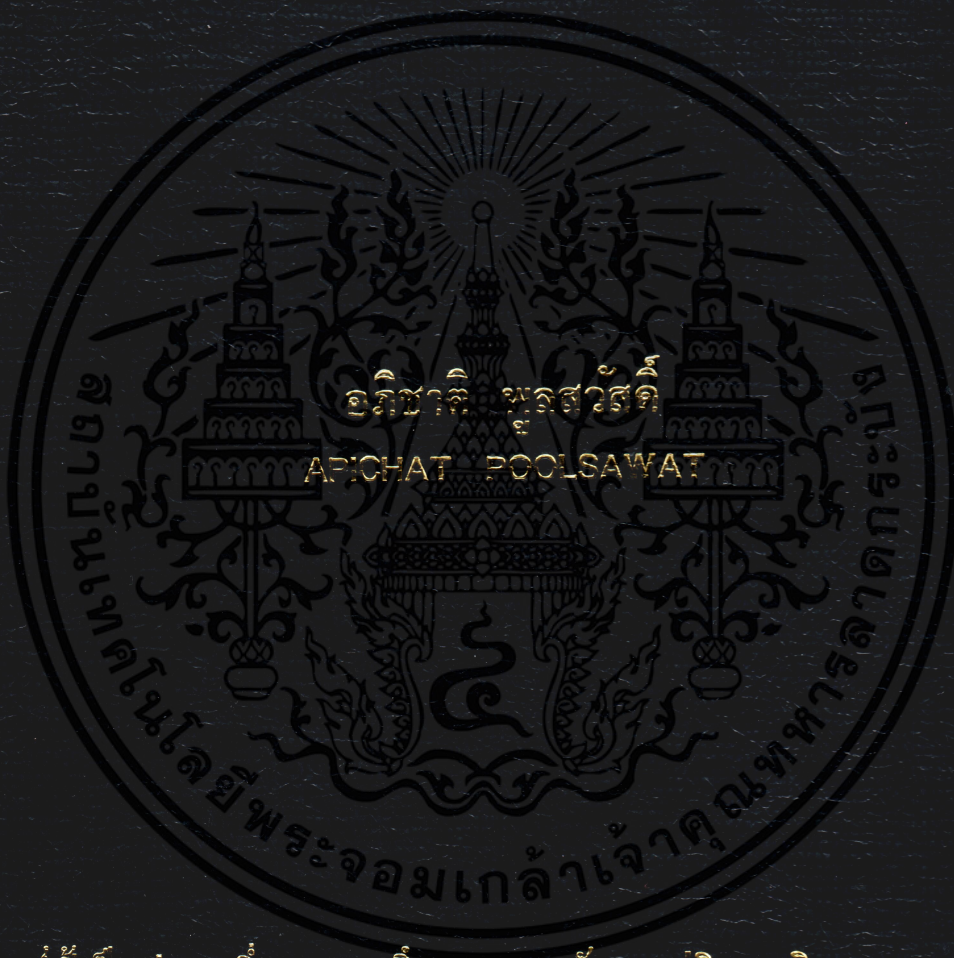


พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียน
หลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์

COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF STUDENTS AT
LUANGPORPARN KLONGDAN ANUSORN SCHOOL



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2552

KMITL-2009-ED-M-214-132

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียน
หลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์

COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF STUDENTS AT
LUANGPORPARN KLONGDAN ANUSORN SCHOOL



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 105173
วัน,เดือน,ปี..... 16 พ.ย. 2552

b.....
i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาวิทยาสาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2552

**COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF STUDENTS AT
LUANGPORPARN KLONGDAN ANUSORN SCHOOL**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE IN SCIENCE EDUCATION (COMPUTER)
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

2009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ **KMITL - 2009 - ED - M - 214 - 132** อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2009

FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์
Computer Games Playing Behaviors of Students at Luangporparn Klondan Anusorn
School

นักศึกษา นายอภิชาติ พูลสวัสดิ์

รหัสประจำตัว 50063928

ปริญญา วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา การศึกษาวิทยาศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รศ.ดร.รวีวรรณ ชินะตระกูล

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รศ.พีระวุฒิ	สุวรรณจันทร์	
ผศ.ดร.เลิศลักษณ์	กลิ่นหอม	
รศ.ดร.รวีวรรณ	ชินะตระกูล	
ผศ.ไพฑูรย์	พิมดี	
ดร.เชื่น	แก้วยศ	

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 25 พฤษภาคม 2552 เวลา 14.00 น. เป็นต้นไป

สถานที่สอบ ณ ห้องเรียนปริญญาเอก คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมรับรองแล้ว



(รองศาสตราจารย์ พีระวุฒิ สุวรรณจันทร์)

คณบดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

วันที่ ๒๕ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2552

หัวข้อวิทยานิพนธ์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียน

หลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์

นักศึกษา

นายอภิชาติ พูลสวัสดิ์

รหัสประจำตัว

50063928

ปริญญา

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชา

การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

พ.ศ.

2552

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

รองศาสตราจารย์ ดร.รวิวรรณ ชินะตระกูล

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ จังหวัดสมุทรปราการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 286 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่นด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่ากับ 0.86 และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่ากับ 0.90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสนุกสนาน เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะ ความทันสมัย ได้เพื่อนใหม่ ผ่อนคลายความเครียด และภาพรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนเพื่อความสามัคคี อยู่ในระดับปานกลาง
2. นักเรียนได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการเรียน ด้านอารมณ์ และภาพรวม อยู่ในระดับมาก ส่วนผลกระทบด้านสังคม อยู่ในระดับปานกลาง
3. นักเรียนที่มีเพศต่างกัน ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านอารมณ์ สังคม และภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนผลกระทบด้านการเรียน ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ต่างกัน ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งภาพรวมและรายด้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

Thesis Title	Computer Games Playing Behaviors of Students at Luangporparn Klongdan Anusorn School
Student	Mr.Apichat Poolsawat
Student ID	50063928
Degree	Master of Science
Program	Science Education (Computer)
Year	2009
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr.Lertlak Klinhom
Thesis Co-Advisor	Associate Professor Dr.Ravewan Shinatrakool

ABSTRACT

The objective of this study was to study and compare students' computer games playing behaviors of Luangporparn Klongdan Anusorn School at Samudprakarn province. The subjects were 286 secondary-school students, grade level 3 and 4 who studied in the 2nd semester 2008 selected by a stratified sampling and an impact index of techniques tools were questionnaires that had a reliability of 0.86, 0.90. Data were analysed for the means, standard deviations, and t - test. The study revealed that

1. Students played computer games for fun, fulfilling spare times, developing computer skill, finding new friends, and relaxation these behaviors were generally at a high level. They had computer games playing behaviors for unity at a middle level.

2. Students had impacts from computer games playing behaviors in studying and emotion. The were impacts generally at a high level, although the impact in society was at a middle level.

3. Genders differed in impacts from computer games playing behaviors in emotion, and society, although the impact in studying was not different.

4. Students who studied in different grade levels had different impacts from computer games playing behaviors, overall as well as in individual aspect.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้อย่างดี ด้วยความอนุเคราะห์จาก ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.รวีวรรณ ชินะตระกูล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ตลอดจนคำแนะนำต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ จนสำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รศ.พีระวุฒิ สุวรรณจันทร์ ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม ผศ.ไพฑูรย์ พิมดี และ ดร.เชื่น แก้วยศ คณะกรรมการสอบหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่อง ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ รศ.พีระวุฒิ สุวรรณจันทร์ ผศ.ไพฑูรย์ พิมดี และอาจารย์สมเกียรติ ดันติวงศ์วานิช ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือประเมินคุณภาพของแบบสอบถามที่ใช้เป็นเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนในโรงเรียน สำหรับการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบคุณพิเศษเพื่อนๆ ร่วมรุ่น 15 ทุกคนที่คอยช่วยเหลือ การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใน ทุกๆ ด้าน

ขอขอบคุณพิเศษ กนกนุช สันติตระกูล ที่คอยช่วยเหลือ ตรวจสอบความถูกต้อง การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาผู้เป็นที่เคารพรัก ผู้ให้ความรักและความห่วงใย ดูแลเอาใจใส่ ตลอดจนให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

คุณค่า และประโยชน์ใด ๆ ที่เป็นผลจากการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บิดา มารดา ครู-อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ด้วยความเคารพยิ่ง

อภิชาติ พูลสวัสดิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	2
1.4 สมมุติฐานการวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ประวัติความเป็นมาของโรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์.....	6
2.2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์.....	7
2.3 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์.....	11
2.4 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม.....	15
2.5 ความรู้เกี่ยวกับอารมณ์.....	19
2.6 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม.....	22
2.7 ความรู้เกี่ยวกับการเรียน.....	23
2.8 ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบ.....	25
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	31
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32

สารบัญ(ต่อ)

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	31
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม.....	38
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	41
4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	45
4.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบ ของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด้านอนุสรณ์ ช่วงวันที่ 3 และ 4 จำแนกตามเพศ.....	49
4.5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบ ของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด้านอนุสรณ์ ช่วงวันที่ 3 และ 4 จำแนกตามช่วงชั้น.....	50
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	52
5.2 อภิปรายผล.....	57
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม.....	60
ภาคผนวก.....	63
ประวัติผู้เขียน.....	70

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงจำนวนนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ที่เป็นสมาชิกของประชากร จำแนกตามสาขาวิชา.....	31
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นจำนวน และร้อยละ.....	38
4.2 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนด้านลักษณะ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	41
4.3 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนด้านประเภท ของเกมคอมพิวเตอร์.....	44
4.4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น จำแนกเป็นรายด้าน.....	45
4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์จำแนกเป็นรายด้าน.....	46
4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านอารมณ์ จำแนกเป็นรายข้อ.....	46
4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านสังคม จำแนกเป็นรายข้อ.....	47
4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านการเรียน จำแนกเป็นรายข้อ.....	49
4.9 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ เปรียบเทียบระหว่างเพศชายกับเพศหญิง จำแนกเป็นรายด้าน.....	50
4.10 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ เปรียบเทียบระหว่างช่วงชั้นที่3 และ4 จำแนกเป็นรายด้าน.....	51

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นเนื่องจากคอมพิวเตอร์ มีคุณภาพสูง สามารถอำนวยความสะดวกต่างๆ ได้มากมาย และอาจทำงานหลายๆ อย่างได้พร้อมกัน ช่วยประหยัดเวลาในการทำงานได้มาก ในขณะที่ เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลง จากในอดีตเป็นอย่างมาก อีกทั้งมีหลายรุ่นหลายราคาให้เลือก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเร็วและสามารถในการประมวลผล ทำให้ผู้ใช้งาน สามารถซื้อหามาใช้งานได้มากขึ้น ตอบสนองความต้องการในทุกระดับรายได้ หรือนักเรียนนักศึกษา สามารถใช้เป็นอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการทำงาน ค้นคว้าข้อมูลทางการศึกษาได้ด้วย

เกม คือ กิจกรรมเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน สร้างความสามัคคี พัฒนาการทางด้านร่างกาย และพัฒนาด้านสมองได้อีกด้วย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเป็นที่แพร่หลาย มีผู้คนจำนวนมาก ที่ชอบเล่นเกม บางคนเล่นเพื่อความบันเทิง สนุกสนาน บางคนเล่นเพื่อผ่อนคลายจากการทำงาน หรือจากการเรียน และบางกลุ่มคน เล่นเพื่อการแข่งขันกัน และอาจใช้เวลาอยู่กับการเล่นเกมทั้งวัน สถานที่สำหรับเล่นเกมมีทั้งที่เป็นร้านเกม โดยเฉพาะ มีเครื่องเล่นเกม ต่อเข้ากับจอภาพ โทรทัศน์ หรือเป็นร้านบริการอินเทอร์เน็ตที่ติดตั้ง โปรแกรมเกมทั้งที่เป็นแบบออฟไลน์และออนไลน์ ที่มีอยู่ทั่วไปตั้งอยู่ใกล้กับสถานศึกษา ตามห้างสรรพสินค้า และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลสามารถใช้เล่นเกมที่บ้านตนเองได้

ในปัจจุบัน มีหน่วยงานและบริษัทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและพัฒนาเกม ได้ออกมาสนับสนุนการเล่นเกมที่สร้างสรรค์ และได้มีการจัดการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ระดับโลก โดยทำการจัดการแข่งขันรายการสำคัญต่างๆ ขึ้นมากมายไปทั่วทั้ง 5 ทวีปทั่วโลก ใน 50 ประเทศรวมทั้งประเทศไทยด้วย และมีเงินรางวัลสูง หลายหมื่นเหรียญสหรัฐ จุดมุ่งหมายหลักของบริษัทเหล่านี้ คือ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกม และพัฒนาเกม ให้ตรงความต้องการของผู้เล่นมากที่สุด เช่น เนื้อหา กราฟิกความสมจริง และความยากง่ายในระดับต่างๆ ของการเล่นเกมที่ส่งผลให้มึนนักเรียนนักศึกษา จำนวนมากสนใจ และอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรม การแข่งขันเกมระดับโลก มากขึ้นทุกปี บางคนสามารถพัฒนาตนเองจากผู้เล่นเกม กลายเป็น ผู้สร้างและพัฒนาเกมที่เรียกว่า เกมเมอร์ (Gamer) ซึ่งเป็นอาชีพที่นักเรียนนักศึกษา หลายคน ต้องการทำเป็นอย่างมาก และมีแนวโน้มว่า จะเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อยๆ ในเวลาอันรวดเร็ว เนื่องจากเป็นงานที่ได้สร้างเกม

อย่างที่ตนต้องการ และทดสอบหาข้อผิดพลาดของเกม ทำให้ได้ใช้จินตนาการอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (ศราวดี เมืองมาหล้า. 2551) [Online]

แต่ในทางตรงกันข้าม หากผู้เล่นเกมแบ่งเวลาไม่เป็น ก็อาจหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนติดเกมได้ โดยเฉพาะเด็กนักเรียน ที่ชอบโคดเรียนไปเล่นเกมตามร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต หรือห้างสรรพสินค้า

โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดกลาง สังกัดกองการศึกษา กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษา เปิดสอนนักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โดยเป็นนักเรียนที่อยู่ในช่วงอายุวัยรุ่นตอนต้น มีความอยากรู้อยากลอง กระตือรือร้นชอบรวมกลุ่มในการทำกิจกรรมต่างๆ และที่ตั้งของโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ จะมีร้านเกมและร้านอินเทอร์เน็ต คาเฟ่ ตั้งอยู่บริเวณใกล้เคียง เป็นจำนวนมาก ทำให้เด็กนักเรียนมีสามารถเข้าไปใช้บริการได้ง่าย และอาจเกิดผลกระทบต่อพฤติกรรม การเรียน อารมณ์ และด้านสังคมของเด็กนักเรียนได้ เนื่องจากการเล่นเกมของเด็กนักเรียนในระดับช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ต้องได้รับการดูแลและคำแนะนำจากผู้ปกครองอย่างใกล้ชิด

การศึกษาและวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ ของนักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่มีพื้นที่กว้าง แต่มีรั้วกำแพงกั้นบริเวณหน้าโรงเรียนเท่านั้น แม้จะมีเจ้าหน้าที่คอยควบคุมการเข้าออกของนักเรียน ในช่วงเวลาเรียน แต่ก็ไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง เนื่องจากนักเรียนสามารถ แอบออกนอกโรงเรียนในเวลาเรียนได้ง่ายตามช่องทางอื่นที่ไม่มีรั้วของโรงเรียน และบริเวณรัศมี 5 กิโลเมตร รอบโรงเรียน พบว่ามีร้านคอมพิวเตอร์ และร้านที่ประกอบกิจการเป็นร้านเกมโดยเฉพาะ เป็นจำนวนมากกว่า 10 ร้าน และเป็นโรงเรียนระดับช่วงอายุที่มีความเสี่ยงที่จะติดเกมสูง และชอบเล่นสนุก มีเวลาว่างจากกิจกรรมการเรียนมากกว่าช่วงอายุอื่นๆ เพื่อนำผลการวิจัยมาทำข้อมูล และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการเล่นคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแบบอย่างสำหรับสถาบันการศึกษาต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ จำแนกตามเพศและช่วงชั้น

1.3 สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ที่มีความแตกต่างกันในด้านเพศและช่วงชั้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ วิภา อุดมพันธ์ (2536: 98-102) โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน

1. ด้านลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
3. ด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน
 - ด้านอารมณ์
 - ด้านสังคม
 - ด้านการเรียนรู้

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1.5.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 1,333 คน

1.5.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 286 คน ซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ขนาดของกลุ่มตัวอย่างระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ แล้วทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

1.5.3 ตัวแปรที่ศึกษา

5.1.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- เพศ แบ่งออกเป็น เพศชายและเพศหญิง
- ช่วงชั้น แบ่งออกเป็น ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์

5.1.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ

1. ด้านลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
3. ด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน
 - ด้านอารมณ์
 - ด้านสังคม
 - ด้านการเรียน

1.6 นิยามคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1 เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง กิจกรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคลทางด้านอารมณ์และร่างกาย เช่น เพื่อฝึกทักษะ เพื่อการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ของสมองและร่างกาย และเพื่อความบันเทิง

1.6.2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเกมรูปแบบต่างๆ ของนักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งจำแนกออกเป็น 2 ด้าน คือ

1. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น หมายถึง การจำแนกประเภท ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบต่างๆ เช่น เกมต่อสู้ (Action Game), เกมชู้ตติ้งแบบสามมิติ (3D Shooting), เกมไฟล์ท์ซิมูเลชั่น (Flight Simulation) เกมสเปซซิมูเลชั่น (Space Simulation) เกมขับรถ (Racing) เกมกีฬา (Sport) และเกมวางแผน (Strategy Game) รวมถึงอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม เป็นต้น
2. ด้านลักษณะของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ลักษณะการเล่น เล่นคนเดียว หรือเล่นกับเพื่อน สถานที่และเวลาที่ใช้ในการเล่น เกม เป็นต้น

1.6.3 ผลกระทบ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ แบ่งเป็น 3 ด้านคือ

1. ด้านอารมณ์ หมายถึง ภาวะทางด้านจิตใจที่เกิดจากการเล่นเกม ส่งผลต่อความรู้สึก ความคิด กระบวนการที่แสดงออกทางร่างกาย การกระทำ คำพูดของนักเรียน การกระทำการเลียนแบบ ทั้งด้านดีและด้านเสียได้แก่ รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นเกม หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม หงุดหงิดเมื่อเล่นเกมแพ้ เล่นเกมแล้วช่วยระบายอารมณ์ได้ มีความสุขมากกว่าทำกิจกรรมอื่นๆ ใช้คำพูดได้อย่างอิสระในเกม อยากมีความสามารถเหมือนตัวละครในเกม อยากทำเลียนแบบตัวละครในเกม เป็นต้น

2. ด้านสังคม หมายถึง ผลที่เกิดต่อความผูกพันที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมและคนรอบข้าง ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งอาจเป็นลักษณะระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับกลุ่มหรือสังคม หรือหมายความรวมถึงปฏิภยสัมพันธ์ของสังคม และการปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน ได้แก่ เป็นคนเก็บตัวอยู่ที่บ้านเพื่อเล่นเกม ใช้เวลาอยู่ที่ร้านเกมมากกว่าอยู่ที่บ้าน เล่นเกมจนลืมทำกิจวัตรประจำวัน การเล่นเกมทำให้ไม่ได้ทำกิจกรรมกับครอบครัว เล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น การเล่นเกมทำให้พัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน กล้าคิดกล้าแสดงออก เป็นต้น

3. ด้านการเรียน หมายถึง ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่เป็นผลทำให้การพัฒนาสติปัญญา การคิดวิเคราะห์ ทักษะการเรียนรู้ ความสนใจในการเรียน และผลการเรียนของนักเรียน ได้แก่ การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ การพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศ การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ เบื่อการเรียน มีสมาธิในการเรียน อ่านหนังสือและเข้าใจเนื้อหาได้เร็ว ทำการบ้านเสร็จก่อนจึงเล่นเกม โดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม เป็นต้น

1.6.4 ช่วงชั้น หมายถึง การจัดการศึกษาตามหลักการ จุดมุ่งหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้ การกำหนด โครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในระดับมัธยมศึกษาเป็น 2 ช่วงชั้น ตามระดับพัฒนาการของผู้เรียน คือ ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 และช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

1.6.5 นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551

1.6.6 โรงเรียน หมายถึง สถานที่จัดการศึกษาให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ แก่ผู้มาเรียนอันประกอบด้วย สถานที่ ผู้สอน ผู้เรียน อุปกรณ์การเรียน รวมทั้งสภาพแวดล้อมการเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยดังนี้

- 2.1 ประวัติความเป็นมาของโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์
- 2.2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- 2.3 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- 2.4 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม
- 2.5 ความรู้เกี่ยวกับอารมณ์
- 2.6 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม
- 2.7 ความรู้เกี่ยวกับการเรียน
- 2.8 ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบ
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติความเป็นมาของโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์

โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดกลาง สังกัดกองการศึกษา กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษา ตั้งอยู่เลขที่ 600 หมู่ที่ 11 ตำบลคลองด่าน อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ โดยโรงเรียนได้เปิดทำการสอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเริ่มมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2519 ในเนื้อที่ 65 ไร่ 1 งาน การก่อตั้งครั้งแรกนั้น มีประชาชนชาวคลองด่าน และเขตใกล้เคียง ได้ร่วมกันบริจาคเงินจำนวน 650,000 บาท

ปี พ.ศ. 2521 โรงเรียนได้งบประมาณก่อสร้าง อาคารเรียนแบบ 216 ก. 1 หลัง ในราคา 2,100,000 บาทฐานของอาคารหลังนี้ เป็นแบบทั่วไป จึงไม่สามารถดำเนินการก่อสร้างได้ ต้องเปลี่ยนแปลงรากฐานใหม่ และได้เกิดปัญหาขึ้นระหว่างกรมสามัญศึกษา กับผู้รับเหมา โรงเรียนได้รับงบประมาณก่อสร้างชั่วคราว จำนวน 10 ห้องเรียน ในวงเงิน 300,000 บาท โรงเรียนมีห้องเพิ่มขึ้น 17 ห้อง

ปี พ.ศ. 2531 โรงเรียนได้รับการอนุมัติ จากกรมสามัญศึกษา ให้เปิดสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 ห้องห้องเรียน จำนวนนักเรียน 1,000 คน จำนวนครู 74 คน

ปี พ.ศ. 2535 โรงเรียนได้รับงบประมาณ สร้างถึงแก่น้ำฝน 2 ชุด และยังได้รับการคัดเลือก เป็นโรงเรียนที่เข้าโครงการ โรงเรียนเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต และสังคมดีเด่นระดับเขตการศึกษา 1

ปี พ.ศ. 2538 ทางสมาคมผู้ปกครองและครู ได้ให้ความอนุเคราะห์ คอมพิวเตอร์ จำนวน 20 เครื่อง

ปี พ.ศ. 2543 ได้รับงบประมาณติดตั้งระบบ การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม จากกองทัพ ร่วมกับการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม

ปี พ.ศ. 2548 จำนวนนักเรียน 1,110 คน ครู 40 คน อัตราร้าง 10 คน พนักงานราชการ 2 คน ลูกจ้างประจำ 4 คน

- ปรับปรุงพื้นโรงฝึกพลศึกษา เป็นพื้นยาง
- สร้างเรือนพยาบาล

สภาพแวดล้อมของ โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ มีเครื่องคอมพิวเตอร์ ประกอบการเรียนการสอน และให้นักเรียนค้นหาความรู้เวลาพักกลางวัน แต่ก็ไม่เพียงพอ ต่อจำนวนนักเรียน และโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์เป็นโรงเรียนที่มีอาณาบริเวณกว้าง แต่มีรั้วกำแพงกั้นบริเวณหน้าโรงเรียนเท่านั้น แม้จะมีเจ้าหน้าที่คอยควบคุมการเข้าออกของนักเรียน ในช่วงเวลาเรียน แต่ก็ไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง เนื่องจากนักเรียนสามารถ แอบออกนอก โรงเรียนในเวลาเรียนได้ง่ายตามช่องทางอื่นที่ไม่มีรั้วของโรงเรียน และบริเวณรัศมี 5 กิโลเมตร รอบโรงเรียน พบว่ามีร้านคอมพิวเตอร์ และร้านที่ประกอบกิจการเป็นร้านเกม โดยเฉพาะ เป็นจำนวนมากกว่า 10 ร้าน ซึ่ง หากมีนักเรียนที่ไม่ตั้งใจเรียน แอบออกนอกโรงเรียน ทั้งที่ตั้งใจไป เล่นเกม หรือแอบออกไปเพราะไม่อยากเรียนหนังสือ ก็อาจจะเข้าไปใช้บริการร้านเกมดังกล่าว ได้โดยง่าย ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อระเบียบวินัยในการเรียน เนื่องจากเป็นสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นให้ ละเลยการเรียน ไม่สนใจการเรียน จนส่งผลต่อระดับผลการเรียนได้ (โรงเรียนหลวงพ่อบานคลอง ด่านอนุสรณ์: 2551) [Online]

2.2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เนื่องจาก คอมพิวเตอร์มีความสามารถสูง สามารถอำนวยความสะดวกต่างๆ ได้มากมาย และสามารถทำงาน หลายๆ อย่างได้พร้อมกัน ช่วยประหยัดเวลาในการทำงานได้มาก ในขณะที่ เทคโนโลยีทาง ด้านคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลงจากในอดีตเป็นอย่างมาก มีหลายรุ่นหลายราคาขึ้นอยู่กับความเร็วและ สามารถในการประมวลผล ทำให้ผู้ใช้งาน สามารถซื้อหามาใช้งานได้มากขึ้น ตอบสนองความ ต้องการในทุกระดับรายได้ หรือนักเรียนนักศึกษา สามารถใช้เป็นอุปกรณ์อำนวยความสะดวกใน การทำงาน ค้นคว้าข้อมูลทางการศึกษาได้ด้วย

2.2.1 ประเภทของคอมพิวเตอร์

เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมากทำให้มีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เลือกใช้มากมายหลายรูปแบบตามความต้องการของผู้ใช้ สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 กลุ่ม หลักดังนี้ (ภาสกร เรื่องรอง: 2551) [Online]

2.2.1.1 ประเภทของคอมพิวเตอร์ตามหลักการประมวลผล

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ตามหลักการประมวลผลนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. คอมพิวเตอร์แบบแอนะล็อก (Analog Computer) หมายถึง เครื่องมือสำหรับประมวลผลข้อมูลที่อาศัยการประมวลผลโดยใช้หลักการวัด ซึ่งทำงานโดยใช้ข้อมูลที่มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงแบบต่อเนื่อง จากนั้นจึงแสดงออกมาในลักษณะสัญญาณที่เรียกว่า สัญญาณแบบแอนะล็อก (Analog Signal) โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ประเภทนี้มักแสดงผลด้วยสเกล (Scale) และเข็มชี้ การวัดค่าความยาวโดยเปรียบเทียบกับสเกลของไม้บรรทัด การวัดค่าความร้อนจากการขยายตัวของปรอทเปรียบเทียบกับสเกลข้างหลอดแก้ว เป็นต้น

2. คอมพิวเตอร์แบบดิจิทัล (Digital Computer) หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่มีการประมวลผลข้อมูลโดยอาศัยหลักการนับ ซึ่งใช้ในการทำงานกับข้อมูลที่มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงแบบไม่ต่อเนื่อง คือ เป็นลักษณะข้อมูลในรูปแบบของสัญญาณไฟฟ้า หรือที่เรียกว่า สัญญาณดิจิทัล (Digital Signal) ทำงานโดยการนับสัญญาณข้อมูลที่เป็นจังหวะด้วยตัวนับที่กำหนดขึ้นโดยระบบฐานเวลามาตรฐาน ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้เป็นที่น่าเชื่อถือ คอมพิวเตอร์แบบดิจิทัลนั้นสามารถทำงานได้กับข้อมูลที่เป็นสัญญาณไฟฟ้า หรือข้อมูลแบบไม่ต่อเนื่องเท่านั้น จึงไม่สามารถรับข้อมูลจากแหล่งข้อมูลได้โดยตรง ดังนั้นก่อนประมวลผลจึงต้องทำการเปลี่ยนรูปแบบข้อมูลที่รับเข้ามาเพื่อให้อยู่ในรูปของสัญญาณไฟฟ้า จากนั้นเมื่อประมวลผลเรียบร้อยแล้ว จึงเปลี่ยนสัญญาณไฟฟ้ากลับไปเป็นข้อมูลเดิมที่รับเข้ามาดังเดิม

3. คอมพิวเตอร์แบบลูกผสม (Hybrid Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการทำงานและการประมวลผลข้อมูล โดยอาศัยเทคนิคการทำงานแบบผสมผสานระหว่างคอมพิวเตอร์ แบบแอนะล็อกและคอมพิวเตอร์แบบดิจิทัล ทั่วไปมักใช้ในงานด้านวิทยาศาสตร์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ในยานอวกาศที่ใช้คอมพิวเตอร์แบบแอนะล็อก ควบคุมการหมุนของตัวยานและใช้คอมพิวเตอร์แบบดิจิทัลในการคำนวณระยะทาง เป็นต้น

2.2.1.2 ประเภทของคอมพิวเตอร์ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ตามวัตถุประสงค์การใช้งานนั้นสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. คอมพิวเตอร์เพื่องานเฉพาะกิจ (Special Purpose Computer) หมายถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลตามคำสั่งที่ถูกออกแบบขึ้นมาให้สามารถทำงานได้อย่างใดอย่างหนึ่งเป็นเฉพาะ (Inflexible) มักใช้ในงานควบคุม หรืองานอุตสาหกรรม เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ควบคุมสัญญาณไฟจราจร คอมพิวเตอร์ควบคุมลิฟท์ หรือคอมพิวเตอร์ควบคุมระบบอัตโนมัติในรถยนต์ เป็นต้น

2. คอมพิวเตอร์เพื่องานอเนกประสงค์ (General Purpose Computer) หมายถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลข้อมูลหลากหลายรูปแบบ โดยได้รับการออกแบบให้สามารถประยุกต์ใช้ในงานประเภทต่างๆ ซึ่งระบบจะทำงานตามคำสั่งในโปรแกรมที่กำหนดขึ้น และเมื่อผู้ต้องการใช้คอมพิวเตอร์ทำงานชนิดใด ก็เพียงแต่ออกคำสั่งเรียกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมขึ้นมาใช้ ซึ่งคอมพิวเตอร์นี้สามารถเก็บโปรแกรมไว้หลายโปรแกรมในเครื่องเดียวกันได้

2.2.1.3 ประเภทของคอมพิวเตอร์ตามความสามารถของระบบ

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ตามความสามารถของระบบนั้น ทำโดยพิจารณาจากความสามารถในการเก็บข้อมูล และความเร็วในการประมวลผล ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. ซุปเปอร์คอมพิวเตอร์ (Super Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการประมวลผลสูงที่สุด โดยทั่วไปสร้างขึ้นเพื่องานด้านวิทยาศาสตร์ มีลักษณะของคำสั่งในการประมวลผลที่ซับซ้อน และต้องการความเร็วสูง เช่น งานวิจัยขีปนาวุธ งานโครงการอวกาศ ของสหรัฐอเมริกา (NASA) งานสื่อสารผ่านดาวเทียม เป็นต้น

2. เมนเฟรมคอมพิวเตอร์ (Mainframe Computer) หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่ทำงานในระบบเครือข่ายเน็ตเวิร์ค (Network) ที่สามารถเชื่อมต่อไปยังอุปกรณ์ที่เรียกว่าเครื่องปลายทางจำนวนมากได้ และสามารถทำงานได้พร้อมกันหลายงาน (Multi Tasking) ใช้งานได้พร้อมกันหลายคน (Multi User) โดยทั่วไปคอมพิวเตอร์ชนิดนี้นิยมใช้ในสถานศึกษาที่มีความต้องการข้อมูลสูง หรือใช้ในระบบงานธุรกิจขนาดใหญ่ ซึ่งคอมพิวเตอร์ชนิดนี้จะมีราคาตั้งแต่สิบล้านบาทไปจนถึงหลายร้อยล้านบาท ตัวอย่างของเครื่องเมนเฟรมที่ใช้กันแพร่หลายได้แก่ คอมพิวเตอร์ของธนาคารที่เชื่อมต่อไปยังตู้ ATM และสาขาของธนาคารทั่วประเทศ

3. มินิคอมพิวเตอร์ (Mini Computer) เป็นคอมพิวเตอร์ที่นิยมใช้ในธุรกิจ และหน่วยงานขนาดเล็ก โดยมีลักษณะพิเศษในการทำงานร่วมกันอุปกรณ์ประกอบต่อพ่วงที่มีความเร็วสูงได้ สามารถอ่าน และเขียนข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว หน่วยงานและบริษัทที่ใช้คอมพิวเตอร์ขนาดนี้ได้แก่ หน่วยงานราชการ โรงงานอุตสาหกรรมต่างๆ เป็นต้น

4. ไมโครคอมพิวเตอร์ (Micro Computer) หมายถึง คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กมีส่วนของหน่วยความจำ และความเร็วในการประมวลผลน้อยที่สุด หรือที่เรียกว่าคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล

บุคคล (Personal Computer : PC) นั่นเอง ในปัจจุบันไมโครคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นเป็นอย่างมาก และราคาถูกลง ดังนั้น จึงเป็นที่นิยมใช้ทั้งตามหน่วยงาน บริษัทห้างร้าน ตลอดจนตามสถานศึกษา และบ้านเรือน

2.2.2 ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์

การที่คอมพิวเตอร์จะสามารถทำงานและให้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการได้นั้นจะต้องมีลักษณะการทำงานของส่วนประกอบต่างๆ อย่างสัมพันธ์กัน ซึ่งส่วนประกอบต่างๆ ได้แก่

1. ส่วนรับข้อมูล (Input) คือ ส่วนที่ทำหน้าที่รับข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการส่งผ่านอุปกรณ์รับข้อมูลชนิดต่างๆ โดยตรง เช่น แป้นพิมพ์ (Keyboard) เมาส์ (Mouse) เป็นต้น หรือเอาข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์โดยผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ เช่น แผ่นดิสก์ (diskette) เป็นต้น

2. หน่วยประมวลผลกลาง (Control Processing Unit : CPU) คือ ส่วนที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานทั้งหมดของระบบคอมพิวเตอร์ขั้นตอนต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ และส่วนการคำนวณและตรรกะ (Arithmetic and Logic Unit) ที่ทำหน้าที่คำนวณทางคณิตศาสตร์ และทำการตัดสินใจเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานต่างๆ ที่เป็นคำสั่งในการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางอีกด้วย (โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์: 2551)[Online]

3. หน่วยความจำ (Memory Unit) คือ ส่วนที่จัดเก็บข้อมูลที่ป้อนเข้ามาเพื่อนำไปใช้ในการประมวลผลที่หน่วยประมวลผลกลาง (Control Unit) และเป็นที่เก็บโปรแกรมต่างๆ ที่เป็นส่วนของคำสั่งในการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางอีกด้วย

4. หน่วยแสดงผล (Output Unit) คือ ส่วนที่ทำการแสดงผลลัพธ์ที่เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลออกมาได้ ซึ่งการแสดงผลนี้อาจแสดงออกมาให้เห็นบนจอภาพ (Monitor) เป็นต้น หรืออาจแสดงผลลัพธ์มาทางอุปกรณ์ชนิดอื่นๆ เช่น เครื่องพิมพ์ (Printer) เป็นต้น

2.2.3 รูปแบบการทำงานของคอมพิวเตอร์

ศราวุฒิ เมืองมาหล้า (2551)[Online] รูปแบบการทำงานของคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. ทำงานเครื่องเดียว หรือที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์ออฟไลน์ คือ เป็นการทำงานที่เป็นส่วนตัวไม่มีการเชื่อมต่อไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น

2. ทำงานร่วมกับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ หรือ คอมพิวเตอร์ออนไลน์ เป็นการนำเครื่องคอมพิวเตอร์เข้าสู่ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์อาจเป็นเครือข่ายภายใน หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตภายนอก สามารถติดต่อสื่อสาร หรือใช้ทรัพยากรทางคอมพิวเตอร์ร่วมกันได้

2.3 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์เริ่มต้นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2515 โดยอยู่ในรูปตู้เกมอาเขต หลังจากนั้นไม่นาน เกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ก็เริ่มเข้ามามีบทบาทต่อตลาดเกม แต่ในยุคแรกๆ ที่เทคโนโลยียังไม่เจริญก้าวหน้านั้น การผลิตเกมเป็นเรื่องยากลำบาก อีกทั้งเมื่อผลิตออกไปแล้วไม่ได้รับผลตอบแทนอย่างที่หวัง สาเหตุหลักคือ ตลาดเกมคอมพิวเตอร์ในยุคนั้น แคบกว่าปัจจุบันมาก ทำให้การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างช้าๆ และมีอยู่ไม่กี่รูปแบบ ซึ่งแตกต่างจากปัจจุบันอย่างสิ้นเชิง เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว คอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูง และราคาถูกลง ผู้ผลิตจึงพัฒนาเกมของตนให้มีคุณภาพสูงและดีที่สุด (ณัฐพงษ์ ฐิติมานะกุล. 2544: 4)

2.3.1 ประวัติเกมคอมพิวเตอร์

เริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ.2501 มีการพัฒนาเกมอิเล็กทรอนิกส์ เกมแรกของโลกที่มีฟังก์ชันการเล่นแบบ Oscilloscope หรือการเล่นได้กลับไปที่กลับมา เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์แบบ Analog ควบคุมการเล่นโดยใช้การกดปุ่ม สมัยนั้นเรียกเกมนี้ว่า Tennis for Two ต่อมาในปี พ.ศ.2505 Steve Russell ได้พัฒนาเกมสมจริงขึ้นมา เรียกว่า SPACEWAR กำหนดให้ผู้เล่นสองคนเป็นคู่ปรปักษ์กัน ควบคุมยานอวกาศ ขับเคลื่อนไปรอบโลกพร้อมโจมตีกันและกัน ยานอวกาศของทั้งสองฝ่ายสามารถยิงหมุน และเร่งความเร็ว ได้ด้วย แต่เกมนี้ไม่ได้นำออกจำหน่าย ในปี พ.ศ.2515 บริษัท Atari ได้ผลิตเกม PONG ออกจำหน่ายและขายดีเป็นเทน้ำเทท่า เกมนี้ถือว่าเป็นวิดีโอเกมแรกของโลก ส่วนเวอร์ชันที่เล่นกับคอมพิวเตอร์เรียกว่าเกม Ping-Pong ถือว่าเป็นเกมที่ประสบความสำเร็จมากไปทั่วโลก และในปี พ.ศ.2517 บริษัท Nintendo ของญี่ปุ่นผลิตเกม "GO" และกลายเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมมากในญี่ปุ่น ต่อมาในปี พ.ศ.2520 Nintendo ได้ผลิตเกม SPACE INVADERS ออกสู่ท้องตลาดและประสบความสำเร็จไปทั่วโลก จากนั้นในช่วงปี พ.ศ.2523-2528 ถือเป็นช่วงการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์นิยมมาก และต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน (ณัฐพงษ์ ฐิติมานะกุล. 2544: 4)

ประมาณปี พ.ศ. 2515 Buchnell ได้ประดิษฐ์เกมคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลกขึ้น อยู่ในรูปของตู้เกมอาเขตมีชื่อว่า Pong รูปแบบของเกมเป็นกราฟฟิกเรียบง่ายไม่มีสี ไม่มีเสียง ขาดความสมจริง เนื้อหาของเกมจะมีแท่งสี่เหลี่ยมกระแทกลูกบอลไปฝั่งตรงข้าม โดยผู้เล่นต้องพยายามรับลูกให้ได้ ถ้ารับไม่ได้ถือว่าแพ้

ต่อมาในปี พ.ศ. 2520 บริษัท Nintendo ซึ่งเดิมเป็นบริษัทผลิตไฟ ได้เริ่มผลิตเครื่องเล่นเกมขนาดเล็กมีจอเป็น Liquid Crystal แบบมือถือที่เรียกกันว่า เกมกด

เกม KING'S QUEST ภาคแรกได้ถูกผลิตขึ้นมาในปี พ.ศ. 2523 โดยการเล่นจะต้องเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ในการบังคับตัวละคร ผู้เล่นจะต้องพิมพ์คำสั่งลงบนตัวละคร จากนั้นตัวละครก็จะแสดงท่าทางตามคำสั่งที่พิมพ์ลงไป ภาพกราฟฟิกไม่สลับซับซ้อน ขาดความสมจริง

ในปี พ.ศ. 2525 เกม Pacman Version 1 ถูกผลิตขึ้น สามารถแสดงผลได้ 2 สี จำหน่ายในรูปแบบแผ่นดิสก์ 5 นิ้ว ขนาด 360 MB 1 แผ่น

Prince of Persia เป็นเกมที่สร้างความตื่นเต้นให้กับวงการเกมเป็นอย่างมาก ในปี พ.ศ. 2529 สามารถแสดงสีได้ถึง 16 สี และมีเสียงประกอบ

ในปี พ.ศ. 2531 เกม Prince of Persia ภาค 2 ได้ถูกผลิตออกมาด้วยความสามารถในการแสดงสีได้ระดับ 256 สี แสดงภาพได้ 2 มิติ

ต่อมาในปี พ.ศ. 2534 เป็นยุคของเครื่องเล่นเกม Play Station ของ Sony เป็นเครื่องเล่นเกมที่มีคุณภาพดีกว่าเครื่องเล่นเกม PC ขณะนั้น (ฉัฐพงษ์ จูติมานะกุล. 2544: 4)

2.3.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ยุทธนา มั่งมี (2552)[Online] ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ดังนี้

1. เกมอาเขตหรือเกมแอ็คชั่น (Arcade/Action) คือ เกมที่ควบคุม หรือบังคับการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งอาจจะเป็น คน ยานอวกาศ หุ่นยนต์ต่างๆ ในการต่อสู้ หลบหลีก อันตราย กระโดดข้ามกับดัก หรือสิ่งกีดขวางต่างๆ ซึ่งผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีการวางแผนอะไรมากมายนัก อาศัยการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ทำลายศัตรูให้ทัน ซึ่งต้องอาศัย ความสัมพันธ์ ระหว่างระบบประสาท สายตา และการเคลื่อนไหวของมือ หรือร่างกายในการควบคุมตัวละครนั้นๆ สามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภท ได้แก่

- เกมชู้ตติ้ง (Shooting) คือ ผู้เล่นต้องควบคุม ทหาร เครื่องบิน รถถัง ยานอวกาศ หรือ อาวุธปืนต่างๆ ที่ใช้ในการยิงต่อสู้ เพื่อทำลายศัตรู ในระหว่างการผ่านอุปสรรคต่างๆ ก็จะสามารถเปลี่ยนอาวุธ หรือเพิ่มประสิทธิภาพอาวุธในด้านพลังทำลายล้างมากขึ้น

- เกมต่อสู้ หรือ ไฟท์ติ้ง (Fighting) คือ ผู้เล่นจะควบคุมตัวละครที่เป็นนักต่อสู้ ผู้ซึ่งมีศิลปะการต่อสู้ต่างๆ มาปะลองการต่อสู้กับอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นตัวละครที่ถูกควบคุมด้วยคอมพิวเตอร์ หรือผู้เล่นที่เป็นมนุษย์อีกฝ่ายหนึ่ง ตัวอย่างเกมเช่น Street Fighter

- เกมไซด์สกรอลิ่งแอ็คชั่น (Side Scrolling Action) คือ ผู้เล่นจะควบคุมตัวละครในเกมให้เคลื่อนไหวไปในแนวนอนของหน้าจอ ซึ่งอาจจะเป็นการเดินทางจากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้ายก็ได้ โดยในระหว่างทางก็จะมีศัตรู หรือกับดักขวางทางอยู่ ผู้เล่นก็ต้องคอยกระโดด คอยหลบ หรือ โจมตีศัตรูตลอดไป ตัวอย่างเกม เช่น Mario

2. เกมชู้ตติ้งแบบสามมิติ (3D Shooting) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นผู้ไล่ล่าศัตรู ในฉากสามมิติ มีอาวุธหลากหลาย สามารถเปลี่ยนอาวุธเพื่อใช้ให้เหมาะกับสถานการณ์ หรือความจำเป็นในแต่ละเหตุการณ์ ซึ่งสามารถแบ่งเป็นประเภทย่อยๆ ได้ดังนี้

- เกมมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooting/First Person Action) ภาพในเกมจะเป็นภาพที่มองออกมาจากสายตาของตัวละคร ที่ผู้เล่นบังคับอยู่ หรือจากสายตาบุคคลที่หนึ่ง ดังนั้นผู้เล่นจะมองไม่เห็นภาพของตัวละครที่ตนบังคับอยู่ เสมือนว่าเราคือ ตัวละครนั้นจริงๆ

- เกมมุมมองบุคคลที่สาม (Third Person Shooting/Third Person Action) ภาพที่แสดงออกมากจะเป็นเสมือนภาพที่มองจากบุคคลที่สาม คือ ผู้เล่นจะมองเห็นภาพเต็มของตัวละครที่บังคับอยู่ โดยส่วนใหญ่จะเป็นด้านหลังของตัวละคร

3. เกมขับรถ (Racing) โดยส่วนใหญ่จะมีทั้งแบบที่เน้นความสนุกสนาน ควบคู่ไปกับความจริง ในการบังคับรถ อาจเป็นในรู้แบบการแข่งขันกันในงาน หรือการต่อสู้กันโดยการใช้รถ เป็นอาวุธ

4. เกมไฟลท์ซิมูเลชัน (Flight Simulation) เรียกอีกอย่างว่าเกมจำลองการบิน หรือการควบคุมการบิน โดยคอมพิวเตอร์จะจำลองทุกสิ่งทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในห้องคนขับ อุปกรณ์ควบคุมทิศทาง ความเร็ว ลักษณะทางกลศาสตร์ ฉากท้องฟ้า และพื้นดิน รวมทั้งประสิทธิภาพของอากาศยานด้วย

5. เกมสเปซซิมูเลชัน (Space Simulation) เป็นเกมที่ถูกพัฒนาต่อมาจากเกม ไฟลท์ซิมูเลชัน เป็นการจำลองการบินอวกาศลำสมัยต่างๆ หรือหุ่นยนต์รบอวกาศ โดยผู้ออกแบบจะใส่กฎเกณฑ์ทางฟิสิกส์ลงไปในเกมด้วยเพื่อให้เหมือนสภาพการบินบนอวกาศ หรือสุญญากาศ ไร้น้ำหนักจริง

6. เกมวางแผนการรบ (Strategy) เกมนี้จะดึงดูดผู้เล่นให้อยู่กับหน้าจอด้วยความซับซ้อนที่จำเป็นจะต้องใช้ความคิดอย่างมีระบบ กำเนิดถึงทุกแง่มุม และคาดคะเนสถานการณ์ล่วงหน้า และผู้เล่นจะต้องจัดสรรแสวงหา และใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถเอาชนะเกมได้

7. เกมกีฬา (Sport) คือ เกมประเภท Action หรือประเภท Strategy ซึ่งนำเอากีฬาประเภทต่างๆ มาใช้เป็นเนื้อเรื่องนั่นเอง โดยจะกำหนดกฎเกณฑ์ หรือกำหนดสภาพแวดล้อมในการเล่นกีฬาประเภทนั้นๆ เช่น ในเกมฟุตบอลนั้น ผู้เล่นจะต้องบังคับนักกีฬาในงาน ให้เลี้ยงหรือส่งบอล เพื่อนำลูกบอล ไปยิงประตู โดยอาจจะต้องทำการวางแผนผู้เล่น วางตำแหน่งต่างๆ เพื่อชัยชนะ เหมือนการเตะบอลจริง

2.3.3 การแบ่งระดับของซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์

ทัตเทพ สุวรรณโชติ(2551)[Online] เกมคอมพิวเตอร์ ได้มีการจัดแบ่งระดับของเกมคอมพิวเตอร์เหมือนกับการจัดระดับ ของภาพยนตร์ โดยมีการจัดแบ่งเป็น 4 ระดับใหญ่ๆ ดังนี้

1. ระดับ E (Every one) เกมระดับนี้สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย โดยเกมที่จัดอยู่ในระดับ E มีมากมายเกือบทุกแนวตั้งแต่ RPG, Strategy จนถึง Adventure

2. ระดับ T (Teen) เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมมีความรุนแรงปะปนมาบ้าง แต่ก็ไม่อยู่ในขั้นรุนแรงมากนัก เช่น การจับผู้ก่อการร้ายในเกม

3. ระดับ M (Mature) จัดเป็นระดับที่มีเนื้อหารุนแรงมากที่สุด เช่น การฆ่าอย่างไร้เหตุผล การนองเลือด การทำลาย บางเกมแสดงภาพศัตรูถูกระเบิด เหมาะสำหรับ ผู้ที่มีอายุเกิน 18 ปีขึ้นไป เช่น เกม Half-Life Counter Strike เป็นต้น

4. ระดับ RP (Rating Pending) ความรุนแรงของเกมในระดับนี้จะอยู่กึ่งกลางระหว่างระดับ M และ T ปัจจุบันมีการผลิตเกมในระดับนี้ออกมามากขึ้น เช่น Dino cersis

2.3.4 การแบ่งระดับของฮาร์ดแวร์เกมคอมพิวเตอร์

ฮาร์ดแวร์ของเกมคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิดด้วยกันคือ

1. เครื่องเล่นแบบคอมพิวเตอร์ คือ ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น โดยจะติดตั้งเกมลงไปภายในหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือใส่แผ่นเกมไปใน CD-ROM Drive เพื่อนำมาเล่นโดยเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถติดตั้ง หรือเปลี่ยนเกมลงในเครื่องได้หลากหลาย และสามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ด้านอื่นๆ ได้อีกด้วย ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer: PC), เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook Computer) เป็นต้น

2. เครื่องเล่นแบบคอนโซล คือ เป็นเครื่องเล่นที่ต้องเชื่อมต่อกับโทรทัศน์ จึงจะสามารถชมภาพเกมได้ สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องเล่นเกม หรือดูภาพยนตร์จากแผ่น CD-ROM ได้ แต่ไม่สามารถทำงานอื่นๆ แบบเครื่องเล่นที่เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ เนื่องจากถูกออกแบบมาให้เป็นอุปกรณ์สำหรับเล่นเกม และมีหน่วยประมวลผลที่เหมาะสมกับการเล่นเกม โดยเฉพาะ ได้แก่ เพลย์สเตชัน (Play station), เอกซ์บ็อกซ์ (XBOX), นินเทนโด (Nintendo) เป็นต้น

3. เครื่องเล่นเกมแบบพกพา หรือเรียกชื่อสั้นๆ ว่า เกมก๊าด เป็นอุปกรณ์ที่ออกแบบมาให้มีขนาดเล็ก ใช้แบตเตอรี่เป็นพลังงานในการทำงาน มีจอแสดงผลขนาดเล็กรวมอยู่ในตัวเครื่อง สามารถพกพาไปได้สะดวก ได้แก่ พีเอสพี (PSP) และเกมบอย (Game Boy ซึ่งปัจจุบันไม่ได้รับการนิยมนแล้ว) เป็นต้น

2.3.5 รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์

ทัตเทพ สุวรรณ โชติ(2551)[Online] รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่ง ออกเป็น 2 รูปแบบดังนี้

1. เกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ทำงานอยู่ในระบบเพียงเครื่องเดียว ไม่ได้มีการเชื่อมต่อกับเกมคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ จะมีเพียงตัวละครของผู้เล่น กับตัวละครที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์แบบอัตโนมัติเท่านั้น

2. เกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายของเกม โดยผู้เล่นสามารถเล่นเกมกับบุคคลอื่น ผ่านระบบเครือข่ายของเกมคอมพิวเตอร์ได้ สามารถมองเห็นการเล่น หรือการเคลื่อนไหวของตัวละครของบุคคลอื่นที่อยู่ในระบบผ่านหน้าจอเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้ และสามารถโต้ตอบกันได้ทันที โดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายสามารถพูดคุยกันผ่านตัวละครในเกมของตนได้ เสมือนการใช้โปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต

2.3.6 การติดเกมคอมพิวเตอร์

รพีพร มณีพงษ์ (2546: 27) ได้ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

1. การติดเกม หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน นักศึกษา ที่หมกมุ่นอยู่กับกิจกรรมการเล่นเกม และเกิดผลกระทบที่ทางลบ ทั้งต่อสุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ และสภาพสังคม รวมถึงการดำเนินชีวิต เช่น การเรียนตก เสียการเรียน เสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ทั้งนี้ระดับการติดเกมของเด็กแบ่งเป็น 3 ระดับคือ

ระดับที่ 1 เริ่มชอบ หมายถึง เด็กมักจะชอบเล่นตาม เพื่อน และชอบทำอะไรเหมือนๆ กัน อยากรู้อยากเห็นเล่น เพื่อสนุก และการเรียน และการดำรงชีวิตปกติถ้าไม่ได้เล่นก็ไม่เป็นไร

ระดับที่ 2 หลงใหลหรือคลั่งไคล้ หมายถึง เด็กเล่นแล้วสนุกเพลิดเพลินภูมิใจที่ชนะเกมได้ ต้องการมี เพื่อนที่เล่นด้วยกันคุยกันในเรื่องเดียวกันได้ พยายามจัดเวลาเล่นอยู่ในชีวิตประจำวันคือ เล่นยามว่างเป็นงานอดิเรก แต่การเรียน และชีวิตประจำวันยังปกติ

ระดับที่ 3 ติดเกม หมายถึง เด็กมีกิจกรรมเล่นเกมอย่างเดียว ไม่สนใจอย่างอื่น เริ่มจากการเรียน การบ้านงานส่งครู ไม่ไปโรงเรียน รวมทั้งงานบ้าน หมกมุ่นอยู่กับเกมทั้งวัน มีผลกระทบต่อร่างกาย และจิตใจ ได้แก่ กินข้าวไม่เป็นเวลา นอนดึกหรือไม่นอนเลย ในความคิดจะมีแต่เรื่องเกมมองเห็นภาพเกมในสมองของตนเอง พยายามเล่นพนันในเกม ก้าวร้าวกับพ่อแม่ เป็นต้น

2.4 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม

2.4.1 ความหมายของพฤติกรรม

กันยา สรรณแสง (อ้างใน ชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์, 2551:9) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมที่มนุษย์แสดงออกทั้งหมด อาจะมองเห็นได้ง่าย เช่น การเดิน การพูด การเขียน และสิ่งที่มองเห็น ได้ยาก หรือมองไม่เห็น เช่น การฟัง การจำ และการคิดหาเหตุผล หลักการในการศึกษาพฤติกรรมมีดังนี้

1. พฤติกรรมแต่ละชนิดต้องมีสาเหตุ
2. พฤติกรรมที่เหมือนกัน อาจะมาจากสาเหตุที่แตกต่างกัน
3. พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องเกิดมาจากสาเหตุเดียว แต่อาจะเกิดมาจากหลายสาเหตุก็ได้

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ การแสดงออก หรือตอบสนอง ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สามารถวัดได้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงหรือการตอบสนองนั้นจะเกิดขึ้นภายใน หรือ ภายนอกร่างกาย

2.4.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม

วิลลิสทรี ทรยางกุล (อ้างใน กรกฎ โรจนวรรณ. 2551:6) กล่าวถึงองค์ประกอบของ พฤติกรรมว่า เป็นผลที่เกิดจากการทำปฏิกิริยาของมนุษย์ หรืออินทรีย์กับสิ่งแวดล้อม พฤติกรรม ของอินทรีย์ที่ได้จากการมีปฏิกิริยากับสิ่งแวดล้อมนั้น จะมีผลตามมาในรูปทั้งที่สังเกตได้ด้วยบุคคล อื่น และที่สังเกตไม่ได้ แต่สามารถจะวินิจฉัยว่ามีหรือไม่มีโดยใช้วิธีการหรือเครื่องมือ ทางด้าน จิตวิทยา

ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพนั้น เกิดจากกระบวนการทาง พฤติกรรมที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะทางพฤติกรรม จำแนกขั้นตอนของกระบวนการทางพฤติกรรม ตามลักษณะทางพฤติกรรมได้ กระบวนการดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ คือ กระบวนการที่รับข่าวสารจากสภาพแวดล้อมโดยผ่านทาง ระบบประสาทสัมผัส กระบวนการนี้จึงรวมการเรียนรู้สึกด้วย
2. กระบวนการรู้ คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตที่รวม การเรียนรู้ การจำ การคิด กระบวนการทางจิตจะรวมถึงการพัฒนา กระบวนการรู้จึงเป็นกระบวนการทาง ปัญญา
3. กระบวนการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม คือ กระบวนการที่บุคคลมีพฤติกรรม เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมผ่านการกระทำ เป็นที่สังเกตได้จาก ภายนอก เป็นพฤติกรรมภายนอก

พฤติกรรมเป็นผลมาจากการเลือกสรรปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุดในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งย่อมมีจุดหมายปลายทางที่แน่นอน พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ ได้แก่

1. เป้าหมาย เป็นวัตถุประสงค์หรือความต้องการที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม
2. ความพร้อม เป็นระดับวุฒิภาวะและความสามารถที่จำเป็น การกระทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ
3. สถานการณ์ เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความ ต้องการ
4. การแปลความหมาย เป็นการพิจารณาสถานการณ์ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่คิดว่าจะ ตอบสนองความต้องการมากที่สุด หรือเหมาะสมที่สุด
5. การตอบสนอง เป็นการดำเนินการทำกิจกรรมที่ได้เลือกสรรแล้ว
6. ผลที่ได้รับ เป็นผลของการกระทำกิจกรรม ซึ่งอาจตรงตามเป้าหมาย หรือไม่ตรงก็ได้

7. ปฏิกริยาต่อการหวัง เป็นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นเมื่อไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ต้องการได้ ก็จะกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่ตอบสนองความต้องการได้ แต่ถ้ากระทำแล้ว หรือพิจารณาแล้วเห็นว่าเกินความสามารถก็จะเลิกความต้องการนั้น

พฤติกรรมที่เกิดขึ้นทุกอย่างย่อมมีสาเหตุ ซึ่งต้นเหตุแห่งพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้า (Stimulus) ที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้อินทรีย์แสดงปฏิกริยาการตอบสนอง มีอยู่ 2 ประเภท คือ สิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายใน ดังนั้นพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่ค้นหาสาเหตุได้ยาก เป็นที่ทราบแล้วว่าพฤติกรรมเป็นผลมาจากการที่บุคคลเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมที่สุดมาสนองสิ่งเร้า แต่สิ่งเร้าจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่ออินทรีย์อยู่ในภาวะรับเร้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ภาวะการรับรู้การจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการและบรรลุเป้าหมายที่ตนวางไว้

พฤติกรรมส่วนใหญ่ของบุคคลเกิดจากการเรียนรู้ของบุคคลจะมี 3 ลักษณะ คือ

1. การเรียนรู้จากสิ่งเร้า เกิดจากการเรียนรู้ของพฤติกรรมที่บุคคลไม่สามารถจะควบคุมได้ เช่น ความวิตกกังวล ความอยาก ความกลัว เป็นต้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ แต่ถ้าบุคคลรู้ตัวก่อนว่าเป็นเพราะเหตุใด หรือเป็นเพราะสิ่งเร้าใด ก็สามารถแก้ปัญหาของสิ่งเร้าได้ โดยตัดความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมการตอบสนอง

2. การเรียนรู้ผลการกระทำ เกิดจากการเรียนรู้ของพฤติกรรมที่บุคคลกระทำในสังคม ผลของการกระทำเป็นตัวกำหนดลักษณะการเกิดพฤติกรรม โดยการเสริมแรงและการลงโทษ ผลของการเสริมแรง (การให้รางวัล) จะทำให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นซ้ำอีก

3. การเรียนรู้จากการเลียนแบบ เกิดจากการเรียนรู้ของพฤติกรรมที่บุคคลสังเกตพฤติกรรมของแม่แบบ ซึ่งเป็นบุคคลที่เด็กนิยมชมชอบหรือนับถือ เช่น พ่อ แม่ ครู เพื่อน บุคคลที่มีชื่อเสียง ดาราคนโปรด เป็นต้น

2.4.3 การวัดพฤติกรรม

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542:7) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลมีทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายใน การที่จะศึกษาพฤติกรรมสามารถทำได้หลายวิธี ถ้าเป็นพฤติกรรมภายนอกที่บุคคลแสดงออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้ จะศึกษาโดยการสังเกตโดยตรงและโดยอ้อม แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมภายในไม่สามารถสังเกตได้ ต้องใช้วิธีทางอ้อมโดยการสัมภาษณ์ การทดสอบด้วยแบบทดสอบและการทดลองทั้งในห้องปฏิบัติการและในชุมชน เพราะฉะนั้นเครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมอาจจะทำได้โดยการสร้างแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกตประกอบการสัมภาษณ์ หรือใช้เครื่องมืออื่นประกอบ

การศึกษาพฤติกรรมสามารถกระทำได้ 2 วิธี คือ

1. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางตรง ทำได้ 2 แบบ ดังนี้

1.1 การสังเกตแบบให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว (Direct Observation) เช่น ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในห้องเรียน โดยบอกให้นักเรียนในชั้นได้ทราบว่าครูจะสังเกตว่าใครทำกิจกรรมอะไรบ้างในห้อง การสังเกตแบบนี้บางคนอาจไม่แสดงพฤติกรรมที่แท้จริงออกมาได้

1.2 การสังเกตแบบธรรมชาติ (Naturalistic Observation) คือ การที่บุคคลผู้ต้องการสังเกตพฤติกรรม ไม่ได้กระทำตนเป็นที่รบกวนพฤติกรรมของบุคคลผู้ถูกสังเกต และเป็นไปในลักษณะที่ทำให้ผู้ถูกสังเกตไม่ทราบว่าถูกสังเกตพฤติกรรม การสังเกตแบบนี้จะได้พฤติกรรมที่แท้จริงมาก และจะทำให้สามารถนำผลที่ได้ไปอธิบายพฤติกรรมในสถานที่ใกล้เคียงกัน ข้อจำกัดของวิธีสังเกตแบบนี้จะต้องทำติดต่อกันจำนวนหลายๆ ครั้ง

การสังเกตพฤติกรรมทั้งที่ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว หรือไม่รู้ตัวก็ตาม ผู้สังเกตจะต้องมีความละเอียด ต้องสังเกตให้เป็นระบบ และมีการบันทึกเมื่อสังเกตพฤติกรรมได้แล้ว นอกจากนี้ผู้สังเกตต้องมีอคติต่อผู้ถูกสังเกตให้เป็นระบบ ซึ่งจะทำให้ได้ผลการศึกษาที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้

2. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางอ้อม แบ่งออกได้หลายวิธี คือ

2.1 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้ศึกษาต้องการซักถามข้อมูลจากบุคคล หรือกลุ่มของบุคคล ซึ่งทำได้โดยการซักถามเผชิญหน้ากันโดยตรง หรือมีคนกลางทำหน้าที่ซักถามให้ เช่น ใช้ถามสัมภาษณ์คนที่พูดกันคนละภาษา การสัมภาษณ์เพื่อต้องการทราบถึงพฤติกรรมของบุคคล แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การสัมภาษณ์โดยตรง ทำได้โดยผู้สัมภาษณ์ซักถาม ผู้ถูกสัมภาษณ์ เป็นเรื่องๆ ตามที่ได้ตั้งจุดหมายเอาไว้ อีกประการ คือ การสัมภาษณ์จะพูดคุยไปเรื่อยๆ โดยสอดแทรกเรื่องที่จะสัมภาษณ์เมื่อมีโอกาส ซึ่งผู้ตอบจะไม่รู้ตัวว่าเป็นสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์เจาะจงที่จะทราบถึงพฤติกรรม วิธีการสัมภาษณ์ ทำให้ได้ข้อมูลมากมาย แต่ก็มีข้อจำกัดคือ บางเรื่องผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ต้องการเปิดเผย

2.2 การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการเหมาะสำหรับการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลเป็นจำนวนมาก และเป็นผู้ที่อ่านออกเขียนได้ หรือสอบถามกับบุคคลที่ต้องการทราบแนวโน้มพฤติกรรมในอนาคตได้ ข้อดีอีกประการหนึ่ง คือ ผู้ถูกศึกษาสามารถที่จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ปกปิด หรือพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่ยอมแสดงให้คนอื่นทราบได้โดยวิธีอื่น ซึ่งผู้ถูกศึกษาแน่ใจว่าเป็นความลับ และการใช้แบบสอบถามจะใช้เวลาศึกษาเวลาใดก็ได้

2.3 การทดลอง เป็นการศึกษาพฤติกรรมโดยที่ผู้ถูกศึกษาจะอยู่ในภาวะการณ์ควบคุมตามที่ผู้ต้องการศึกษาต้องการ โดยสภาพแท้จริงแล้วการควบคุมจะทำได้ในห้องทดลอง แต่ในชุมชน การศึกษาพฤติกรรมของชุมชน โดยควบคุมตัวแปรต่างๆ คงเป็นไปได้น้อยมาก การทดลองในห้องปฏิบัติการจะให้ข้อมูลมีขีดจำกัด ซึ่งในบางครั้งอาจนำไปใช้ในสภาพของความเป็นจริงไม่ได้เสมอไป แต่วิธีนี้มีประโยชน์มากในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลทางด้านกายภาพ

2.4 การทำการบันทึก วิธีนี้ทำให้ทราบพฤติกรรมของบุคคล โดยให้บุคคลแต่ละคนทำบันทึกพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งอาจจะบันทึกประจำวันหรือศึกษาพฤติกรรมแต่ละ

ประเภท เช่น พฤติกรรมการกิน, พฤติกรรมการทำงาน, พฤติกรรมทางสุขภาพ และพฤติกรรม
สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2.5 ความรู้เกี่ยวกับอารมณ์

2.5.1 ความหมายของ อารมณ์

มุกดา สุขสมาน (2527 : 15) ได้กล่าวถึง อารมณ์ ไว้ว่า อารมณ์ คือ ภาวะทางจิตใจหรือ
ความรู้สึกอย่างรุนแรงซึ่งมีผลทำให้ร่างกายมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงหรือเกิดพฤติกรรมขึ้น มนุษย์
จะมีอารมณ์ตั้งแต่เริ่มเกิดอารมณ์แรกของมนุษย์ คือ ความตื่นเต้นหลังจากเกิดได้สองสามเดือน
ปฏิกิริยาตื่นเต้นจะพัฒนาต่อไปเป็นความเคื่องร้อนหรือความรื่นรมย์ในระยะต่อมา อีกไม่นานจะ
สังเกตเห็นว่า ความเคื่องร้อนจะแยกออกเป็นความ โกรธและเกลียด ส่วนความรื่นรมย์จะแยก
ออกเป็นความดีใจและความรัก มนุษย์เมื่อมีความเจริญวัยขึ้นย่อมมีอารมณ์มากขึ้น แม้แต่ผู้เชี่ยวชาญ
ก็ยากที่จะหาคำอธิบายอารมณ์ของผู้ใหญ่ได้หมดทุกชนิด

การเกิดปฏิกิริยาต่าง ๆ ของร่างกาย เกิดขึ้นมาได้โดยองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. มีติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด
2. เป็นผลจากการเรียนรู้ในช่วงวัยต่างๆ
3. เป็นผลมาจากปฏิกิริยาตอบโต้จากตัวกระตุ้น

ไพบูลย์ เทวรักษ์ (2537 : 5) ได้กล่าวถึง อารมณ์ ไว้ว่า “อารมณ์” (Emotion) โดยทั่วไป
เป็นเรื่องของความรู้สึกทางด้านจิตใจ แต่จากการศึกษาทางจิตวิทยาพบว่าอารมณ์มีความสัมพันธ์กับ
ร่างกายอย่างใกล้ชิด ดังเช่นเมื่อคนรู้สึก โกรธ ตกใจ ดีใจ เสียใจ เกรียด ฯลฯ จะมีการ
เปลี่ยนแปลงภายในร่างกายอย่างมาก การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้เราสามารถตรวจสอบหรือ
วัดได้ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม จึงดูเหมือนว่าเป็นองค์ประกอบของอารมณ์ด้านหนึ่งที่ศึกษาได้ชัด
แจ่มกว่าด้านอื่น ๆ ซึ่งอาจจะทำได้ 2 วิธีใหญ่ ๆ คือ ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของร่างกายด้วย
เครื่องมือและเทคนิคประเภท Bio-feedback ต่าง ๆ อีกวิธีหนึ่ง เป็นการสำรวจความรู้สึกของคน
ขณะที่เกิดอารมณ์อย่างใดอย่างหนึ่งแล้วบรรยายหรือรายงานความรู้สึกว่าร่างกายเปลี่ยนแปลง
อย่างไรบ้าง

พริ้มเพรา ดิษขวนิช (2551) [Online] ได้กล่าวถึง อารมณ์ ไว้ว่า อารมณ์เป็นพลังที่ทรง
อำนาจอย่างหนึ่งของมนุษย์ อารมณ์อาจเป็นต้นเหตุของสงคราม อาชญากรรม ความขัดแย้งเรื่องเชื้อ
ชาติ และความขัดแย้งอื่นๆ อีกหลายชนิดระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ในทางตรงกันข้าม อารมณ์เป็นน้ำ
ทิพย์ของชีวิต ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างสวยงามและน่าอภิรมย์ ความรัก ความสนุกสนาน ความ
เพลิดเพลิน ความพอใจ หรือความตกลงบนขันล้นแต่ทำให้ชีวิตมีคุณค่าและความหมายทั้งสิ้น

ดังนั้นสรุปได้ว่า อารมณ์ หมายถึง สภาวะทางจิตใจที่ส่งผลต่อการกระทำของและการแสดงออกของมนุษย์ ในรูปแบบต่างๆ ทั้งด้านของร่างกาย และความคิด โดยเฉพาะในวัยรุ่นอารมณ์จะปั่นป่วน เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้า โดยไม่มีสาเหตุได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้ อาจทำให้เกิดพฤติกรรม ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต ในวัยรุ่นตอนต้น การควบคุมอารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก บางครั้งยังทำอะไรตามอารมณ์ตัวเองอยู่บ้าง แต่จะค่อยๆ ดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น

2.5.2 พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์

อรุณา กลกิจโกวิท (2551) [Online] ได้กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ ส่วนใหญ่เริ่มต้นที่ระบบประสาทส่วนที่เรียกว่า Autonomic Nervous System ซึ่งมีในประสาททั้งจากสมองและไขสันหลังมารวมกัน แล้วผ่านไปยังอวัยวะต่าง ๆ เช่น โลหิต ต่อม ต่อมไร้ท่อ ต่อมเหงื่อ ต่อมน้ำลาย หัวใจ ปอด ตับ กระเพาะอาหาร ไต ลำไส้เล็ก ลำไส้ใหญ่ เป็นต้น ระบบประสาทนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ Sympathetic กับ Parasympathetic Nervous System สำหรับ Sympathetic Nervous System ทำหน้าที่เพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจ ความดันโลหิตและส่งกระแสโลหิตไปยังกล้ามเนื้อต่าง ๆ เมื่อคนเราเกิดอารมณ์ โกรธ กลียด ดีใจ เสียใจ ตกใจ ฯลฯ Sympathetic Nervous System ระวังต่อมน้ำลายไม่ทำงานตามปกติแต่ไปกระตุ้นต่อม Adrenal ให้ผลิตฮอร์โมน Adrenalin และ Adrenalin จะเปลี่ยน Glycogen ในตับเป็น Glucose แล้วส่งผ่านกระแสโลหิตไปยังส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น บริเวณสมอง และกล้ามเนื้อ ทำให้คนมีลักษณะพร้อมจะสู้หรือหนี

พัฒนาการทางอารมณ์ ของวัยรุ่นมักมีอารมณ์รุนแรง ชอบแสดงความรู้สึกอย่างเปิดเผยและตรงเกินไป วัยรุ่นทั้งสองเพศมักวิจารณ์และแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งผู้ใหญ่ โดยที่ตนเองไม่คิดว่าเป็นการทำผิดหรือไม่ดี ถ้าพ่อแม่ยอมให้วัยรุ่นแสดงความคิดเห็นหรือโต้แย้งในเรื่องกิจการของครอบครัวได้บ้าง ก็จะช่วยให้วัยรุ่นได้รู้จักวิธีการดีขึ้นที่ละน้อย การโต้แย้งความคิดเห็นของผู้ใหญ่ในเรื่องความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม การเข้าหมู่เข้าพวก หรือมีการวิตกกังวลในเรื่องของชีวิตเมื่อต้องเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ เช่น เมื่อจบการศึกษาไปแล้วจะไปเรียนต่อที่ไหน หรือจะเลือกอาชีพอะไร อย่างไรก็ดี ความต้องการพึ่งตนเองที่มีมากขึ้น การเข้มงวดของบิดามารดาที่มากขึ้น บางครั้งอาจทำให้เกิดความเครียดและยุ่งยากขึ้น ความต้องการที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็กวัยนี้คือ การยอมรับในความเป็นชายหรือความเป็นหญิงอย่างเต็มที่จากคนอื่นในวัยเดียวกัน ไม่เพียงแต่เพศเดียวกัน ไม่เพียงแต่จากเพศตรงข้ามอีกด้วย และเนื่องจากวัยนี้ต้องการอย่างยิ่งที่จะให้ตนเป็นที่ยอมรับ จึงเอาใจใส่กับรูปร่างของตนเองอยู่ตลอดเวลา สิ่งที่ยุวก้าวร้าว กังวลใจ คือความสูง ความอ้วน ความผอม แผลเป็น การมีรูปร่างไม่สมส่วน

จากการศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์เครียดของวัยรุ่นพบว่าสภาวะร่างกายและจิตใจกระทบกระเทือนและก่อให้เกิดโรคร้ายได้ง่าย สภาพเครียดเป็นภาวะไม่สมดุลของอินทรีรี่ที่ถูกเร้าทั้งภายนอกและภายในปกติแล้วอินทรีรี่จะปรับตัวตามสภาวะแวดล้อม เช่น ความร้อน –หนาว การออกกำลังกาย และการขาดแคลนธาตุอาหารต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้อาการเครียดยังเกี่ยวข้องกับ ความไม่สมปรารถนาของคน เช่น คนที่คร่ำเคร่งอยู่กับสิ่งหนึ่งมากๆ ในที่สุดสภาวะที่ไม่สมดุลทั้งกายใจก็เกิดขึ้นและถ้าเป็นอย่างนี้อยู่นานวัน ร่างกายทนมไม่ไหวก็มีหวังเจ็บป่วยถึงตายได้ง่าย

2.5.3 สถานการณ์ที่กระตุ้นและชักนำให้เกิดอารมณ์

มุกดา สุขสมาน (2527: 18) ได้กล่าวถึง สถานการณ์ที่กระตุ้นและชักนำให้เกิดอารมณ์ ไว้ว่าตัวกระตุ้นต่าง ๆ นั้นมีหลายชนิด แต่สังเกตได้ชัดเจนตั้งแต่ตอนแรกของการเริ่มมีชีวิตของมนุษย์ก็คือ การขัดขวางไม่ให้ไปถึงจุดหมายปลายทางที่มุ่งหวัง ถ้ามีสิ่งขัดขวางจะทำให้เกิดอารมณ์รุนแรงได้ อีกประการหนึ่งก็คือความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งในสถานการณ์ซึ่งแต่ละคนต้องประสบ หรือ ตัดสินใจ ความขัดแย้งตามแนวความคิดของเคิร์ด (Kurt Lewin) นักจิตวิทยาสังคมผู้มีชื่อของอเมริกา แบ่งความขัดแย้งเป็น 3 ประเภท คือ

1. ความขัดแย้ง บวก- บวก (approach – approach conflict)
2. ความขัดแย้ง ลบ – ลบ (avoidance – avoidance conflict)
3. ความขัดแย้ง บวก – ลบ (approach – avoidance conflict)

อารมณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ที่แสดงออกจะมีแบบแผนและพัฒนาจากในวัยรุ่นซึ่งกล่าวข้างต้น ถ้าบุคคลไม่มีพัฒนาการของอารมณ์ที่เหมาะสมกับวัยและสังคมที่ตนอยู่ ก็จะทำให้ได้รับความสุขและประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต แต่ถ้าขาดการพัฒนาจะทำให้ผู้นั้นประสบความทุกข์ได้

2.5.4 การแสดงออกของอารมณ์ (Emotional Expression)

ไพฑูลย์ เทวรักษ์ (2537: 7) ได้กล่าวว่า การแสดงออกของอารมณ์ (Emotional xpression) ไว้ว่า การที่จะตัดสินว่าอารมณ์ชนิดต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงสภาวะร่างกายคล้ายคลึงกัน จึงเป็นการยากที่จะแยกแยะลักษณะพฤติกรรมเมื่อเกิดอารมณ์นั้น ๆ แต่นักจิตวิทยาพยายามหาลักษณะร่วมของพฤติกรรมที่แสดงออกมาตามอารมณ์ เช่น สีหน้า ท่าทาง และน้ำเสียง เป็นต้น

คนแสดงอารมณ์ต่าง ๆ โดยใช้เสียงและสีหน้ากันเป็นส่วนมาก เช่น เมื่อเจ็บ – ปวด ก็จะร้องครวญคราง โอดโอย ตกใจกลัว ก็จะส่งเสียงดังออกมา และเมื่อมีความสุขเสียงหัวเราะจะเป็นเครื่องบอก ฯลฯ ทำนองเดียวกันสีหน้าคนเราก็บอกลักษณะได้บ้าง เช่น อารมณ์เศร้า โศก เสียใจ ตาและริมฝีปากจะตกลงมา ส่วนดีใจมีความสุขเบิกกว้างดูสดใสและริมฝีปากยกขึ้น

2.6 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม

การพัฒนาทางสังคมของวัยรุ่น มีขั้นตอนเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก เรื่อยมาโดยจะมีการพัฒนาอย่าง ยิ่งต่อเนื่อง อันเป็นผลมาจากกระบวนการเรียนรู้ต่าง ในช่วงชีวิต โดยการพัฒนาทางสังคมของ วัยรุ่นแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ วัยรุ่นตอนต้น ช่วงอายุระหว่าง 11-13 ปี วัยรุ่นตอนกลาง อายุระหว่าง 14- 16 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย อายุระหว่าง 17-20 ปี หรืออาจแยกวัยรุ่นเป็น 2 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น ช่วงอายุ 10-15 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย ช่วงอายุ 16-20 ปี ดังนี้ (วรุณา กลกิจโกวิท.2551) [Online]

2.6.1 วัยรุ่นตอนต้น อายุ 11-13 ปี

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพื่อนเป็นบุคคลที่สำคัญสำหรับวัยรุ่น วัยนี้ชอบที่จะคลุกคลี สูงส่งกับเพื่อนเพศเดียวกัน วัยรุ่นต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ ต้องการทำให้เหมือนเพื่อน เพื่อนเป็นที่พึ่งพิงให้วัยรุ่นค่อย ๆ ผ่อนคลายความผูกพันที่มีต่อพ่อแม่ลง เพื่อเตรียมตัวก้าวไปสู่ ความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ลักษณะของเพื่อนที่วัยรุ่นคบ บอกถึงภาพพจน์ต่อตัวเอง เพราะ วัยรุ่นจะเลือกคบเพื่อนที่คล้าย ๆ ตัวเอง การได้มีโอกาสได้รู้จักกับเพื่อนทั้งชายและหญิงช่วยให้ วัยรุ่นได้เรียนรู้การวางตัวในบทบาทที่เหมาะสมกับเพศของตน ช่วยให้เขารู้สึกมั่นคงในความเป็น ชายหรือเป็นหญิงของตัวเอง ความสัมพันธ์กับพ่อแม่แม้ว่าเด็กวัยนี้จะให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก บางครั้งดูเหมือนเขาเชื่อถือ และรับฟังเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ แต่ถ้าเขาเคยใกล้ชิด มีความเคารพรัก ใคร่ในตัวพ่อแม่มาตั้งแต่วัยเด็กแล้ว ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างพ่อแม่กับวัยรุ่นจะมีบ้างแต่ไม่ รุนแรง เพราะเขาก็มียังมีความผูกพันกับพ่อแม่อยู่มาก

2.6.2 วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14- 16 ปี

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพื่อนยังคงเป็นบุคคลสำคัญเช่นเดียวกับวัยรุ่นตอนต้น แต่การ คบเพื่อนจะสร้างความสัมพันธ์ที่ยาวนานขึ้น ขยายวงกว้างขึ้นเพื่อสร้างมิตรภาพกับเพื่อนใหม่ ๆ เช่น หาเพื่อนทางจดหมาย จับกลุ่มตั้งชมรม เป็นต้น เริ่มคบเพื่อนต่างเพศเพื่อพิสูจน์ว่า ตนเป็นที่ นิยมของเพศตรงข้ามและเรียนรู้ประสบการณ์ในการวางตัวกับเพศตรงข้าม ความรักใคร่ผูกพันของ ชายหญิง ในวัยนี้จะไม่ถาวร เป็นแบบยังไม่จริงจังมากนัก ต่างฝ่ายต่างก็ยังเห็นแก่ตัวอยู่ยังเอาแต่ใจ ตน นึกถึงความรู้สึกของอีกฝ่ายไม่มากนัก คาดหวังในอีกฝ่ายหนึ่งสูงกว่าความเป็นจริง และยังรู้จัก ให้อภัยในความคิดของอีกฝ่ายหนึ่งได้น้อย วัยรุ่นหญิงจะมีความรักมาจากความรู้สึกต้องการผูกพัน จินตนาการ แต่วัยรุ่นชายจะมีพื้นฐานจากการต้องการเรียนรู้ประสบการณ์ทางเพศ ความสัมพันธ์ และเจตคติต่อผู้ใหญ่มักเป็นไปในทางขัดแย้งเนื่องจากวัยรุ่นมีความคิดของตนเอง ยึดมั่นใน ความคิดตนเอง มีอุดมการณ์ที่ไม่ยึดหยุ่น

ภาพพจน์แห่งตนและความภาคภูมิใจนับถือตนเอง (self image และ self esteem) เป็นเรื่องสำคัญในวัยรุ่นที่จะทำให้เขามีความก้าวหน้าต่อไปได้มากน้อยอย่างไรได้ในทุกด้าน เด็กที่คิดว่าตนไม่สวยรูปร่างไม่ดี ผู้เพื่อนไม่ได้ ไม่เก่ง ไม่มีเพื่อน จะมีความวิตกกังวล ซึมเศร้า ท้อแท้ อยุ่ รู้สึกตนมีปมด้อย อารมณ์แหวง หรือถอยหนี แยกตัว ก้าวร้าว เกรง ทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนและความสัมพันธ์บุคคลตามมา วัยรุ่นที่มีความพิการจะตระหนักถึงความค้อยของตนมากขึ้น มีภาพพจน์ทางลบ การนับถือตนเองในระดับต่ำ เป็นเหตุของการนำไปสู่การเสพติด คี๋มสุรา นำตัวตายได้ การเตรียมสู่วัยรุ่นจึงเป็นเรื่องสำคัญมาก ที่จะให้เขาปรับภาพพจน์ต่อตนตามความเป็นจริง มีความภาคภูมิใจตนเองได้ด้วยความสามารถที่เขากระทำงานได้สำเร็จตามความถนัด และศักยภาพของเขา ให้เด็กรู้ความสามารถของเขาที่เขาไปในทางใดทางหนึ่ง ไม่ว่าเขาจะอยู่ในสภาพใดก็ตาม

2.6.3 วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 17-20 ปีขึ้นไป

วัยรุ่นวัยนี้เป็นวัยของความเป็นตัวของเขาเองมีเอกลักษณ์ที่มั่นคงเพราะเป็นการนำไปสู่ความสามารถที่จะสร้างความรักใคร่ผูกพันกับคนอื่นได้ ถ้าเด็กไม่เป็นตัวของตัวเอง สับสน มีความไม่แน่นอน ไม่มีจุดมุ่งหมาย มีปัญหาสุขภาพจิต แสดงว่าเขาไม่มีความคิดรวบยอดแล้วว่าตนเองมีจุดมุ่งหมาย มองเห็นแต่ข้อเด่นของผู้อื่น ไม่แน่ใจในตนเองหลาย ๆ ด้าน ไม่เข้าใจความต้องการของตัวเอง ไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่มีสมาธิ จิตใจสับสนฟุ้งซ่าน รู้สึกขมขื่นกับสภาพชีวิต จนมีผลกระทบตามมาทั้งด้านการเรียน การสังคม ค่อย ๆ แยกตัวห่างจากเพื่อนฝูงและญาติมิตร ไม่สามารถมีมิตรภาพที่แน่นแฟ้นมั่นคงได้ บางคน ถึงกับเลิกการศึกษากลางคัน หันไปพึ่งสุรายาเสพติด คิดฆ่าตัวตาย เพื่อหนีปัญหาภาระความรับผิดชอบของชีวิต เนื่องจากรู้สึกท้อหนักเกินกว่าที่จะทนต่อไปได้

ช่วงเวลาวัยนี้จะยาวนานเท่าใดขึ้นกับแต่ละบุคคลว่ามีความรู้สึกเป็นผู้ใหญ่ทำหน้าที่รับผิดชอบ และมีบทบาทในสังคมได้อย่างสนิทใจหรือไม่ วัยรุ่นบางคนจึงอาจไม่พัฒนาผ่านระยะนี้ไปเลยจนตลอดชีวิต คือ ไม่บรรลุวุฒิภาวะเป็นผู้ใหญ่เสียที โดยทั่วไปวัยรุ่นส่วนใหญ่สามารถเจริญวัยพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างค่อนข้างราบรื่น แม้ว่าบางคนมีชีวิตที่ค่อนข้างวุ่นวายปั่นป่วนในระยะแรก ๆ

2.7 ความรู้เกี่ยวกับการเรียน

มัทนา เอกวงศา (2551) [Online] ให้ความหมายไว้ว่า การเรียน คือ กระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คนสามารถเรียนได้จากการได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่

เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่จะให้เกิดขึ้นเป็นรูปแบบใดก็ได้เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวด กวดขัน หรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไข และสถานการณ์เรียนรู้ ให้กับผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์ กับผู้เรียน

การเรียนรู้ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เพื่อให้เกิดความรู้อย่างต่อเนื่องถาวร เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งเป็นปรัชญา หลักของการศึกษาตลอดชีวิต (Live long learning) หรือ การศึกษาต่อเนื่อง (Continuing education) โดยมีจุดมุ่งหมายว่า การเรียนรู้จะช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี

Pedler et al (อ้างใน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. 2551) [Online] ให้นิยามว่า องค์กรแห่งการเรียนรู้เป็นแนวคิดที่เติบโตมาจากกระแสการเปลี่ยนแปลงเรื่องการเรียนรู้ องค์กร และการจัดการ การฝึกอบรม และพัฒนา กล่าวคือ หากเป็นกระแสด้านการเรียนการสอนก็จะเปลี่ยนจากศูนย์กลางการเรียนรู้ของผู้สอน และการเรียนรู้อย่างเป็นทางการ มาเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของผู้เรียน (learner center) และการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง (action learning) โดย การเรียนรู้จะถูกร้อยเรียงเป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิต และผสมผสานเข้ากับสภาพแวดล้อม ในชีวิตและการทำงาน

Senge (อ้างใน สุภาพร ลือกิตติศัพท์. 2519:14) ให้ความหมายไว้ว่า องค์กรแห่งการเรียนรู้ คือ องค์กรที่ซึ่งสมาชิกได้มีการขยายขอบเขตความสามารถของตนเองอย่างต่อเนื่องทั้งในระดับ บุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์กร เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่บุคคลในระดับต่างๆ ต้องการอย่าง แท้จริง ซึ่งประกอบไปด้วยวินัย 5 ประการ ได้แก่ ความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษของบุคคล (personal mastery) แบบแผนทางจิตใจที่มองโลก ตามความเป็นจริง (mental model) การมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน (shared vision) การเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม (team learning) และการคิดเชิงระบบ (systems thinking)

Marquardt (อ้างใน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. 2551) [Online] นิยามว่า องค์กรแห่งการเรียนรู้ หมายถึง องค์กรซึ่งมีบรรยากาศของการเรียนรู้รายบุคคลและกลุ่ม มีวิธีการ เรียนรู้ที่เป็นพลวัต มีการสอนคนของตนเองให้มีกระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อช่วยให้เข้าใจใน สรรพสิ่ง สามารถเรียนรู้ จัดการ และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือไปสู่ความสำเร็จควบคู่ไปกับการใช้ เทคโนโลยีที่ทันสมัย โดยองค์ประกอบของการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ มี 5 องค์ประกอบได้แก่

1. พลวัตการเรียนรู้ (learning dynamics)
2. การปรับเปลี่ยนองค์กร (organization transformation)
3. การเพิ่มอำนาจแก่บุคคล (people empowerment)
4. การจัดการความรู้ (knowledge management)
5. การใช้เทคโนโลยี (technology application)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนหมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ที่ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ขึ้นภายในตัวบุคคล ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาในด้านต่างๆ ของมนุษย์ โดยที่การเรียนรู้สามารถเกิดได้จากองค์ประกอบหลายอย่าง และสามารถเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ตลอดช่วงชีวิตของมนุษย์

2.8 ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบ

2.8.1 แนวความคิดเกี่ยวกับผลกระทบ

อนันต์ เกตุวงศ์(อ้างใน จารุวรรณ ชื่นโชติ. 2551: 14) ให้ความหมายของผลกระทบว่า หมายถึง ผลที่ตามมาจากผลงาน หรือผลผลิต หรือผลประ โยชน์ หรือโครงการ ผลกระทบอาจเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบและอาจเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายและมีใช้กลุ่มเป้าหมาย

ปีทาภรณ์ บุญพัฒนาภรณ์(อ้างใน จารุวรรณ ชื่นโชติ. 2551: 14) กล่าวว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจเป็นผลที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคตซึ่งอาจเป็นได้ทั้งทางบวกและทางลบ หรือกระทบต่อสถานการณ์ต่างๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยสามารถแบ่งผลกระทบเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

1. การแบ่งผลกระทบตามแง่มุมเนื้อหาสามารถแบ่งออกเป็น ผลกระทบ ทางด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบทางด้านสังคมและผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม

2. การแบ่งผลกระทบตามแง่มุมของความจริงที่เกิด โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ผลกระทบเชิงภาวะนิสัย ซึ่งได้แก่ผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยที่ไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกนึกคิดของคน เช่น การดำเนินนโยบายคุมกำเนิด จะทำให้สัดส่วนของผู้สูงอายุสูงขึ้นไป ไม่ว่าใครจะรับรู้หรือไม่ก็ตาม ผลกระทบอีกประเภทหนึ่งได้แก่ ผลกระทบเชิงอัตวิสัยซึ่งได้แก่ ผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยที่ไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกนึกคิดของคน เช่น การดำเนินนโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยว ก่อให้เกิด การขยายตัวของโสเภณี ทำให้คนไทยส่วนมากรู้สึกอับอายชาวต่างชาติ

3. การแบ่งตามแง่มุมของทิศทางที่กระทบ สามารถแบ่งออกเป็นผลกระทบโดยตรง และผลกระทบทางอ้อม

4. การแบ่งตามเวลาอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ผลกระทบระยะสั้น หมายถึง ผลกระทบที่เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบันและผลกระทบระยะยาวหมายถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

5. การแบ่งตามเวลา อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ผลกระทบระยะสั้น หมายถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบัน และผลกระทบระยะยาว หมายถึง ผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคต มีความรุนแรงและเกิดขึ้นในขอบเขตกว้าง ส่วนอีกประการหนึ่งคือ ผลกระทบที่ไม่รุนแรงและเกิดขึ้นในวงแคบ

ดังนั้นสรุปได้ว่าผลกระทบคือ ความผูกพันที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมและคนรอบข้าง ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งอาจเป็นลักษณะระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับ

กลุ่มหรือสังคม หรือการเปลี่ยนแปลงในการรับรู้ การประพฤติดิถีปฏิบัติต่างๆ ซึ่งมีผลทั้งในทางบวก และในทางลบได้

2.8.2 เกมคอมพิวเตอร์กับผลกระทบต่อสังคมไทย

เกมคอมพิวเตอร์เป็น โปรแกรมที่พบเป็นของแถมมาในคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง เมื่อราคาของคอมพิวเตอร์ได้ถูกลงเรื่อยๆ จนกลายเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ได้โดยทั่วไปสำหรับการเก็บและส่งข้อมูลข่าวสาร มนุษย์ในสังคมไทยจึงมีความคุ้นชินกับคอมพิวเตอร์มากขึ้น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงเข้ามาในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทยที่ใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น ซึ่งในปัจจุบัน เป็นที่นิยมของมนุษย์ในสังคมไทย ปริมาณของมนุษย์ที่คุ้นชินกับเกมคอมพิวเตอร์จึงมากขึ้น

หากผู้เล่นเกมเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักเลือกเล่นแต่เกมที่เป็นคุณหรือหยุดเล่นเกมเมื่อมีกิจกรรมอื่นที่จะต้องทำ แต่กรณีขอมเป็นตรงกันข้าม กล่าวคือ สังคมน่าจะมีความห่วงใยมากที่สุด หากผู้เล่นเกมคือเด็กในวัยเยาว์หรือเด็กในสภาวะจิตใจที่สับสนซึ่งไม่อาจรู้สึกถึงความผิดถูกเหมาะสมของการทำงานของตนเอง ในแง่มุมนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นพื้นที่ที่เอื้อต่อโอกาสที่เด็กจะถูกละเมิดสิทธิมนุษยชน หรือเด็กจะถูกครอบงำจิตสำนึกให้มีแนวคิดและศักยภาพที่จะละเมิดสิทธิมนุษยชนของบุคคลอื่น

2.8.3 ประโยชน์และโทษของเกมคอมพิวเตอร์

ในด้านประโยชน์ เกมคอมพิวเตอร์จึงส่งผลกระทบต่อเด็กได้มีโอกาสในการทำความรู้จัก และสร้างความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผ่านเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของแถมนั่นเอง โดยจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เกมคอมพิวเตอร์ที่แถมมานี้ได้ทำหน้าที่ “ส่งเสริมสิทธิของเด็กที่จะได้รับการพัฒนาทางเทคโนโลยี” เป็น “สิทธิทางการศึกษา” ที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้าครอบงำระบบการแสวงหาความรู้ของสังคม (สมา โคมลสิทธิ์.2551) [Online]

ตัวอย่างของศักยภาพของเด็กไทยที่จะสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ โครงการงานวิทยาศาสตร์ "เรื่องตะลุยกอวกาศ" นั้น เป็นผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 ของแห่งโรงเรียนประสาทพรวิทยา จังหวัดชลบุรี อันได้แก่ ลำดับที่1. เด็กชายชานนัท ทรรศนาคล นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ลำดับที่ 2 เด็กชายพงศธร ชุตติพงษ์นาวิน นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 และลำดับที่ 3 เด็กชายเมธินี เชียงเถียร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ส่งเข้าประกวดในโครงการที่จัดขึ้นภายใต้ความร่วมมือระหว่างสมาคมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศึกษาไทย กับ บริษัท เทลคอม เอเชีย คอร์ปอเรชั่น (มหาชน) จำกัดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของเด็กระดับประถม โดยมุ่งให้นักเรียนที่เข้าร่วมได้รับการฝึกฝน การทำงานเป็นทีม การคิดสร้างสรรค์ สามารถ นำทักษะทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาในเกม โดยเฉพาะโครงการของนักเรียนมีพัฒนาการที่น่าสนใจ คณะผู้จัดเล็งเห็นว่า ปัจจุบัน เด็กไทยส่วนใหญ่จะชอบใช้คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะจะใช้กับ

การเล่นเกมนั้น เด็กจึงน่าจะมีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างเสริมความรู้ให้กับเด็กๆ เขาชวนได้ไปในตัว นอกเหนือจากการเล่นเกมเพื่อความบันเทิง (บางกอกบิสนิวส์.2551) [Online]

แต่อย่างไรก็ตาม ในทางลบที่เป็นโทษ เมื่อเกมคอมพิวเตอร์สร้างความบันเทิงให้แก่มนุษย์ได้ ดังนั้น มนุษย์ โดยเฉพาะเด็ก จึงมีพฤติกรรมเสพติดเกมจนไม่มีเวลาเหลืออยู่ให้แก่กิจกรรมอื่นในชีวิต ตัวอย่างของผลเสียจากการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ ผลเสียต่อสุขภาพกาย เพราะผู้เสพติดเกมมักจะไม่มีเอาใจใส่กับการกินอาหารหรือการไปห้องน้ำตามที่สมควรแก่ร่างกายมนุษย์ ดังนั้นผู้เล่นเกมซึ่งไม่มีวิจารณญาณจึงมักจะมีปัญหาสุขภาพเสื่อมเสียภายหลังจากภาวะการติดเกม ขอให้สังเกตว่า ผู้ที่เป็นโรคติดเกมมากที่สุด และได้รับผลเสียทางสุขภาพจากการติดเกมมากที่สุด ก็คือเด็กวัยรุ่น หรือเด็กที่มีปัญหาในการควบคุมตนเอง เพราะเด็กในสภาวะการติดดังกล่าวมักจะขาดจิตสำนึกที่จะปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องต่อตนเองหรือแม่ผู้สอน นอกจากนี้ มีปรากฏตามข่าวต่างๆ ว่า เกมมีเนื้อหาที่โหม่นน่าพุดติกรรมของผู้เล่นให้ก่อภัยต่อตนเองหรือบุคคลอื่นหรือสังคมโดยรวม เกมคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์นี้ก็มีใช้สิ่งทีก่อคุณประโยชน์ต่อมนุษย์ แต่เป็นภัยต่อมนุษย์

2.8.4 เกมคอมพิวเตอร์เปลี่ยนพฤติกรรมเยาวชนอย่างไร

เด็กที่ได้บริโภคสารสนเทศด้านร้ายบนเกมคอมพิวเตอร์ และมีพฤติกรรมที่กลายเป็นอาชญากรในชีวิตจริง เช่น ใช้ความรุนแรงต่อบุคคลอื่น หรือมีการกระทำความผิดเป็นการละเมิดทางเพศต่อบุคคลอื่น ทั้งนี้โดยเลียนแบบตัวละครที่ปรากฏในเกมคอมพิวเตอร์ หรือเด็กที่ได้กลายเป็นผู้ประกอบธุรกิจผิดกฎหมาย ใช้ความคุ่นชินและความเชี่ยวชาญที่ตนมีในการสร้างสรรค์เกมที่มีเนื้อหาเลวร้ายและขายแก่บุคคลอื่น ซึ่งโดยส่วนใหญ่ก็คือเด็กด้วยกัน เด็กกลุ่มหลังนี้จึงกลายเป็นอาชญากรทางเศรษฐกิจที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในการขยายธุรกิจที่เลวร้ายให้มีขนาดและความร้ายแรงมากขึ้นในสังคมไทย ในวันนี้ เราเห็นเครือข่ายอาชญากรรมเศรษฐกิจบนเกมคอมพิวเตอร์ที่หนาแน่นและยากต่อการปราบปราม และในเครือข่ายนี้ เราเห็นเด็กและเยาวชนทั้งในฐานะอาชญากรและเหยื่อ ในลักษณะที่เกิดขึ้น เกมคอมพิวเตอร์จึงกลับมามีบทบาทกลายเป็นปัจจัยในการสร้างและสนับสนุนการละเมิดสิทธิมนุษยชนให้ร้ายแรงและกว้างขวางขึ้นในสังคมไทย และเหยื่อโดยส่วนใหญ่ก็คือ เด็กและเยาวชนไทย

2.8.5 วิธีป้องกันอันตรายจากเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบด้านลบของเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะต่อนักเรียน นักศึกษา ที่พบอยู่ในปัจจุบันนั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเกม และสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกม

2.8.5.1 แนวคิดในการจัดการเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นภัยต่อเด็ก

เมื่อภัยอยู่ที่เนื้อหา ก็จะต้องปราบปรามมิให้ผู้ใดสร้างสรรค์เกมที่มีเนื้อหาที่เป็นภัยต่อเด็ก และป้องกันให้เกมในลักษณะดังกล่าวเป็นภัยต่อเด็ก ปัญหาประการแรกที่จะต้องชี้กัน ก็คือเนื้อหาในลักษณะใดของเกมที่ดีว่า เป็นความรุนแรงหรือลามกอนาจารจนเป็นภัยต่อนักเรียน นักศึกษา การเข้าป้องกันและปราบปรามในกรณีนี้ย่อมเป็นการรบกวนเสรีภาพของฝ่ายผู้สร้างสรรค์เกม ซึ่งการรบกวนดังกล่าวจะมีใช้การกระทำที่ผิดกฎหมาย หากได้มีกฎหมายให้อำนาจที่จะกระทำเช่นนั้น ดังนั้น สิ่งที่จะต้องศึกษาในประการต่อไป ก็คือ เกมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมายที่มีผลอยู่ในวันนี้หรือไม่ และถ้ากฎหมายระบุว่า ผิดกฎหมาย ก็จะต้องมาศึกษาว่าโทษของความคิดนั้นเหมาะสมหรือไม่ และมาตรการในการจัดการนั้นมีประสิทธิภาพระดับใด

2.8.5.2 แนวคิดในการจัดการเกมที่เป็นภัยจากสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกม

เกมคอมพิวเตอร์สามารถส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของนักเรียนนักศึกษา ที่เข้าไปอยู่ในระบบของเกมได้อย่างมาก ยิ่งเล่นนานเท่าไร ก็ยังมีพฤติกรรมตามตัวละครในเกม ทั้งนี้เพราะสมาธิในการเล่นจะมีผลต่อจิตสำนึกของผู้เล่นได้ยิ่งลึกซึ้งและแนบแน่น แต่อย่างไรก็ตามการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน นักศึกษานั้นอาจจะไม่ก่อภัยต่อผู้เล่นเกมหากผู้เล่นเกมนั้นมีศักยภาพที่จะใช้เหตุผลในการกำหนดตนเอง

โดยสรุป ไม่ว่าจะปัจจัยที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นภัยต่อนักเรียน นักศึกษาจะมาจากเรื่องราวของเกมที่รุนแรงและลามกอนาจาร หรือจะมาจากปัญหาความไม่สามารถที่จะควบคุมตัวเองของผู้เล่นเกม เกมนั้นก็ยังไม่ส่งอิทธิพลทางลบต่อนักเรียน นักศึกษา หากนักเรียน นักศึกษาเหล่านั้นมีการดูแลเอาใจใส่ที่ดีพอ

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กรกฎ โรจนวรรณ (2551: 39) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนมากคือเพื่อความบันเทิงเริงใจ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบ และมีความสมจริง เล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน และ โดยส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น

ชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์ (2551: 46) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ จากการวิจัยพบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักศึกษาส่วนใหญ่จะรู้สึกปวดตา แสบตา และรู้สึกปวด หลัง เนื่องจากต้องนั่งมอง จอมอนิเตอร์ เป็นเวลานาน ส่งผลให้รู้สึกแสบตา ปวดตา และปวดหลัง

คลฤดี กุ่มพลู (2547: 67-68) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม ผลกระทบ และ แนวทางการพัฒนาการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชาวไทย ผลการวิจัยพบว่า เยาวชน ส่วนใหญ่เล่นเกมแอ็คชั่น โดยเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่จะเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต และเล่นเป็นประจำช่วงปิดเทอมและวันหยุดสุดสัปดาห์ ในด้านผลกระทบส่วนใหญ่มีผลกระทบใน ระดับน้อย ส่วนแนวทางในการพัฒนาเกมควรมีการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจเพิ่ม มากขึ้น เพื่อให้ได้เกมที่สนุกสนานและได้ทั้งความรู้ และเพื่อป้องกันความรุนแรงที่เกิดจากการ เล่นแบบจากเกมคอมพิวเตอร์อีกด้วย

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 139) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าเด็ก นักเรียนชั้นมัธยมใช้เวลาในการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง รูปแบบของเกม que เลือกเล่น ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย ไม่แตกต่างกัน รวมทั้งการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ วิทยุ สื่อโทรทัศน์ แต่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับปริมาณรับสื่อภาพยนตร์

วิภา อุดมฉันท (2536: 98-102) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของวิดีโอเกม” โดย ศึกษาความเห็นของเด็กและผู้ปกครองพบว่า การเล่นเกมนานทำให้เสียสายตา และมี ผลกระทบต่อผลการเรียน แต่ไม่ได้มีหลักฐานยืนยันแน่นอนว่า การเล่นวิดีโอเกมทำให้การเรียน ของเด็กแย่ลงหรือไม่ แต่เด็กรับรู้ว่าการเล่นวิดีโอเกมทำให้เกิดความตื่นเต้นสนุกสนาน และได้รับ คำแนะนำเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกมอย่างเหมาะสมจากผู้ปกครองและมีเพียงร้อยละ 2.8 ที่เห็นว่าไม่ ควรเล่นวิดีโอเกม

สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2519: 112) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กพบว่าปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายคือ การพักผ่อนหย่อนใจ ต้องการความบันเทิง ช่วยคลายความ เหนงา และต้องการได้เพื่อนใหม่ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องคือ ความสามารถของ ระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความสนุกสนาน และการ พัฒนารูปแบบของเกมออนไลน์ให้มีความสมจริงมากขึ้น นั่นคือการให้โลกเสมือนจริงกับผู้เล่น

ส่วนระยะ เวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ระหว่าง ต่ำกว่า 2 – 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 47.80 รองลงมาคือ ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 31.60

อดิศักดิ์ พงษ์พลผลศักดิ์ (2546: 87) ได้ทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์” ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวล และด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมก่อนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เท่านั้นที่มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมก้าวร้าว ส่วนตัวแปรประเภทเกมที่เล่นกับพฤติกรรมเกมที่เล่นก่อน ขณะ และ หลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมขณะเล่นเท่านั้นที่ผู้เล่นมีความก้าวร้าว

จากงานวิจัยที่ได้ศึกษาข้างต้นโดยภาพรวม พอสรุปได้ คือ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน นักศึกษา มักใช้คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิง ผ่อนคลายจากความเครียด หรือเพื่อต้องการพบเพื่อนใหม่โดยใช้เกมเป็นสื่อกลาง ซึ่งมีนักเรียนจำนวนมากที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน จนเกิดผลกระทบทางลบ ทั้งทางสุขภาพร่างกาย และการเรียน หรืออาจรวมถึงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดำเนินชีวิตในแต่ละวันไปด้วย โดยเฉพาะนักเรียนที่ศึกษาในชั้นระดับมัธยมศึกษา หรือช่วงชั้นการศึกษาที่ 3 และ 4 ซึ่งหากนักเรียน นักศึกษา ดังกล่าวไม่ได้รับคำแนะนำที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่น และ การใช้เวลาในการเล่น ก็อาจส่งผลกระทบที่ร้ายแรงได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอนดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 1,333 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ปีการศึกษา 2551 จำนวน จำนวน 286 คน ซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamané ที่ระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ แล้วทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

1. แบ่งกลุ่มนักศึกษาโดยใช้เกณฑ์แบ่งตามระดับการศึกษา ได้จำนวน 2 ระดับคือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4

2. คำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างแต่ละช่วงชั้นจากการเทียบสัดส่วน ได้จำนวนของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ที่เป็นสมาชิกของประชากร จำแนกตามระดับชั้น

ช่วงชั้นการศึกษา	ประชากรนักเรียน (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
ช่วงชั้นที่ 3	1,038	223
ช่วงชั้นที่ 4	295	63
รวม	1,333	286

3. เลือกกลุ่มตัวอย่างให้ได้ตามจำนวนที่กำหนด โดยวิธีแบบแบ่งชั้น

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามวิจัย จำนวน 1 ชุด ใช้ตามเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถาม ลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถามด้านลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ และพฤติกรรมด้านวัตถุประสงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับดังนี้

มากที่สุด	ให้	5 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับมากที่สุด
มาก	ให้	4 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับมาก
ปานกลาง	ให้	3 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับปานกลาง
น้อย	ให้	2 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับน้อย
น้อยที่สุด	ให้	1 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับผลกระทบด้าน อารมณ์ สังคม และการเรียน ของเด็กนักเรียน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับดังนี้

มากที่สุด	ให้	5 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับมากที่สุด
มาก	ให้	4 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับมาก
ปานกลาง	ให้	3 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับปานกลาง
น้อย	ให้	2 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับน้อย
น้อยที่สุด	ให้	1 คะแนน	หมายถึง	มีผลกระทบในระดับน้อยที่สุด

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือจากเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างและวิธีการสร้างแบบสอบถาม ตลอดจนแนวทางในการกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยศึกษาคู่มือ เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. วางแผนการสร้างเครื่องมือวิจัย และสร้างแบบสอบถามซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าให้ครอบคลุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนั้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ทั้งสองท่าน

4. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

4.1 รองศาสตราจารย์ที่ระวุฒิ สุวรรณจันทร์ คณบดี

รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

4.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพฑูรย์ พิมดี ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

4.3 อาจารย์สมเกียรติ ดันติวังศ์วานิช

อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ โดยใช้วิธี IOC โดยใช้หลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 สำหรับข้อความที่สอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ

0 สำหรับข้อความที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ

-1 สำหรับข้อความที่ไม่สอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ

บันทึกผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละข้อ แล้วนำไปหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ โดยกำหนดเกณฑ์ว่าผลรวมของคะแนนความคิดเห็น ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ ดังนี้ (รวีวรรณ ชินะตระกูล, 2542: 179)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามคำศัพท์

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็น ในแต่ละข้อความของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.83 ถึง 1.00

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม พิจารณาอีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้ นำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามคำแนะนำและจัดพิมพ์ให้ถูกต้องเรียบร้อย

6. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเฉพาะด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นำไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของ (Alpha Coefficient) ตามวิธีของ Cronbach(รวิวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 150-151)

$$r_{\alpha} = \frac{[K]}{(K-1)} \left[1 - \frac{(\sum Si^2)}{Sr^2} \right]$$

เมื่อ r_{α}	แทน	สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
Si^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
$\sum Si^2$	แทน	ผลรวมค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
Sr^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ
K	แทน	จำนวนข้อสอบในแบบสอบถามทั้งหมด

ได้ค่าความเชื่อมั่นด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่ากับ 0.86

ได้ค่าความเชื่อมั่นด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่ากับ 0.90

7. จัดพิมพ์แบบสอบถามเพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีแจกแบบสอบถามด้วยตนเอง และรอรับคืนจากนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม จากนั้นตรวจสอบ ความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ที่ได้รับในระหว่างวันที่ 26 – 27 กุมภาพันธ์ 2552 ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์กลับคืนมา จำนวนรวม 286 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มตัวอย่าง

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามและลักษณะพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยนำมาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ

2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น และด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยทำการวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เป็นรายชื่อและรายด้าน มีเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

ระดับ	4.50 – 5.00	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับมากที่สุด
ระดับ	3.50 – 4.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับมาก
ระดับ	2.50 – 3.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง
ระดับ	1.50 – 2.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับน้อย
ระดับ	1.00 – 1.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรในการคำนวณ ดังนี้ (รวิวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 39)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มีสูตรในการคำนวณดังนี้ (พรณี ลีกิจวัฒน์.

2549 : 158)

$$S.D. = \frac{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2}}{n}$$

เมื่อ	$S.D.$	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัวในชุดข้อมูล
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตาม เพศ และช่วงชั้น ทำการทดสอบสมมติฐานทางสถิติที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $\alpha = 0.05$ ทำการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที่ (t - test) แบบกลุ่มตัวอย่างอิสระ (Independent Sample)

โดยในขั้นต้นทำการทดสอบหาค่าความแปรปรวนของประชากรโดยใช้สูตร (พรณี ลীগิจ วัฒนะ. 2549: 10) โดยผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

$$F = \frac{S_H^2}{S_L^2}$$

$$df_H = n_H - 1$$

$$df_L = n_L - 1$$

เมื่อ	df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
	F	แทน	ค่าความแปรปรวน
	S_H	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มสูง
	S_L	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มต่ำ
	n_H	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มสูง
	n_L	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มต่ำ

3.1 กรณีค่าความแปรปรวนของกลุ่มประชากรเท่ากัน ใช้การทดสอบ t - test ชนิด Pooled Variance (พรณี ลীগิจ วัฒนะ. 2549: 6)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ	df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
	t	แทน	ค่า t - test ชนิด Pooled Variance
	\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 1

S_2	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 2
n_1	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 1
n_2	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 2

3.2 กรณีค่าความแปรปรวนของกลุ่มประชากรไม่เท่ากัน ใช้การทดสอบ t – test ชนิด Separate Variance (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2549: 9)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$df = \frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} \right]^2}{\frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1} \right]^2}{n_1 - 1} + \frac{\left[\frac{S_2^2}{n_2} \right]^2}{n_2 - 1}}$$

เมื่อ	df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
	t	แทน	ค่า t – test ชนิด Separate Variance
	\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 1
	S_2	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 2
	n_1	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	n_2	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 2

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นการศึกษาที่ 3 และ 4 ซึ่งมีประชากรจำนวน 1,333 คน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 286 คน ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวน 286 ชุด ผู้วิจัยลำดับกานำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ตอนดังนี้

- 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม
- 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
- 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
- 4.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ จำแนกตามเพศ
- 4.5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ จำแนกตามช่วงชั้นการศึกษา

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 จำแนกรายละเอียดตามตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวน ร้อยละ และอันดับที่ของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	นักเรียน		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
1. เพศ			
- ชาย	196	68.53	1
- หญิง	90	31.47	2
รวม	286	100	
2. อายุ			
- ต่ำกว่า 13 ปี	78	27.27	1
- 13 – 14 ปี	60	20.98	4
- 15 – 16 ปี	78	27.27	1
- 17 – 18 ปี	70	24.48	3
รวม	286	100	

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการ	นักเรียน		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
3. ช่วงชั้นการศึกษา			
- ช่วงชั้นที่ 3	158	55.24	1
- ช่วงชั้นที่ 4	128	44.76	2
รวม	286	100	
4. การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน			
- มี	194	67.83	1
- ไม่มี	92	32.17	2
รวม			
5. ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนักเรียนต่อสัปดาห์			
- ไม่เสียค่าใช้จ่าย	162	56.64	1
- ต่ำกว่า 100 บาท	44	15.38	3
- 100 – 500 บาท	64	22.38	2
- มากกว่า 500 บาท	16	5.60	4
รวม	286	100	
6. ประสบการณ์ในการเล่นเกมนักเรียน			
- น้อยกว่า 1 ปี	90	31.47	1
- 1 – 2 ปี	52	18.18	3
- 3 – 4 ปี	76	26.57	2
- 5 – 6 ปี	48	16.78	4
- มากกว่า 6 ปี	20	7.00	5
รวม	286	100	
7. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้	182	63.64	1
- ระดับผู้ชำนาญ	80	27.97	2
- ระดับผู้เชี่ยวชาญ	24	8.39	3
รวม	286	100	

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการ	นักเรียน		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
8. การเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- ศึกษาด้วยตนเอง	148	51.75	1
- เพื่อนแนะนำ	108	37.76	2
- ผู้ปกครอง	16	5.59	3
- ครู – อาจารย์	14	4.90	4
รวม	286	100	

จากตารางที่ 4.1 พบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 68.53 และเป็นเพศหญิง จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 31.47

ในด้านอายุ ส่วนใหญ่อายุต่ำกว่า 13 ปี โดยเท่ากับช่วงอายุระหว่าง 15 – 16 ปี จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 27.27 รองลงมาคือ อายุ 17 – 18 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 24.48 อายุ 13 – 14 ปีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 20.98 ตามลำดับ

ในด้านช่วงชั้นการศึกษา ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 55.24 และ 4 จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 44.76

ในด้านการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 67.83 และไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 32.17

ในด้านค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายจำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 56.64 รองลงมาเสียค่าใช้จ่ายระหว่าง 100 – 500 บาท จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 22.38 เสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 100 บาท จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 15.38 และเสียค่าใช้จ่ายมากกว่า 500 บาท จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.60 ตามลำดับ

ในด้านประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 31.47 รองลงมา มีประสบการณ์ 3 – 4 ปี จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 26.57 มีประสบการณ์ 1 – 2 ปี จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 มีประสบการณ์ 5 – 6 ปี จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 16.78 มีประสบการณ์มากกว่า 6 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 7.00 ตามลำดับ

ในด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 63.64 รองลงมาอยู่ในระดับผู้ชำนาญ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 27.97 และอยู่ในระดับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 8.39 ตามลำดับ

ในด้านการเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ศึกษาด้วยตนเองจำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 51.75 รองลงมาคือเพื่อนแนะนำ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 37.76 ผู้ปกครอง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.59 และครู – อาจารย์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ตามลำดับ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยจำแนกรายละเอียดของข้อมูลที่เก็บมาได้ดังนี้

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในด้านลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานร้อยละ ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนด้านลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

รายการ	นักเรียน		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
1. รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- ออนไลน์	240	83.92	1
- ออฟไลน์	46	16.08	2
รวม	286	100	
2. บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- เล่นคนเดียว	94	32.87	1
- เล่นกับเพื่อน	86	30.07	2
- ผู้ปกครอง	42	14.69	4
- เล่นกับพี่/น้อง	64	22.38	3
รวม	286	100	
3. สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- สถานศึกษา	80	27.97	3
- บ้านหรือหอพัก	98	34.27	1

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการ	นักเรียน		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
- ร้านเกมคอมพิวเตอร์	94	32.87	2
- ห้างสรรพสินค้า	14	4.90	4
รวม	286	100	
4. วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- จันทร์ – ศุกร์	136	47.55	1
- เสาร์ – อาทิตย์	82	28.67	2
- ทุกวัน	68	23.78	3
รวม	286	100	
5. ช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์			
- 06.01-09.00 น.	10	3.50	6
- 09.01-12.00 น.	24	8.39	4
- 12.01-13.00 น.	91	31.51	2
- 13.01-16.00 น.	38	13.29	3
- 16.01-20.00 น.	109	38.11	1
- 20.01-24.00 น.	14	4.90	5
- 24.01-06.00 น.	1	0.30	7
รวม	286	100	
6. ระยะเวลาการเล่นคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์			
- 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์	166	58.04	1
- 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์	60	20.97	2
- 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์	36	12.59	3
- 21-25 ชั่วโมง/สัปดาห์	4	1.40	6
- 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์	12	4.20	4
- มากกว่า 30 ชั่วโมง/สัปดาห์	8	2.80	5
รวม	286	100	

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์รูปแบบออนไลน์ จำนวน 240 คน คิดเป็นร้อยละ 83.92 และรูปแบบออฟไลน์ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 16.08

ในด้านบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ที่ตอบแบบสอบถามเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 32.87 รองลงมาคือเล่นกับเพื่อนจำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 30.07 เล่นกับพี่/น้อง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 22.38 และเล่นกับผู้ปกครอง จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 14.69 ตามลำดับ

ในด้านสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นที่บ้านหรือหอพัก จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 34.27 รองลงมาคือเล่นที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 32.87 เล่นที่สถานศึกษา จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 27.97 และเล่นที่ห้างสรรพสินค้า จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ตามลำดับ

ในด้านวันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นวัน จันทร์ – ศุกร์ จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 47.55 รองลงมาคือเล่นวันเสาร์ – อาทิตย์ จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 28.67 เล่นทุกวัน จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 23.78 คน ตามลำดับ

ในด้านช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นในช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น. จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 38.11 รองลงมาคือช่วงเวลา 12.01 – 13.00 น. จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 31.51 ช่วงเวลา 13.01 – 16.00 น. จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 13.29 ช่วงเวลา 09.01 – 12.00 น. จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 8.39 ช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ช่วงเวลา 06.01 – 09.00 น. จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 ช่วงเวลา 24.01 – 06.00 น. จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.30 ตามลำดับ

ในด้านระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้เวลา 5 – 10 ชั่วโมง จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 58.04 ใช้เวลา 11 – 15 ชั่วโมง จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 20.97 ใช้เวลา 16 – 20 ชั่วโมง จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.59 ใช้เวลา 26 – 30 ชั่วโมง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 ใช้เวลามากกว่า 30 ชั่วโมง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.80 และใช้เวลา 21 – 25 ชั่วโมง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.40 ตามลำดับ

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานร้อยละ ดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่น	นักเรียน		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
- เกมต่อสู้	36	12.59	3
- เกมไขปริศนา	74	25.87	2
- เกมใช้ความจำ	31	10.84	4
- เกมแข่งกีฬา	25	8.74	5
- เกมผจญภัย	16	5.59	6
- เกมยิงปืน	90	31.47	1
- เกมจำลองเสมือนจริง	14	4.90	7
รวม	286	100	

จากตารางที่ 4.3 พบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมยิงปืน จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 31.47 รองลงมาคือ เกมต่อสู้ จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 25.87 เกมไขปริศนา จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.59 เกมใช้ความจำ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 10.84 เกมแข่งกีฬา จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.74 เกมผจญภัย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.59 และเกมจำลองเสมือนจริง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ตามลำดับ

4.2.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) ดังแสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น จำแนกเป็นรายชื่อ

วัตถุประสงค์ในการเล่นคอมพิวเตอร์	นักเรียน (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. เพื่อความสนุกสนาน	4.08	0.75	มาก	1
2. เพื่อผ่อนคลายความเครียด	3.69	1.16	มาก	6
3. เพื่อได้เพื่อนใหม่	3.86	1.23	มาก	5
4. เพื่อความสามัคคี	3.45	1.41	ปานกลาง	7
5. เพื่อเสริมสร้างทักษะ	3.89	1.12	มาก	3
6. เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	3.91	1.10	มาก	2
7. เพื่อความทันสมัย	3.88	1.42	มาก	4
รวม	3.82	0.83	มาก	

จากตารางที่ 4.4 พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านวัตถุประสงค์การเล่นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.82 เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 6 ข้อ ได้แก่ เพื่อความสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ย 4.08 เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย 3.91 เพื่อเสริมสร้างทักษะ มีค่าเฉลี่ย 3.89 เพื่อความทันสมัย มีค่าเฉลี่ย 3.88 เพื่อได้เพื่อนใหม่ 3.86 เพื่อผ่อนคลายความเครียด มีค่าเฉลี่ย 3.69 และ อยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อ คือ เพื่อความสามัคคี มีค่าเฉลี่ย 3.45

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยจำแนกรายละเอียดของข้อมูลที่เก็บมาได้ดังนี้

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังแสดงในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จำแนกเป็นรายด้าน

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	นักเรียน (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านอารมณ์	3.74	0.92	มาก	2
2. ด้านสังคม	3.41	1.19	ปานกลาง	3
3. ด้านการเรียน	3.77	0.87	มาก	1
รวม	3.64	0.90	มาก	

จากตารางที่ 4.5 พบว่าผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.64 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 2 ข้อ ได้แก่ ผลกระทบด้านการเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.77 และ ผลกระทบด้านอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 3.74 อยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อ ได้แก่ ผลกระทบด้านสังคม มีค่าเฉลี่ย 3.41

4.3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในด้านอารมณ์

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังแสดงในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านอารมณ์ จำแนกเป็นรายข้อ

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	นักเรียน (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นเกม	4.18	0.64	มาก	1
2. หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม	3.28	1.30	ปานกลาง	8
3. หงุดหงิดเมื่อเล่นเกมแพ้	3.45	1.41	มาก	7
4. เล่นเกมแล้วช่วยระบายอารมณ์ได้	3.87	1.04	มาก	4
5. มีความสุขมากกว่าทำกิจกรรมอื่นๆ	4.03	0.94	มาก	2
6. ใช้คำพูดได้อย่างอิสระในเกม	3.92	1.09	มาก	3

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	นักเรียน (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
7. อยากมีความสามารถเหมือนตัวละครในเกม	3.73	1.47	มาก	5
8. อยากทำเลียนแบบตัวละครในเกม	3.50	1.55	มาก	6
รวม	3.74	0.92	มาก	

จากตารางที่ 4.6 พบว่าผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ด้านอารมณ์โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.74 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 7 ข้อ ได้แก่ รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 4.18 มีความสุขมากกว่าทำกิจกรรมอื่นๆ มีค่าเฉลี่ย 4.03 ใช้คำพูดได้อย่างอิสระในเกม มีค่าเฉลี่ย 3.92 ช่วยระบายอารมณ์ได้ มีค่าเฉลี่ย 3.87 อยากมีความสามารถเหมือนตัวละครในเกม มีค่าเฉลี่ย 3.73 อยากทำเลียนแบบตัวละครในเกม มีค่าเฉลี่ย 3.50 หงุดหงิดเมื่อเล่นเกมแพ้ มีค่าเฉลี่ย 3.45 อยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อ ได้แก่ หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 3.28

4.3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในด้านสังคม

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังแสดงในตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านสังคม จำแนกเป็นรายข้อ

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	นักเรียน (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. เป็นคนเก็บตัวอยู่ที่บ้านเพื่อเล่นเกม	3.03	1.31	ปานกลาง	7
2. ใช้เวลาอยู่ที่ร้านเกมมากกว่าอยู่ที่บ้าน	2.76	1.39	ปานกลาง	8
3. เล่นเกมจนลืมทำกิจวัตรประจำวัน เช่น ลืมทานอาหาร	3.18	1.56	ปานกลาง	5

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	นักเรียน (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
4. การเล่นเกมทำให้ไม่ได้ทำกิจกรรมกับครอบครัว	3.14	1.62	ปานกลาง	6
5. เล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น	3.30	1.60	ปานกลาง	4
6. การเล่นเกมทำให้พัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ	4.01	1.32	มาก	2
7. เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน	4.07	1.29	มาก	1
8. กล้าคิดกล้าแสดงออก	3.78	1.41	มาก	3
รวม	3.41	1.19	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.7 พบว่าผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ด้านสังคมโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.41 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 3 ข้อ ได้แก่ เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 4.07 การเล่นเกมทำให้พัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ มีค่าเฉลี่ย 4.01 กล้าคิดกล้าแสดงออก มีค่าเฉลี่ย 3.78 อยู่ในระดับปานกลาง 5 ข้อ ได้แก่ เล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น มีค่าเฉลี่ย 3.30 เล่นเกมจนลืมทำกิจวัตรประจำวัน เช่น ลืมทานอาหาร มีค่าเฉลี่ย 3.18 การเล่นเกมทำให้ไม่ได้ทำกิจกรรมกับครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.14 เป็นคนเก็บตัวอยู่ที่บ้านเพื่อเล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 3.03 ใช้เวลาอยู่ที่ร้านเกมมากกว่าอยู่ที่บ้าน มีค่าเฉลี่ย 2.76

4.3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในด้านการเรียน

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังแสดงในตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการเรียน จำแนกเป็นรายชื่อ

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	นักเรียน (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ	3.97	0.83	มาก	4
2. การพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศ	4.06	0.83	มาก	2
3. การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์	4.21	0.91	มาก	1
4. เบื่อการเรียน	3.26	1.63	ปานกลาง	7
5. มีสมาธิในการเรียน	3.75	1.25	มาก	6
6. อ่านหนังสือและเข้าใจเนื้อหาได้เร็ว	3.84	1.14	มาก	5
7. ทำการบ้านเสร็จก่อนจึงเล่นเกม	4.04	1.34	มาก	3
8. โดนครี้นเพื่อไปเล่นเกม	3.01	1.78	ปานกลาง	8
รวม	3.77	0.87	มาก	

จากตารางที่ 4.8 พบว่าผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ด้านการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.77 เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 6 ข้อ ได้แก่ การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.21 การพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศ มีค่าเฉลี่ย 4.06 ทำการบ้านเสร็จก่อนจึงเล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 4.04 การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ มีค่าเฉลี่ย 3.97 อ่านหนังสือและเข้าใจเนื้อหาได้เร็ว มีค่าเฉลี่ย 3.84 มีสมาธิในการเรียน มีค่าเฉลี่ย 3.75 อยู่ในระดับปานกลาง 2 ข้อ ได้แก่ เบื่อการเรียน มีค่าเฉลี่ย 3.26 โดนครี้นเพื่อไปเล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 3.01

4.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านผลกระทบของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 จำแนกตามเพศที่แตกต่างกัน

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง ความความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(*S.D.*) และวิเคราะห์เปรียบเทียบด้วยสถิติ t-test แบบ Independent Sample Test ดังตารางที่ 4.9 ตารางที่ 4.9 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เปรียบเทียบระหว่างเพศชายกับเพศหญิง จำแนกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์	เพศชาย (n = 196)			เพศหญิง (n = 90)			t	Sig.
	\bar{X}	<i>S.D.</i>	ระดับ พฤติกรรม	\bar{X}	<i>S.D.</i>	ระดับ พฤติกรรม		
1. ด้านอารมณ์	3.88	0.89	มาก	3.46	0.93	ปานกลาง	3.66*	0.00
2. ด้านสังคม	3.52	1.15	มาก	3.16	1.25	ปานกลาง	2.40*	0.02
3. ด้านการเรียนรู้	3.81	0.88	มาก	3.68	0.86	มาก	1.18	0.24
รวม	3.74	0.88	มาก	3.43	0.91	ปานกลาง	2.69*	0.01

*หมายถึงมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.9 พบว่านักเรียนที่มีเพศต่างกันมีผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านภาพรวม อารมณ์ และด้านสังคม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ด้านภาพรวมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.74 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.43 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านอารมณ์เพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.88 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.46 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านสังคมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.52 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.16 อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านการเรียนไม่แตกต่างกัน เพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.81 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.68 อยู่ในระดับมาก

4.5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านผลกระทบของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 จำแนกตามช่วงชั้นที่แตกต่างกัน

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นที่แตกต่างกัน ความความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 286 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*S.D.*) และวิเคราะห์เปรียบเทียบด้วยสถิติ t-test แบบ Independent Sample Test ดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เปรียบเทียบระหว่างช่วงชั้นที่3 และ4 จำแนกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมการเล่น คอมพิวเตอร์	ช่วงชั้นที่ 3 (n =158)			ช่วงชั้นที่ 4 (n =128)			t	Sig.
	\bar{X}	S.D.	ระดับ พฤติกรรม	\bar{X}	S.D.	ระดับ พฤติกรรม		
1. ด้านอารมณ์	4.06	0.89	มาก	3.35	0.81	ปานกลาง	6.95*	0.00
2. ด้านสังคม	3.88	1.13	มาก	2.82	1.00	ปานกลาง	8.39*	0.00
3. ด้านการเรียนรู้	4.14	0.76	มาก	3.30	0.78	ปานกลาง	9.24*	0.00
รวม	4.03	0.85	มาก	3.16	0.71	ปานกลาง	9.26*	0.00

*หมายถึงมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.10 พบว่านักเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นต่างกันมีผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ทั้งภาพรวมและรายด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ด้านภาพรวมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 4.03 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.16 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการเรียนรู้เพศชายมีค่าเฉลี่ย 4.14 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.30 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านอารมณ์เพศชายมีค่าเฉลี่ย 4.06 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.35 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านสังคมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.88 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 2.82 อยู่ในระดับปานกลาง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านผลกระทบของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ จำแนกตามเพศและช่วงชั้น

5.1.2 สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ที่มีเพศและช่วงชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

5.1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 1,333 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamané ที่ระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ แล้วทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) จำนวน 286 คน

5.1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถามด้านลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ และพฤติกรรมด้านวัตถุประสงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตอนที่ 3 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ

1. ด้านอารมณ์
2. ด้านสังคม
3. ด้านการเรียน

5.1.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีแจกแบบสอบถามด้วยตนเอง และรอรับคืนจากนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม จากนั้นตรวจสอบความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับ ในระหว่างวันที่ 26 – 27 กุมภาพันธ์ 2552 โดยได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์ 286 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มตัวอย่าง

5.1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยนำมาแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ
2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น และด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เป็นรายชื่อและรายด้าน
3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตาม เพศ และช่วงชั้น ทำการทดสอบสมมติฐานทางสถิติที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $\alpha = 0.05$ ทำการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t -test) แบบกลุ่มตัวอย่างอิสระ (Independent Sample)

5.1.8 ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ จำนวน 286 คน
 - 1.1 จำแนกตามเพศ เป็นเพศชาย จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 68.53 และเป็นเพศหญิง จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 31.47
 - 1.2 จำแนกตามอายุ เป็นผู้ที่มียุติต่ำกว่า 13 ปี โดยเท่ากับช่วงอายุระหว่าง 15 – 16 ปี จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 27.27 รองลงมาคือ อายุ 17 – 18 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 24.48 อายุ 13 – 14 ปีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 20.98 ตามลำดับ
 - 1.3 จำแนกตามช่วงชั้น ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 55.24 และช่วงชั้นที่ 4 จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 44.76

1.4 จำแนกตาม การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 67.83 และไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 32.17

1.5 จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายจำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 56.64 รองลงมาเสียค่าใช้จ่ายระหว่าง 100 – 500 บาท จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 22.38 เสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 100 บาท จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 15.38 และเสียค่าใช้จ่ายมากกว่า 500 บาท จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.59 ตามลำดับ

1.6 จำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 31.47 รองลงมา มีประสบการณ์ 3 – 4 ปี จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 26.57 มีประสบการณ์ 1 – 2 ปี จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 มีประสบการณ์ 5 – 6 ปี จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 16.78 มีประสบการณ์มากกว่า 6 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 6.99 ตามลำดับ

1.7 จำแนกตามความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 63.64 รองลงมาอยู่ในระดับผู้ชำนาญ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 27.97 และอยู่ในระดับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 8.39 ตามลำดับ

1.8 จำแนกตามการเรียนรู้วิธีการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ศึกษาด้วยตนเอง จำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 51.75 รองลงมาคือเพื่อนแนะนำ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 37.76 ผู้ปกครองจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.59 และครู – อาจารย์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ตามลำดับ

2. พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ จำแนกออกเป็น 2 ด้านดังนี้

2.1 ด้านลักษณะการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

2.1.1 จำแนกตามรูปแบบคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นเกมนคอมพิวเตอร์รูปแบบออนไลน์ จำนวน 240 คน คิดเป็นร้อยละ 83.92 และรูปแบบออฟไลน์ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 16.08

2.1.2 จำแนกตามบุคคลที่ร่วมเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามเล่นเกมนคอมพิวเตอร์คนเดียว จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 32.87 รองลงมาคือเล่นกับเพื่อนจำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 30.07 เล่นกับพี่น้อง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 22.38 และเล่นกับผู้ปกครอง จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 14.69 ตามลำดับ

2.1.3 จำแนกตามสถานที่เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นที่บ้านหรือหอพัก จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 34.27 รองลงมาคือเล่นที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 94 คน คิดเป็น

ร้อยละ 32.87 เล่นที่สถานศึกษา จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 27.97 และเล่นที่ห้างสรรพสินค้า จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ตามลำดับ

2.1.4 จำแนกตามวันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เล่นวัน จันทร์ – ศุกร์ จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 47.55 รองลงมาคือเล่นวันเสาร์ – อาทิตย์ จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 28.67 และเล่นทุกวัน จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 23.78 คน ตามลำดับ

2.1.5 จำแนกตามช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นในช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น. จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 38.11 รองลงมาคือช่วงเวลา 12.01 – 13.00 น. จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 31.82 ช่วงเวลา 13.01 – 16.00 น. จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 13.29 ช่วงเวลา 09.01 – 12.00 น. จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 8.39 ช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ช่วงเวลา 06.01 – 09.00 น. จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 ช่วงเวลา 24.01 – 06.00 น. จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.30 ตามลำดับ

2.1.6 จำแนกตามระยะเวลาการเล่นคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้เวลา 5 – 10 ชั่วโมง จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 58.04 ใช้เวลา 11 – 15 ชั่วโมง จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 20.98 ใช้เวลา 16 – 20 ชั่วโมง จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.59 ใช้เวลา 26 – 30 ชั่วโมง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 ใช้เวลามากกว่า 30 ชั่วโมง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.80 และใช้เวลา 21 – 25 ชั่วโมง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.40 ตามลำดับ

2.2 ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

จำแนกตามประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมยิงปืน จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 31.47 รองลงมาคือ เกมต่อสู้ จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 25.87 เกมไขปริศนา จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.59 เกมใช้ความจำ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 10.84 เกมแข่งกีฬา จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.74 เกมผจญภัย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.59 และเกมจำลองเสมือนจริง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ตามลำดับ

2.3 ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นคอมพิวเตอร์

จำแนกตามวัตถุประสงค์ของเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมยิงปืน จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 31.47 รองลงมาคือ เกมต่อสู้ จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 25.87 เกมไขปริศนา จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.59 เกมใช้ความจำ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 10.84 เกมแข่งกีฬา จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.74 เกมผจญภัย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.59 และเกมจำลองเสมือนจริง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 ตามลำดับ

3. ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ จำแนกออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

3.1 ผลกระทบด้านอารมณ์

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ด้านอารมณ์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.74 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 7 ข้อ ได้แก่ รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 4.18 มีความสุขมากกว่าทำกิจกรรมอื่นๆ มีค่าเฉลี่ย 4.03 ใช้คำพูดได้อย่างอิสระในเกม มีค่าเฉลี่ย 3.92 ช่วยระบายอารมณ์ได้ มีค่าเฉลี่ย 3.87 อยากมีความสามารถเหมือนตัวละครในเกม มีค่าเฉลี่ย 3.73 อยากทำเลียนแบบตัวละครในเกม มีค่าเฉลี่ย 3.50 หงุดหงิดเมื่อเล่นเกมแพ้ มีค่าเฉลี่ย 3.45 อยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อ ได้แก่ หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 3.28

3.2 ผลกระทบด้านสังคม

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ด้านสังคม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.41 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 3 ข้อ ได้แก่ เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 4.07 การเล่นเกมทำให้พัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ มีค่าเฉลี่ย 4.01 กล้าคิดกล้าแสดงออก มีค่าเฉลี่ย 3.78 อยู่ในระดับปานกลาง 5 ข้อ ได้แก่ เล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น มีค่าเฉลี่ย 3.30 เล่นเกมจนลืมทำกิจวัตรประจำวัน เช่น ลืมทานอาหาร มีค่าเฉลี่ย 3.18 การเล่นเกมทำให้ไม่ได้ทำกิจกรรมกับครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.14 เป็นคนเก็บตัวอยู่ที่บ้านเพื่อเล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 3.03 ใช้เวลาอยู่ที่ร้านเกมมากกว่าอยู่ที่บ้าน มีค่าเฉลี่ย 2.76

3.3 ผลกระทบด้านการเรียน

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ด้านการเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.77 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 6 ข้อ ได้แก่ การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.21 การพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศ มีค่าเฉลี่ย 4.06 ทำการบ้านเสร็จก่อนจึงเล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 4.04 การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ มีค่าเฉลี่ย 3.97 อ่านหนังสือและเข้าใจเนื้อหาได้เร็ว มีค่าเฉลี่ย 3.84 มีสมาธิในการเรียน มีค่าเฉลี่ย 3.75 อยู่ในระดับปานกลาง 2 ข้อ ได้แก่ เบื่อการเรียน มีค่าเฉลี่ย 3.26 โดดรียนเพื่อไปเล่นเกม มีค่าเฉลี่ย 3.01

4. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ด้านอารมณ์เพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.88 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.46 อยู่ในระดับปานกลาง ภาพรวมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.74 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.43 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านสังคมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.52 อยู่ในระดับมาก

เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.16 อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านการเรียนไม่แตกต่างกัน เพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.81 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.68 อยู่ในระดับมาก

5. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นต่างกัน มีผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งภาพรวมและรายด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ด้านการเรียนเพศชายมีค่าเฉลี่ย 4.14 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.30 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านอารมณ์เพศชายมีค่าเฉลี่ย 4.06 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.35 อยู่ในระดับปานกลาง ภาพรวมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 4.03 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.16 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านสังคมเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.88 อยู่ในระดับมาก เพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 2.82 อยู่ในระดับปานกลาง

5.2 อภิปรายผล

จากการวิจัย สามารถสรุปประเด็นที่นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และอภิปรายผลเพื่อที่จะเป็นข้อมูลนำไปสู่การเสนอแนะในการวิจัยต่อไป ปรากฏว่ามีประเด็นสำคัญที่ควรอภิปรายดังนี้

5.2.1 อภิปรายผลการวิจัยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัยพบว่า ลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมยิงปืน เนื่องจากเป็นเกมแบบออนไลน์ สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายๆคน การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาของเกมได้ง่าย ผู้เล่นเกมสามารถศึกษาวิธีการเล่นได้ด้วยตนเอง เนื่องจากปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์มีสิ่งอำนวยความสะดวกหลายอย่างแก่ผู้เล่น คือ คู่มือการเล่น และยังสามารถศึกษาด้วยตนเองผ่านข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต แม้ในขณะที่เล่นเกม ผู้เล่นยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นๆ ผ่านระบบของเกมที่มีการเชื่อมโยงผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร คือ กิตติศัพท์ (2519: 112) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยพบว่าปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายคือ การพักผ่อนหย่อนใจ ต้องการความบันเทิง ช่วยคลายความเหงา และต้องการได้เพื่อนใหม่ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องคือ ความสามารถของระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความสนุกสนาน

5.2.2 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัยพบว่า วัตถุประสงค์ในการตัดสินใจในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ส่วนใหญ่เล่นเพื่อความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ คลฤดี คุ่มพดู (2547:

บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่น เกม ผลกระทบ และแนวทางการพัฒนาการพัฒนา เกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชาวไทย พบว่านักศึกษามากกว่าร้อยละ 70 ชอบเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินมากที่สุด ร้อยละ 37.8

5.2.3 อภิปรายผลการวิจัยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบทางด้านอารมณ์จากการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบด้านอารมณ์จากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักเรียน ส่งผลให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย และช่วยระบายอารมณ์ได้ดี แต่อาจจะมีบ้างที่รู้สึก หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม หรือเมื่อเล่นเกมแพ้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กรกฎ โรจนวรรณ (2551: 39) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเตตรา” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าวัตถุประสงค์ของการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนมากคือ เพื่อความบันเทิงใจ เนื่องจากเกม คอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบ และมีความสมจริง เล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน และโดยส่วน ใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม

5.2.4 อภิปรายผลการวิจัยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบทางด้านสังคมจากการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบด้านสังคมจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ส่งผลต่อการ เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน การพัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ รวมถึงการคบเพื่อนใหม่ สอดคล้อง กับงานวิจัยของ อติศักดิ์ พงษ์พูลผลศักดิ์ (2546: 87) ที่ได้ทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง “การศึกษา พฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์” ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตก กังวล และด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

5.2.5 อภิปรายผลการวิจัยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบทางการเรียนจาก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบด้านการเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการพัฒนาทักษะทางด้านความคิด สร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบและมีการฝึก ทักษะทางด้านต่างๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการ ฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเกต และรู้ความหมายของ ศัพท์ต่างๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ คลฤดี คุ้มพล (2547: บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการศึกษาพฤติกรรม การเล่นเกม ผลกระทบ และแนวทางการพัฒนาการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชาวไทย พบว่าเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ ได้รับ การพัฒนาทางด้านความคิดและทักษะ

5.2.6 อภิปรายผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกัน ภาพรวมมีผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากเพศหญิงมีความสุภาพอ่อนโยนมากกว่าเพศ ชาย พฤติกรรมการเล่นเกมนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่มีเนื้อหาไม่รุนแรง ผลกระทบจากการเล่นเกมจึงมี ระดับที่ต่ำกว่าเพศชาย เป็นเหตุให้ความแตกต่างทางเพศส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ด้านอารมณ์ และสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิชา อุดมฉันท (2536: 98-102) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของวิดีโอเกม” พบว่าเพศชายในวัยนี้มีมักจะมี ความแปรปรวนทาง อารมณ์จากสิ่งเร้ามากกว่าเพศหญิง และอาจส่งผลไปถึงพฤติกรรมทางสังคมด้วย

5.2.7 อภิปรายผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามช่วงชั้น

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนในช่วงชั้น ต่างกัน ภาพรวมมีผลกระทบจาก พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันสถิติที่ระดับ 0.05 โดยช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบอยู่ใน ระดับมาก ส่วนช่วงชั้นที่ 4 มีผลกระทบอยู่ในระดับ ปานกลาง เนื่องจากนักเรียนในช่วงชั้นที่ 4 มี วิทยุติที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่มากกว่าช่วงชั้นที่ 3 ความคิด การกระทำต่างๆ จะกระทำอยู่บนเหตุและผล มากกว่า ส่งผลให้เกิดผลกระทบน้อยกว่า ทั้งในด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

นักเรียนควรมีการจำกัดเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปริมาณที่เหมาะสมซึ่งจะทำให้ ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการฝึกทักษะต่างๆ หากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ติดต่อกันเป็นเวลานานอาจเกิดผลกระทบรุนแรงในหลายๆ ด้าน ทั้งต่อตัวผู้เล่นและปัญหาสังคม

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในสถาบันการศึกษาอื่นๆ ได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา เพราะกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันอาจมีผลทำให้พฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่างกัน
2. ควรศึกษาแนวทางการป้องกันปัญหา หรือการแก้ไขปัญหา ที่เกิดจากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์

บรรณานุกรม

- กรกฎ โรจนวรรณ . 2551. “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์
วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา
วิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
กันยา สรรณแสง. 2532. **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น.
- จารุวรรณ ชื่น โชติ. 2551. “พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียน โรงเรียน
นวมินทราชูทิศ ศรีวิทยา 2.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาพื้นฐาน
การศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์. 2551. “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา
การศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง.
- ณัฐพงษ์ จิตนิมานะกุล. 2544. **Game for PC เรียนรู้เรื่องเกมจากเกมเมอร์ตัวจริง**. บริษัท เสริมวิทย่อินฟอ
เมชัน เทคโนโลยี จำกัด. โรงพิมพ์สงวนศักดิ์การพิมพ์.
- คตฤดี คุ้มพล. 2547. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์
สำหรับเยาวชนชาวไทย.” สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการ
อุตสาหกรรมบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ทัตเทพ สุวรรณโชติ. 2551. การแบ่งรทเกมคอมพิวเตอร์. [Online]. Available: <http://www.asiasoft.co.th/news/20060113.html>
- บางกอกบิสนิวส์. 2551. **จุดเริ่มต้นแนวคิดไอทีเด็กไทย**. [Online]. Available: <http://www.Bangkokbiznews.com/2002/kit/2002kit/0418/14.htm>
- พรรณณี ลิกิจวัฒน์นะ. 2549. **การวิจัยการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- พริ้มเพรา ดิษขวณิช. 2551. **อารมณ์และสมอง**. [Online]. Available: <http://www.chamlongclinic-psych.com/document/emotion/index.html>
- ไพบุลย์ เทวรักษ์. 2537. **จิตวิทยาศึกษาพฤติกรรมภายนอกและภายใน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เอสดีเพรส.
- ภาสกร เรืองรอง. 2551. **บทเรียนโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บเรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น**.
[Online]. Available: [http://www.thaiwbi.com/course/Intro_com/Intro_com/wbi1/hie/
menu3.htm](http://www.thaiwbi.com/course/Intro_com/Intro_com/wbi1/hie/menu3.htm)

มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. 2551. ความหมายขององค์การแห่งการเรียนรู้. [Online].

Available: <http://www.hcunurse.com/moodle/mod/resource/view.php?id=61>

มุกดา สุขสมาน. 2527. “มนุษย์ภาวะร่างกายและจิตใจ และจิตวิทยาระหว่างภาวะทางจิตของมนุษย์.”

วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มัทนา เอกวงศ์ษา. 2551. กระบวนการเรียนรู้. [Online]. Available: <http://eclassnet.kku.ac.th/etraining/file/1201414462-muttana5.doc>

ยุธนา มั่งมี. 2552. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์. [Online]. Available: <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=litty4me&month=02-09-2008&group=2&gblog=1>

รพีพร มณีพงษ์. 2546. “ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกรุงเทพฯ.” วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รวีวรรณ ชินะตระกูล. 2642. การทำวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: ทีพีพรินท์.

โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์. 2551. ประวัติโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์.

[Online]. Available: <http://school.obec.go.th/pda/=Shcool>

โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์. 2551. บทเรียนโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บเรื่อง ขั้นตอนการทำงาน

ของคอมพิวเตอร์. [Online]. Available: http://www.anuban-nw.ac.th/e_learning_computer/

chapter1-3.htm

วรพจน์ พวงสุวรรณ. 2541. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขต

กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย,

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วรุณา กลกิจโกวินท์. 2551. พัฒนาการทางสังคมวัยรุ่น. [Online]. Available: <http://www.vajira.ac.th/psycho/elearning/PsychoDevelopTeen.doc>

วิภา อุดมพันธ์. 2536. “ผลกระทบของวิดีโอเกม.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

วิมลสิทธิ์ หรยางกูล, 2537. “พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม.” วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศราวดี เมืองมาหล้า. 2551. คอมพิวเตอร์. [Online]. Available: <http://203.172.208.242/postmuke/elearning/course/info.php?id=2>

สุภาพร ลือกิตติศัพท์. 2519. “ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย,

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุภัททา ปิณฑะแพทย์.2542. “พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาคน”. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.

สมา โกมลสิงห์. 2551. โครงการศึกษาผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กในสังคมไทย. [Online].

Available: http://www.archanwell.org/autopage/show_page.php?t=1&s_id=11&d_id=12

อดิศักดิ์ พงษ์พูลผลศักดิ์. 2546. “การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.”

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณรักษ์ศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ บัณฑิต
วิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ ช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์

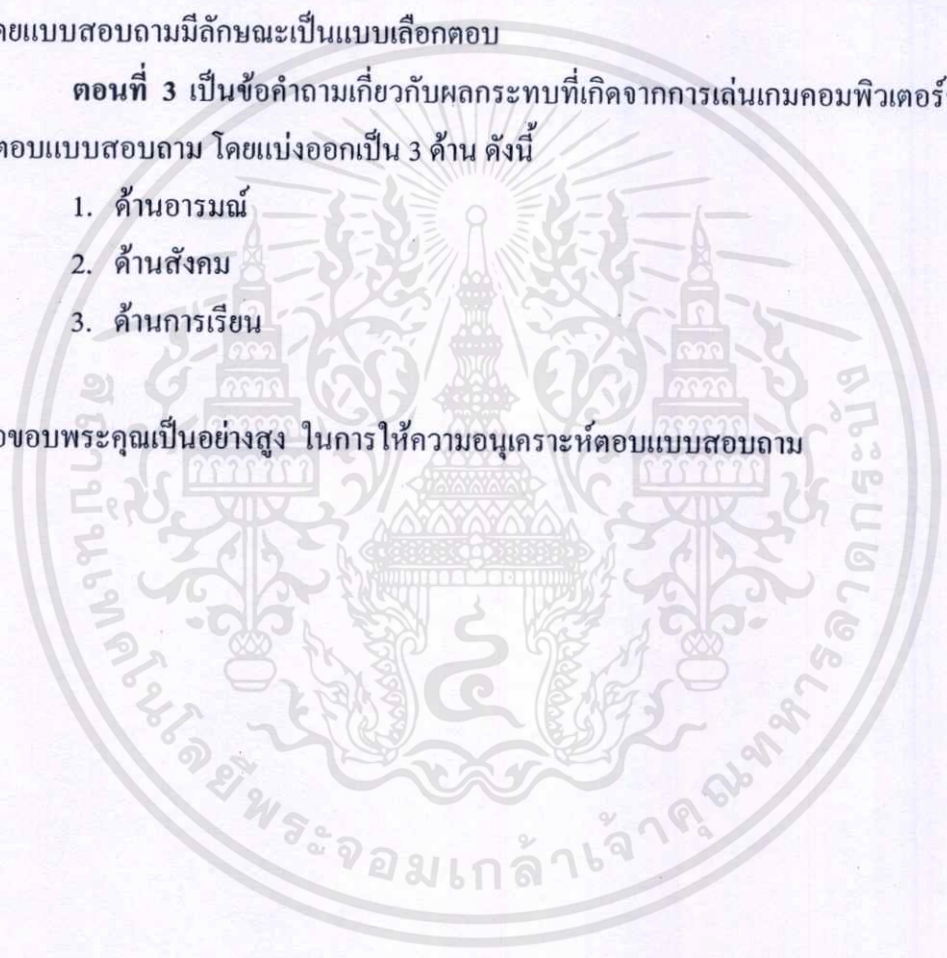
ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 3 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านอารมณ์
2. ด้านสังคม
3. ด้านการเรียน

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ในการให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถาม



ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด

1. เพศ

<input type="checkbox"/> ชาย	<input type="checkbox"/> หญิง
------------------------------	-------------------------------

2. อายุ

<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 13 ปี	<input type="checkbox"/> 13 – 14 ปี
<input type="checkbox"/> 15 – 16 ปี	<input type="checkbox"/> 17 – 18 ปี

3. ระดับชั้นที่กำลังศึกษา

<input type="checkbox"/> ช่วงชั้นที่ 3	<input type="checkbox"/> ช่วงชั้นที่ 4
--	--

4. ท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้านหรือไม่

<input type="checkbox"/> มี	<input type="checkbox"/> ไม่มี
-----------------------------	--------------------------------

5. ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนต่อสัปดาห์

<input type="checkbox"/> ไม่เสียค่าใช้จ่าย	<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 100 บาท
<input type="checkbox"/> 100 – 500 บาท	<input type="checkbox"/> มากกว่า 500 บาท

6. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มาแล้วกี่ปี

<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ปี	<input type="checkbox"/> 1 – 2 ปี
<input type="checkbox"/> 3 – 4 ปี	<input type="checkbox"/> 5 – 6 ปี
<input type="checkbox"/> มากกว่า 6 ปี	

7. ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในระดับใด

<input type="checkbox"/> ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้	<input type="checkbox"/> ระดับผู้ชำนาญ
<input type="checkbox"/> ระดับผู้เชี่ยวชาญ	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)

8. ท่านเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีใด

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ศึกษาด้วยตนเอง | <input type="checkbox"/> เพื่อนแนะนำ |
| <input type="checkbox"/> ผู้ปกครอง | <input type="checkbox"/> ครู - อาจารย์ |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) | |

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียน

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด

1. ด้านลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1) รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่น

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ออนไลน์ | <input type="checkbox"/> ออฟไลน์ |
|----------------------------------|----------------------------------|

2) ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผู้ใดมากที่สุด

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> เล่นคนเดียว | <input type="checkbox"/> เล่นกับเพื่อน |
| <input type="checkbox"/> ผู้ปกครอง | <input type="checkbox"/> เล่นกับพี่/น้อง |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) | |

3) ส่วนใหญ่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ใด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> สถานศึกษา | <input type="checkbox"/> บ้านหรือหอพัก |
| <input type="checkbox"/> ร้านเกมคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> ห้างสรรพสินค้า |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) | |

4) วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุดคือวันใด

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> จันทร์ - ศุกร์ | <input type="checkbox"/> เสาร์ - อาทิตย์ |
| <input type="checkbox"/> ทุกวัน | |

5) ช่วงเวลาที่ชอบเล่นเกมคือช่วงเวลาใด

06.01-09.00 น.

09.01-12.00 น.

12.01-13.00 น.

13.01-16.00 น.

16.01-20.00 น.

20.01-24.00 น.

24.01-06.00 น.

6) ระยะเวลาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์

5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์

11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์

16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์

21-25 ชั่วโมง/สัปดาห์

26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์

มากกว่า 30 ชั่วโมง/สัปดาห์

7) ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่นมากที่สุด

เกมต่อสู้

เกมไขปริศนา

เกมใช้ความจำ

เกมแข่งกีฬา

เกมผจญภัย

เกมยิงปืน

เกมจำลองเสมือนจริง

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

2. ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นที่แท้จริงของท่าน

วัตถุประสงค์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	ระดับพฤติกรรม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. เพื่อความสนุกสนาน					
2. เพื่อผ่อนคลายความเครียด					
3. เพื่อได้เพื่อนใหม่					
4. เพื่อความสามัคคี					
5. เพื่อเสริมสร้างทักษะ					
6. เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์					
7. เพื่อความทันสมัย					

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบด้าน อารมณ์ สังคม และการเรียนของนักเรียน
คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นที่แท้จริงของท่าน

ผลกระทบการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ด้านอารมณ์	ระดับผลกระทบ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นเกม					
2. หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม					
3. หงุดหงิดเมื่อเล่นเกมแพ้					
4. เล่นเกมแล้วช่วยระบายอารมณ์ได้					
5. มีความสุขมากกว่าทำกิจกรรมอื่นๆ					
6. ใช้คำพูดได้อย่างอิสระในเกม					
7. อยากมีความสามารถเหมือนตัวละครในเกม					
8. อยากทำเลียนแบบตัวละครในเกม					

ผลกระทบการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ด้านสังคม	ระดับผลกระทบ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. เป็นคนเก็บตัวอยู่ที่บ้านเพื่อเล่นเกม					
2. ใช้เวลาอยู่ที่ร้านเกมมากกว่าอยู่ที่บ้าน					
3. เล่นเกมจนลืมทำกิจวัตรประจำวัน เช่น ลืม ทานอาหาร					
4. การเล่นเกมทำให้ไม่ได้ทำกิจกรรมกับ ครอบครัว					
5. เล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น					
6. การเล่นเกมทำให้พัฒนาความสัมพันธ์กับ เพื่อนๆ					
7. เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน					
8. กล้าคิดกล้าแสดงออก					

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – สกุล	นายอภิชาติ พูลสวัสดิ์
วันเดือนปีเกิด	20 มีนาคม 2526
สถานที่เกิด	นครปฐม
สถานที่อยู่ในปัจจุบัน	170 ถนนมหาชัยดารีห์ ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัด มหาสารคาม 44000
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)2
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2548 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตร์ อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์และ คอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2551 สำเร็จการศึกษา วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง