่นเกมส์ในวัยรุ่น.” เอกสารประชุมวิชาการประจำปี ราชวิทยาลัยแพทย์แห่งประเทศไทย, 2550.

ศุภกนิจ วิชญพงษ์พร. “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น.” ปริญญานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสาธารณะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา, 2552.

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ. เยาวชนกับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน [Online] . Accessed 20 May 2008. Available from <http://research.bu.ac.th/oldpoll210/poll126.html>

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ศูนย์ข้อมูลสุขภาพจิตเด็ก วัยรุ่น และครอบครัว . พฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ข้อมูลสุขภาพจิตเด็ก, 2550.

_____. การดูแลลูกกับการเล่นเกม. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ข้อมูลสุขภาพจิตเด็ก, 2547.

สินีนาน สุทธิจินดา. “การศึกษาวินัยในตนเองของนักเรียนสาขาพาณิชยการโรงเรียนอาชีวศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชนในกรุงเทพมหานคร.” ปริญญานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2543.

สุกรี รอดโพธิ์ทอง. คอมพิวเตอร์ดีกว่าตำราตรงไหน. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

สุhada สัจจสันถวไมตรี. “ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน.” วิทยานิพนธ์ปริญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

สุชา จันทรเฒ. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2542.

_____. จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2544.

สุธรรม นันทมงคลชัย. “อิทธิพลของเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กวัยรุ่นและมาตรการแก้ปัญหา”. วารสารสาธารณสุขศาสตร์. 19 (เมษายน-สิงหาคม 2545) กรุงเทพมหานคร : 19-20.

สุนารี เตชะโชควิวัฒน์. “การเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กวัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูในรูปแบบที่แตกต่างกันตามการรับรู้ของตนเองในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.” วิทยานิพนธ์ปริญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527.

สุปรียา ดันสกุล. “เมื่อลูกติดเกมคอมพิวเตอร์ Ragnarok.” วารสารศึกษาศาสตร์กรุงเทพ, (เมษายน-สิงหาคม 2548):12-22.

- สุวรรณา เรื่องกาญจนเศรษฐ์. “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่นของนักเรียนมัธยมศึกษา.” รายงานการวิจัย โรงพยาบาลรามารับดี, 2548.
- สุรพงษ์ ชูเดช. “ผลของการอบรมตามแนวไตรสิกขาที่มีต่อการพัฒนาวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.” ปรินิพนธ์การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2542.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1. รายชื่อโรงเรียนในเขตอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี. กาญจนบุรี:สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2551.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กลุ่มสาระการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2550.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. การสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ครัวเรือน). กรุงเทพมหานคร:กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2550.
- _____. เยาวชนกับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน [Online] . Accessed 20 May 2008. Available from <http://research.bu.ac.th/oldpoll210/poll126.html>
- สมจิตร สุวรรณวงศ์. “การศึกษาการจัดสภาพการณ์เสริมความคิดเชิงคุณธรรมสังคมตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อพัฒนาวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย.” ปรินิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2542.
- อนุชิต สงแพง. “การศึกษาวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในจังหวัดชลบุรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2530.
- อำพล สุอำพัน . “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร.” ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์, 2546.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. จิตบำบัดการให้คำปรึกษาครอบครัว. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว, 2544.

ภาษาต่างประเทศ

Best, John W. Research in Education. New Jersey : Prentice – Hall, Inc., 1981.

Bronson,M.B. “Recognizing and Supporting the Development of Self-Regulation in Young Children.” Young Children 55,2(March):32.

Gordon,A.M.,and Browne,K.W. Guiding young children in a diverse society.Maryland:Allyn & Bacon,1996:214.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

เลขที่แบบสอบถาม.....

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

คำอธิบายประกอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1 - ม.3) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 5 ส่วนจำนวน 11 หน้าดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

1. ขอความร่วมมือให้นักเรียนตอบแบบสอบถามตรงตามความเป็นจริงกับตัวนักเรียนมากที่สุดและกรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อ
2. การวิจัยครั้งนี้กระทำเพื่อจุดมุ่งหมายทางวิชาการ การวิเคราะห์ข้อมูลจะทำในลักษณะส่วนรวม ไม่เกิดผลเสียต่อตัวนักเรียนแต่ประการใด หากแต่จะเป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียนและสังคมโดยรวมต่อไป
3. ผู้วิจัยขอขอบคุณในความร่วมมือของนักเรียนในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้ ด้วยความตั้งใจอย่างครบถ้วน

กิตติพงษ์ ทองดีเลิศ

นักศึกษาปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาชุมชน

ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสอบถาม

เรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำอธิบาย โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หรือเติมข้อมูลลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

	สำหรับผู้วิจัย
1 ผู้ตอบเป็นนักเรียนเพศใด ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง	A1
2 ผู้ตอบกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเรียนใด ☐ 1. มัธยมศึกษาปีที่ 1 ☐ 2. มัธยมศึกษาปีที่ 2 ☐ 3. มัธยมศึกษาปีที่ 3	A2
3 ผู้ตอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเท่าใด ☐ 1. คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยกว่า 2.00 ☐ 2. คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 – 2.99 ☐ 3. คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.00 – 4.00	A3
4 ลักษณะการพักอาศัยของผู้ตอบเป็นเช่นใด ☐ 1. อยู่กับบิดาและมารดา ☐ 2. อยู่กับบิดาหรือมารดา ☐ 3. อยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา	A4
5 ผู้ตอบมีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้านหรือไม่ ☐ 1. มี ☐ 2. ไม่มี	A5
6 ผู้ตอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากแหล่งใดมากที่สุด (เลือกตอบเพียง 1 ข้อ) ☐ 1. บ้านตนเอง ☐ 2. บ้านเพื่อน ☐ 3. โรงเรียน ☐ 4. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ 5. ☐ อื่นๆ (โปรดระบุ)	A6

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่าง

เหมาะสม

คำอธิบาย แบบสอบถามต่อไปนี้เป็นสอบถามเกี่ยวกับเกี่ยวกับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าตรงกับกรรับรู้ของท่านโดยคำตอบมี 5 ตัวเลือก ดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับกรรับรู้เกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับกรรับรู้เกี่ยวกับตัวท่านมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับกรรับรู้เกี่ยวกับตัวท่านปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับกรรับรู้เกี่ยวกับตัวท่านน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับกรรับรู้เกี่ยวกับตัวท่านน้อยที่สุด

ข้อที่	ท่านมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมอย่างไร	ระดับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์					สำหรับ ผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
1	คอมพิวเตอร์สามารถใช้พิมพ์รายงานส่งอาจารย์ได้						B1
2	คอมพิวเตอร์สามารถใช้พิมพ์งานต่างๆเพื่อประกอบการเรียน						B2
3	คอมพิวเตอร์สามารถใช้พิมพ์การบ้านส่งอาจารย์						B3
4	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ฝึกทักษะการพิมพ์ เช่น การฝึกพิมพ์สัมผัสอักษร						B4
5	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ในการวิเคราะห์ คำนวณตัวเลข ข้อมูลต่างๆ ในการเรียน						B5
6	คอมพิวเตอร์สามารถใช้นำเสนอผลงาน (โปรแกรม Microsoft Power point) ต่างๆในการเรียน						B6
7	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสาร ผ่านโปรแกรมสนทนา (Chat) ทางอินเทอร์เน็ต						B7
8	คอมพิวเตอร์สามารถใช้สืบค้นข้อมูลความรู้ต่างๆผ่านโปรแกรมทางอินเทอร์เน็ต เช่น Google						B8

ข้อที่	ท่านมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมอย่างไร	ระดับการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์					สำหรับ ผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
9	คอมพิวเตอร์สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความหมายของคำศัพท์ โดยใช้โปรแกรมพจนานุกรมต่างๆ						...B9
10	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ดูภาพยนตร์ เพื่อความเพลิดเพลินได้						...B10
11	คอมพิวเตอร์สามารถใช้วาดรูป ออกแบบงานสร้างภาพกราฟฟิก						...B11
12	คอมพิวเตอร์สามารถใช้เขียนแผนผัง แผนภูมิแผนที่ ได้						...B12
13	คอมพิวเตอร์สามารถใช้รับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ไปยังบุคคลอื่นได้						...B13
14	คอมพิวเตอร์สามารถใช้บันทึกข้อมูลต่างๆลงในแผ่นบันทึกข้อมูล (CD ROM) ได้						B14
15	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ค้นหาแหล่งท่องเที่ยวสถานที่สำคัญต่างๆ ได้						B15
16	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ฟังเพลง เพื่อความเพลิดเพลินได้						B16
17	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ร้องเพลงโดยใช้โปรแกรมคาราโอเกะ เพื่อความเพลิดเพลินได้						B17
18	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ตกแต่งภาพถ่ายเพื่อให้เกิดความสวยงามได้						B18

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง

คำอธิบาย แบบสอบถามต่อไปนี้สอบถามเกี่ยวกับการมีวินัยในตนเอง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าตรงกับควมมีวินัยของท่าน โดยคำตอบมี 5 ตัวเลือก ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด
 มาก หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมาก
 ปานกลาง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านปานกลาง
 น้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านน้อย
 น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านน้อยที่สุด

ข้อที่	ท่านมีวินัยในตนเองอย่างไร	ระดับการมีวินัยในตนเอง					สำหรับ ผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
1	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงที่มีการสอบ						C1
2	ท่านคิดถึงเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ขณะที่กำลังเรียน						C2
3	ท่านพูดคุยกับเพื่อนเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ขณะที่อาจารย์กำลังสอน						C3
4	ท่านแอบหลับขณะที่อาจารย์กำลังสอนเพราะเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนเกือบเช้า						C4
5	ท่านรับผิดชอบงานกลุ่มตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายโดยไม่เกี่ยงงานเพื่อน						C5
6	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ถ้ายังทำการบ้านไม่เสร็จ						C6
7	ท่านอ่านหนังสือเพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนให้เสร็จก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์						C7
8	ท่านส่งงานที่ครูมอบหมายได้ทันตามกำหนดเวลา						C8
9	ท่านเตรียมตัวก่อนเข้าเรียนหรือทบทวนบทเรียนที่ผ่านมาแล้ว เมื่อมีเวลาว่าง						C9
10	ท่านไปโรงเรียนทันเวลาเช้าแล้ว						C10
11	ในขณะที่กำลังเรียนหนังสือท่านไม่พูดคุยเล่นกับเพื่อน						C11

ข้อที่	ท่านมีวินัยในตนเองอย่างไร	ระดับการมีวินัยในตนเอง					สำหรับผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
12	ท่านประพฤติตนอยู่ในกฎเกณฑ์ของโรงเรียน เช่น การแต่งกาย การตัดผม การตรงต่อเวลา						C12
13	ท่านทำการบ้าน/ รายงานส่งครูทันตามเวลาที่กำหนด						C13
14	เมื่อเลิกเรียนท่านจะกลับบ้านตรงเวลาไม่เถลไถล						C14
15	ท่านไม่นำอาหารขบเคี้ยว เครื่องดื่มมารับประทานในขณะที่กำลังเรียนหนังสือ						C15
16	ท่านแต่งกายถูกต้องตามกฎระเบียบของโรงเรียน						C16
17	ท่านทำการบ้าน รายงาน ด้วยตนเองโดยไม่ลอกจากเพื่อน						C17
18	เมื่อท่านต้องทำรายงานกลุ่ม ท่านได้ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ						C18
19	ท่านสามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี						C19
20	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมช่วยงานบ้าน						C20
21	ท่านใช้เวลาว่างช่วยเหลืองานบ้าน มากกว่านั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์						C21

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

คำอธิบาย แบบสอบถามต่อไปนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าพ่อแม่/ผู้ปกครองสร้างวินัยให้แก่ท่าน โดยคำตอบมี 5

ตัวเลือก ดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านน้อยที่สุด

ข้อที่	ท่านได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครองอย่างไร	ระดับการได้รับการสร้างวินัยจาก พ่อแม่/ผู้ปกครอง					สำหรับผู้ วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	
1	ผู้ปกครองกำหนดให้ท่านเล่นเกมหลังจากทำงานที่ได้รับมอบหมายแล้ว						D1
2	ผู้ปกครองแบ่งเวลาการเล่นเกมในแต่ละวันให้ท่านอย่างชัดเจน						D2
3	ผู้ปกครองส่งเสริมให้ท่าน จัดลำดับความสำคัญในการทำกิจกรรมก่อนและหลังได้อย่างเหมาะสม						D3
4	ผู้ปกครองส่งเสริมให้ท่าน สามารถปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ครบถ้วนไม่ขาดตกบกพร่องในแต่ละวัน						D4
5	ผู้ปกครองส่งเสริมให้ท่าน แบ่งเวลาเพื่อทำภารกิจของท่าน แล้วยังแบ่งเวลาส่วนหนึ่ง เพื่อทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน						D5
6	ผู้ปกครองเป็นแบบอย่างในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์						D6
7	ท่านเห็นแบบอย่างในการรักษากฎ กติกา มารยาททางสังคมของ ผู้ปกครอง เช่น การขับรถตามกฎหมายจราจร						D7

ข้อที่	ท่านได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่อย่างไร	ระดับการได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง					สำหรับผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
8	ผู้ปกครองอบรมให้ท่านรู้จักใช้จ่ายเงินอย่างรู้คุณค่า ไม่ฟุ่มเฟือย						D8
9	ผู้ปกครองกำหนดให้ท่านใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ เช่น ช่วยงานบ้าน เล่นกีฬา ออกกำลังกาย						...D9
10	ผู้ปกครองอบรมสั่งสอนท่านในเรื่องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์						...D10
11	ผู้ปกครองแสดงความชื่นชม เมื่อท่านรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการอ่านหนังสือ ทำงานบ้าน						D11
12	ผู้ปกครองเป็นแบบอย่างของท่านในการแบ่งเวลาการทำงานและการพักผ่อน						D12
13	ผู้ปกครองเป็นแบบอย่างของท่านในการใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด						D13
14	ผู้ปกครองแนะนำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนและค้นคว้าหาความรู้						D14
15	ผู้ปกครองกวดขันท่าน ให้ใช้คอมพิวเตอร์ให้เป็นเวลา						D15
16	ผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ถ้ายังทำงานบ้านไม่สำเร็จ						D16
17	ผู้ปกครองไม่ให้เงินท่านเพื่อนำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตามร้านเกมคอมพิวเตอร์						D17
18	ผู้ปกครองกำหนดโทษไว้หากท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นานกว่าที่กำหนด						D18
19	ผู้ปกครองกำหนดเวลาการตื่นนอนและเข้านอนของท่าน						D19
20	ผู้ปกครองของท่านกำหนดระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละวันของท่าน						D20

ข้อที่	ท่านได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่อย่างไร	ระดับการได้รับการสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง					สำหรับผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
21	ผู้ปกครองแนะนำให้ท่านสะสมเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายไว้ซื้อสิ่งของหรือทำกิจกรรมที่ตนเองต้องการ						D21

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

คำอธิบาย แบบสอบถามต่อไปนี้สอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าตรงกับพฤติกรรมของท่าน โดยคำตอบมี 5 ตัวเลือกระหว่าง
ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นมากที่สุด
 มาก หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นมาก
 ปานกลาง หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นปานกลาง
 น้อย หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นน้อย
 น้อยที่สุด หมายถึง นักเรียนมีการปฏิบัติตามข้อความนั้นน้อยที่สุด

ข้อที่	ท่านมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างไร	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์					สำหรับ ผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
1	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีจนเกินไป เรียนไม่ไหว						E1
2	ท่านไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกินเวลาที่ ได้รับอนุญาตให้เล่น						E2
3	ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เกิน 5 วันต่อ สัปดาห์						E3
4	ท่านมักใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยกว่า วันละ 3 ชั่วโมง						E4
5	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกินกว่าเวลาที่ ผู้ปกครองกำหนด						E5
6	ท่านไม่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่ มีการต่อสู้ฆ่าฟันกันเพื่อที่จะเอาชนะฝ่าย ตรงข้าม						E6
7	ท่านไม่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่ มีภาพโป๊เปลือย						E7
8	ท่านไม่แสดงอารมณ์ฉุนเฉียวถ้าท่านไม่ได้ ได้รับอนุญาตให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์						E8

ข้อที่	ท่านมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไร	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์					สำหรับผู้วิจัย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
9	ท่านไม่หนีเรียนเพื่อไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์						E9
10	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนละเลยการทำงานที่บ้าน						E10
11	ท่านไม่ทำการบ้านสลับกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์						E11
12	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนละเลยการทบทวนบทเรียน						E12
13	ท่านไม่เคยกลับบ้านผิดเวลาเพราะไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อน						E13
14	ท่านไม่ขอยืมเงินเพื่อนเพื่อนำไปเล่นเกมในร้านคอมพิวเตอร์						E14
15	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมรับประทานอาหาร						E15
16	ท่านไม่โกหกผู้ปกครองว่าต้องไปทำงานส่งอาจารย์แต่ที่จริงแล้วท่านไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์						E16
17	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนผู้ปกครองต้องมาตามท่านที่ร้านคอมพิวเตอร์						E17
18	ท่านไม่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่มีการใช้คำพูดหยาบคาย						E18
19	ท่านเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่มีการวางแผนในการเล่น เช่น เกมสร้างเมือง (SIMS CITY)						E19
20	ท่านรู้สึกไม่พอใจเมื่อถูกผู้ปกครองขัดจังหวะในการเล่น เช่น ถูกใช้ให้ไปหยิบของในขณะที่เล่นเกม						E20

ภาคผนวก ข
ระดับค่าเฉลี่ยรายชื่อของแบบสอบถาม

ตารางที่ 17 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับการรับรู้ข้อมูล
เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแยกเป็นรายชื่อ

ข้อที่	ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	คอมพิวเตอร์สามารถใช้พิมพ์รายงานส่งอาจารย์ได้	4.37	0.771	มาก
2	คอมพิวเตอร์สามารถใช้พิมพ์งานต่างๆเพื่อประกอบการเรียนรู้	4.29	0.766	มาก
3	คอมพิวเตอร์สามารถใช้พิมพ์การบ้านส่งอาจารย์	3.96	0.975	มาก
4	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ฝึกทักษะการพิมพ์ เช่น การฝึกพิมพ์สัมผัสอักษร	4.08	0.931	มาก
5	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ในการวิเคราะห์ คำนวณตัวเลข ข้อมูลต่างๆ ในการเรียนรู้	3.82	0.986	มาก
6	คอมพิวเตอร์สามารถใช้นำเสนอผลงาน (โปรแกรม Microsoft Power point) ต่างๆในการเรียนรู้	4.12	0.970	มาก
7	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสาร ผ่านโปรแกรมสนทนา (Chat) ทางอินเทอร์เน็ต	4.03	1.059	มาก
8	คอมพิวเตอร์สามารถใช้สืบค้นข้อมูลความรู้ต่างๆ ผ่านโปรแกรมทางอินเทอร์เน็ต เช่น Google	4.41	0.949	มาก
9	คอมพิวเตอร์สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความหมายของคำศัพท์ โดยใช้โปรแกรมพจนานุกรมต่างๆ	4.01	0.940	มาก
10	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ดูภาพยนตร์ เพื่อความเพลิดเพลินได้	4.04	0.951	มาก
11	คอมพิวเตอร์สามารถใช้วาดรูป ออกแบบงาน สร้างภาพกราฟฟิก	3.89	1.002	มาก
12	คอมพิวเตอร์สามารถใช้เขียนแผนผัง แผนภูมิ แผนที่	3.67	1.026	มาก
13	คอมพิวเตอร์สามารถใช้รับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ไปยังบุคคลอื่นได้	3.91	1.120	มาก

ข้อที่	ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
14	คอมพิวเตอร์สามารถใช้บันทึกข้อมูลต่างๆลงในแผ่นบันทึกข้อมูล (CD ROM) ได้	4.11	0.926	มาก
15	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ค้นหาแหล่งท่องเที่ยว สถานที่สำคัญต่างๆ ได้	3.97	1.002	มาก
16	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ฟังเพลง เพื่อความเพลิดเพลินได้	4.30	0.863	มาก
17	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ร้องเพลงโดยใช้โปรแกรมคาราโอเกะ เพื่อความเพลิดเพลินได้	3.76	1.159	มาก
18	คอมพิวเตอร์สามารถใช้ตกแต่งภาพถ่ายเพื่อให้เกิดความสวยงามได้	4.03	0.984	มาก

ตารางที่ 18 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับการมีวินัยในตนเองแยกเป็นรายชื่อ

ข้อที่	ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงที่มีการสอบ	3.65	1.165	มาก
2*	ท่านคิดถึงเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ขณะที่กำลังเรียน	3.37	1.215	ปานกลาง
3*	ท่านพูดคุยกับเพื่อนเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ขณะที่อาจารย์กำลังสอน	3.48	1.325	ปานกลาง
4*	ท่านแอบหลับขณะที่อาจารย์กำลังสอนเพราะเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนเกือบเช้า	3.86	1.401	มาก
5	ท่านรับผิดชอบงานกลุ่มตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายโดยไม่เกี่ยงงานเพื่อน	3.72	.915	มาก
6	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ถ้ายังทำการบ้านไม่เสร็จ	3.47	1.139	ปานกลาง
7	ท่านอ่านหนังสือเพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนให้เสร็จก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.20	1.073	ปานกลาง
8	ท่านส่งงานที่ครูมอบหมายได้ทันตามกำหนดเวลา	3.73	.961	มาก
9	ท่านเตรียมตัวก่อนเข้าเรียนหรือทบทวนบทเรียนที่ผ่านมาแล้ว เมื่อมีเวลาว่าง	3.56	.945	มาก
10	ท่านไปโรงเรียนทันเวลาเช้าแถว	4.14	.998	มาก
11	ในขณะที่กำลังเรียนหนังสือท่านไม่พูดคุยเล่นกับเพื่อน	3.26	.968	ปานกลาง
12	ท่านประพฤติตนอยู่ในกฎเกณฑ์ของโรงเรียน เช่น การแต่งกาย การตัดผม การตรงต่อเวลา	3.94	0.981	มาก
13	ท่านทำการบ้าน/ รายงานส่งครูทันตามเวลาที่กำหนด	3.82	0.920	มาก
14	เมื่อเลิกเรียนท่านจะกลับบ้านตรงเวลา ไม่เถลไถล	3.85	1.068	มาก
15	ท่านไม่นำอาหารขบเคี้ยว เครื่องดื่มมารับประทานในขณะที่กำลังเรียนหนังสือ	3.51	1.099	มาก
16	ท่านแต่งกายถูกต้องตามกฎระเบียบของโรงเรียน	4.10	0.932	มาก
17	ท่านทำการบ้าน รายงาน ด้วยตนเองโดยไม่ลอกจากเพื่อน	3.45	0.919	ปานกลาง

ข้อที่	ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
18	เมื่อท่านต้องทำรายงานกลุ่ม ท่านได้ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ	3.89	0.898	มาก
19	ท่านสามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี	3.72	0.975	มาก
20	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมช่วยงานบ้าน	2.60	1.336	ปานกลาง
21	ท่านใช้เวลาว่างช่วยเหลืองานบ้าน มากกว่านั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.16	1.065	ปานกลาง

ตารางที่ 19 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับการสร้างวินัยจากพ่อแม่แยกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	ผู้ปกครองกำหนดให้ท่านเล่นเกมหลังจากทำงานที่ได้รับมอบหมายแล้ว	4.00	1.266	มาก
2	ผู้ปกครองแบ่งเวลาการเล่นเกมในแต่ละวันให้ท่านอย่างชัดเจน	3.98	1.262	มาก
3	ผู้ปกครองส่งเสริมให้ท่าน จัดลำดับความสำคัญในการทำกิจกรรมก่อนและหลังได้อย่างเหมาะสม	4.55	0.682	มาก
4	ผู้ปกครองส่งเสริมให้ท่าน สามารถปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ครบถ้วนไม่ขาดตกบกพร่องในแต่ละวัน	4.52	0.735	มากที่สุด
5	ผู้ปกครองส่งเสริมให้ท่าน แบ่งเวลาเพื่อทำภารกิจของท่าน แล้วยังแบ่งเวลาส่วนหนึ่ง เพื่อทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน	4.53	0.742	มากที่สุด
6	ผู้ปกครองเป็นแบบอย่างในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	4.60	0.668	มากที่สุด
7	ท่านเห็นแบบอย่างในการรักษากฎ กติกา มารยาท ทางสังคมของ ผู้ปกครอง เช่น การขับรถตามกฎหมายจราจร	4.63	0.615	มากที่สุด
8	ผู้ปกครองอบรมให้ท่านรู้จักใช้จ่ายเงินอย่างรู้คุณค่า ไม่ฟุ่มเฟือย	4.71	0.594	มากที่สุด
9	ผู้ปกครองกำหนดให้ท่านใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ เช่น ช่วยงานบ้าน เล่นกีฬา ออกกำลังกาย	4.59	0.706	มากที่สุด
10	ผู้ปกครองอบรมสั่งสอนท่านในเรื่องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	4.59	0.661	มากที่สุด
11	ผู้ปกครองแสดงความชื่นชม เมื่อท่านรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการอ่านหนังสือ ทำงานบ้าน	4.49	0.811	มาก

ข้อที่	ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
12	ผู้ปกครองเป็นแบบอย่างของท่านในการแบ่งเวลาการทำงานและการพักผ่อน	4.57	0.664	มากที่สุด
13	ผู้ปกครองเป็นแบบอย่างของท่านในการใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด	4.70	0.596	มากที่สุด
14	ผู้ปกครองแนะนำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนและค้นคว้าหาความรู้	4.24	1.056	มาก
15	ผู้ปกครองกวดขันท่าน ให้ใช้คอมพิวเตอร์ให้เป็นเวลา	4.16	1.081	มาก
16	ผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ถ้ายังทำงานบ้านไม่สำเร็จ	4.27	1.103	มาก
17	ผู้ปกครองไม่ให้เงินท่านเพื่อนำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้านเกมคอมพิวเตอร์	4.28	1.067	มาก
18	ผู้ปกครองกำหนดโทษไว้หากท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานกว่าที่กำหนด	4.16	1.126	มาก
19	ผู้ปกครองกำหนดเวลาการตื่นนอนและเข้านอนของท่าน	4.23	1.096	มาก
20	ผู้ปกครองของท่านกำหนดระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละวันของท่าน	4.12	1.188	มาก
21	ผู้ปกครองแนะนำให้ท่านสะสมเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายไว้ซื้อสิ่งของหรือทำกิจกรรมที่ตนเองต้องการ	4.67	0.624	มากที่สุด

ตารางที่ 20 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าระดับพฤติกรรมการเล่น
เกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแยกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีจนเกินไปเรียนไม่ไหว	3.76	1.327	มาก
2	ท่านไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกินเวลาที่ได้รับอนุญาตให้เล่น	3.66	1.136	มาก
3	ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เกิน 5 วันต่อสัปดาห์	3.62	1.252	มาก
4	ท่านมักใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยกว่า วันละ 3 ชั่วโมง	3.51	1.251	มาก
5	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกินกว่าเวลาที่ผู้ปกครองกำหนด	3.69	1.106	มาก
6	ท่านไม่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่มีการต่อสู้ฆ่าฟันกันเพื่อที่จะเอาชนะฝ่ายตรงข้าม	3.31	1.364	ปานกลาง
7	ท่านไม่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่มีภาพโป๊เปลือย	3.80	1.336	มาก
8	ท่านไม่แสดงอารมณ์ฉุนเฉียวถ้าท่านไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.63	1.229	มาก
9	ท่านไม่หนีเรียนเพื่อไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.70	1.408	มาก
10	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนละเลยการทำการบ้าน	3.66	1.254	มาก
11	ท่านไม่ทำการบ้านสลับกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.60	1.265	มาก
12	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนละเลยการทบทวนบทเรียน	3.43	1.273	ปานกลาง
13	ท่านไม่เคยกลับบ้านผิดเวลาเพราะไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อน	3.65	1.292	มาก
14	ท่านไม่ขอยืมเงินเพื่อนเพื่อนำไปเล่นเกมในร้านคอมพิวเตอร์	3.64	1.347	มาก
15	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมรับประทานอาหาร	3.64	1.285	มาก
16	ท่านไม่โกหกผู้ปกครองว่าต้องไปทำงานส่งอาจารย์แต่ที่จริงแล้วท่านไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.73	1.245	มาก

ข้อที่	ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
17	ท่านไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนผู้ปกครองต้องมาตามท่านที่ร้านคอมพิวเตอร์	3.71	1.363	มาก
18	ท่านไม่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่มีการใช้คำพูดหยาบคาย	3.76	1.247	มาก
19	ท่านเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่มีการวางแผนในการเล่น เช่น เกมสร้างเมือง (SIMS CITY)	3.91	1.092	มาก
20*	ท่านรู้สึกไม่พอใจเมื่อถูกผู้ปกครองขัดจังหวะในการเล่น เช่น ถูกใช้ให้ไปหยิบของในขณะที่เล่นเกม	2.92	1.436	ปานกลาง

ภาคผนวก ก
หนังสือขอเก็บข้อมูล

ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/ 632



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

20 กุมภาพันธ์ 2552

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ จังหวัดกาญจนบุรี

ด้วย นายกิตติพงษ์ ทองดีเลิศ นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ในโรงเรียนของท่าน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งนักเรียนทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

ดร. น. (รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.0-3421-8788 , 0-3424-3435

ปณิธานของบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/ 631



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

20 กุมภาพันธ์ 2552

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวิสุทธิรังษี จังหวัดกาญจนบุรี

ด้วย นายกิตติพงษ์ ทองดีเลิศ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม3) ในโรงเรียนของท่าน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งนักเรียนทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.0-3421-8788 , 0-3424-3435

ปณิธานของบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/ 633



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

20 กุมภาพันธ์ 2552

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง จังหวัดกาญจนบุรี

ด้วย นายกิตติพงษ์ ทองดีเลิศ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี" มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม3) ในโรงเรียนของท่าน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดแจ้งนักเรียนทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบถามให้นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

ดร. น. (รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.0-3421-8788 , 0-3424-3435

ปณิธานของบัณฑิตวิทยาลัย "มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา"

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายกิตติพงษ์ ทองดีเลิศ
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 28 กันยายน พ.ศ.2522
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 85/23 หมู่ 1 ซอยองค์การโทรศัพท์ อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี 71111
สถานที่ทำงาน	สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ ตำบลเลาขวัญ อำเภอเลาขวัญ จังหวัดกาญจนบุรี 71210
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรสาธารณสุขศาสตร (สาธารณสุขชุมชน) วิทยาลัยสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดยะลา
พ.ศ. 2546	ศึกษาต่อระดับปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอกสุขศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม
พ.ศ. 2548	ศึกษาต่อระดับปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2543	เจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน ระดับ 2 สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ ตำบลเลาขวัญ อำเภอเลาขวัญ จังหวัดกาญจนบุรี
พ.ศ. 2546	เจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน ระดับ 3 สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ ตำบลเลาขวัญ อำเภอเลาขวัญ จังหวัดกาญจนบุรี
พ.ศ.2548	เจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน ระดับ 4 สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ ตำบลเลาขวัญ อำเภอเลาขวัญ จังหวัดกาญจนบุรี
พ.ศ. 2550	เจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน ระดับ 5 สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ ตำบลเลาขวัญ อำเภอเลาขวัญ จังหวัดกาญจนบุรี
พ.ศ. 2551 –ปัจจุบัน	เจ้าพนักงานสาธารณสุขระดับชำนาญงาน สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ ตำบลเลาขวัญ อำเภอเลาขวัญ จังหวัดกาญจนบุรี