

# พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์

## Computer Games Playing Behaviors of Luangporparn Klondan Anusorn School

อภิชาติ พูลสวัสดิ์\* เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม\*\* รวีวรรณ ชินะตระกูล\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ จังหวัดสมุทรปราการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 286 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม มีความเชื่อมั่นด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่ากับ 0.86 และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่ากับ 0.90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t – test)

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสนุกสนาน เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะความทันสมัย ได้เพื่อนใหม่ ผ่อนคลายความเครียด และภาพรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนเพื่อความสามัคคี อยู่ในระดับปานกลาง
- 2) นักเรียนได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการเรียน ด้านอารมณ์ และภาพรวม อยู่ในระดับมาก ส่วนผลกระทบด้านสังคม อยู่ในระดับปานกลาง
- 3) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านอารมณ์ สังคม และภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนผลกระทบด้านการเรียนไม่แตกต่างกัน
- 4) นักเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ต่างกัน ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งภาพรวมและรายด้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : พฤติกรรม, เกมคอมพิวเตอร์, ผลกระทบ

### Abstract

The objective of this study were to study and to compare computer game playing behaviors of Luangporparn Klondan Anusorn School at Samudprakarn province. The subjects were 286 secondary-school students, grade level 3 and 4 who studied during 2<sup>nd</sup> semester 2008 selected by stratified sampling. The tools were questionnaires that had the reliability of computer games playing behaviors at the 0.86, have effectiveness of playing games computer at the 0.90. Data were analysed by mean, standard deviation and t-test . The study found that

- 1) Students had computer games playing behaviors for fun, fulfilling spare times, developing computer skills, finding new friends, relaxing and in total average all of those behaviors at a high level. They had computer games playing behaviors for unity at a middle level. 2) Students had got impacts from computer games playing behaviors in studying, mood, and in total average all of those impacts at a high level, but the impact in society was at a middle level. 3) The impacts in gender difference of them were statistical difference at 0.05 level, but the learning impact were not difference.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไข ใช้ประโยชน์ด้านอื่น

\* นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ไม่ผ่านการตีพิมพ์  
\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

\*\*\* รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

4) Students who studied in different grade levels had impacts from computer games playing behaviors in summarizing and each fields were different, with a statistic was significant at the 0.05.

**Keywords :** Behaviors, Computer games, Impact

## 1. บทนำ

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีคุณภาพสูงสามารถอำนวยความสะดวกต่างๆ ได้มากมาย และยังอาจทำงานหลายๆ อย่างได้พร้อมกัน ในขณะที่เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลงจากในอดีตเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังมีหลายรุ่นหลายราคาให้เลือก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเร็วและความสามารถในการประมวลผล ทำให้ผู้ใช้งานสามารถซื้อหามาใช้งานได้มากขึ้น ตอบสนองความต้องการในระดับรายได้ หรือทำให้นักเรียนนักศึกษา สามารถใช้เป็นอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการทำงาน ค้นคว้าข้อมูลทางการศึกษาได้ รวมทั้งการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนาน หรือเพื่อผ่อนคลายความเครียดได้ด้วย

การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเป็นที่นิยมแพร่หลายมีนักเรียนจำนวนมากที่ชอบเล่นเกม บางคนเล่นเพื่อความบันเทิง สนุกสนาน บางคนเล่นเพื่อผ่อนคลายจากการทำงาน หรือจากการเรียน และบางกลุ่มคนเล่นเพื่อการแข่งขันกันและอาจใช้เวลาอยู่กับการเล่นเกมทั้งวัน สถานที่สำหรับเล่นเกมมีทั้งที่เป็นร้านเกมโดยเฉพาะ มีเครื่องเล่นเกม คอ์กับจอภาพโทรทัศน์ หรือเป็นร้านบริการอินเทอร์เน็ตที่ติดตั้งโปรแกรมเกมทั้งที่เป็นแบบออฟไลน์และออนไลน์ ที่มีอยู่ทั่วไปตั้งอยู่ใกล้กับสถานศึกษา ตามห้างสรรพสินค้า และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลสามารถใช้ในการเล่นเกมที่บ้านตนเองได้ [1]

ดังนั้นเกมคอมพิวเตอร์จึงเปรียบเสมือนดาบสองคม ซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสียกับเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยข้อดีคือการแข่งขันเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด และสร้างความสามัคคี เกมบางเกมช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ส่วนข้อเสียคือ ผู้เล่นอาจเล่นโดยไม่แบ่งเวลาให้ถูกต้อง ไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจทำกิจกรรมประจำวัน หรือมีการเลียนแบบพฤติกรรมในทางที่ไม่ดีจากตัวละคร หรือเนื้อหาในเกมคอมพิวเตอร์ [2]

ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และช่วงชั้นที่ 4 เนื่องจากเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น แต่ยังไม่มีความรับผิดชอบที่ จึงอาจเป็นกลุ่มเสี่ยง ในการเล่นเกมจนเกิดผลเสียได้ และที่ตั้งของโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ มีร้านเกมและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ตั้งอยู่บริเวณใกล้เคียง เป็นจำนวนมาก ทำให้เด็กนักเรียนสามารถเข้าไปใช้บริการได้ง่าย และอาจเกิดผลกระทบต่อพฤติกรรม การเรียน อารมณ์ และด้านสังคมของเด็กนักเรียนได้

## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ด้านผลกระทบของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ จำแนกตามเพศและช่วงชั้น

## 3. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ที่มีเพศและช่วงชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

## 4. กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 3 และ 4 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ วิชา อุตมพันธ์ [3] โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน

1. ด้านลักษณะการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์
2. ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์
3. ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการศึกษา

เป็น 3 ด้าน ได้แก่ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการศึกษา

## 5. วิธีการดำเนินการวิจัย

### 5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

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

## 5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

**ตอนที่ 1** เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

**ตอนที่ 2** เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถามด้านลักษณะการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ และพฤติกรรมการด้านวัตถุประสงค์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

**ตอนที่ 3** เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน

## 5.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือจากเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างและวิธีการสร้างแบบสอบถาม ตลอดจนแนวทางในการกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยศึกษาคู่มือเอกสาร สิ่งตีพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. วางแผนการสร้างเครื่องมือวิจัย และสร้างแบบสอบถามซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าให้ครอบคลุมพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนั้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ทั้งสองท่าน

4. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำออกเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่าการณ์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อคณะอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ทั้งสองท่าน พิจารณาอีกครั้ง ก่อนนำไปทดลองใช้ นำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามคำแนะนำและจัดพิมพ์ให้ถูกต้องเรียบร้อย

6. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเฉพาะด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นำไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์ อัลฟาด้านวัตถุประสงค์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

7. จัดพิมพ์แบบสอบถามเพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

## 6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีแจกแบบสอบถามด้วยตนเอง และรอรับคืนจากนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม จากนั้นตรวจสอบความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับในระหว่างวันที่ 26 - 27 กุมภาพันธ์ 2552 ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์กลับคืนมา จำนวนรวม 286 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มตัวอย่าง

## 7. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยนำมาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ

2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น เกม และด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยทำการวิเคราะห์ด้วยการหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S.D.$ ) เป็นรายชื่อ และรายด้าน

3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ และทำการทดสอบสมมติฐานทางสถิติที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = 0.05$  ทำการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างอิสระ (Independent Sample)

## 8. ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	กลุ่มตัวอย่าง (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>		
1. เพื่อความสนุกสนาน	4.08	0.75	มาก	1
2. เพื่อผ่อนคลายความเครียด	3.69	1.61	มาก	5
3. เพื่อได้เพื่อนใหม่	3.86	1.23	มาก	4
4. เพื่อความสามัคคี	3.45	1.41	ปานกลาง	6
5. เพื่อเสริมสร้างทักษะ	3.89	1.12	มาก	2
6. เพื่อความทันสมัย	3.88	1.16	มาก	3
รวม	3.82	0.83	มาก	

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	กลุ่มตัวอย่าง (n=286)		ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>		
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	

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน จำแนกตามเพศ

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	เพศชาย (n = 196)			เพศหญิง (n = 90)			t	Sig.
	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	ระดับพฤติกรรม	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	ระดับพฤติกรรม		
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. ด้านการเรียน	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

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน จำแนกตามช่วงชั้น

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ช่วงชั้นที่ 3 (n = 158)			ช่วงชั้นที่ 4 (n = 128)			t	Sig.
	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	ระดับพฤติกรรม	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	ระดับพฤติกรรม		
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. ด้านการเรียน	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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 9. สรุปผลการวิจัย

### 9.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่น

โดยภาพรวมนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด้านอนุสรณ์ มีพฤติกรรมการเล่นเกมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.82$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมากจำนวน 6 ข้อ ได้แก่ เพื่อความสนุกสนาน ( $\bar{X} = 4.08$ ) เพื่อเสริมสร้างทักษะ ( $\bar{X} = 3.89$ ) เพื่อความทันสมัย ( $\bar{X} = 3.88$ ) เพื่อได้เพื่อนใหม่ ( $\bar{X} = 3.86$ ) เพื่อผ่อนคลายความเครียด ( $\bar{X} = 3.69$ ) และ อยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อคือ เพื่อความสามัคคี ( $\bar{X} = 3.45$ )

### 9.2 ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด้านอนุสรณ์ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.64$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 2 ด้าน ได้แก่ ผลกระทบด้านการเรียน ( $\bar{X} = 3.77$ ) และผลกระทบด้านอารมณ์ ( $\bar{X} = 3.74$ ) อยู่ในระดับปานกลาง 1 ด้าน ได้แก่ ผลกระทบด้านสังคม ( $\bar{X} = 3.41$ )

### 9.3 เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน จำแนกตามเพศ

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด้านอนุสรณ์ ที่มีเพศต่างกัน ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านการเรียน ไม่แตกต่างกัน

### 9.4 เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน จำแนกตามช่วงชั้น

ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด้านอนุสรณ์ ที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ต่างกัน ทั้งภาพรวมและรายด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## 10. อภิปรายผล

### 10.1 อภิปรายผลการวิจัยการเล่นคอมพิวเตอร์ ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัยพบว่า วัตถุประสงค์ของการตัดสินใจในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ส่วนใหญ่เล่นเพื่อความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลฤดี กุ่มพลู [4] ที่ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม ผลกระทบ และแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชาวไทย พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินมากที่สุด (ร้อยละ 37.8)

### 10.2 ผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบด้านอารมณ์จากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ส่งผลให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย และช่วยระบายอารมณ์ได้ดี แต่อาจจะมีบ้างที่รู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกม หรือเมื่อเล่นเกมแพ้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กรกฎ โรจนวรรณ [5] ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าวัตถุประสงค์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนมากคือ เพื่อความบันเทิงใจ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบ และมีความสมจริง เล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน และโดยส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม

ผลกระทบด้านสังคมจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ส่งผลต่อการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน การพัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ รวมถึงการคบเพื่อนใหม่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อติศักดิ์ พงษ์กุล ผลศักดิ์ [6] ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์” ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวล และด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

ผลกระทบด้านการเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบและมีการฝึกทักษะทางด้านต่างๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการ ฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเกต และรู้ความหมายของศัพท์ต่างๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ คลฤดี คุ่มพลู [4] ที่ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่น เกม ผลกระทบ และแนวทางการพัฒนาการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชาวไทย พบว่าเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือได้รับการพัฒนาทางด้านความคิดและทักษะ

### 10.3 อภิปรายผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกัน ภาพรวมมีผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากเพศหญิงมีความสุภาพอ่อนโยนมากกว่าเพศชาย พฤติกรรมการเล่นเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เนื้อหาไม่รุนแรง ผลกระทบจากการเล่นเกมจึงมีระดับที่ต่ำกว่าเพศชาย เป็นเหตุให้ความแตกต่างทางเพศส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านอารมณ์ และสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภา อุดมฉันทน์ [4] ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของวิดีโอเกม” พบว่าเพศชายในวัยนี้มักจะมีอารมณ์แปรปรวนทางอารมณ์จากสิ่งเร้ามากกว่าเพศหญิง และอาจส่งผลไปถึงพฤติกรรมทางสังคม

### 10.4 อภิปรายผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามช่วงชั้น

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนในช่วงชั้นต่างกัน ภาพรวมมีผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ได้รับผลกระทบอยู่ในระดับมาก ส่วนนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ได้รับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากนักเรียนในช่วงชั้นที่ 4 มีวิสัยทัศน์ที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่มากกว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ความคิด การกระทำต่างๆ จะกระทำอยู่บนเหตุและผลมากกว่า ส่งผลให้

## 11. ข้อเสนอแนะ

### 11.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

นักเรียน ควร มีการ จำกัด เวลา ในการ เล่น เกม คอมพิวเตอร์ ใน ปริมาณ ที่ เหมาะ สม ซึ่ง จะ ทำ ให้ ได้ รับ ประโยชน์ จากการ เล่น เกม คอมพิวเตอร์ ใน ด้าน การ ฝึก ทักษะ ต่าง ๆ หาก เล่น เกม คอมพิวเตอร์ ติด ต่อ กัน เป็น เวลานาน อาจ เกิด ผลกระทบ รุนแรง ใน หลาย ๆ ด้าน ทั้ง ต่อ ตัว ผู้ เล่น และ ปัญ หา สังคม

### 11.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควร ทำ การ วิจัย เกี่ยว กับ พฤติกรรม การ เล่น เกม คอมพิวเตอร์ ใน สถาน ศึกษ า และ ช่วง ชั้น อื่น ๆ เพราะ กลุ่ม ตัวอย่าง ที่ แตก ต่าง กัน อาจ มี ผล ทำ ให้ พฤติกรรม การ เล่น เกม คอมพิวเตอร์ มี ผล ต่าง กัน

2. ควร ศึกษา แนวทาง การ ป้องกัน ปัญ หา หรือ การ แก้ ไข ปัญ หา ที่ เกิด จาก การ เล่น เกม คอมพิวเตอร์

## เอกสารอ้างอิง

- [1] สรวุฒิ เมืองมาหล้า. 2551. คอมพิวเตอร์. [Online]. Available: <http://203.172.208.242/postnuke/elearning/course/info.php?id=2>
- [2] บางกอกบิสนิวส์. 2551. จุดเริ่มต้นแนวคิดไอทีเด็กไทย. [Online]. Available: <http://www.Bangkokbiznews.com/2002/kit/2002kit/0418/14.htm>
- [3] วิภา อุดมฉันทน์. 2536. ผลกระทบของวิดีโอเกม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] คลฤดี คุ่มพลู. 2547. การศึกษาพฤติกรรมการเล่น เกม ผลกระทบ และแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับเยาวชนชาวไทย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์ อุดสาหกรรมมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- [5] กรกฎ โรจนวรรณ .2551. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์  
วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์  
(คอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- [6] อติศักดิ์ พงษ์พูลผลศักดิ์. 2546. การศึกษาพฤติกรรม  
ก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.  
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์นิติบรรณาการ.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้