

ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

ปริญญานิพนธ์

ของ

พนิดา สีสมภู

28 ก.ค. 2549

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา

พฤษภาคม 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

S 138630

ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

บทคัดย่อ
ของ
พนิดา สีชมพู

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา
พฤษภาคม 2549

พนิดา สีชมภู. (2549). ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์. ปริญญาโท กศ.ม.

(จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์วณิ กรีทอง, อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไข ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ในด้านการเรียน เศรษฐกิจ และสุขภาพกาย จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 255 คน เป็นนักเรียนชาย 91 คน และนักเรียนหญิง 164 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามีทั้งหมด 2 ชุด คือ ชุดที่ 1 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และชุดที่ 2 แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิถีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทิศทางเดียว และวิเคราะห์วิถีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analysis)

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมทุกด้านและรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง
2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่เรียนอยู่ในระดับชั้นต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
4. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
5. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
6. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

7. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละด้าน 3 อันดับแรก ดังนี้

7. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละด้าน ดังนี้

7.1 ด้านการเรียนรู้ ได้แก่

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 45.09

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 36.07

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 23.52

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเด็ดขาด จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 16.86

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้นจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 10.58

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 10.19

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 5.49

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยเสนอให้โรงเรียนสอนการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ เช่น ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือดนตรี เป็นต้น มีเพียง 1 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ .39

7.2 ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 70.58

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงครึ่งชั่วโมงต่อวัน เป็นต้นจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 30.98

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 21.17

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 14.50

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัดรายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 14.11

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 12.54

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม โดยให้เงินพอดีกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.41

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอกเวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น มีเพียง 9 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 3.52

7.3 ด้านสุขภาพกาย ได้แก่

อันดับที่ 1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ต้องพักผ่อน เช่น เวลากลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 47.05

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมรับประทานอาหาร จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 33.72

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานจนเกินไป หรือ ประมาณวันละ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 24.70

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1 ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 12.94

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุด
เท่านั้น จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 12.15

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่น
เกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกม
คอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 10.58

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น จำนวน
7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.74

อันดับที่ 9 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี มีเพียง 1 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ .39

8. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยการ
เปรียบเทียบในแต่ละด้าน ดังนี้

8.1 จากผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3
ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของ
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

8.1.1 แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง
 $\frac{1}{2}$, 1 และ 2 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น (สอดคล้องกันทั้ง 3
ด้าน)

8.1.2 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกม
คอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกม
คอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น (สอดคล้องกันทั้ง 3 ด้าน)

8.1.3 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด (สอดคล้องกัน 2 ด้าน
ได้แก่ ด้านการเรียน และด้านสุขภาพกาย)

8.1.4 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น
(สอดคล้องกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียน และด้านสุขภาพกาย)

8.2 จากผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3 ด้าน
ได้แก่ ด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการ
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

8.2.1 ด้านการเรียน ได้แก่

8.2.1.1 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน

เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น

8.2.1.2 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน

8.2.1.3 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน
เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น

8.2.1.4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี
เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.1.5 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี
เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.2 ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่

8.2.2.1 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม
เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น

8.2.2.2 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการ
ร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน

8.2.2.3 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัด
รายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.2.4 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกม
คอมพิวเตอร์

8.2.2.5 แก้ไขโดย ให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม
โดยให้เงินพอดีกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ

8.2.2.6 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอก
เวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น

8.2.3 ด้านสุขภาพกาย ได้แก่

8.2.3.1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ควรพักผ่อน เช่น
เวลากลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

8.2.3.2 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1
ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน

8.2.3.3 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น

8.2.3.4 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี

THE IMPACTS OF COMPUTER GAME PLAYING AND PROBLEM SOLVING
OF THE THIRD LEVEL SECONDARY GRADE 1-3 STUDENTS AT
YAOWACHONPATTANA SCHOOL IN BANPOTPISAI DISTRICT,
NAKHON SAWAN PROVINCE

AN ABSTRACT
BY
PANIDA SEECHOMPOO

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education degree in Educational Psychology
at Srinakharinwirot University

May 2006

Panida Seechompoo. (2006). *The Impacts of Computer Game Playing and Problem Solving of The Third Level Secondary Grade 1-3 Students at Yaowachonpattana School in Banpotpisai Disdriect, Nakhon Sawan Province*. Master thesis, M.Ed. (Educational Psychology). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Waythanee Greethong, Inst. Dr. Pasana Chularut.

The purpose of this research was to study and compare the impacts of computer game playing and problem solving of The Third Level Secondary Grade 1-3 Students at Yaowachonpattana School in Banpotpisai Disdriect, Nakhon Sawan Province in aspect of learning, economic and physical health. This research was to compare of 5 variables ; gender, class level, leaning achievement, number of hour per day of computer game playing and their daily allowances.

The 255 sample: 91 males and 164 females were the third level, secondary grades 1 – 3 students at Yaowachonpattana School in Banpotpisai Disdriect, Nakhon Sawan Province in academic year 2005. The instrument were the questionnaires which divided into 2 parts ; the impacts of computer game playing questionnaires and problem solving open-end questionnaires . The data was analyzed by t – test , one way analysis of variance and descriptive analysis.

The results were as follows :

1. The impacts of computer game playing of the third level secondary grade 1-3 students were moderated all of them and each aspect.
2. There was significantly difference of the impacts of computer game playing between male and female students at .05 level.
3. There were no significantly difference of the impacts of computer game playing among different students ' class level .
4. There were no significantly difference of the impacts of computer game playing among different students ' leaning achievement .
5. There were significantly difference of the impacts of computer game playing among different students ' number of hour per day of computer at .05 level.

6. There were no significantly difference of the impacts of computer game playing among different students' daily allowances.

7. The problem solving of the third level secondary grade 1-3 students in 3 aspects ; learning, economic and physical health ; were as follow :

7.1 In learning aspect ;

7.1.1 There were 115 students : 45.09 % reduced computer game playing ; for example they played computer game one hour per day or one time per week etc.,

7.1.2 There were 92 students : 36.07 % managed appropriated time for playing computer game.

7.1.3 There were 60 students : 23.52 % increased more time for reading texts and taked home assignment than playing computer game.

7.1.4 There were 43 students : 16.86 % stop playing computer game absolutely.

7.1.5 There were 27 students : 10.58 % playing computer game in Saturday – Sunday or holiday.

7.1.6 There were 26 students : 10.19 % useful playing computer game.

7.1.7 There were 14 students : 5.49 % the government should have federal game regulation to prohibit children age under 18 years old using the computer game services.

7.1.8 There were 1 students : .39 % the school teach using computer ; for example : arts or music etc.

7.2 In economic aspect ;

7.2.1 There were 180 students : 70.58 % increased saving money by banking or devided money into 3 parts ; one part for playing computer game and 2 parts for saving money ; more than paying for playing computer game .

7.2.2 There were 79 students : 30.98 % reduced computer game playing ; for example they played computer game half of hour per day and third of them there were 54 students : 21.17 % increased more time for reading texts and take home assignment than playing computer game . managed appropriated time for playing

computer game ; for example they played computer game in free time ,after taked home assignment or did not playing computer game too lated for going to bed.

7.2.3 There were 54 students : 21.17 % managed appropriated time for playing computer game.

7.2.4 There were 37 students : 14.50 % the government should have a curfew on computer game playing for children.

7.2.5 There were 36 students : 14.11 % buy computer game for playing at home.

7.2.6 There were 32 students : 12.54 % search part-time job to paying for computer game.

7.2.7 There were 24 students : 9.41 % the guardians fix the daily allowances.

7.2.8 There were 9 students : 3.52 % pay for useful things ; for example : text books or accessories of education.

7.3 In physical health aspect ;

7.3.1 There were 120 students : 47.05 % rested more time than playing computer game especially at night or fatigue .

7.3.2 There were 86 students : 33.72 % did not playing computer game then fogotting meal time.

7.3.3 There were 63 students : 24.70 % did not playing computer game too much time or playing computer game about 1-2 hours per day .

7.3.4 There were 44 students : 17.25 % exercise every day.

7.3.5 There were 33 students : 12.94 % stop playing computer game absolutely.

7.3.6 There were 31 students : 12.15 % playing computer game in Saturday – Sunday or holiday.

7.3.7 There were 27 students : 10.58 % managed appropriated time for playing computer game.

7.3.8 There were 7 students : 2.74 % should provide the supplement equipments to protect the children from harmfulness during playing computer game.

7.3.9 There were 1 students : .39 % check healthy every year.

8. In comparison of the problem solving of the third level secondary grade 1-3 students in 3 aspects ; learning, economic and physical health ; were as follow :

8.1 There were no difference of the impacts of computer game playing among 3 aspects ; learning, economic and physical health ; were as follow :

8.1.1 Reduced computer game playing ; for example they played computer game one hour per day or one time per week etc.,

8.1.2 Managed appropriated time for playing computer game.

8.1.3 Stop playing computer game absolutely.

8.1.4 Playing computer game in Saturday – Sunday or holiday.

8.2 There were difference of the impacts of computer game playing among 3 aspects ; learning, economic and physical health ; were as follow :

8.2.1 In learning aspect :

8.2.1.1 Useful playing computer game.

8.2.1.2 Increased more time for reading texts and taked home assignment than playing computer game.

8.2.1.3 The government should have federal game regulation to prohibit children age under 18 years old using the computer game services.

8.2.1.4 The government should have federal game regulation to prohibit children age under 18 years old using the computer game services.

8.2.2 In economic aspect :

8.2.2.1 Increased saving money by banking or devided money into 3 parts ; one part for playing computer game and 2 parts for saving money ; more than paying for playing computer game.

8.2.2.2 The government should have a curfew on computer game playing for children.

8.2.2.3 Buy computer game for playing at home.

8.2.2.4 Search part-time job to paying for computer game.

8.2.2.5 The guardians fix the daily allowances.

8.2.2.6 pay for useful things ; for example : text books or accessories of education.

8.2.3 In physical health aspect :

8.2.3.1 It's on relax time when the student don't play computer game.

8.2.3.2 exercise every day.

8.2.3.3 should provide the supplement equipments to protect the children from harmfulness during playing computer game.

8.2.3.4 check healthy every year.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

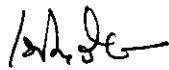
ของ

พนิดา สีชมพู

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา

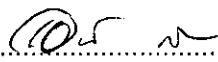
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ 19 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2549



..... ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์วเรณี กรีทอง)



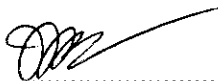
..... กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

(อาจารย์ ดร.พาสณา จุลรัตน์)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมธิดา แสนคำเครือ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากรองศาสตราจารย์วณีย์ กรีทอง ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.พาสณา จุลรัตน์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมธิดา แสนคำเครือ กรรมการสอบปากเปล่าที่ได้รับแต่งตั้งเพิ่มเติม ที่กรุณาให้คำปรึกษาและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ รวมถึงตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการวิจัยด้วยดีตลอดมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณารั้งนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมรัตน์ พลอยเลื่อมแสง อาจารย์ วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมธิดา แสนคำเครือ ที่กรุณารับเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจคุณภาพเครื่องมือ งานวิจัยฉบับนี้มีความสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณารั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ศราวุธ อ่องยิ้ม ผู้อำนวยการโรงเรียนเยาวชนพัฒนา และอาจารย์ และขอขอบใจนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ชัยวัฒน์ โชติวานี ผู้อำนวยการโรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม และอาจารย์ และขอขอบใจนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม อำเภอ บรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเพื่อพัฒนาเครื่องมือเป็นอย่างดี

คุณค่าของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

พนิดา สีชมภู

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	2
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	3
ตัวแปรที่ศึกษา.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	6
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	8
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	16
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรอิสระที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	17
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรอิสระที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	19
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	22
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	22
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	22
การหาคุณภาพเครื่องมือ.....	26
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	26
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล.....	27

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	30
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	50
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	50
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	50
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
การวิเคราะห์ข้อมูล	51
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	52
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
อภิปรายผล.....	57
ข้อเสนอแนะ.....	66
บรรณานุกรม.....	68
ภาคผนวก.....	71
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	85

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน	30
2 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมทุกด้าน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์	32
3 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านการเรียน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์	34
4 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านเศรษฐกิจ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์	36
5 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านสุขภาพกาย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์	37
6 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ เพศชายและเพศหญิง	39
7 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับ จากผู้ปกครองต่อวัน	40
8 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ตามตัวแปรจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method)	41

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
9 แสดงผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในด้านการเรียน	42
10 แสดงผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในด้านเศรษฐกิจ	44
11 แสดงผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในด้านสุขภาพกาย	46

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สังคมไทยในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สื่อต่างๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกลายเป็นสิ่งสำคัญของคนในสังคม ทั้งนี้เพราะอินเทอร์เน็ตให้ความสะดวกในการสื่อสารและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลในโลกปัจจุบัน ในขณะเดียวกันด้านลบของอินเทอร์เน็ตก็ก้าวรุดไปอย่างรวดเร็วทำให้มีเว็บไซต์ที่ผิดกฎหมายมากมาย นอกจากปัญหาเว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์แล้ว เกมคอมพิวเตอร์ก็กลายเป็นของเล่นที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินและแฝงไปด้วยความก้าวร้าวให้กับเด็กและวัยรุ่น ดังที่ มาร์ศรี สีมารพงศ์พันธุ์ (2546:18) กล่าวไว้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางประเภทเหมาะสำหรับเด็ก เพราะเป็นเกมง่ายๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน บางเกมนอกจากผู้เล่นจะได้สนุกสนานกับเกมแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีกด้วย เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่างๆ เข้าไป เช่นเกมต่อภาพ เกมที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์แก้ไขปัญห ส่วนเกมกีฬาจะมีการจำลองวิธีการเล่นใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ผู้เล่นมีโอกาสได้ฝึกวิธีการเล่น กฎ กติกาของการเล่นนั้นๆ เช่นเกมฟุตบอล เกมเทนนิส ฯลฯ แต่เกมประเภทนี้ไม่เป็นที่นิยมมากนัก ในขณะที่เกมเลียนแบบจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวย หรือเกมสงครามที่มีการต่อสู้ทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ ที่ใช้การยิงต่อสู้กันกลับได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งสอดคล้องกับ วินัส อุดมประเสริฐกุล; และคนอื่นๆ (2545: 151) กล่าวว่าเกมคอมพิวเตอร์อีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากคือ การเล่นเกมผ่านระบบออนไลน์โดยการลิงค์ผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นสามารถเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศโดยที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องรู้จักกันและในขณะที่เล่นเกมผู้เล่นสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่เล่นเกมเดียวกันได้ โลกของเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันถูกพัฒนาขึ้นให้มีความเหมือนจริงโดยยึดรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน สาเหตุสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือสถานที่หรือพื้นที่ในการเล่นมีน้อยลง เด็กจึงหันมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ลักษณะเด่นของเกมคอมพิวเตอร์คือมีการแข่งขัน มีเป้าหมาย ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำหาย เพราะสามารถได้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่

เนื่องจากผู้วิจัยรู้จักกับอาจารย์ผู้สอนในโรงเรียนเยาวชนพัฒนาจึงได้สัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนจำนวน 5 คน ผลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านการเรียนซึ่งเกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการ

สำรวจปัญหาเบื้องต้นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยาวชนพัฒนา จำนวน 30 คน โดยใช้คำถาม ปลายเปิดจำนวน 2 ข้อ ดังนี้

คำถามข้อที่ 1 ถามว่า "เมื่อท่านมีเวลาว่างที่บ้าน ท่านมักทำกิจกรรมอะไรบ้าง เพราะเหตุใด" ผลการสำรวจพบว่านักเรียนใช้เวลาว่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 เหตุผลที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ สนุกสนาน เพลิดเพลิน คลายเครียด นักเรียนใช้เวลาว่างคุยโทรศัพท์กับเพื่อนจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 นักเรียนใช้เวลาอ่านหนังสือการ์ตูนจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60

คำถามข้อที่ 2 ถามว่า "เมื่อท่านมีเวลาว่างที่โรงเรียน ท่านมักทำกิจกรรมอะไรบ้าง เพราะเหตุใด" ผลการสำรวจพบว่านักเรียนใช้เวลาว่างอ่านหนังสือการ์ตูน พูดคุยกับเพื่อน และเล่นกีฬา เหตุผล ได้แก่ สนุกสนาน และคลายเครียด

จากการสำรวจปัญหาเบื้องต้นพบว่านักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยาวชนพัฒนา ใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด ผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ ช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะทางปัญญา ให้มีการคิดเป็นระบบเป็นขั้นตอน ฝึกเรื่องการตัดสินใจ ฝึกการแก้ไขสถานการณ์ และทำให้เกิดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่วนข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ มีผลกระทบทางด้านร่างกาย ด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ รวมทั้งศิลปวัฒนธรรม ดังที่ สุธรรม นันทมงคลชัย (2545: 223) ได้ศึกษาผลกระทบของเว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กวัยรุ่น พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลกระทบทางด้านร่างกาย ทำให้เกิดอาการปวดเนื่องจากการเคลื่อนไหวซ้ำๆ ในท่าเดิม อาการปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดคอ และอวัยวะอื่นๆ รวมทั้งทำให้เกิดปัญหาทางด้านสายตา เช่น ตาแห้ง เคืองตา น้ำตาไหล สายตาล้า มองไม่ชัด นอกจากนี้ มารศรี สีมารพวงศ์พันธุ์ (2546: 2) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น พบว่า การที่เด็กใช้เวลาไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้สัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กกับคนในครอบครัวลดลง นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบทางด้านอื่นๆ เช่น ด้านบุคลิกภาพและด้านการเรียน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ในด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย

2. เพื่อเปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

3. เพื่อศึกษาวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาให้นักเรียนได้ปรับปรุงตนเองในการแก้ไขผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และยังสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ที่ปรึกษา ตลอดจนผู้ปกครอง ได้นำไปใช้กับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 เพื่อแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนทั้งด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2548 จำนวน 255 คน เป็นนักเรียนชาย 91 คน และนักเรียนหญิง 164 คน ซึ่งใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่
 - 1.1 เพศ
 - 1.2 ระดับชั้น
 - 1.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 1.4 จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน
 - 1.5 จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.2 วิธีแก้ไข

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง สิ่งที่เกิดผลต่อนักเรียนจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดผลเสียต่อการเรียน เศรษฐกิจ และสุขภาพกาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ผลเสียต่อการเรียน ได้แก่ นักเรียนขาดเรียนทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน ทำการบ้านไม่ได้ ไม่อ่านหนังสือเรียน พูดคุยกับเพื่อนและหลับในชั้นเรียน

1.2 ผลเสียต่อเศรษฐกิจ ได้แก่ นักเรียนไม่มีเงินซื้ออุปกรณ์การเรียนและอาหารกลางวัน เพราะต้องนำไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

1.3 ผลเสียต่อสุขภาพกาย ได้แก่ นักเรียนออกกำลังกายน้อยลง กล้ามเนื้อและกระดูกที่ข้อมืออักเสบ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดคอ และเกิดปัญหาเกี่ยวกับสายตา

2. วิธีแก้ไข หมายถึง สิ่งที่นักเรียนระบุว่าเป็นวิธีการที่ใช้แก้ไขปัญหามลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งด้านการเรียน เศรษฐกิจ และสุขภาพกาย ซึ่งได้จากการแสดงความคิดเห็นในการตอบแบบสอบถามเชิงคุณภาพ

3. ระดับชั้น ได้แก่

3.1 มัธยมศึกษาปีที่ 1

3.2 มัธยมศึกษาปีที่ 2

3.3 มัธยมศึกษาปีที่ 3

4. เพศ ได้แก่ เพศชายและเพศหญิง

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถทางการเรียนของนักเรียนวัดได้จากคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา จนถึงภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่

5.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง หมายถึง นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมเท่ากับหรือสูงกว่า 3.00

5.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง หมายถึง นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมอยู่ระหว่าง 2.00 – 2.99

5.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ หมายถึง นักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมเท่ากับหรือต่ำกว่า 1.99

6. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน ได้แก่

6.1 จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก หมายถึง นักเรียนใช้เวลาโดยเฉลี่ยในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันมากกว่า 5 ชั่วโมง

6.2 จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ปานกลาง หมายถึง นักเรียนใช้เวลาโดยเฉลี่ยในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันระหว่าง 2-5 ชั่วโมง

6.3 จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อย หมายถึง นักเรียนใช้เวลาโดยเฉลี่ยในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันน้อยกว่า 2 ชั่วโมง

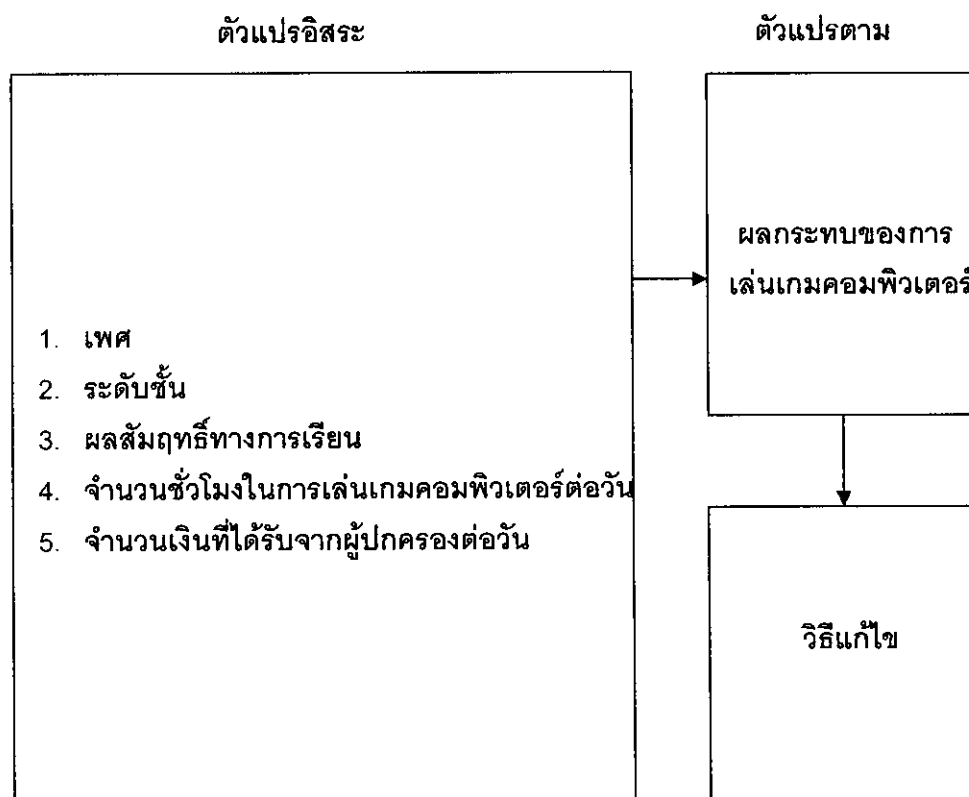
7. จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน ได้แก่

7.1 จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองสูง หมายถึง นักเรียนที่ได้รับเงินจากผู้ปกครองต่อวันโดยเฉลี่ยมากกว่า 30 บาท

7.2 จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองปานกลาง หมายถึง นักเรียนที่ได้รับเงินจากผู้ปกครองต่อวันโดยเฉลี่ยระหว่าง 20 – 30 บาท

7.3 จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่ำ หมายถึง นักเรียนที่ได้รับเงินจากผู้ปกครองต่อวันโดยเฉลี่ยต่ำกว่า 20 บาท

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ แตกต่างกันตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน และมีวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละด้านแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานดังนี้

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก
2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
3. นักเรียนที่เรียนอยู่ในระดับชั้นต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
5. นักเรียนที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
6. นักเรียนที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
7. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันในแต่ละด้าน โดยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรอิสระที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
 - 3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.1.1 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี, 2546: 20-21)
รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบ่งการเล่นออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่
 - 1.1.1.1 การเล่นเกมแบบคนเดียว เป็นการเล่นเกมที่มีผู้เล่นเป็นผู้แก้ปัญหาของเกมนั้นด้วยตนเอง โดยที่คอมพิวเตอร์ไม่ได้มีส่วนร่วมในการจัดการกับเกมนั้นเลย แต่คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับการเล่นเกมเท่านั้น
 - 1.1.1.2 การเล่นเกมแบบ 2 คน ผู้เล่นเกมจะมีอยู่ 2 คน แต่ละคนจะต้องเล่นให้ชนะคู่ต่อสู้ เช่น เกมชกมวย ผู้เล่นต้องพยายามชกให้คู่ต่อสู้แพ้ สำหรับเกมประเภทนี้จะเห็นว่าผู้เล่นเกมเป็นคนทั้งคู่ คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเหมือนกับประเภทแรก
 - 1.1.1.3 การเล่นเกมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมฝ่ายหนึ่งเป็นคน อีกฝ่ายหนึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยฝ่ายที่เป็นคนอาจจะ มี 1 หรือ 2 คนก็ได้ เช่น เกมยิงศัตรูต่างดาว ซึ่ง

คอมพิวเตอร์จะทำหน้าที่สร้างมนุษย์ต่างดาวที่มีความสามารถต่างๆ ออกมาสู้กับคน ฝ่ายคนก็คอยยิงต่อสู้เพื่อป้องกันไม่ให้มนุษย์ต่างดาวเข้ามาในโลก ในกรณีเช่นนี้จะเห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาททั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือเล่นเกมและเป็นผู้เล่นเกมด้วย

1.1.1.4 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทีละหลายๆ คน ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมประเภทเดียวกันได้คราวละหลายๆ คน โดยผ่านระบบออนไลน์ที่เชื่อมต่อด้วยระบบอินเทอร์เน็ต หรือการเล่นผ่านระบบแลนโดยผู้เล่นเกมสามารถเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้มากโดยไม่จำกัดจำนวนและสามารถเลือกผู้เล่นได้ด้วย สามารถพูด สื่อสาร กับเพื่อนที่เล่นเกมเดียวกันอยู่ได้อีกด้วย คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือให้กับผู้เล่นเกมเท่านั้น

1.1.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

พิษณุ กาญจนวิจิตร (2543: 37) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1.1.2.1 เกม Arcade/Action คือ เกมที่เน้นการควบคุมความเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งอาจเป็นยานอวกาศ นักสู้ หุ่นยนต์ ในการต่อสู้ หลบหลีกอันตราย กระโดดข้ามกับดักหรือสิ่งกีดขวางต่างๆ ในการเล่นเกม ไม่จำเป็นต้องวางแผนมากนัก อาศัยการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าทำลายคู่ต่อสู้ หรือหลบอาวุธให้ทัน

1.1.2.2 เกม 3D Shooting ลักษณะของเกมจะเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทในการไล่ล่าสัตว์ต่างดาว หรือศัตรูชั่วร้ายประเภทอื่นในฉาก 3 มิติ โดยปกติเกมประเภทนี้ เป็นต้นกำเนิดของเกมพีซี เมื่อเป็นที่นิยมแล้วจึงออกไปเป็นวิดีโอเกม

1.1.2.3 เกม Racing หรือเกมขับรถ พบได้ทั่วไปตามห้างสรรพสินค้าหรือโรงภาพยนตร์ การเล่นเกมขับรถบนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจะเน้นความสนุกสนานควบคู่ไปกับความสามารถเหมือนจริง การเล่นเกมประเภทนี้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะต้องเพิ่มอุปกรณ์ต่อเติมเพื่อสร้างความสะดวกในการเล่นและการบังคับเกม

1.1.2.4 เกม Fight Simulation เป็นเกมที่จำลองการบิน โดยคอมพิวเตอร์จะจำลองจากการบินและยานต่างๆ เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับการฝึกบินแบบพาณิชย์ ถ้าเปรียบเทียบวิธีการเล่นเกมแต่ละประเภท เกมประเภทนี้จะเล่นยากที่สุด

1.1.2.5 เกม Space Simulation จะเป็นการขับไล่ยานอวกาศ การออกแบบเกมประเภทนี้จะใช้กฎเกณฑ์ฟิสิกส์ลงไปในเกม ทำให้อวกาศขับเคลื่อนได้เหมือนจริง

1.1.2.6 เกม Strategy หรือเกมวางแผน เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการคิดอย่างมีระบบในการวางแผนเพื่อเอาชนะ ผู้เล่นจะต้องแสวงหาและใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านั้นอาจเป็นเงิน วัตถุดิบในการผลิต กำลังคน เป็นต้น ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้

จะถูกนำไปใช้ในการทำลายสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมือง แตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยผู้เล่นต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น

1.1.2.7 เกม Sport เป็นเกมประเภท Action หรือประเภท Strategy ซึ่งเอากีฬาต่างๆ มาเป็นตัวกำหนดเนื้อเรื่อง กำหนดกฎเกณฑ์ หรือกำหนดสภาพแวดล้อมในการเล่น เช่นเกมฟุตบอลในแบบ Action ผู้เล่นต้องบังคับนักกีฬาในสนามให้เลี้ยงหรือส่งบอลเพื่อนำลูกไปยังประตู ระหว่างจะคอยหลบฝ่ายตรงข้าม การบังคับอาจอาศัยความเร็วของมือและสายตา ส่วนเกมกีฬาในแบบ Strategy ก็จะทำให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นผู้จัดการทีมต่างๆ ซึ่งจะต้องวางแผนการเล่น จัดสรรทรัพยากร ทั้งเงินและกำลังคนอย่างเหมาะสม ความน่าสนใจของเกม Sport คือการได้เล่นเป็นนักกีฬาที่ผู้เล่นชื่นชอบ

1.1.2.8 เกม Role Playing หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า RPG มีต้นกำเนิดมากกว่า 20 ปี ในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ซึ่งเกมประเภทนี้ที่เป็นเกมดั้งเดิมจะต้องอาศัยจินตนาการในการเล่นมาก

1.1.2.9 เกม Adventure คือ เกมแก้ไขปริศนาต่างๆ เมื่อแก้ไขได้จะผ่านไปจากต่อไป ซึ่งเหมือนกับเป็นการให้รางวัล เพราะเกมประเภทนี้จะเน้นที่ความสวยงามของภาพ เนื้อหาน่าติดตาม การแก้ไขปริศนาจะมีความยากง่ายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

1.1.3 เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์ (มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์, 2546: 18)

ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อความบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้น เร้าใจ ในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันแทบทุกบ้าน ด้วยความคิดที่ว่านอกจากคอมพิวเตอร์จะช่วยสร้างความบันเทิงที่สนุกสนานแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางประเภทเหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะเป็นเกมง่ายๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน บ่มอบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกม นอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานกับการเล่นเกมแล้วยังได้มีโอกาสศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีก เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่างๆ เข้าไป เช่น เกมต่อภาพ เกมที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์เข้าแก้ไขปัญหา ส่วนเกมกีฬาจะมีการจำลองวิธีการเล่นใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ผู้เล่นมีโอกาสได้ฝึกการเล่น กฎ กติกาของการเล่นกีฬานั้นๆ เช่น เกมฟุตบอล เกมเทนนิส ฯลฯ แต่เกมประเภทนี้ไม่เป็นที่นิยมมากนัก ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ ประเภทหมัดมวยที่มีไมค์ ไทสัน เจนหลง ฯลฯ หรือเกมสงครามที่มีการต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ อวกาศ ที่ใช้การยิงต่อสู้กันกลับได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย

1.1.4 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนั้น พบว่ามีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

อัมพล สุอำพัน (อัจฉรา กิ่งปิยะ. 2532 : 124-130; อ้างอิงจาก อัมพล สุอำพัน. ม.ป.ป.) กล่าวว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมมีทั้งผลดีและผลเสีย ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่นเกมและที่ตัวของผู้เล่น หรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง พ่อแม่ลูก ฯลฯ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ถ้าเด็กรู้จักเลือกเล่นเกมที่สร้างสรรค์ และเสริมสร้างสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวเองและอายุของผู้เล่นภายในระยะเวลาที่จำกัด แต่ถ้าเล่นตั้งแต่เช้าจรดเย็นทุกวันไม่ทำอะไร จะเกิดผลกระทบอย่างมาก การเล่นวิดีโอเกมจะทำให้เกิดความว่องไวเฉียบพลันในการโต้ตอบ แต่การที่จะต้องนั่งเล่นเป็นเวลานานๆ โดยจ้องมองหน้าจอเพียงอย่างเดียว จะทำให้สมองส่วนที่ควบคุมการทำงานของสายตาต้องทำงานอย่างหนัก การนั่งเล่นโดยไม่เคลื่อนไหวทำให้กล้ามเนื้อล้า มีผลกระทบต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย

ผลกระทบทางด้านอารมณ์และสังคม นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังมีส่วนช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์ไปในตัวด้วย หรือหากได้เล่นเป็นกลุ่มและผลัดกันเล่น นอกจากจะทำให้เด็กรู้จักกับการให้แล้วยังช่วยให้การพัฒนาทางด้านสังคมดียิ่งขึ้น

ผลที่มีต่อสติปัญญา แม้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะช่วยเสริมสร้างทักษะสติปัญญาบ้างก็ตาม แต่การมุ่งมั่นที่จะเล่นอย่างเดียวทำให้เด็กไม่สนใจการเรียนรู้และพัฒนา ในขณะที่สติปัญญาของคนอื่นพัฒนาอยู่ตลอดเวลา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้เด็กโง่ไม่ได้ทำให้ความสามารถของเด็กเสียไป แต่จะทำให้โอกาสของเด็กที่จะเรียนรู้ไม่ค่อยดี การพัฒนาช้ากว่าคนอื่น ๆ

นอกจากนี้ กิติกร มีทรัพย์ (2534: 45) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

(1) เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือและตาให้ดีขึ้น หรือที่เรียกว่า Visual – Motor กล่าวคือ มีความรวดเร็วในการใช้มือและตา

(2) เด็กจะได้รับความสนุกสนาน ได้ผ่อนคลายและได้ทดสอบความสามารถ รู้จักคุ้นเคยกับเทคนิควิทยาการใหม่ๆ และความก้าวหน้า

(3) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ จะทำให้เด็กขาดสังคมและอาจทำให้เด็กขาดทักษะการเข้าสังคม

(4) เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เด็กขาดจินตนาการในการเล่น ซึ่งแตกต่างจากการเล่นในรูปแบบอื่นๆ

(5) เนื้อหาของเกมที่เล่น ส่วนใหญ่เน้นไปในเรื่องของความก้าวร้าว ทบทำลาย ทำให้เด็กเห็นว่าการฆ่าฟันกันเป็นเรื่องธรรมดา

(6) เสี่ยงสุขภาพทางร่างกาย เวลาที่นั่งเล่นเป็นเวลานานๆ

ประณม จันทิม (2534: 25-28) กล่าวว่า วิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กดังต่อไปนี้ คือ

(1) ทางด้านการเรียน ในการเล่นเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์หากเด็กไม่รู้จักแบ่งเวลาหรือจัดเวลาเล่นได้ไม่ถูกต้อง หรือเอาแต่หมกมุ่นในการเล่นเกม จะส่งผลให้การเรียนรู้ของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น เรียนไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านครู อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเด็กเอง เพราะการที่เด็กเล่นแต่เกมทำให้ขาดการเรียนรู้และการที่ต้องเรียนอะไรๆ ต้องการที่จะได้คะแนนให้มากที่สุด ทำให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นเกมจนไม่สนใจการศึกษาเล่าเรียนของตนเอง ไม่ทำการบ้านส่งครู เนื่องจากเอาเวลาส่วนใหญ่ไปเล่นเกม

(2) ทางด้านสุขภาพร่างกาย การที่เด็กเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ในระยะใกล้ๆ เป็นเวลานานๆ ทำให้สายตาเสีย โดยเฉพาะหากจัดแสงสว่างไม่เพียงพอเหมาะสม นอกจากนั้นการที่เด็กเพ่งดูอยู่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจที่จะรับประทานอาหารให้ตรงตามเวลา จะทำให้เด็กปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่เด็กจับจ้องอยู่กับเครื่องเล่นภายในห้อง ขาดการออกกำลังกายทำให้ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่าย

(3) ทางด้านอารมณ์ สังคม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยส่วนมากแล้วมักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงสองคนเพื่อการแข่งขันกัน หากเด็กเอาแต่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวโดยไม่ยอมให้เพื่อนเข้ามาร่วมเล่นหรือร่วมสนุกกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น ทำให้เป็นคนไม่มีเพื่อน เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ซึ่งหากไม่มีการปรับปรุงอาจเกิดปัญหามากขึ้น

กิตติยวดี บุญเชื้อ (2535: 158-160) ได้เสนอความเห็นที่ว่า วิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็ก ดังนี้

(1) รั้งสีที่แผ่จากจอมีผลต่อสายตาของเด็ก และถ้าเด็กอายุน้อยเด็กจะมีแรงต่อต้านรั้งสีได้น้อย ซึ่งเมื่อจ้องนานๆ โดยไม่พักสายตา จะทำให้เกิดอันตรายต่อสายตาได้

(2) เด็กเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ จดจ่อกับการเล่นเกมอยู่ได้เป็นเวลานานๆ ไม่อยากลุกไปไหน ซึ่งสิ่งที่เป็นโทษโดยแอบแฝง คือไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้วิ่งเล่นหรือใช้พลังความสามารถในด้านอื่นๆ

(3) ขาดการพัฒนาครบทุกด้าน วัยเด็กนี้เป็นวัยที่ต้องการความช่วยเหลือและสนับสนุนให้เจริญเติบโตทั้ง 4 ด้าน กล่าวคือ

ด้านร่างกาย หมายถึง สุขภาพร่างกาย ความสมบูรณ์ แข็งแรง สมส่วน มีท่วงท่า อิริยาบถ แคล่วคล่องว่องไว ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก หรือแม้กระทั่งประสาทสัมผัสต่างๆ ทั้งทาง ตา หู จมูก ปาก และผิวหนังสัมผัส ก็ต้องได้รับการเสริมสร้างให้มีประสิทธิภาพและใช้การได้ดีทุกส่วนเมื่อ เติบโตขึ้น เพราะหากส่วนใดด้อยลงไปก็จะกลายเป็นปมด้อย

ทางสติปัญญา เด็กได้ฝึกสมองกับเกมคอมพิวเตอร์ เพราะมีปัญหาสารพัดมาให้ แก้ไขปัญหาและฝึกทำตาม แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนน้อย ซึ่งการที่เด็กได้รู้จักคิดและแก้ปัญหา รวมทั้งใช้ จินตนาการและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งสำคัญยิ่งกว่าและจะช่วยให้รู้จัก ปรับตัวมากยิ่งขึ้น

ทางอารมณ์ อาจได้บ้างจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมนั้นๆ ได้สร้าง เงื่อนไขต่างๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้อยตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์จะ ไม่ได้มากเท่ากับการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็นจริง

ทางสังคม การได้ออกไปพบปะรู้จักกับบุคคลต่างๆ เพื่อนตัวเอง เพื่อนพ่อ เพื่อนแม่ ญาติพี่น้อง ญาติผู้ใหญ่ แม้กระทั่งคนแปลกหน้าจะเป็นการฝึกให้เด็กมีประสบการณ์ในการวางตัวได้ อย่างถูกกาลเทศะ รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำที่ ไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการแนะนำตั้งแต่ต้นพร้อมๆ กับการได้ เห็นตัวอย่างที่ดีที่พ่อแม่ปฏิบัติ

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กที่เล่นเกมอยู่ บ่อยๆ ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานานๆ อาจทำให้เด็กมีพัฒนาการ ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่ และส่งผลกระทบด้าน อื่นๆ ตามมา ทำให้เด็กพัฒนารูปแบบของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์กลายเป็นปัญหาสังคมตามมา ภายหลัง

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

แซมเปอร์ และ แอสไชน์ (ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี. 2546: 28; อ้างอิงจาก Chamber, J.H., And Ascione, F.R. 1985: 499-505) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงและไม่มีความ รุนแรง ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือ โดยศึกษาในเด็กเกรด 3 เกรด 7 และเกรด 11 จำนวน 160 คน ซึ่งพบว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อ ต่ำกว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมไม่รุนแรง และพบว่าเกมที่ไม่รุนแรงไม่ทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มขึ้น ส่วนเกมที่มีความรุนแรงนั้นจะเป็นตัวยับยั้งไม่ให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวช่วยเหลือ

เจนเน (มณธิรา เสนารักษ์. 2547: 13; อ้างอิงจาก Jeanne. 2000: Online) ได้ศึกษาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงแฝง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 7 และ 8 จำนวน 357 คน ผลการศึกษาพบว่าโดยเฉลี่ยแล้วเด็กผู้ชายจะใช้เวลาในการเล่นเกมนในแต่ละอาทิตย์เป็นจำนวนชั่วโมงที่มากกว่าเด็กผู้หญิงในทุกระดับชั้นเรียน

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533: 32) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมผจญภัยมากเป็นอันดับที่ 1 และชอบเกมกีฬาเป็นอันดับที่ 2 และเกมอวกาศเป็นอันดับที่ 3 สำหรับลักษณะตัวเอกที่นักเรียนชอบคือ ตัวเอกที่มีลักษณะเป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ มากเป็นอันดับที่ 1 และชอบตัวเอกที่มีลักษณะเข้มแข็งเป็นอันดับที่ 2 และตัวเอกที่มีความสามารถจะชอบรองลงมา ส่วนตัวเอกที่ชอบรังแกผู้อื่นที่อ่อนแอกว่าจะมีผู้เลือกน้อยที่สุด นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมักมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก เพราะเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มักได้รับการเสริมแรง และเด็กที่เลียนแบบพฤติกรรมของตัวเอกในเกมเนื่องจากเด็กมีความพร้อมที่จะเลียนแบบอยู่แล้ว เมื่อตัวเอกแสดงความก้าวร้าวเด็กก็จะสังเกตจดจำเอาไว้เพื่อแสดงออกเมื่อมีโอกาสที่เหมาะสม

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็ก ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานานๆ อาจทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่ และส่งผลกระทบด้านอื่นๆ ตามมา

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สุธรรม นันทมงคลชัย (2545 : 227-228) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับบทบาทของครอบครัวและสังคมในการป้องกันและแก้ปัญหาที่เกิดจากเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้ จากการทบทวนมาตรการของสังคมในการดำเนินการเกี่ยวกับเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านมาจะเห็นว่า มีการมุ่งดำเนินการในระดับโครงสร้างและองค์กรต่างๆ เป็นสำคัญ แต่ยังไม่เห็นบทบาทของครอบครัวมากนักในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหาในเรื่องนี้ ควรมีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ และองค์กรต่างๆ รวมถึงสถาบันครอบครัว เพราะครอบครัวถือว่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการดูแลเด็ก ถ้าคนในครอบครัวมีความเข้าใจกัน มีเวลาให้กัน รักใคร่ปรองดองและมีความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้ใหญ่ในบ้านสามารถที่จะคอยดูแลและควบคุมในการเล่นเกมนหรือคอยให้คำชี้แนะ เมื่อเด็กได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ รวมไปถึงการรับรู้ในสิ่งที่เด็กพบเจอ และพยายามมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่เด็กให้ความสนใจอย่าง

สมัคร โดยผู้ใหญ่พยายามเข้าใจธรรมชาติ ความต้องการและความสนใจของเด็กแต่ละวัย เพื่อเป็นการช่วยลดความขัดแย้งภายในครอบครัวให้น้อยที่สุด สำหรับในครอบครัวที่มีคอมพิวเตอร์รวมไปถึงเกมต่างๆ อยู่ที่บ้านก็ควรติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ในบริเวณที่เหมาะสม เช่น บริเวณที่เป็นห้องรวมของบ้าน ห้องนั่งเล่น หรือห้องดูโทรทัศน์ เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถดูแลการเข้าใช้คอมพิวเตอร์เมื่อเด็กเข้าถึงสื่อหรือเกมต่างๆ พ่อแม่ผู้ปกครองยังเป็นกุญแจสำคัญที่คอยกระตุ้นเตือนไม่ให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่สิ่งที่สำคัญสำหรับครอบครัวไทยคือ พ่อแม่จำนวนมากยังไม่ตระหนักถึงปัญหาอันเกิดจากการเล่นเกมที่มีความรุนแรง ที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมของเด็ก ดังนั้นสื่อมวลชน รวมถึงหน่วยงานของรัฐ และสถาบันทางการศึกษาต่างๆ ควรมีการร่วมมือกันเพื่อให้ความรู้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครองให้ตระหนักถึงผลกระทบของเกมที่เกิดขึ้นกับเด็กในอนาคต รวมถึงเสนอแนวทางให้กับผู้ปกครองในการรับมือกับปัญหาดังกล่าว

สำหรับในด้านขององค์กรและสถาบันต่างๆ ในสังคมแม้ว่าในปัจจุบันจะมีการร่วมมือกันเพื่อดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหาไปบ้างแล้ว แต่ก็ยังขาดความชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของกฎหมายที่ใช้ควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นรัฐควรเร่งออกกฎหมายเพื่อควบคุมสื่อพวกนี้โดยตรง รวมถึงมีการจัดตั้งหน่วยงานที่รับผิดชอบในการประสานงานกับองค์กรต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาเรื่องนี้โดยตรง นอกจากนั้นแล้วสถาบันทางการศึกษาในสาขาต่างๆ ควรมีการศึกษาวิจัยถึงผลกระทบของเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ให้ครอบคลุมทุกประเด็น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้ รวมถึงมีการเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยเฉพาะพ่อแม่ ผู้ปกครองให้รับทราบด้วย

ชาญวิทย์ พรนภดล (2548 : 29-32) ได้ให้แนวคิดวิธีป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ดังนี้

วิธีป้องกัน

- (1) คุยกับลูกเพื่อกำหนดกติกีกันล่วงหน้าก่อนจะซื้อเกม หรืออนุญาตให้ลูกเล่นว่า ลูกสามารถเล่นเกมได้ในวันใดบ้าง เวลาใดบ้าง เล่นได้ครั้งละไม่เกินกี่ชั่วโมง หากลูกไม่รักษากติกาจะถูกทำโทษอย่างไร (แนะนำให้ใช้วิธีริบเกม หรือตัดสิทธิการเล่นเป็นระยะเวลาหนึ่ง)
- (2) วางตำแหน่งคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมในสถานที่ที่เปิดเผย มีคนเดินผ่านไปมาบ่อยๆ ไม่ควรตั้งในห้องนอนหรือห้องที่ปิดมิดชิด เพื่อให้ผู้ปกครองจะได้ตามไปเฝ้าดูได้ เป็นการป้องกันไม่ให้ลูกเก็บตัว แอบเล่นคนเดียวหรือแอบเล่นทั้งคืน
- (3) วางนาฬิกาขนาดใหญ่ไว้หน้าเครื่อง หรือตำแหน่งที่เด็กมองเห็นได้ชัดเจน
- (4) ให้คำชมแก่ลูกเมื่อสามารถรักษาวินัยในการเล่น
- (5) เอาจริง เด็ดขาด หากลูกไม่รักษากติกา เช่น ริบเกมโดยไม่ให้อ่อน ฯลฯ

- (6) ส่งเสริมจัดหากิจกรรมที่สนุกสนานอย่างอื่นให้เด็กทำร่วมกับคนในครอบครัว
- (7) หลีกเลี่ยงการใช้เกมเป็นเสมือนพี่เลี้ยง เพื่อที่พ่อแม่จะได้มีเวลาไปทำอย่างอื่น
- (8) สอนให้ลูกรู้จักการแบ่งเวลา รู้จักการใช้เวลาอย่างเหมาะสม

วิธีแก้ไข

- (1) หากในบ้านยังไม่กติกาในการเล่น เกม จำเป็นที่พ่อแม่ต้องคุยกับลูก ให้ลูกเข้ามามีส่วนร่วมในการวางกติกา กำหนดเวลาการเล่น
- (2) มีเวลาอยู่กับลูกมากขึ้น พาออกไปนอกบ้านเพื่อทำกิจกรรมที่ลูกชอบ อย่าลืมนำเด็กส่วนหนึ่งติดเกมเพราะความเหงา เบื่อ ไม่มีอะไรสนุกๆ ทำ
- (3) รักษาสัมพันธภาพระหว่างกันให้ดี หลีกเลี่ยงการบ่น ตำหนิ ใช้อารมณ์ หรือ ถ้อยคำรุนแรง และแสดงความเห็นใจ เข้าใจว่าลูกไม่สามารถคุมตัวเอง หรือตัดขาดจากเกมได้จริงๆ
- (4) ผู้ปกครองควรร่วมมือในการแก้ปัญหา โดยใช้กฎเดียวกัน อย่าปิดให้เป็นภาระ หรือความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง
- (5) ฟอรัมเครือข่าย (Network) ผู้ปกครองที่มีลูกติดเกมเหมือนกัน หลายๆ ครอบครัว แล้วลัดกันนำลูกไปทำกิจกรรมหลังเลิกเรียนหรือในวันหยุด จัดตั้งเป็นชมรมต่างๆ กลุ่มย่อย เป็นต้น
- (6) ในรายที่ติดเกมมากจริงๆ และเกิดการต่อต้านรุนแรงที่จะเลิก ในระยะแรก พ่อแม่ ควรร่วมเล่นเกมกับลูก ทำความรู้จักกับเกมที่ลูกชอบเล่น หากเห็นว่าเป็นเกมที่ไม่เหมาะสมหรือเป็นเกมที่ใช้ความรุนแรงพยายามเบี่ยงเบนให้ลูกมาสนใจเกมอื่นที่พ่อแม่มีส่วนดี ดึงเอาส่วนดีของเกมออกมา สอนลูก เช่น เกมสร้างเมืองต่างๆ เป็นต้น เมื่อสัมพันธภาพระหว่างพ่อแม่กับลูกเริ่มดีขึ้น จึงค่อยๆ ดึงให้มาสนใจในกิจกรรมอื่นๆ ที่ละเล็กละน้อย
- (7) หากทำทุกวิธีข้างต้นแล้วไม่ได้ผล พ่อแม่ควรพาลูกไปพบจิตแพทย์ เนื่องจาก อาจมีปัญหาสุขภาพจิตอยู่ลึกๆ เช่น ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า วิตกกังวล สมาธิสั้น ฯลฯ เพื่อรับการวินิจฉัย และบำบัดรักษาต่อไป

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่าวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ควรมีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ และองค์กรต่างๆ รวมถึงสถาบันครอบครัว เพราะครอบครัวถือว่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการดูแลเด็ก

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยพบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศมีน้อยมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะ ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยใช้เป็น

แบบสอบถามปลายเปิด เพื่อให้ให้นักเรียนได้คิดหาวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรอิสระที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

3.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเพศ

กันยา สุวรรณแสง (2532:161) กล่าวว่า ความแตกต่างในเรื่องเพศเป็นสาเหตุให้คนเราแตกต่างกันในเรื่องการเรียนรู้ ทักษะ เจตคติ ทัศนคติ ความสนใจ และการแสดงพฤติกรรม และจากการศึกษาค้นคว้า ปรากฏว่า เพศหญิงหรือเพศชายสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ทัดเทียมกัน แต่เพศชายและเพศหญิงจะมีทัศนคติหรือความสนใจที่แตกต่างกัน

อารี พันธุ์ณี (2544: 33) กล่าวไว้ว่า ความแตกต่างทางเพศ หมายถึง ความแตกต่างในเรื่องต่างๆ ทางเพศชายและเพศหญิง ซึ่งวัฒนธรรมเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดบทบาทของหญิงและชายให้แตกต่างกัน เช่น บางวัฒนธรรมถือว่า ชายเป็นช้างเท้าหน้า หญิงเป็นช้างเท้าหลัง หรือชายเป็นผู้นำ หญิงเป็นผู้ตาม เป็นต้น หรือในบางวัฒนธรรมเชื่อว่าผู้ชายต้องเข้มแข็งอดทนอ่อนแอไม่ได้ ผู้หญิงเป็นผู้ที่อ่อนแอกว่า หรือผู้ชายมีโอกาสก้าวหน้าในหน้าที่การงานมากกว่าผู้หญิง เพราะในบางตำแหน่งไม่เปิดให้ผู้หญิงทำงานในตำแหน่งหน้าที่การงานสูงกว่า ซึ่งสิ่งเหล่านั้นเป็นการแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างเพศ โดยมีเรื่องของวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าความแตกต่างทางเพศ หมายถึง ความแตกต่างในเรื่องต่างๆ ทางเพศชายและเพศหญิง ดังนั้น เพศจึงน่าจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียน

3.1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับระดับชั้น

โจนส์ (Jones. 1970: 42-48) ได้ศึกษาความเปลี่ยนแปลงความรู้สึกรับผิดชอบของเด็กตามอายุ พบว่า เด็กอายุ 9-11 ปี มีความรู้สึกรับผิดชอบน้อยและมีช่วงความรับผิดชอบไม่แตกต่างกันเลย อายุ 13 ปีขึ้นไปจะมีความรับผิดชอบสูงขึ้นเรื่อยๆ จนถึงอายุ 16-17 ปีจะคงที่ครั้งหนึ่ง

โฟรดีและคนอื่นๆ (สิริชัย ประทีปฉาย. 2533: 170; อ้างอิงจาก Frodi and others. 1977) ได้กล่าวไว้ว่า บุคลิกภาพของบุคคลย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามอายุหรือไปพร้อมๆ กับอายุ

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่าบุคลิกภาพและความรู้สึกรับผิดชอบในเรื่องต่างๆ ของเด็กสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามอายุ ผู้วิจัยจึงคิดว่าระดับชั้นน่าจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียน

3.1.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อัจริยา สุชารมณี และอรพินท์ ชูชม (2530 : 10) กล่าวว่า โดยทั่วไปผลสัมฤทธิ์ (Achievement) หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการทำงานที่ต้องอาศัยความพยายามจำนวนหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการกระทำที่อาศัยความสามารถทางร่างกายหรือสมอง ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นขนาดของสำเร็จที่ได้จากการเรียน โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ตัวที่บ่งชี้ถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจได้มาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยการทดสอบ (Nontesting Procedures) เช่น จากการสังเกต หรือการตรวจการบ้าน หรืออาจอยู่ในรูปของเกรดที่ได้ที่โรงเรียน ซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและช่วงเวลาในการประเมินอันยาวนาน หรืออีกวิธีหนึ่งอาจวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป (Published Achievement Tests) จะพบว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นิยมใช้กันทั่วไป มักอยู่ในรูปของเกรดที่ได้จากโรงเรียน เนื่องจากให้ผลที่เชื่อถือได้มากกว่า อย่างน้อยก่อนการประเมินผลการเรียนของนักเรียน ครูจะต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่นๆ อีกหลายๆ ด้านจึงยอมตีค่าการแสดงความโดดเด่นหรือความสำเร็จทางการเรียน จากการทดสอบนักเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

3.1.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน

บัณฑิต ศรไพศาล (2548: 7-9) กล่าวถึง เกณฑ์การวินิจฉัยอย่างง่ายที่ให้สงสัยว่าเด็กติดเกมหรือไม่ สามารถดูได้จากกลุ่มอาการ 4 กลุ่ม ดังนี้

(1) กลุ่มอาการแสวงหาการเล่น คือ เด็กจะมีลักษณะชวนชวนที่จะเล่น ไม่ว่าจะ เป็น เค้า สาย บ่าย ดึก เล่นตลอดคืน หรือตื่นขึ้นมาเล่นตอนดึก วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ปิดเทอม ว่างเมื่อไหร่ก็จะเล่น ไม่ว่าจะที่บ้านหรือที่ร้านอินเทอร์เน็ต ไม่เว้นแม้ใกล้สอบ

(2) กลุ่มอาการชินชากับการเล่น ได้แก่ เล่นนานขึ้นจึงจะสนุกเป็นที่พอใจ พ่อแม่ดูได้จากจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน จำนวนจะมากขึ้นเรื่อยๆ จาก 1 เป็น 2, 3, 4 หรือ 5 ชั่วโมง เป็นต้น

(3) กลุ่มอาการขาดการเล่นไม่ได้ ได้แก่ การที่เด็กหงุดหงิด ก้าวร้าว หรือหงอยเหงา หากไม่ได้เล่นเกม หรือพยายามเลิกหลายครั้งแต่เลิกไม่ได้ แม้รู้ว่าไม่ดีหรือถูกตำหนิต่อคนรอบข้าง

(4) กลุ่มอาการเสียการทำหน้าที่หลัก ได้แก่ เสียการเรียน เสียมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อนรอบข้าง ตลอดจนการมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาแทรกซ้อน

3.1.5 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

เคย์ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจฉิก. 2520: 19; อ้างอิงจาก Kay. 1975) ได้ให้ความสำคัญอย่างยิ่งเกี่ยวกับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว โดยเห็นว่า ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นตัวเพิ่มหรือลดความเร็วของพัฒนาการทางบุคลิกภาพทางจริยธรรมของ

บุคคลได้ และนักสังคมวิทยาพบว่า บุคคลที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำและปานกลางมีค่านิยมเกี่ยวกับความซื่อสัตย์แตกต่างกัน เช่น การเก็บของตกได้แล้วคืนให้เจ้าของนั้นเป็นความดีควรสรรเสริญในสังคมของบุคคลฐานะปานกลางและสูง แต่เป็นสิ่งที่ไร้เวลาและไม่ควรทำอย่างยิ่งในสังคมของคนระดับต่ำ

โสภา ชูพิชัยกุล (2529: 108) กล่าวว่า สาเหตุที่ฐานะทางเศรษฐกิจมีส่วนเกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตนี้ อาจเป็นเพราะฐานะทางเศรษฐกิจดีย่อมหมายถึงการมีความรู้สึกมั่นคงในตัวเอง จึงทำให้ความกดดันน้อย บุคคลไม่ต้องทนทุกข์อยู่กับภาวะตึงเครียด หรือมีข้อขัดแย้งในใจมากมายนัก

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันน่าจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียน

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

3.2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพศ

ดวงใจ สมานสิน และวรารภรณ์ ธาระวานิช (2540: 12) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ทำการศึกษาในกลุ่มที่เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง (54.50% และ 42.50%) ส่วนกลุ่มที่ไม่ได้เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย (64.50% และ 31.50%) โดยนักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม มีอายุเฉลี่ยราว 12 ปี

พัทยา เพชรธาณินท์ (2541: 20) ได้ทำการศึกษาการใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปี รองลงมา 13-17 ปี

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 11) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง ส่วนใหญ่มีอายุ 15 ปี

มาร์ค (มาร์ควี ซีมาวพงศ์พันธุ์, 2546: 21; อ้างอิงจาก Mark: 1997.) ได้ทำการศึกษาประสบการณ์และทัศนคติของวัยรุ่นตอนปลายที่มีต่อวิดีโอเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 102 คน และนักศึกษาวิทยาลัย จำนวน 127 คน มีอายุระหว่าง 15 ถึง 19 ปี ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะพบมากในกลุ่มเพศชายมากกว่าเพศหญิง

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่า เพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง ดังนั้นเพศชายจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียน

3.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับระดับชั้น

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 12) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมุ่งประเด็นความสนใจไปที่พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กมัธยมต้นและปลาย ทั้งเพศชายและเพศหญิงว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย เด็กมีการเลือกประเภทของเกมในการเล่นแตกต่างกัน

3.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ธาริณี เจียรวัฒนา (วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541: 12; อ้างอิงจาก ธาริณี เจียรวัฒนา 2531 : 65) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีส่วนส่งเสริมผลสำเร็จในการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนคณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์ พบว่า พฤติกรรมทางการเรียนมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีพฤติกรรมทางการเรียนดีกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ และเมื่อนักเรียนได้แก้ไขพฤติกรรมการเรียนให้ดีขึ้นแล้ว จะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นด้วย

จากงานวิจัยข้างต้น พบว่า ผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน น่าจะมีความสามารถในด้านต่างๆ ทั้งด้านการเรียน ด้านพฤติกรรมที่แสดงออกที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงคิดว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียน

3.2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน

วิภา อุดมฉันท (พิทยา เพชรธาณินท์, 2541: 25; อ้างอิงจาก วิภา อุดมฉันท, 2535.) ทำการศึกษาเรื่องทัศนคติของผู้ใหญ่และเด็กที่มีต่อวิดีโอเกม เพื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้ศึกษาจากประเทศญี่ปุ่นในปี 2533 กับข้อมูลในประเทศไทย พบว่า เด็กญี่ปุ่นเริ่มเล่นวิดีโอเกมเมื่ออายุ 4 ขวบ ขณะที่เด็กไทยเริ่มเล่นเมื่ออายุ 10 ขวบ งานอดิเรกที่เด็กญี่ปุ่นชอบมากที่สุดคือ การอ่านการ์ตูน ในขณะที่เด็กไทยชอบดูรายการโทรทัศน์ และการเล่นวิดีโอเกม การเล่นวิดีโอเกมเป็นงานอดิเรกที่ทั้งเด็กญี่ปุ่นและเด็กไทยชอบเป็นอันดับ 3 สำหรับทัศนคติของเด็กไทยที่มีต่อวิดีโอเกม พบว่า เด็กไทยมีทัศนคติที่ดีต่อวิดีโอเกม คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่สูงกว่าเด็กญี่ปุ่น เด็กญี่ปุ่นจะใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมมากกว่าเด็กไทย คือ เด็กญี่ปุ่นจะใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ในขณะที่เด็กไทยใช้เวลาอยู่ระหว่างครึ่งชั่วโมงถึง 1 ชั่วโมง

ดวงใจ สมานสิน และและวราภรณ์ ธาระวานิช (2540: 11) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม พบว่า นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม มีอายุเฉลี่ยประมาณ 12 ปี นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมจะใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อ 1 สัปดาห์ โดยเฉลี่ยนักเรียนเล่นวิดีโอเกมมาเป็นเวลานาน 2 ปี

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 13) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนมัธยมมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง และใช้เวลาในการพิชิตเกมโดยเฉลี่ย 6.8 ชั่วโมง โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายมีระยะเวลาในการเล่นเกมนและพิชิตเกมไม่แตกต่างกัน

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นงานอดิเรกที่เด็กให้ความสนใจเป็นอันดับต้นๆ และเด็กไทยส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ประมาณ 1 ชั่วโมงต่อวัน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันน่าจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียน

3.2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

เนื่องจากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันมีน้อยมาก ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเพราะมีความคิดเห็นว่า จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันน่าจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนชนพัฒนา อำเภอ
บรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2548 จำนวน 255 คน เป็นนักเรียนชาย 91 คน และ
นักเรียนหญิง 164 คน ซึ่งใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

มีทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 3 ด้าน

ได้แก่ ด้านการเรียน เศรษฐกิจ และสุขภาพกาย

ชุดที่ 2 แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ชุดที่ 1 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว

แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมง
ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

ตัวอย่างแบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน เมื่อนักเรียนอ่านแล้ว
โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () ให้ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

() ชาย

() หญิง

2. ระดับชั้น

() ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

() ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

- () ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. ระดับผลการเรียนเฉลี่ยทุกวิชาของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548
- () ระดับผลการเรียนตั้งแต่ 1.99 ลงมา
- () ระดับผลการเรียนตั้งแต่ 2.00 – 2.99
- () ระดับผลการเรียนตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป
4. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน
- () น้อยกว่า 2 ชั่วโมง
- () ระหว่าง 2 – 5 ชั่วโมง
- () มากกว่า 5 ชั่วโมง
5. จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน
- () ต่ำกว่า 20 บาท
- () ระหว่าง 20 – 30 บาท
- () มากกว่า 30 บาท

ตอนที่ 2 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสาร วารสาร งานวิจัย และนิตยสารศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับ เกมคอมพิวเตอร์ และผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้าง แบบสอบถาม

2.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ มารศรี สิมารพงศ์พันธุ์ (2546) และศึกษาแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต ของวิชุดา โพธิ์เพชร (2546)

2.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากความรู้ที่ได้ใน ข้อ 2.1 และ 2.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคอร์ท (Likert scale type) ได้แก่ จริงที่สุด จริง จริงบ้าง จริงน้อย และจริงน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านแล้วโปรดทำเครื่องหมาย ✓/ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

จริงที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

จริง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมาก

จริงบ้าง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนบ้างไม่ตรงบ้าง

จริงน้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนน้อย

จริงน้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อ	ข้อความ	จริง ที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อย ที่สุด
0.	1. ด้านการเรียน ข้าพเจ้ามักเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืม ทำการบ้าน					
00.	2. ด้านเศรษฐกิจ ข้าพเจ้ามักนำเงินค่าอาหารกลางวันไป ใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์					
000.	3. ด้านสุขภาพกาย ข้าพเจ้ามักเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนรู้สึก ปวดหลัง					

เกณฑ์การให้คะแนน

ข้อความที่มีความหมายทางบวก

ข้อความที่มีความหมายทางลบ

(คะแนน)

(คะแนน)

จริงที่สุด 1

5

จริง 2

4

จริงบ้าง 3

3

จริงน้อย 4

2

จริงน้อยที่สุด 5

1

เกณฑ์การแปลความหมาย

ใช้เกณฑ์การประเมินค่าความหมายตามแนวคิดของวิเชียร เกตุสิงห์ (2538 : 9) ในการวิจัย
ครั้งนี้แปลผลได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.67 – 5.00 หมายถึง มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก

คะแนนเฉลี่ย 2.34 – 3.66 หมายถึง มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.33 หมายถึง มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อย

ชุดที่ 2 แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสาร วารสาร งานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไข เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากความรู้ที่ได้ในข้อ 1 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบสอบถามปลายเปิด

ตัวอย่างแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เมื่อนักเรียนอ่านแล้ว โปรดตอบคำถามให้ตรงกับความเป็นจริง

1. นักเรียนมีวิธีแก้ไขปัญหาด้านการเรียนที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2. นักเรียนมีวิธีแก้ไขปัญหาด้านเศรษฐกิจที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

3. นักเรียนมีวิธีแก้ไขปัญหาด้านสุขภาพกายที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. หาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) ของแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมธิดา แสงคำเครือ และอาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา เป็นผู้ตรวจสอบความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา ข้อคำถาม และภาษาที่ใช้ ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

2. หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (TRY OUT) กับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 100 คน ที่มีใช้กลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด และนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยใช้เทคนิค 25% กลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ แล้วนำมาทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้ t-test และเลือกเฉพาะข้อที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มาใช้เป็นแบบสอบถาม ได้ผลดังนี้

2.1 ชุดที่ 1 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 28 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.788 – 7.528

3. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ได้คัดเลือกไว้ในข้อ 2 มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ผลดังนี้

3.1 ชุดที่ 1 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8665

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒไปขออนุญาตโรงเรียนเยาวชนพัฒนา เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง จำนวน 255 ฉบับ ได้คืนมาครบทุกฉบับ โดยเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2549 ถึงวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2549
3. ผู้วิจัยคัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์ คือ ตอบครบทุกข้อ ปรากฏว่าสมบูรณ์ทุกฉบับ จากนั้นจึงนำมาตรวจให้คะแนนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรเพศ
3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปร ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน
4. วิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ ได้แก่
 - 2.1 หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายชื่อของแบบสอบถาม โดยใช้เทคนิค 25% กลุ่มสูง – กลุ่มต่ำ แล้วทดสอบด้วย t-test
 - 2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)
3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์สมมติฐาน
 - 3.1 วิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 - 3.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรเพศ โดยใช้ t-test
 - 3.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปร ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทิศทางเดียว (One Way Analysis of Variance) ถ้าพบความแตกต่างของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และ

วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทดสอบเป็นรายคู่ โดยใช้การทดสอบของเซฟเฟ (Scheffe's Method)

3.4 วิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน จำนวนนักเรียน
$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
df	แทน ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
SS	แทน ผลบวกกำลังสองของคะแนนแต่ละตัว (Sum of Squares)
MS	แทน ค่าเฉลี่ยกำลังสองของคะแนนแต่ละตัว (Mean Squares)
t	แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution
F	แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F - distribution

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยหาค่าความถี่และค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 เสนอผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมทุกด้าน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 3 เสนอผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ในด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 4 เสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรเพศ โดยใช้ t -test

ตอนที่ 5 เสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปร ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน

แบบทิศทางเดียว (One Way Analysis of Variance) ถ้าพบความแตกต่างของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทดสอบเป็นรายคู่ โดยใช้การทดสอบของเชฟเฟ (Scheffe's Method)

ตอนที่ 6 เสนอผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analysis)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยหาค่าความถี่และค่าร้อยละ ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

ตัวแปรที่ศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	93	36.47
หญิง	162	63.53
รวม	255	100.00
ระดับชั้น		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	80	31.38
มัธยมศึกษาปีที่ 2	90	35.29
มัธยมศึกษาปีที่ 3	85	33.33
รวม	255	100.00

ตาราง 1 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
สูง	32	12.55
กลาง	197	77.25
ต่ำ	26	10.20
รวม	255	100.00
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน		
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	47	18.43
ระหว่าง 2-5 ชั่วโมง	157	61.57
มากกว่า 5 ชั่วโมง	51	20.00
รวม	255	100.00
จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน		
ต่ำกว่า 20 บาท	51	20.0
ระหว่าง 20-30 บาท	150	58.82
มากกว่า 30 บาท	54	21.18
รวม	255	100.00

จากตาราง 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งหมด 255 คน จำแนกตามตัวแปรเพศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 63.53 รองลงมาเป็นเพศชายจำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 36.47

จำแนกตามตัวแปรระดับชั้น พบว่าส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29 รองลงมาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 31.38

จำแนกตามตัวแปรผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 77.25 รองลงมาเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนสูง จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 12.55 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 10.20

จำแนกตามตัวแปรจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน พบว่าส่วนใหญ่เป็นระหว่าง 2-5 ชั่วโมง จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 61.57 รองลงมาเป็นมากกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และน้อยกว่า 2 ชั่วโมง จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.43

จำแนกตามตัวแปรจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน พบว่าส่วนใหญ่เป็นระหว่าง 20-30 บาท จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 58.82 รองลงมาเป็นมากกว่า 30 บาท จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 21.18 และต่ำกว่า 20 บาท จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ตอนที่ 2 เสนอผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมทุกด้าน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกม

คอมพิวเตอร์โดยรวมทุกด้าน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
เพศ			
ชาย	3.18	.25	ปานกลาง
หญิง	3.10	.20	ปานกลาง
รวม	3.12	.20	ปานกลาง

ตาราง 2 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
ระดับชั้น			
ม. 1	3.10	.20	ปานกลาง
ม. 2	3.11	.26	ปานกลาง
ม. 3	3.16	.19	ปานกลาง
รวม	3.12	.20	ปานกลาง
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
ต่ำ	3.18	.12	ปานกลาง
ปานกลาง	3.10	.21	ปานกลาง
สูง	3.11	.20	ปานกลาง
รวม	3.12	.20	ปานกลาง
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน			
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	3.03	.20	ปานกลาง
ระหว่าง 2-5 ชั่วโมง	3.16	.21	ปานกลาง
มากกว่า 5 ชั่วโมง	3.18	.19	ปานกลาง
รวม	3.12	.20	ปานกลาง
จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน			
ต่ำกว่า 20 บาท	3.12	.20	ปานกลาง
ระหว่าง 20-30 บาท	3.16	.21	ปานกลาง
มากกว่า 30 บาท	3.10	.20	ปานกลาง
รวม	3.12	.20	ปานกลาง

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 3 เสนอผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ในด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังแสดงในตาราง 3 - 5

ตาราง 3 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านการเรียน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านการเรียน		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
เพศ			
ชาย	3.27	.56	ปานกลาง
หญิง	3.11	.36	ปานกลาง
รวม	3.18	.43	ปานกลาง
ระดับชั้น			
ม. 1	3.17	.38	ปานกลาง
ม. 2	3.12	.58	ปานกลาง
ม. 3	3.22	.31	ปานกลาง
รวม	3.18	.43	ปานกลาง

ตาราง 3 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านการเรียน		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
ต่ำ	3.13	.40	ปานกลาง
ปานกลาง	3.17	.47	ปานกลาง
สูง	3.26	.32	ปานกลาง
รวม	3.18	.43	ปานกลาง
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ต่อวัน			
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	3.13	.31	ปานกลาง
ระหว่าง 2-5 ชั่วโมง	3.20	.49	ปานกลาง
มากกว่า 5 ชั่วโมง	3.10	.40	ปานกลาง
รวม	3.18	.43	ปานกลาง
จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน			
ต่ำกว่า 20 บาท	3.19	.33	ปานกลาง
ระหว่าง 20-30 บาท	3.20	.50	ปานกลาง
มากกว่า 30 บาท	3.10	.37	ปานกลาง
รวม	3.18	.43	ปานกลาง

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 4 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ด้านเศรษฐกิจ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย
จังหวัดนครสวรรค์

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านเศรษฐกิจ		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
เพศ			
ชาย	3.50	.43	ปานกลาง
หญิง	3.43	.40	ปานกลาง
รวม	3.47	.40	ปานกลาง
ระดับชั้น			
ม. 1	3.50	.33	ปานกลาง
ม. 2	3.46	.41	ปานกลาง
ม. 3	3.42	.47	ปานกลาง
รวม	3.47	.40	ปานกลาง
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
ต่ำ	3.49	.39	ปานกลาง
ปานกลาง	3.46	.42	ปานกลาง
สูง	3.50	.36	ปานกลาง
รวม	3.47	.40	ปานกลาง
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกม			
คอมพิวเตอร์ต่อวัน			
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	3.27	.43	ปานกลาง
ระหว่าง 2-5 ชั่วโมง	3.49	.40	ปานกลาง
มากกว่า 5 ชั่วโมง	3.60	.36	ปานกลาง
รวม	3.47	.40	ปานกลาง

ตาราง 4 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านเศรษฐกิจ		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน			
ต่ำกว่า 20 บาท	3.41	.50	ปานกลาง
ระหว่าง 20-30 บาท	3.50	.38	ปานกลาง
มากกว่า 30 บาท	3.40	.42	ปานกลาง
รวม	3.47	.40	ปานกลาง

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน มีผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ในด้านเศรษฐกิจอยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 5 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบของการเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ด้านสุขภาพกาย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย
จังหวัดนครสวรรค์

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านสุขภาพกาย		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
เพศ			
ชาย	3.43	.31	ปานกลาง
หญิง	3.41	.30	ปานกลาง
รวม	3.42	.30	ปานกลาง

ตาราง 5 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ด้านสุขภาพกาย		การแปลความหมาย
	$\bar{X}$	SD	
ระดับชั้น			
ม. 1	3.43	.32	ปานกลาง
ม. 2	3.40	.30	ปานกลาง
ม. 3	3.46	.30	ปานกลาง
รวม	3.42	.30	ปานกลาง
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
ต่ำ	3.40	.27	ปานกลาง
ปานกลาง	3.42	.31	ปานกลาง
สูง	3.43	.22	ปานกลาง
รวม	3.42	.30	ปานกลาง
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ต่อวัน			
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	3.37	.30	ปานกลาง
ระหว่าง 2-5 ชั่วโมง	3.43	.30	ปานกลาง
มากกว่า 5 ชั่วโมง	3.48	.31	ปานกลาง
รวม	3.42	.30	ปานกลาง
จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน			
ต่ำกว่า 20 บาท	3.43	.27	ปานกลาง
ระหว่าง 20-30 บาท	3.41	.32	ปานกลาง
มากกว่า 30 บาท	3.46	.30	ปานกลาง
รวม	3.42	.30	ปานกลาง

จากตาราง 5 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน มีผลกระทบของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ในด้านสุขภาพกายอยู่ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 4 เสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรเพศ โดยใช้ t-test

ตาราง 6 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ เพศชาย และเพศหญิง

เพศ	n	$\bar{X}$	S^2	t
ชาย	93	95.35	54.76	2.123*
หญิง	162	93.45	33.98	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 พบว่า นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 5 เสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปร ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกม คอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบทิศทางเดียว ถ้าพบความแตกต่างของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทดสอบเป็นรายคู่ โดยใช้การทดสอบของเชฟเฟ (Scheffe's Method)

ตาราง 7 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

ตัวแปรที่ศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระดับชั้น	ระหว่างกลุ่ม	2	36.942	18.471	.435
	ภายในกลุ่ม	252	10697.396	42.450	
	รวม	254	10734.337		
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ระหว่างกลุ่ม	2	44.688	22.344	.527
	ภายในกลุ่ม	252	10689.649	42.419	
	รวม	254	10734.337		
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม	2	471.604	235.832	5.790*
	ภายในกลุ่ม	252	10262.733	40.725	
	รวม	254	10734.337		
ตัวแปรที่ศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม	2	73.107	36.554	.854
	ภายในกลุ่ม	252	10661.230	42.306	
	รวม	254	10734.337		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 พบว่า

นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่เรียนอยู่ในระดับชั้นต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จึงทำการทดสอบเป็นรายคู่ โดยใช้การทดสอบของเชฟเฟ (Scheffe's Method) ดังแสดงในตาราง 8

ตาราง 8 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ตามตัวแปรจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method)

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน		การเปรียบเทียบความแตกต่าง		
		น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	ระหว่าง 2-5 ชั่วโมง	มากกว่า 5 ชั่วโมง
	$\bar{X}$	91.31	94.66	95.17
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	91.31	-	3.343*	3.857*
ระหว่าง 2-5 ชั่วโมง	94.66		-	.514
มากกว่า 5 ชั่วโมง	95.17			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันมากกว่า 5 ชั่วโมงมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันน้อยกว่า 2 ชั่วโมง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 แสดงว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันมากกว่า 5 ชั่วโมงมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันน้อยกว่า 2 ชั่วโมง

นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนินจาต่อวันระหว่าง 2- 5 ชั่วโมงมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนินจาต่อวันน้อยกว่า 2 ชั่วโมง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 แสดงว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนินจาต่อวันระหว่าง 2- 5 ชั่วโมงมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนินจาต่อวันน้อยกว่า 2 ชั่วโมง

ตอนที่ 6 เสนอผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจและด้านสุขภาพกาย และวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละด้านของนักเรียน โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analysis) ดังแสดงในตาราง 9-11

ตาราง 9 แสดงผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

ในด้านการเรียน

อันดับที่	วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านการเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	เล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น	115	45.09
2	แบ่งเวลาในการเล่นเกมนินจาให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น	92	36.07
3	อ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน	60	23.52

ตาราง 9 (ต่อ)

อันดับที่	วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านการเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
4	เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเด็ดขาด	43	16.86
5	เล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น	27	10.58
6	เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และ เกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น	26	10.19
7	รัฐบาลควรออกกฎหมาย ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ และหากฝ่าฝืนต้องมีบทลงโทษ	14	5.49
8	ให้โรงเรียนสอนการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ ในด้านต่างๆ เช่น ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือดนตรี เป็นต้น	1	.39

จากตาราง 9 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในการเรียน เป็น 8 อันดับ ดังนี้

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 45.09

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 36.07

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 23.52

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเด็ดขาด จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 16.86

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น
จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 10.58

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน
เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น
จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 10.19

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 5.49

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยเสนอให้โรงเรียนสอนการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ
เช่น ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือดนตรี เป็นต้น มีเพียง 1 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ .39

ตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
ในด้านเศรษฐกิจ

อันดับที่	วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านเศรษฐกิจ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	ออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น	180	70.58
2	เล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกม คอมพิวเตอร์เพียงครึ่งชั่วโมงต่อวัน เป็นต้น	79	30.98
3	แบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกม คอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น	54	21.17
4	รัฐบาลควรออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกม คอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน	37	14.50
5	ซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัด รายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์	36	14.11

ตาราง 10 (ต่อ)

อันดับที่	วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านเศรษฐกิจ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
6	หางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้าน เกมคอมพิวเตอร์	32	12.54
7	ให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม โดยให้เงินพอติดกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ	24	9.41
8	นำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอก เวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น	9	3.52

จากตาราง 10 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยาวชนพัฒนา มีวิธีการแก้ไข
ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านเศรษฐกิจเป็น 8 อันดับ ดังนี้

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำ
เงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น จำนวน
180 คน คิดเป็นร้อยละ 70.58

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงครึ่ง
ชั่วโมงต่อวัน เป็นต้นจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 30.98

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกม
คอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกม
คอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 21.17

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการ
ร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน
จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 14.50

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัดรายจ่าย
ค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 14.11

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์
จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 12.54

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม โดยให้เงินพอติดกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.41

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอกเวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น มีเพียง 9 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 3.52

ตาราง 11 แสดงผลการวิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
ในด้านสุขภาพกาย

อันดับที่	วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านสุขภาพกาย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	พักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ควรพักผ่อน เช่น เวลากลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์	120	47.05
2	ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลิ้มรับประทานอาหาร	86	33.72
3	ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานจนเกินไป หรือ ประมาณวันละ 1-2 ชั่วโมง	63	24.70
4	ออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1 ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน เป็นต้น	44	17.25
5	เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด	33	12.94
6	เล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น	31	12.15
7	แบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น	27	10.58
8	ใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น	7	2.74
9	ตรวจสุขภาพประจำปี	1	.39

จากตาราง 11 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านสุขภาพกายเป็น 9 อันดับ ดังนี้

อันดับที่ 1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ควรพักผ่อน เช่น เวลา กลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 47.05

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมรับประทานอาหารเช้า จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 33.72

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานจนเกินไป หรือ ประมาณวันละ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 24.70

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1 ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 12.94

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 12.15

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้นจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 10.58

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.74

อันดับที่ 9 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี มีเพียง 1 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ .39

จากผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

1. แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง ½ , 1 และ 2 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น (สอดคล้องกันทั้ง 3 ด้าน)

2. แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น (สอดคล้องกันทั้ง 3 ด้าน)
3. แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด (สอดคล้องกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ และด้านสุขภาพกาย)
4. แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น (สอดคล้องกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ และด้านสุขภาพกาย)

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. ด้านการเรียนรู้ ได้แก่
 - 1.1 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น
 - 1.2 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน
 - 1.3 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น
 - 1.4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.5 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่
 - 2.1 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น
 - 2.2 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน
 - 2.3 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัดรายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.4 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

2.5 แก้ไขโดยให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม โดยให้เงินพอดีกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ

2.6 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอกเวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น

3. ด้านสุขภาพกาย ได้แก่

3.1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ต้องพักผ่อน เช่น เวลากลางวัน หรือเวลาที่เหนื่อยหลังจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.2 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1 ชั่วโมง หรือสัปดาห์ละ 3-4 วัน

3.4 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น

3.5 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน
3. เพื่อศึกษาวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก
2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
3. นักเรียนที่เรียนอยู่ในระดับชั้นต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
5. นักเรียนที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
6. นักเรียนที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
7. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน โดยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2548 จำนวน 255 คน เป็นนักเรียนชาย 91 คน และนักเรียนหญิง 164 คน ซึ่งใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามี่ทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน
ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 3 ด้าน
ได้แก่ ด้านการเรียน เศรษฐกิจ และสุขภาพกาย

ชุดที่ 2 แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒไปขออนุญาตโรงเรียนเยาชนพัฒนา เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง จำนวน 255 ฉบับ ได้คืนมาครบทุกฉบับ โดยเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2549 ถึงวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2549
3. ผู้วิจัยคัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์ คือ ตอบครบทุกข้อ ปรากฏว่าสมบูรณ์ทุกฉบับ จากนั้นจึงนำมาตรวจให้คะแนนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรเพศ

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปร ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

4. วิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวยชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปรเพศ โดยใช้ t-test

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ตามตัวแปร ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทิศทางเดียว (One Way Analysis of Variance) ถ้าพบความแตกต่างของผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทดสอบเป็นรายคู่ โดยใช้การทดสอบของเชฟเฟ (Scheffe's Method)

4. วิเคราะห์วิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละด้านของนักเรียน และวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละด้านของนักเรียน โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analysis)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง

2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่เรียนอยู่ในระดับชั้นต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

7. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละด้าน ดังนี้

7.1 ด้านการเรียน ได้แก่

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 45.09

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 36.07

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 23.52

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเด็ดขาด จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 16.86

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้นจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 10.58

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 10.19

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 5.49

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยเสนอให้โรงเรียนสอนการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ เช่น ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือดนตรี เป็นต้น มีเพียง 1 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ .39

7.2 ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 70.58

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงครึ่งชั่วโมงต่อวัน เป็นต้นจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 30.98

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลารว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 21.17

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 14.50

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัดรายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 14.11

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 12.54

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม โดยให้เงินพอดีกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.41

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอกเวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น มีเพียง 9 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 3.52

7.3 ด้านสุขภาพกาย ได้แก่

อันดับที่ 1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ต้องพักผ่อน เช่น เวลากลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 47.05

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมนับประทานอาหาร จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 33.72

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานจนเกินไป หรือ ประมาณวันละ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 24.70

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1 ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 12.94

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้นจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 12.15

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้นจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 10.58

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.74

อันดับที่ 9 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี มีเพียง 1 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ .39

8. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยการเปรียบเทียบในแต่ละด้าน ดังนี้

8.1 จากผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

8.1.1 แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง $\frac{1}{2}$, 1 และ 2 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น (สอดคล้องกันทั้ง 3 ด้าน)

8.1.2 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึกเกินไป เป็นต้น (สอดคล้องกันทั้ง 3 ด้าน)

8.1.3 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด (สอดคล้องกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ และด้านสุขภาพกาย)

8.1.4 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น (สอดคล้องกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ และด้านสุขภาพกาย)

8.2 จากผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

8.2.1 ด้านการเรียนรู้ ได้แก่

8.2.1.1 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น

8.2.1.2 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน

8.2.1.3 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น

8.2.1.4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.1.5 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.2 ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่

8.2.2.1 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น

8.2.2.2 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน

8.2.2.3 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัดรายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.2.4 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.2.5 แก้ไขโดย ให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม โดยให้เงินพอดีกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ

8.2.2.6 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอกเวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น

8.2.3 ด้านสุขภาพกาย ได้แก่

8.2.3.1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ต้องพักผ่อน เช่น เวลากลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

8.2.3.2 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1 ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน

8.2.3.3 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น

8.2.3.4 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ มีประเด็นในการอภิปรายผล ดังนี้

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 1 ทั้งนี้เพราะนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 รู้จักใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เหมาะสมและเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับวัยของตนเอง ดังที่ อัมพล สุอำพัน (อัจฉรา กิ่งปิยะ. 2532 : 124-130; อ้างอิงจาก อัมพล สุอำพัน. ม.ป.ป.) กล่าวว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งผลดีและผลเสีย ถ้าเด็กรู้จักเลือกเล่นเกมที่สร้างสรรค์ และเสริมสร้างสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวเองและอายุของผู้เล่นภายในระยะเวลาที่จำกัดก็จะเกิดผลดี และอาจเป็นเพราะว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 เลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์ สร้างสรรค์ ซึ่งเกมบางประเภทช่วยเสริมสร้างทักษะในด้านการเรียนได้อีกด้วย เช่น เกมที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์แก้ไขปัญหา เพราะในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ก็มีหลายประเภทให้เลือกเล่น ดังที่ มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์ (2546:18) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภท บางเกมนอกจากผู้เล่นจะได้สนุกสนานกับเกมแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีกด้วย เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่างๆ เข้าไป

2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 2 แสดงว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิง มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะนักเรียนชายมีความสนใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนหญิง และอาจเลือกเล่นเกมที่มีความรุนแรงหรือไม่สร้างสรรค์มากกว่านักเรียนหญิง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรพจน์ พงสุวรรณ (2541: 11) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง

3. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่เรียนอยู่ในระดับชั้นต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 3 แสดงว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่เรียนอยู่ในระดับชั้นต่างกันมีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใกล้เคียงกัน ทั้งนี้ เพราะไม่ว่านักเรียนจะเรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1,2 หรือ 3 ต่างมีลักษณะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่แตกต่างกันเท่าใดนัก อีกทั้งช่วงอายุก็อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน ดังนั้นจึงมีความสนใจ ทศนคติ หรือความรับผิดชอบใกล้เคียงกัน ดังที่ โจนส์ (Jones. 1970: 42-48) ได้ศึกษาความเปลี่ยนแปลงความรู้สึกรับผิดชอบของเด็กตามอายุ พบว่า เด็กอายุ 9-11 ปี มีความรู้สึกรับผิดชอบน้อย และมีช่วงความรับผิดชอบไม่แตกต่างกันเลย อายุ 13 ปีขึ้นไปจะมีความรับผิดชอบสูงขึ้นเรื่อยๆ จนถึงอายุ 16-17 ปีจะคงที่ครั้งหนึ่ง

4. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 4 แสดงว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใกล้เคียงกัน ทั้งนี้ เพราะไม่ว่านักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับใด ก็อาจมีความสามารถในด้านพฤติกรรมที่แสดงออก ทศนคติ หรือความสนใจไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ อัจฉรา สุขารมณ และอรพินท์ ชูชม (2530 : 10) ที่ได้กล่าวไว้ว่า อย่างน้อยก่อนการประเมินผลการเรียนของนักเรียน ครูจะต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่นๆ อีกหลายด้านจึงย่อมดีกว่าการแสดงความสำเร็จทางการเรียน จากการทดสอบนักเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพียงอย่างเดียว อีกทั้งในปัจจุบันมีเกมคอมพิวเตอร์หลายประเภท และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์บางประเภทอาจไม่ต้องใช้ความรู้ความสามารถในเชิงวิชาการมากนัก หรืออาจไม่มีความจำเป็นเลย ดังนั้น ไม่ว่านักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับใดย่อมไม่ส่งผลต่อผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

5. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 5 แสดงว่า นักเรียนที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน ทั้งนี้ เพราะนักเรียนที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันน้อยกว่า 2 ชั่วโมง มีเวลาที่จะทำการบ้าน อ่านหนังสือ ทบทวนบทเรียน ใช้เงินในการจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์น้อยกว่า รวมถึงมีเวลาพักผ่อนและออกกำลังกายได้มากกว่านักเรียนที่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันระหว่าง 2-5 ชั่วโมง และมากกว่า 5 ชั่วโมง และจะเห็นได้ว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ส่วนใหญ่ใช้จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวันระหว่าง 2-5 ชั่วโมง และมากกว่า 5 ชั่วโมง ทำให้ทราบว่านักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มักใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิภา อุดมฉันท (พทยา เพชรธาณินท์,

2541: 25; อ้างอิงจาก วิชา อุดมฉันท. 2535.) ที่ศึกษาเรื่องทัศนคติของผู้ใหญ่และเด็กที่มีต่อวิดีโอเกม ผลการวิจัยพบว่าเด็กไทยเริ่มเล่นวิดีโอเกมโดยเฉลี่ยเมื่ออายุ 10 ขวบ งานอดิเรกที่เด็กไทยชอบคือดูรายการโทรทัศน์ และการเล่นวิดีโอเกม สำหรับทัศนคติของเด็กไทยที่มีต่อวิดีโอเกม ผลการวิจัยพบว่าเด็กไทยมีทัศนคติที่ดีต่อวิดีโอเกมคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่สูงมาก

6. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 6 แสดงว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวันต่างกัน มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใกล้เคียงกัน ทั้งนี้เพราะนักเรียนมีพฤติกรรมหรือวิธีการใช้เงินที่ใกล้เคียงกัน คือเก็บออมเงินค่าขนมไว้เพื่อนำมาใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จึงทำให้ไม่เกิดปัญหาด้านการเงิน และสามารถนำเงินไปจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างสบายใจ ดังที่ โสภา ชูพิชัยกุล (2529: 108) กล่าวว่า ฐานะทางเศรษฐกิจดีย่อมหมายถึงการมีความรู้สึกมั่นคงในตัวเอง จึงทำให้ความกดดันน้อย บุคคลไม่ต้องทนทุกข์อยู่กับภาวะตึงเครียด หรือมีข้อขัดแย้งในใจมากมายนัก

7. การเปรียบเทียบวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ในแต่ละด้าน สรุปได้ดังนี้

7.1 นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยาวชนพัฒนา มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านการเรียน อภิปรายได้ดังนี้

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น ทั้งนี้เพราะนักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลงนั้น เป็นวิธีแก้ไขผลกระทบด้านการเรียนได้ดีที่สุด เพราะทำให้มีเวลาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้านเพิ่มมากขึ้น

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น ทั้งนี้เพราะนักเรียนเห็นว่าการแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมนั้นช่วยแก้ไขผลกระทบด้านการเรียน เพราะไม่ได้ใช้เวลาทั้งหมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่เป็นการใช้เวลาที่เหลือหลังจากทำการบ้านหรืออ่านหนังสือเรียนเสร็จแล้ว หรือเล่นเมื่อมีเวลาว่างเท่านั้น

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน ทั้งนี้เพราะการอ่านหนังสือเรียนทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น เป็นการเพิ่มพูนความรู้ของนักเรียน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนของนักเรียนมากกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเด็ดขาด ทั้งนี้เพราะนักเรียนเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดปัญหาด้านการเรียน คือ ไม่มีเวลาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียน ไม่มีเวลาทำการบ้าน ดังนั้นการเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาดจึงเป็นวิธีแก้ไขผลกระทบด้านการเรียนที่ดีที่สุด

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น ทั้งนี้เพราะในวันจันทร์ – ศุกร์ นักเรียนต้องใช้เวลาในการเรียนหนังสือ และเมื่อมีเวลาว่างก็ควรอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน โดยใช้เวลาที่ว่างจากการเรียน คือ วันหยุด และวันเสาร์ – อาทิตย์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งไม่ส่งผลกระทบต่อการเรียน

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น ทั้งนี้เพราะนักเรียนเห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งเกมที่ดีและไม่ดี และการเลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์ต่อการเรียนนอกจากได้รับความเพลิดเพลินสนุกสนานแล้วยังได้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนในวิชาต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สุขศึกษา พลศึกษา เป็นต้น

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะหากมีกฎหมายออกมาบังคับใช้ จะช่วยให้นักเรียนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ไม่กล้าเข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เพราะกลัวทำผิดกฎหมาย อีกทั้งผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ก็จะเข้มงวดในการให้นักเรียนเข้าไปใช้บริการมากขึ้น

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยเสนอให้โรงเรียนสอนการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ เช่น ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือดนตรี เป็นต้น ทั้งนี้เพราะในปัจจุบันโรงเรียนมักสอนการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์เฉพาะการพิมพ์งานหรือสืบค้นข้อมูลความรู้ทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย แต่หากทางโรงเรียนสอนการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ ที่นักเรียนสนใจ เช่น ดนตรี กีฬา ศิลปะ ฯลฯ นักเรียนก็จะมีทางเลือกในการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์มากกว่าการใช้เล่นเกม

7.2 นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านเศรษฐกิจ อภิปรายได้ดังนี้

อันดับที่ 1 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น ทั้งนี้เพราะการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมทำให้นักเรียนรู้จักบริหารเงินที่มีอยู่ รู้ตัวว่าสามารถนำเงินไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้มากน้อยเพียงใด และยังทำให้นักเรียนมีเงินเก็บ

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงครึ่งชั่วโมงต่อวัน เป็นต้น ทั้งนี้เพราะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งต้องเสียค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น หากใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยลงก็ทำให้ประหยัดเงินค่าบริการได้มากขึ้น

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลารว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น ทั้งนี้เพราะนักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ และเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลารว่างเท่านั้น ทำให้เสียเงินค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์น้อยลง

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน ทั้งนี้เพราะนักเรียนไม่กล้าทำผิดกฎหมายและใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาที่กฎหมายกำหนด ทำให้เสียเงินค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์น้อยลง

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัดรายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะนักเรียนเห็นว่าค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีราคาแพง หากสามารถซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านหรือเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านได้นั้นช่วยให้ไม่ต้องเสียค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์อีกเลย

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะนักเรียนเห็นว่าควรนำเงินที่ได้จากการทำงานพิเศษมาใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์แทนการนำเงินที่ได้รับจากผู้ปกครอง ซึ่งเป็นเงินค่าอาหารกลางวันและค่าอุปกรณ์การเรียนไปใช้ เพราะเป็นเงินที่หามาได้เองและไม่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของตน

อันดับที่ 7 แก้ไขโดย ให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม โดยให้เงินพอดีกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ ทั้งนี้เพราะหากผู้ปกครองให้เงินมากเกินไปจนเกินความจำเป็น นักเรียนก็นำไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์จนหมด แต่หากผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายให้พอดีในแต่ละวัน นักเรียนจะไม่มีเงินเหลือพอที่จะนำไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ได้

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอกเวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น ทั้งนี้เพราะการนำเงินไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งฟุ่มเฟือยและเสียไปโดยเปล่าประโยชน์ ควรนำเงินไปซื้อหนังสืออ่านนอกเวลา อุปกรณ์การเรียน หรืออุปกรณ์กีฬาแทน เป็นการใช้จ่ายเงินที่เกิดประโยชน์มากกว่าเพราะได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และสุขภาพกายที่สมบูรณ์แข็งแรง

7.3 นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านสุขภาพกาย อภิปรายได้ดังนี้

อันดับที่ 1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่จะพักผ่อน เช่น เวลากลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะการนำเวลาที่จะพักผ่อนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพกายมากมาย เช่น ปวดศีรษะ ปวดเมื่อยร่างกาย เป็นต้น ดังนั้นวิธีแก้ไขที่ดีที่สุดก็คือการพักผ่อนให้เพียงพอ

อันดับที่ 2 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมนับประทานอาหาร ทั้งนี้เพราะร่างกายต้องการอาหาร ดังนั้นการรับประทานอาหารจึงเป็นเรื่องที่จำเป็นมาก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมนับประทานอาหารจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายอย่างเห็นได้ชัด ทำให้ปวดท้อง และร่างกายซูบผอม ไม่แข็งแรง

อันดับที่ 3 แก้ไขโดยไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานจนเกินไป หรือ ประมาณวันละ 1-2 ชั่วโมง ทั้งนี้เพราะหากลดเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ หรือไม่เล่นนานจนเกินไปจะทำให้มีเวลาออกกำลังกาย มีเวลารับประทานอาหาร และมีเวลานอนหลับพักผ่อนเพิ่มมากขึ้น

อันดับที่ 4 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1 ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน ทั้งนี้เพราะการออกกำลังกายช่วยให้ร่างกายแข็งแรง ช่วยลดปัญหาด้านสุขภาพกายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

อันดับที่ 5 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด ทั้งนี้เพราะการเล่นคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพกายมากมาย เช่น ปวดศีรษะ ปวดข้อมือ ปวดคอ ปวดหลังและส่งผลกระทบต่อสายตา ดังนั้นวิธีแก้ไขผลกระทบด้านสุขภาพกายคือเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด ทำให้นักเรียนมีเวลาพักผ่อนนอนหลับ และมีเวลาออกกำลังกาย

อันดับที่ 6 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือ วันหยุดเท่านั้น ทั้งนี้เพราะวันจันทร์ – ศุกร์ นักเรียนต้องเรียนหนังสือ ร่างกายต้องการการพักผ่อนอย่างเต็มที่ ไม่ควรใช้เวลาที่จะพักผ่อนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น

อันดับที่ 7 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนดึกเกินไป เป็นต้น ทั้งนี้เพราะการแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมทำให้นักเรียนรู้ว่าเวลาไหนสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ เวลาไหนควรนอนหลับพักผ่อน เวลาไหนควรรับประทานอาหาร เป็นต้น

อันดับที่ 8 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น ทั้งนี้ เพราะนักเรียนได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านสุขภาพกาย เช่น ปวดศีรษะ ปวดข้อมือ หรือ เสียสายตา เป็นต้น และการใช้อุปกรณ์เสริมดังกล่าวสามารถลดผลกระทบด้านสุขภาพได้

อันดับที่ 9 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี มีเพียง 1 คน ทั้งนี้ เพราะการตรวจสุขภาพประจำปี ช่วยให้นักเรียนทราบว่าตนเองได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาน้อยเพียงใด และหาวิธีแก้ไขต่อไปได้อย่างถูกต้อง

8. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยการเปรียบเทียบในแต่ละด้าน ดังนี้

8.1 จากผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สอดคล้องกัน อภิปรายได้ดังนี้

8.1.1 แก้ไขโดยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลง เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง $\frac{1}{2}$, 1 และ 2 ชั่วโมงต่อวัน หรือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกันทั้ง 3 ด้าน ทั้งนี้ เพราะปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละด้านนั้นมีสาเหตุมาจากการใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน เช่น ด้านการเรียนทำให้ไม่มีเวลาทำการบ้านและอ่านหนังสือเรียน ด้านเศรษฐกิจทำให้ต้องนำเงินไปจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านสุขภาพกายทำให้ไม่มีเวลาพักผ่อน เป็นต้น ดังนั้น หากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้น้อยลงก็จะทำให้มีเวลาในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ในแต่ละด้านเพิ่มมากขึ้น

8.1.2 แก้ไขโดยแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลาว่าง, เล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากทำการบ้านเสร็จแล้ว และไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนตึงเกินไป เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกันทั้ง 3 ด้าน ทั้งนี้ เพราะการแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมนั้นทำให้นักเรียนทราบว่าต้องทำอะไรในเวลาใด ทำให้นักเรียนเลือกปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมทั้ง 3 ด้าน

8.1.3 แก้ไขโดยเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาด ซึ่งสอดคล้องกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียน และด้านสุขภาพกาย ทั้งนี้ เพราะปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นมีสาเหตุมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น เมื่อเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเด็ดขาดก็จะเกิดผลดีต่อนักเรียน เช่น ทำให้นักเรียนมีเวลาอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน นักเรียนมีเวลาพักผ่อนและออกกำลังกาย เป็นต้น

8.1.4 แก้ไขโดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ และด้านสุขภาพกาย ทั้งนี้เพราะวันจันทร์ – ศุกร์ นักเรียนควรตั้งใจเรียน เมื่อมีเวลาว่างก็ควรอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน และเมื่อร่างกายเหนื่อยล้า เคร่งเครียดจากการเรียนก็ควรนอนหลับพักผ่อน และรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ นักเรียนจึงไม่ควรเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันจันทร์ – ศุกร์ แต่เล่นในวันเสาร์ – อาทิตย์ หรือวันหยุดเท่านั้น

8.2 จากผลการวิเคราะห์วิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย พบว่ามีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

8.2.2 ด้านการเรียนรู้ มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่

8.2.2.1 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน

เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น

8.2.2.2 แก้ไขโดยอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเวลาที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อ่านหนังสือทบทวนบทเรียนและทำการบ้าน

8.2.2.3 แก้ไขโดยเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน

เช่น เกมฝึกสมอง, เกมที่ใช้ความรู้เชิงตรรกศาสตร์ และเกมกีฬาที่ต้องรักษากติกาในการเล่น เป็นต้น

8.2.2.4 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.2.5 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นไม่พบในวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านเศรษฐกิจ และด้านสุขภาพกาย ทั้งนี้เพราะวิธีแก้ไขผลกระทบที่นักเรียนเลือกใช้นั้นเป็นวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านการเรียนโดยตรง กล่าวคือเมื่อนักเรียนปฏิบัติตามวิธีแก้ไขข้างต้นก็จะส่งผลดีต่อการเรียนเท่านั้น เช่น นักเรียนอ่านหนังสือเรียนเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและได้รับประโยชน์ในด้านการเรียนเท่านั้น ไม่เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ และสุขภาพกายแต่อย่างใด

8.2.3 ด้านเศรษฐกิจ มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่

8.2.2.2 แก้ไขโดยการออมเงินและแบ่งไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม เช่น นำเงินเก็บไปฝากธนาคาร หรือ แบ่งเงินเป็น 3 ส่วน นำไปเล่น 1 ส่วนและออมไว้ 2 ส่วน เป็นต้น

8.2.2.2 แก้ไขโดยเสนอให้รัฐบาลออกกฎหมายกำหนดเวลาการใช้บริการ

ร้านเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 1 ชั่วโมง ต่อคนต่อวัน

8.2.2.3 แก้ไขโดยซื้อเกมคอมพิวเตอร์มาเล่นที่บ้านเพื่อเป็นการประหยัด
รายจ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

8.2.2.4 แก้ไขโดยหางานพิเศษทำเพื่อนำเงินที่ได้ไปใช้บริการร้านเกม
คอมพิวเตอร์

8.2.2.5 แก้ไขโดยให้ผู้ปกครองจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละวันให้เหมาะสม
โดยให้เงินพอดีกับค่าอาหาร ค่าซื้ออุปกรณ์การเรียน และค่าเดินทางไป-กลับ

8.2.2.6 แก้ไขโดยนำเงินไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น ซื้อหนังสืออ่านนอก
เวลาเรียน หรือซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น เป็นต้น

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นไม่พบในวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ด้านการเรียน และด้านสุขภาพกาย ทั้งนี้เพราะวิธีแก้ไขผลกระทบที่นักเรียนเลือกใช้นั้น
เป็นวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านเศรษฐกิจโดยตรง กล่าวคือเมื่อนักเรียน
ปฏิบัติตามวิธีแก้ไขข้างต้นก็จะส่งผลดีต่อเศรษฐกิจของนักเรียนเท่านั้น ไม่เกี่ยวข้องกับผลกระทบใน
ด้านการเรียนและด้านสุขภาพ

8.2.3 ด้านสุขภาพกาย มีวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่

8.2.3.1 แก้ไขโดย การพักผ่อนให้เพียงพอ โดยไม่นำเวลาที่ควรพักผ่อน เช่น
เวลากลางคืน หรือเวลาที่เหนื่อยล้าจากการเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์

8.2.3.2 แก้ไขโดยออกกำลังกายเป็นประจำ เช่น ออกกำลังกายวันละ 1
ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3-4 วัน

8.2.3.3 แก้ไขโดยใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อลดอันตรายที่อาจได้รับขณะเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ เช่น ใช้แผ่นกรองแสงสำหรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือ ใช้หมอนรองข้อมือ เป็นต้น

8.2.3.4 แก้ไขโดยตรวจสุขภาพประจำปี

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นไม่พบในวิธีการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ ด้านการเรียนและด้านเศรษฐกิจ ทั้งนี้เพราะวิธีแก้ไขผลกระทบที่นักเรียนเลือกใช้นั้น
เป็นวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านสุขภาพโดยตรง กล่าวคือเมื่อนักเรียนปฏิบัติ
ตนตามวิธีแก้ไขข้างต้นจะแก้ไขผลกระทบได้เฉพาะด้านสุขภาพกายเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาและเปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ โดยรวมทุกด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ด้านเศรษฐกิจและด้านสุขภาพกาย จำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ปกครอง และตัวของนักเรียนเองควรรหาแนวทางในการปรับปรุงและแก้ไขผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และอาจใช้เทคนิคทางจิตวิทยา来帮助แก้ไขปัญหาดังนี้

1. ด้านการเรียนรู้ ครู อาจารย์ควรสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียน ซึ่งอาจใช้ตัวเสริมแรงเพื่อช่วยพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองอาจใช้วิธีการเลี้ยงดูที่เหมาะสมกับเด็ก หลีกเลี่ยงการลงโทษด้วยความรุนแรง หันมาใช้ในการตั้งกฎเกณฑ์แทน เช่น กำหนดเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น และนักเรียนเองก็ต้องมีความมุ่งมั่น พยายามที่จะปรับปรุงแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย

2. ด้านเศรษฐกิจ อาจใช้เทคนิคแม่แบบในการแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยยกตัวอย่างของบุคคลที่ได้รับผลกระทบด้านเศรษฐกิจจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจเป็นคนในชุมชนที่ใกล้กับโรงเรียน หรือเป็นบุคคลมีชื่อเสียงที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนในการตัดสินใจว่าจะแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนอย่างไร

3. ด้านสุขภาพกาย อาจใช้กิจกรรมกลุ่ม โดยจัดกิจกรรมที่สนุกสนาน มีการเคลื่อนไหวร่างกาย อาจหาเกมที่แปลกใหม่ ท้าทาย เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของนักเรียน นอกจากเป็นการออกกำลังกายแล้วยังสามารถลดความต้องการในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาตัวแปรเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิธีแก้ไขของนักเรียน เช่น สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง สุขภาพจิต และบุคลิกภาพ เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนในช่วงชั้นต่างๆ เช่น นักเรียนช่วงชั้นที่ 2, ช่วงชั้นที่ 4 และระดับอุดมศึกษา เพราะปัจจุบันจำนวนเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

บรรณานุกรม

- กอบเกียรติ สระอุบล. (2537). อินเทอร์เน็ต ฉบับภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: พี อี แอนด์ ซี.
- กันยา สุวรรณแสง. (2532). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์บำรุงสาสน์.
- กิติกร มีทรัพย์. วิดีโอเกม โหด ซึม ลึก. รักลูก 9 (เมษายน 2534: 93-94).
- กิตติวดี บุญเชื้อ. สอนลูกให้เล่นวิดีโอเกมดีไหม. รักลูก 9 (เมษายน 2534: 158-160).
- เข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์. (2548). กรุงเทพฯ: ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.
- ควรชิต มาลัยวงศ์. (2540). หัสนะ ไอที. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจฉิม. (2520). จริยธรรมของเยาวชนไทย รายงานการวิจัยฉบับที่ 21. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ดวงใจ สมานสิน และวราภรณ์ ธาระวานิช. (2540). การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์. 12(3).
- ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี. (2546). องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร. ปรินุญยานิพนธ์ กศ. ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บันเทิง. (2545). คู่มือชีวิตประจำวันบนเน็ต. กรุงเทพฯ: มีเดีย แอสโซซิเอตเต็ด จำกัด.
- ประณม จันทิม. ปัญหาพฤติกรรมเด็กกับของเล่นยุคไฮเทค. วารสารแนะแนว 15 (ธันวาคม 2534) : 25-28.
- ปรีชา จินตามณิศิริกุล. (ปกษ์หลัง, มีนาคม 2546). เกมออนไลน์ อีกสังคมหนึ่งที่ต้องจัดระเบียบ. คอมพิวเตอร์ หูเดีย. 12 (210): 54-61.
- พงษ์ระพี เตชพานพงษ์. (2539). บนเส้นทางอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- พัทธยา เพชรธานินท์. (2541). การใช้เครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินุญยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิษณุ กาญจนรุจิวิฑู. (2543). PC Game Beginner Guide มือใหม่อยากเป็นเกมเมอร์. กรุงเทพฯ: วิดีโอกรุ๊ป.

- เพชรชมพู เทพพิพิธ. (2533). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. ปรินซ์นิพนธ์ คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- มณริรา เสนารักษ์. (2547). การศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวและความคิดอย่างมีเหตุผลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขต กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์. (2546). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขต กรุงเทพมหานคร. วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชุดา โพธิ์เพชร. (2546). ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต : กรณีศึกษา นักศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การอุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). ค่าเฉลี่ยกับการแปลความหมายเรื่องง่ายๆ ที่บางครั้งก็พลาดได้. ข่าวสารการวิจัยทางการศึกษา 38(3) : 8-11.
- วิภา อุดมจันทร์. (2536). วิดีโอเกม-สื่อบันเทิงตัวใหม่ยุคไฮเทค. ในสรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก. กรุงเทพฯ: โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วินัส อุดมประเสริฐกุล. (2545, กันยายน). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารวิทยาศาสตร์การแพทย์. 16(2): 149-157.
- ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์. (2535). การเล่นเกมวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สมทรง สุวรรณเลิศและคณะ. (2512,ม.ค. – ก.พ.). การทดสอบ *The Maudsley Personality Inventory* ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัย. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 1: ปีที่ 11 ฉบับที่ 10. กรุงเทพฯ: สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย.
- สิริชัย ประทีปฉาย. (2533). *การพัฒนาบุคลิกภาพและการปรับตัว*. จันทบุรี: วิทยาลัยรำไพพรรณี.
- สุชาติ สัจจสันถวไมตรี. (2542). *ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อนิยายสื่อวีดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน*. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ หลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุธรรม นันทมงคลชัย. (2545, กันยายน-ธันวาคม). อิทธิพลของเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กวัยรุ่นและมาตรการแก้ปัญหา. *วารสารสาธารณสุขศาสตร์*. 32(3): 221-229.
- สุนันท์ จันทระ. (2526). *องค์ประกอบบางประการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- อมราพร แผ่นดินทอง. (2547). *หนุ่มพันธุ์ดี*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: เวิร์คพอยท์พับลิชชิง.
- อัจฉรา กิ่งปิยะ. (2532). *วีดีโอเกม โหด ซึ่ม ลึก อย่างไร*. กรุงเทพฯ 30; 4 (สิงหาคม): 124-130.
- อัจฉรา สุชารมณี และอรพินท์ ชูชม. (2530). *การศึกษาเปรียบเทียบนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปกติ*. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธุ์ณี. (2544). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ 1999.
- Bradley, D. (2000). *computer games*. Chemistry in Britain: 36 (4), pp.25.
- Chamber, J.H.,And Ascione,F.R. (1985). *The Effects of Prosocial and Aggressive Videogames on Children's Donating and Helping*. Journal of Genetic Psychology. 4 : 499-505.
- Jeanne B. Funk. (2000). *The Impact of Interactive Violence on Children*.
<http://www.utoledo.edu/psychology/funktestimony.html> .

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 5731

ที่ ศธ 0519.12/422

วันที่ ๑๘ กุมภาพันธ์ 2549

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวพนิดา สีชมภู นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์เรื่อง “ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเขาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์” โดยมี รองศาสตราจารย์ เจริญ กิริทอง และ อาจารย์พาสณา จุลรัตน์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมริดา แสนคำเครือ และ อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสกา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเขาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพนิดา สีชมภู และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพ็ญศิริ จิระเดชากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

ที่ ศธ 0519.12/440



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๘ กุมภาพันธ์ 2549

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเขวชนพัฒนา

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

เนื่องด้วย นางสาวพนิดา สีชมพู นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์เรื่อง “ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเขวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์” โดยมี รองศาสตราจารย์วเรณี กรีทอง และ อาจารย์พาสนา จุลรัตน์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 255 คน ตอบแบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิถีแก้ไขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเขวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ ในระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม 2549

จึงเรียนมาเพื่อขอกความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวพนิดา สีชมพู ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพ็ญศิริ จีระเชชากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ มือถือ 01-596-4704

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ชุดที่ 1 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน เมื่อนักเรียนอ่านแล้วโปรดทำเครื่องหมาย $\sqrt{\quad}$ ลงใน () ให้ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

- () ชาย () หญิง

2. ระดับชั้น

- () ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
() ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
() ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. ระดับผลการเรียนเฉลี่ยทุกวิชาของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548

- () ระดับผลการเรียนตั้งแต่ 1.99 ลงมา
() ระดับผลการเรียนตั้งแต่ 2.00 – 2.99
() ระดับผลการเรียนตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป

4. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อวัน

- () น้อยกว่า 2 ชั่วโมง
() ระหว่าง 2 – 5 ชั่วโมง
() มากกว่า 5 ชั่วโมง

5. จำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

- () ต่ำกว่า 20 บาท
() ระหว่าง 20 – 30 บาท
() มากกว่า 30 บาท

ตอนที่ 2 แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านแล้วโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

จริงที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

จริง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมาก

จริงบ้าง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนบ้างไม่ตรงบ้าง

จริงน้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนน้อย

จริงน้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อ	ข้อความ	จริง ที่สุด	จริง	จริง บ้าง	จริง น้อย	จริง น้อย ที่สุด
1.	ด้านการเรียน ข้าพเจ้าไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ถ้ายังทำการบ้านไม่เสร็จ					
2.	ข้าพเจ้าอ่านหนังสือเรียนเป็นประจำก่อนเล่นเกม คอมพิวเตอร์					
3.	ข้าพเจ้าเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีมากจนมาเรียนไม่ ไหว ต้องขาดเรียน					
4.	บางครั้งข้าพเจ้าคิดถึงเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ขณะที่ อาจารย์กำลังสอน					
5.	ข้าพเจ้ามักพูดคุยกับเพื่อนเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ในชั้น เรียน					
6.	ข้าพเจ้าสามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ เป็นอย่างดี					
7.	บางครั้งข้าพเจ้าแอบหลับขณะที่อาจารย์กำลังสอนเพราะ เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนเกือบเข้า					
8.	ถึงแม้ว่าข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่ข้าพเจ้าก็ สามารถเรียนได้ทันเพื่อน					
9.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยให้ข้าพเจ้าทันต่อความ เจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี					
10.	ข้าพเจ้านำหนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์มา อ่านในชั้นเรียน					
11.	ด้านเศรษฐกิจ ข้าพเจ้าเก็บออมเงินค่าขนมเพื่อนำไปเล่นเกม คอมพิวเตอร์					

ข้อ	ข้อความ	จริง ที่สุด	จริง	จริง บ้าง	จริง น้อย	จริง น้อย ที่สุด
12.	ข้าพเจ้ามักนำเงินที่ได้จากผู้ปกครองไปซื้ออุปกรณ์การเรียนมากกว่านำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
13.	ข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนเพื่อประหยัดเงิน					
14.	ข้าพเจ้าเคยนำเงินค่าอาหารกลางวันไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์จนหมด					
15.	ข้าพเจ้าต้องมีภาระค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์					
16.	เมื่อเงินหมดข้าพเจ้าไม่ชวนขวายที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อ					
17.	ข้าพเจ้าไม่ค่อยมีเงินสำหรับซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็นเพราะนำไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์					
18.	หากไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าคิดว่าคงมีเงินเก็บเพิ่มมากขึ้น					
19.	ถึงแม้ค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีราคาแพงแต่ข้าพเจ้าก็เต็มใจที่จะใช้บริการ					
20.	ข้าพเจ้าอยากได้เงินจากผู้ปกครองเพิ่มขึ้นเพื่อนำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
21.	ด้านสุขภาพกาย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกปวดข้อมือ					
22.	ถึงแม้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ข้าพเจ้าก็สามารถแบ่งเวลาพักผ่อนได้					
23.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไปทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกอ่อนเพลียเนื่องจากพักผ่อนไม่เพียงพอ					
24.	ข้าพเจ้าไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมรับประทานอาหาร					
25.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกปวดหลัง					
26.	ข้าพเจ้าพักผ่อนสายตาด้วยการหลับตาประมาณ 3-5 นาที ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์					

ข้อ	ข้อความ	จริง ที่สุด	จริง	จริง บ้าง	จริง น้อย	จริง น้อย ที่สุด
27.	ข้าพเจ้ามักรู้สึกปวดศีรษะหากเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน					
28.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้ข้าพเจ้าเสียสายตา					
29.	ข้าพเจ้าไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนรู้สึกปวดคอ					
30.	ข้าพเจ้ามักออกกำลังกายเพื่อผ่อนคลายกล้ามเนื้อหลังจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน					

ชุดที่ 2 แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามวิธีแก้ไขผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เมื่อนักเรียนอ่านแล้ว โปรดตอบคำถามให้ตรงกับความเป็นจริง

1. นักเรียนมีวิธีแก้ไขปัญหาด้านการเรียนรู้ที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนมีวิธีแก้ไขปัญหาด้านเศรษฐกิจที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

3. นักเรียนมีวิธีแก้ไขปัญหาด้านสุขภาพกายที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ง
ตารางค่าอำนาจจำแนกเป็นรายชื่อของแบบสอบถาม

ตาราง แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายชื่อของแบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเยาวชนพัฒนา อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์

ข้อ	ข้อความ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายชื่อ
ด้านการเรียน		
1.	ข้าพเจ้าไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ถ้ายังทำการบ้านไม่เสร็จ	7.281
2.	ข้าพเจ้าอ่านหนังสือเรียนเป็นประจำก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.345
3.	ข้าพเจ้าเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีมากจนมาเรียนไม่ไหว ต้องขาดเรียน	2.802
4.	บางครั้งข้าพเจ้าคิดถึงเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ขณะที่อาจารย์กำลังสอน	7.281
5.	ข้าพเจ้ามักพูดคุยกับเพื่อนเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ในชั้นเรียน	4.524
6.	ข้าพเจ้าสามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี	3.434
7.	บางครั้งข้าพเจ้าแอบหลับขณะที่อาจารย์กำลังสอนเพราะเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนเกือบเข้า	3.438
8.	ถึงแม้ว่าข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่ข้าพเจ้าก็สามารถเรียนได้ทันเพื่อน	3.722
9.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยให้ข้าพเจ้าทันต่อความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี	3.145
ด้านเศรษฐกิจ		
11.	ข้าพเจ้าเก็บออมเงินค่าขนมเพื่อนำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์	2.806
12.	ข้าพเจ้ามักนำเงินที่ได้จากผู้ปกครองไปซื้ออุปกรณ์การเรียนมากกว่านำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.121
14.	ข้าพเจ้าเคยนำเงินค่าอาหารกลางวันไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์จนหมด	5.258
15.	ข้าพเจ้าต้องมีภาระค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์	2.928
16.	เมื่อเงินหมดข้าพเจ้าไม่ชวนขวายที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อ	7.281
17.	ข้าพเจ้าไม่ค่อยมีเงินสำหรับซื้ออุปกรณ์การเรียนที่จำเป็นเพราะนำไปใช้จ่ายค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์	2.824

ข้อ	ข้อความ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ
18.	หากไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าคิดว่าคงมีเงินเก็บเพิ่มมากขึ้น	7.281
19.	ถึงแม้ค่าบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีราคาแพงแต่ข้าพเจ้าก็เต็มใจที่จะใช้บริการ	3.640
20.	ข้าพเจ้าอยากได้เงินจากผู้ปกครองเพิ่มขึ้นเพื่อนำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์	4.524
ด้านสุขภาพกาย		
21.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกปวดข้อมือ	3.830
22.	ถึงแม้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ข้าพเจ้าก็สามารถแบ่งเวลาพักผ่อนได้	3.226
23.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไปทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกอ่อนเพลียเนื่องจากพักผ่อนไม่เพียงพอ	3.345
24.	ข้าพเจ้าไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนลืมรับประทานอาหาร	3.177
25.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกปวดหลัง	2.788
26.	ข้าพเจ้าพักผ่อนสายตาด้วยการหลับตาประมาณ 3-5 นาที ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	7.528
27.	ข้าพเจ้ามักรู้สึกปวดศีรษะหากเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน	3.345
28.	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้ข้าพเจ้าเสียสายตา	4.642
29.	ข้าพเจ้าไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนรู้สึกปวดคอ	5.291
30.	ข้าพเจ้ามักออกกำลังกายเพื่อผ่อนคลายกล้ามเนื้อหลังจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน	3.345
ค่าความเชื่อมั่น		.8665

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวพนิดา สีชมพู
วันเดือนปีเกิด	13 พฤษภาคม พ.ศ. 2525
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 97/1 หมู่ 2 ตำบลบางตาหงาย อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ รหัสไปรษณีย์ 60180 โทร. 056 279343
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2537	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดส้มเสี้ยว จังหวัดนครสวรรค์
พ.ศ. 2543	ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์
พ.ศ. 2547	ศิลปศาสตรบัณฑิต (วรรณกรรมสำหรับเด็ก) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2549	การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร