

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมของ
สามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์
เพื่อศึกษาการใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
ศึกษากระบวนการ และผลการใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกม
คอมพิวเตอร์ของสามเณรที่เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 30 รูป ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์
ตามลำดับข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน

ตอนที่ 2 ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น
4 ส่วน

2.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

2.2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง

2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

2.4 ผลกระทบด้านสุขภาพ

ตอนที่ 3 ผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิต แบ่งเป็น 2 ส่วน

3.1 ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินการใช้โปรแกรม
ทักษะชีวิต

3.2 ผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิต นำเสนอ 3 ส่วน

3.2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

3.2.2 ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

3.2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน

1. สภาพปัจจุบันของโรงเรียน

โรงเรียนสามัคคีวิทยาทานตั้งอยู่ในวัดเจดีย์หลวงวรวิหาร ถนนพระปกเกล้าตำบลพระสิงห์ อำเภอเมืองเชียงใหม่ เป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่ มีชุมชนที่อยู่ใกล้ เช่น ชุมชนช่างแต้มสามัคคี ชุมชนพระเจ้าเม็งราย ชุมชนพวกแต้มสามัคคี เป็นต้น

2. สภาพชุมชนโดยรอบโรงเรียน

วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร มีสถานศึกษาอยู่ 3 สถาบัน คือ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา, โรงเรียนเมตตาศึกษา และโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน ชุมชนโดยรอบเป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่ เช่น ชุมชนช่างแต้มสามัคคี ชุมชนพระเจ้าเม็งราย ชุมชนพวกแต้มสามัคคี เป็นต้น ความสัมพันธ์และความผูกพันระหว่างสถานศึกษากับชุมชนค่อนข้างมีน้อย นักเรียนส่วนใหญ่มาจากต่างอำเภอ เช่น อำเภอสันป่าตอง อำเภอสันกำแพง อำเภอแม่แจ่ม อำเภออมก๋อย เป็นต้น และต่างจังหวัด ต่างภูมิภาค เช่น จังหวัดเชียงราย จังหวัดน่าน จังหวัดอุดรธานี จังหวัดขอนแก่น จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดสกลนคร ทิศเหนือของโรงเรียนอยู่ใกล้ถนนสารีย์สามกษัตริย์ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย เป็นต้น ทิศใต้ติดต่อกับวัดช่างแต้ม โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ทิศตะวันออกติดต่อกับโรงเรียนธรรมเมตตาศึกษาและมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา ทิศตะวันตกติดต่อกับสถานีตำรวจภูธรเมืองเชียงใหม่ วัดพระสิงห์ห้วยรวมหาวิหาร ประชากรส่วนใหญ่ในชุมชนมีอาชีพธุรกิจส่วนตัว ข้าราชการ ค้าขาย สภาพที่อยู่อาศัยเป็นบ้าน ตึกสูงห้องแถว หอพัก การจัดการศึกษาทางโรงเรียนมีวัด หน่วยงานราชการองค์กร มูลนิธิ และผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนช่วยเหลือทั้งในด้านสื่อ วัสดุอุปกรณ์ ตลอดจนแหล่งเรียนรู้ เงินอาหารกลางวัน เงินทุนการศึกษา และการปรับปรุงพัฒนาสภาพสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน

3. สภาพการจัดการศึกษา

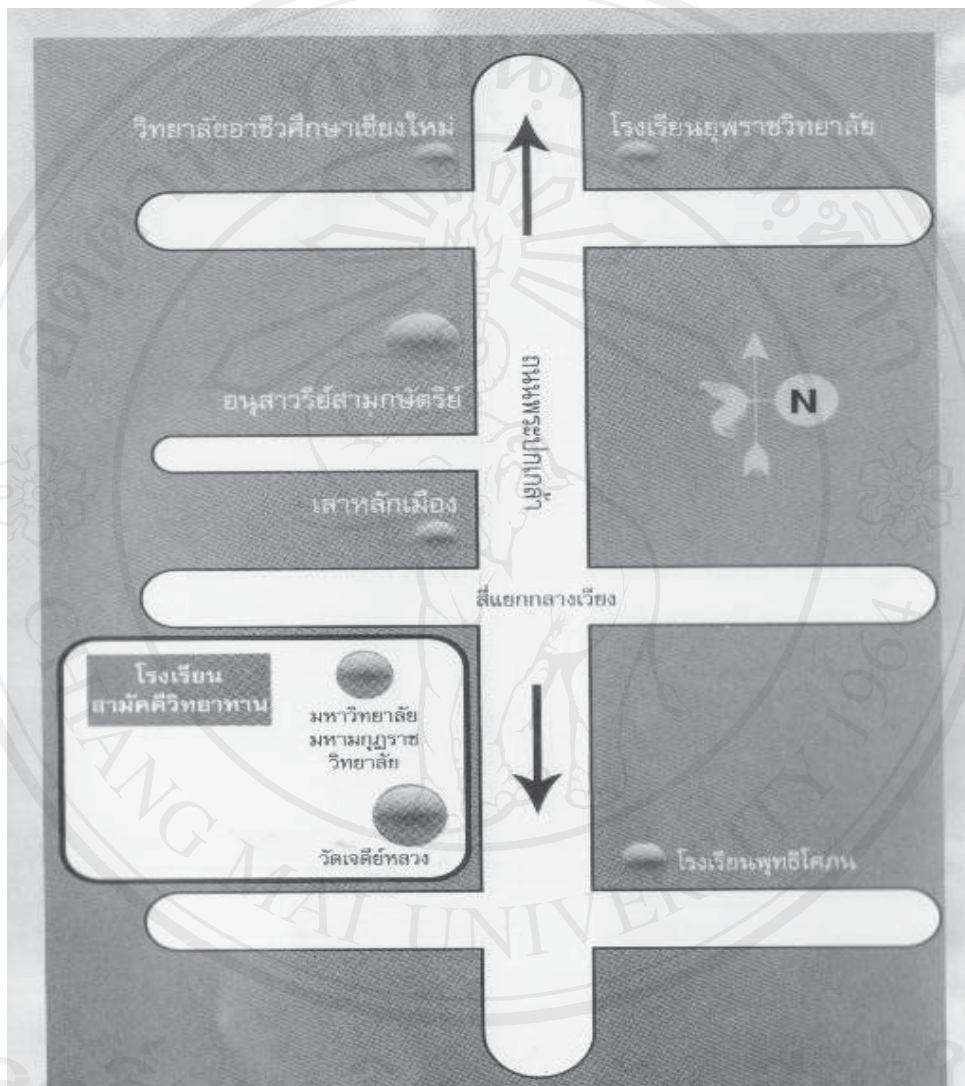
โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน ประกอบด้วยกลุ่มโรงเรียน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มโรงเรียนปริยัติเวียงพิงค์ กลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ลำกัดสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ ปัจจุบันเปิดทำการสอนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 มีสามเณร จำนวน 350 รูป มีคณะผู้บริหาร 3 รูป/คน ฝ่ายบริหาร 6 รูป/คน บุคลากรฝ่ายวิชาการ 6 รูป/คน บุคลากรฝ่ายธุรการ 6 คน บุคลากรฝ่ายปกครอง 7 รูป/คน อาจารย์พิเศษ 9 รูป/คน ครูประจำชั้น 10 รูป/คน และกรรมการสถานศึกษา 17 รูป/คน

การจัดการศึกษาโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน มุ่งเน้นผู้เรียนให้มีกิจวัตรดีมีภาระงาน การเรียนและความประพฤติดี เป็นศาสนทายาทที่มีคุณภาพ และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ด้านการบริหารโรงเรียนเรียน ได้พัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา โดยยึดหลักการบริหารแบบธรรมาภิบาลด้านการบริหารงานวิชาการ ได้พัฒนาหลักสูตร สื่อ เทคโนโลยี และทรัพยากรให้เหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของสถาน อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

4. ที่ตั้ง อาณาเขตและสภาพแวดล้อม

โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน ตั้งอยู่เลขที่ 103 วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร ถนนพระปกเกล้า ตำบลพระสิงห์ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ มีอาณาเขตติดต่อกับสถานที่ต่าง ๆ เช่น สถานีตำรวจอำเภอเมืองเชียงใหม่ โรงแรมร้านอาหาร ร้านค้าร้านเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีอยู่รายรอบโรงเรียน สามเณรโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน ร้อยละ 30 เป็นสามเณรที่มาพักอาศัยอยู่ที่วัดเจดีย์หลวง และ ร้อยละ 70 มาจากอำเภอรอบนอก ซึ่งเดินทางมาโรงเรียนโดยรถรับส่งรายเดือนและรถรับจ้างทั่วไป

แผนผังสถานที่ตั้งของโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง สามารถแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

- 2.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
- 2.2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง
- 2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง
- 2.4 ผลกระทบด้านสุขภาพ

2.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 3 จำนวน และร้อยละ ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อายุ บุคคลและที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วย

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
1. อายุ		
13 ปี	9	30.00
14 ปี	10	33.33
15 ปี	6	20.00
16 ปี	5	16.67
2. ระดับชั้นที่กลุ่มตัวอย่างศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	9	30.00
มัธยมศึกษาปีที่ 2	11	36.67
มัธยมศึกษาปีที่ 3	10	33.33
3. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่		
อยู่ที่วัด	30	100.00

จากตาราง 3 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

อายุของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 14 ปี ร้อยละ 23.33 รองลงมาคือ 13 ปี ร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุดคือ 16 ปี ร้อยละ 16.67

ระดับชั้นที่กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 36.67 รองลงมาคือ มัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 33.33 และ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 30.00

บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วย พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดพักอาศัยอยู่ที่วัด ร้อยละ 100.00

2.2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง จำแนกตาม สถานของบิดามารดา ระดับการศึกษาของบิดามารดา อาชีพของบิดามารดา รายได้ของผู้ปกครอง เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียน ความพอเพียงของฐานะครอบครัว เวลาว่างของบิดามารดา บุคคลในกลุ่มตัวอย่างปรึกษาเมื่อมีปัญหา และวิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดา

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. สถานภาพของบิดามารดา		
อยู่ด้วยกัน	15	50.00
หย่าร้าง	10	33.33
แยกกันอยู่	5	16.67
2. ระดับการศึกษาของบิดา		
ไม่ได้ศึกษา	18	60.00
ประถมศึกษา	10	33.33
มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 หรือเทียบเท่า	2	6.67
3. ระดับการศึกษาของมารดา		
ไม่ได้ศึกษา	11	36.67
ประถมศึกษา	14	46.67
มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 หรือเทียบเท่า	5	16.66
4. อาชีพของบิดา		
ธุรกิจส่วนตัว	2	6.67
เกษตรกร	20	66.67
ค้าขาย	3	10.00
พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน	5	16.66

ตาราง 4 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
5. อาชีพของมารดา		
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2	6.67
ธุรกิจส่วนตัว	7	23.33
เกษตรกร	12	40.00
ค้าขาย	6	20.00
พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน	3	10.00
6. รายได้ของผู้ปกครอง		
มีรายได้ไม่แน่นอน	14	46.67
ต่ำกว่า 5,000 บาท	12	40.00
5,001 - 10,000 บาท	4	13.33
7. เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียนโดยเฉลี่ย บาท/ต่อวัน		
20 บาท	30	100.00
8. ความพอเพียงของฐานะครอบครัว		
พอเพียง	30	100.00
9. เวลาว่างของบิดามารดาที่ให้กับกลุ่มตัวอย่าง		
ไม่มีเวลา	30	100.00
10. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างปรึกษาเมื่อมีปัญหา		
ญาติ	2	6.67
เพื่อน	15	50.00
ครู/พระอาจารย์	13	43.33
11. วิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดา/ผู้ปกครอง		
เข้มงวดบางครั้ง	30	100.00

จากตาราง 4 ลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง จำแนกรายชื่อ พบว่า

1. สถานภาพของบิดามารดา พบว่า อยู่ด้วยกัน ร้อยละ 50.00 รองลงมาคือ แยกกันอยู่ ร้อยละ 33.33 และ หย่าร้าง ร้อยละ 16.67
2. ระดับการศึกษาของบิดา พบว่า มากที่สุดคือ ไม่ได้ศึกษา ร้อยละ 60.00 รองลงมาคือ ประถมศึกษา ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุดคือ มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า ร้อยละ 6.67
3. ระดับการศึกษาของมารดา พบว่า มากที่สุดคือ มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ ไม่ได้ศึกษา ร้อยละ 36.67 และน้อยที่สุดคือ มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 หรือเทียบเท่า ร้อยละ 16.67
4. อาชีพของบิดา พบว่า มากที่สุดคือ เกษตรกร ร้อยละ 66.67 รองลงมาคือ พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุดคือ ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 6.67
5. อาชีพของมารดา พบว่า มากที่สุดคือ เกษตรกร ร้อยละ 40.00 รองลงมาคือ ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 6.67
6. รายได้ของผู้ปกครอง พบว่า มีรายได้ไม่แน่นอน ร้อยละ 46.67 สำหรับ ผู้มีรายได้มากที่สุดคือ ต่ำกว่า 5,000 บาท ร้อยละ 40.00 รองลงมาคือ 5,001 - 10,000 บาท ร้อยละ 13.33
7. เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียนโดยเฉลี่ย บาท/ต่อวัน พบว่า มากที่สุดคือ 20 บาท ร้อยละ 100.00
8. ฐานะของครอบครัว พบว่า ไม่พอเพียง ร้อยละ 100.00
9. เวลาว่างของบิดามารดาที่ให้กับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า คือ ไม่มีเวลา ร้อยละ 100.00
10. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างปรึกษาเมื่อมีปัญหา พบว่า มากที่สุดคือ เพื่อน ร้อยละ 50.00 รองลงมาคือ ครู/พระอาจารย์ ร้อยละ 43.33 และน้อยที่สุดคือ ญาติ ร้อยละ 6.67
11. วิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดาผู้ปกครอง พบว่า มากที่สุดคือ เข้มงวดบางครั้ง ร้อยละ 100.00

2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 5 จำนวน และร้อยละพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตาม การมี

คอมพิวเตอร์ที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง อายุของกลุ่มตัวอย่าง ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่าง เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ บุคคลที่เป็นผู้ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างไปเล่นเกม ลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ต่อครั้ง ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิธีการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง แหล่งความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ที่กลุ่มตัวอย่างศึกษา บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยและการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
1. การมีคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่วัด		
ไม่มี	0	0.00
มี	30	100.00
ใช้ส่วนรวม	20	66.67
เป็นของตนเอง	10	33.33
2. อายุของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก		
7 ปี	1	3.33
8 ปี	2	6.67
9 ปี	2	6.67
10 ปี	2	6.67
11 ปี	2	6.67
12 ปี	2	6.67
13 ปี	3	10.00
14 ปี	7	23.33

ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
15 ปี	5	16.66
16 ปี	4	13.33
3. ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
3.1 จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นต่อเดือน		
ตั้งแต่ 30 วันขึ้นไป	30	100.00
3.2 จำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นต่อเดือน (ครั้งต่อเดือน)		
9 - 10 ครั้ง	30	100.00
3.3 จำนวนปีที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมาอย่างต่อเนื่อง		
1 ปี	2	6.67
2 ปี	5	16.66
3 ปี	16	60.00
4 ปี	2	6.67
5 ปี	2	6.67
6 ปี	1	3.33
4. ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
4.1 จำนวนชั่วโมงที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ไม่แน่นอน	13	43.33
1 ชั่วโมง	1	3.33
2 ชั่วโมง	12	40.00
3 ชั่วโมง	2	6.67
4 ชั่วโมง	2	6.67

ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
4.2 จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในหนึ่งสัปดาห์		
ไม่ได้เล่นเป็นรายสัปดาห์	6	20.00
1 วัน	2	6.67
2 วัน	2	6.67
3 วัน	3	10.00
4 วัน	17	56.66
4.3 จำนวนที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน		
1 ครั้ง	1	3.33
2 ครั้ง	0	0.00
3 ครั้ง	0	0.00
4 ครั้ง	2	6.67
5 ครั้ง	3	10.00
6 ครั้ง	5	16.67
ตั้งแต่ 7 ครั้งขึ้นไป	19	63.33
5. บุคคลที่ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
เพื่อน	28	93.33
เล่นเอง	2	6.67
6. จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง		
ตั้งแต่ 4 รูปขึ้นไป	30	100.00
7. การมีร้านเกมในบริเวณใกล้วัด		
มี	30	100.00

ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
8. จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย		
ไม่มีญาติพี่น้องเล่นเกมเลย	30	100.00
9. สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ที่วัด	10	33.33
โรงเรียน	2	6.67
ร้านเกม	18	60.00
10. ลักษณะของเกมที่คุณกลุ่มตัวอย่างชอบเล่น		
เกมที่ใช้แผ่นเกม	10	33.33
เกมออนไลน์ที่เสียเงิน	18	60.00
เกมฟรีในอินเทอร์เน็ตหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ	2	6.67
11. ประเภทของเกมที่คุณกลุ่มตัวอย่างชอบเล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เกมการต่อสู้	12	40.00
เกมที่ใช้การยิงกัน	1	3.33
เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง	14	46.67
เกมกำหนดแบบแผน ยุทธวิธี เช่น การวางแผนรบ		
ในสงคราม	3	10.00
12. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นครั้ง		
ไม่มีค่าใช้จ่าย	10	33.33
1 - 10 บาท	0	0.00
11 - 15 บาท	5	16.67
16 - 20 บาท	5	16.67
21 - 30 บาท	6	20.00
มากกว่า 30 บาทขึ้นไป	4	13.33

ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
13. ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
วันธรรมดา	30	100.00
14. วิธีการเลือกเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง		
ตามความชอบ	30	100.00
15. แหล่งความรู้เรื่องเกมของกลุ่มตัวอย่างศึกษา		
ศึกษาด้วยตนเอง	30	100.00
16. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมด้วย		
เพื่อน	20	66.67
เล่นเอง	10	33.33
17. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ไม่เคย	30	100.00
18. สาเหตุที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
สนุกสนาน	13	43.33
ระบายความเครียด	17	56.67

จากตาราง 5 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

1. การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ทุกวัดมีคอมพิวเตอร์ใช้ ร้อยละ 100.00 ส่วนใหญ่มีใช้เป็นส่วนตัว ร้อยละ 33.33 และ ส่วนรวม ร้อยละ 66.67
2. อายุของกลุ่มตัวอย่างเล่นที่เกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก พบว่า มากที่สุดคือ 14 ปี ร้อยละ 23.33 รองลงมาคือ 15 ปี ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุดคือ 7 ปี ร้อยละ 3.33
3. ระยะเวลาที่กล่าวกลุ่มตัวอย่างเล่นคอมพิวเตอร์ พบว่า ทุกวัน ร้อยละ 100.00 คิดเป็นรายเดือน มากที่สุด คือ 9-10 ครั้ง/เดือน ร้อยละ 100.00 และคิดเป็นรายปี มากที่สุดคือ คือ 3 ปี ร้อยละ 60.00

4. จำนวนชั่วโมงที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ไม่นาน ร้อยละ 43.33 วันต่อสัปดาห์ มากที่สุดคือ 4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 56.66 และหากเล่นเป็นรายเดือน มากที่สุดคือ ตั้งแต่ 7 ครั้งขึ้นไป ร้อยละ 63.33
5. บุคคลที่เป็นผู้ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มากที่สุดคือ เพื่อน ร้อยละ 93.33 รองลงมาคือ เล่นเอง ร้อยละ 6.67
6. จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มากที่สุดคือ ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป ร้อยละ 100.00
7. การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน พบว่า ร้อยละ 100.00
8. จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย พบว่า ไม่มีญาติพี่น้องเล่นเกมเลย ร้อยละ 100.00
9. สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มากที่สุดคือ ร้านเกม ร้อยละ 60.00 รองลงมาคือ ที่วัด ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุดคือ โรงเรียน ร้อยละ 6.67
10. ลักษณะของเกมในกลุ่มตัวอย่างชอบเล่น พบว่า มากที่สุดคือ เกมออนไลน์ที่เสียเงิน ร้อยละ 60.00 รองลงมาคือ เกมที่ใช้แผ่นเกม ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุดคือ เกมฟรีในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่าง ๆ ร้อยละ 6.67
11. ประเภทของเกมในกลุ่มตัวอย่างชอบเล่น พบว่า มากที่สุดคือ เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง ร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ เกมการต่อสู้ ร้อยละ 40.00 และน้อยที่สุดคือ เกมที่ใช้การยิงกัน ร้อยละ 3.33
12. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นครั้ง พบว่า ไม่มีค่าใช้จ่าย ร้อยละ 33.33 สำหรับจ่ายเงินมากที่สุดคือ 21 - 30 บาท ร้อยละ 20.00 รองลงมาคือ 11 - 20 บาท ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุดคือ มากกว่า 30 บาทขึ้นไป ร้อยละ 13.33
13. ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มากที่สุดคือ วันธรรมดา ร้อยละ 100.00
14. วิธีการเลือกเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มากที่สุดคือ ตามความชอบ ร้อยละ 100.00
15. แหล่งความรู้เรื่องเกมในกลุ่มตัวอย่างศึกษา พบว่า มากที่สุดคือ ศึกษาด้วยตนเอง ร้อยละ 100.00
16. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมด้วย พบว่า มากที่สุดคือ เพื่อน ร้อยละ 66.67 รองลงมาคือ เล่นเอง ร้อยละ 33.33
17. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มากที่สุดคือ ไม่เคย ร้อยละ 100.00
18. สาเหตุที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกม พบว่า มากที่สุดคือ ระบายความเครียด ร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ สนุกสนาน ร้อยละ 43.33

2.4 ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 6 จำนวน และร้อยละ ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม การมีปัญหาสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง ปัญหาสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง การทราบผลเสียต่อสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง และกิจกรรมเวลาว่างหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ผลกระทบด้านสุขภาพ	จำนวน	ร้อยละ
1. การมีปัญหาสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง		
มี	30	100.00
2. ปัญหาสุขภาพ ของกลุ่มตัวอย่าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ปวดศีรษะ	8	26.66
ปวดข้อ	1	3.33
ปัญหาเกี่ยวกับสายตา	2	6.67
อ่อนเพลีย	0	0.00
แพ้แสง	2	6.67
ปวดหลัง	1	3.33
เป็นโรคกระเพาะ	14	46.67
น้ำหนักเกิน	2	6.67
3. การทราบผลเสียต่อสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์		
ทราบ	30	100.00
4. กิจกรรมเวลาว่างหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ดูโทรทัศน์	17	56.67
ทบทวนบทเรียน	3	10.00
ช่วยเจ้าอาวาสทำงานวัด	5	16.66
ปฏิบัติธรรม/ออกกำลังกาย	3	10.00
อ่านหนังสือการ์ตูนหรือหนังสือธรรมะ	2	6.67

จากตาราง 6 ผลกระทบด้านสุขภาพ จำแนกรายข้อ พบว่า

1. การมีปัญหาด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีปัญหา ร้อยละ 100.00
2. ปัญหาด้านสุขภาพ ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า โรคกระเพาะ ร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ ปวดศีรษะ ร้อยละ 26.66 และน้อยที่สุดคือ ปวดข้อและปวดหลัง ร้อยละ 3.33
3. การทราบผลเสียต่อสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างในการเล่นเกมนินเทนโด พบว่า ทราบว่าการเล่นเกมนินเทนโดมีผลเสียต่อสุขภาพ ร้อยละ 100.00
4. กิจกรรมเวลาว่างหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มากที่สุด คือ ดูโทรทัศน์ ร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ ช่วยเจ้าอาวาสทำงานวัด ร้อยละ 16.66 และน้อยที่สุด คือ อ่านหนังสือการ์ตูนหรือหนังสือธรรมะ 6.67

ตอนที่ 3 ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม แบ่งเป็น 2 ส่วน

3.1 ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินการใช้โปรแกรมทักษะชีวิต

3.2 ผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิต นำเสนอ 3 ส่วน

3.2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

3.2.2 ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

3.2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บรวบรวมจาก 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ครูประจำชั้น จำนวน 3 รูป/คน สรุปเป็นประเด็น โดยเรียงลำดับความถี่จากมากไปหาน้อย และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ และ กลุ่มที่ 2 ผู้ปกครอง จำนวน 30 รูป/คน แสดงโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และนำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยายและการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินการใช้โปรแกรมทักษะชีวิต

1. พฤติกรรมการติดยาของกลุ่มตัวอย่าง โดยครูประจำชั้น สรุปดังนี้

1) ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของสามเณร เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ (24) รองลงมาคือ การเล่นเกมกิจกรรมที่กำหนด (20) การแสดงบทบาทสมมติ (18) การชมเชยและให้รางวัล (12) การรู้จักวิเคราะห์ตนเอง (10) และการใช้ภาษาที่เหมาะสม (6)

2) ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

- บรรยายการการเรียนรู้

มากที่สุดคือ สนุกสนาน(29) รองลงมาคือ มีความกระตือรือร้นต้องการที่จะทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก (20) ปฏิบัติตามคำสั่งและสามารถทำกิจกรรมได้ถูกต้อง (17) มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองมากขึ้น ตอบคำถามตามความเป็นจริง (16) มีจิตสำนึกที่ดี มีความรับผิดชอบในการทำงานจนประสบความสำเร็จ (10) ไม่นอนหลับในชั้นเรียน (10) มีความภาคภูมิใจในความรู้ความสามารถของตนเองและเพื่อน ๆ (9)

- การปฏิบัติตัวระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับครู

มากที่สุดคือ ตั้งใจเรียนและสนุกสนานในการเรียน (28) รองลงมาคือ เรียบร้อยและไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (27) ส่งงานตรงเวลา (18) ไม่นอนหลับในชั้นเรียน (15) พุดจาพริเปาะกับครูและเพื่อน (15) ช่วยเหลืองานครู (12) มีการซักถามเมื่อไม่เข้าใจ (8) และอาสาทำกิจกรรมต่าง ๆ ของห้อง (5)

- การปฏิบัติระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับเพื่อน

มากที่สุดคือ ไม่เก็บตัวและไม่ก้าวร้าวสามารถเล่นกับเพื่อนได้ทุกกลุ่ม (30) รองลงมาคือพูดจาไพเราะกับเพื่อน (27) ช่วยเหลืองานกลุ่มเป็นอย่างดี (20) มีน้ำใจ แบ่งปันอุปกรณ์การเรียนให้เพื่อนเมื่อเพื่อนลืมอุปกรณ์การเรียนมา (17) มีการซักถามบทเรียน การบ้าน กับเพื่อนเมื่อตนเองไม่ได้มาโรงเรียน (15) และไม่หยิ่งของเพื่อนโดยไม่ได้รับอนุญาต (12)



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

2. ผลการสังเกตพฤติกรรมโดยใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การ ติด เกมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง

ตาราง 7 จำนวนและร้อยละ ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง จำแนกตาม
ความถี่ในการเล่น เกม ระยะเวลาในการเล่น เกม ประเภทของเกม การทราบค่าใช้จ่ายใน
การเล่น เกม ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองเห็นบุตรหลานเล่นเกม ความรู้สึกของผู้ปกครองกับการ
เล่นเกมของบุตรหลาน และแนวทางที่ผู้ปกครองใช้ในการจัดการเวลาเรื่องการเล่น เกม

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. ความถี่ในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างในหนึ่งสัปดาห์		
1 - 2 วัน	30	100.00
2. ระยะเวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละครั้ง		
1 - 2 ชั่วโมง	30	100.00
3. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่สามเณรชอบเล่น		
เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน	12	40.00
เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง	4	13.33
เกมที่ใช้ความคิดในการพลิกแพลง ลับสมอง เช่น คอตัส	7	23.33
เกมการเล่นหมากระดานต่าง ๆ เช่น หมากรุก ไฟ	3	10.00
เกมเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล		
บาสเกตบอล ปิงปอง เป็นต้น	4	13.33
4. การรับรู้ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ต่อครั้ง		
ไม่รู้รายเอียด	30	100.00
5. ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองเห็นกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
วันธรรมดาหลังเลิกเรียน	2	6.67
วันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์	0	0.00
วันหยุดเสาร์-อาทิตย์	27	90.00
วันปิดภาคเรียน	1	3.33

ตาราง 7 (ต่อ)

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
6. ความรู้สึกของผู้ปกครองกับการเล่นเกมของบุตรหลาน		
กังวลบ้าง แต่ไม่มาก	30	100.00
7. แนวทางที่ผู้ปกครองใช้ในการจัดการเวลาเรื่องการเล่น		
เกมคอมพิวเตอร์		
มี	30	100.00
สั่งห้ามเล่นเกมโดยเด็ดขาด	19	63.33
เล่นได้ แต่ต้องทำการบ้าน/ทำงานก่อน	2	6.67
เล่นได้ แต่ต้องอยู่ในความดูแลรับผิดชอบ	9	30.00

จากตาราง 7 ผลการสังเกตพฤติกรรมของสามเณรโดยผู้ปกครอง จำนวน 30 รูป จำแนกรายข้อพบว่า

1. ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรในหนึ่งสัปดาห์ พบว่า 1 - 2 วัน ร้อยละ 100.00
2. ระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรในแต่ละครั้ง พบว่า ลดเหลือ 1 - 2 ชั่วโมง ร้อยละ 100.00
3. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่สามเณรชอบเล่น พบว่า มากที่สุดคือ เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน ร้อยละ 40.00 รองลงมาคือ เกมที่ใช้ความคิดในการพลิกแพลง จับสมอง เช่น คอคติส ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ เกมการเล่นหมากระดานต่าง ๆ เช่น หมากรุก หมากรุกไฟ ร้อยละ 10.00
4. การรับรู้ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรต่อครั้ง พบว่า ไม่รับรู้ ร้อยละ 100.00
5. ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองเห็นสามเณรเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มากที่สุดคือ วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ร้อยละ 90.00 รองลงมาคือ วันธรรมดาหลังเลิกเรียน ร้อยละ 6.67 และน้อยที่สุดคือ วันปิดภาคเรียน ร้อยละ 3.33
6. ความรู้สึกของผู้ปกครองกับการติดเกมของบุตรหลาน พบว่า มากที่สุดคือ กังวลบ้าง แต่ไม่มาก ร้อยละ 100.00

7. แนวทางที่ผู้ปกครองใช้ในการจัดการเวลาเรื่องการติดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่าทุกคนมีแนวทางการจัดการเรื่องการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร ร้อยละ 100.00 มากที่สุดคือ สั่งห้ามเล่นเกมโดยเด็ดขาด ร้อยละ 63.33 รองลงมาคือ เล่นได้ แต่ต้องอยู่ในความดูแลรับผิดชอบ ร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุดคือ เล่นได้ แต่ต้องทำการบ้าน/ทำงานได้เสร็จเรียบร้อยก่อนจึงไปเล่นได้ ร้อยละ 6.67

3. ผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิต

ผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิต นำเสนอ 3 ส่วน ดังนี้

- 3.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม
- 3.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

4. ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามข้อคำถาม ดังตาราง 7

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 รูป

ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรม ติดเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1. # เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมชนิดพกพา สามารถนำไปเล่นที่ไหนก็ได้	0.83	0.38	0.53	0.51	-3.53	29	0.00**
2. เกมคอมพิวเตอร์พัฒนามาจากวีดีโอเกม	0.60	0.50	0.80	0.41	2.69	29	0.01**
3. # เกมคอมพิวเตอร์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมในบ้าน เกมในคอมพิวเตอร์ เกม ในโรงเรียน	0.90	0.31	0.70	0.47	-2.69	29	0.01**
4. # เกมประเภทที่เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เช่น เกมแรคนาร็อก เกมฟิสิกส์ เกมดาช	0.80	0.41	0.50	0.51	-3.53	29	0.00**
5. เกมผจญภัย เป็นเกมประเภทสำรวจสถานที่ แก้ไขปริศนาต่าง ๆ	0.53	0.51	0.73	0.45	2.69	29	0.01**
6. เกมเดินหน้าตະလွယ်อย่างเดียว เป็นเกมพวก ยิงกัน เช่น เควดเดอร์สไตร์	0.60	0.50	0.77	0.43	2.41	29	0.02*

ตาราง 8 (ต่อ)

ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของ กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
7. เกมที่จำลองสถานการณ์ของชีวิตจริง เช่น เกมเดอะซิม (The Sims)	0.63	0.49	0.90	0.31	3.25	29	0.00**
8. เกมที่เล่นแบบง่ายไม่ต้องมีอะไรมาก เช่น เกมมาริโอ้ เกมออดิชั่น	0.70	0.47	0.90	0.31	2.69	29	0.01**
9. เกมมีไว้เพื่อผ่อนคลายความเครียด และ สนุกสนาน	0.77	0.43	0.87	0.35	1.80	29	0.08
10. # เกมมีไว้สนทนากับเพื่อนหญิง หรือ ชายที่เล่นในเกมด้วยกัน	0.80	0.41	0.47	0.51	-3.81	29	0.00**
11. สามเณรที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดกันหลายชั่วโมง ถ้ามีใครบังคับให้ เลิกเล่นจะหงุดหงิดไม่พอใจ	0.53	0.51	0.80	0.41	3.25	29	0.00**
12. สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะ พูดถึงแต่เรื่องเกมกับเพื่อนที่เล่นเกม ด้วยกัน	0.60	0.50	0.90	0.31	3.53	29	0.00**
13. พ่อ แม่ผู้ปกครอง เป็นเพียงสาเหตุหนึ่ง ที่ทำให้สามเณรติดเกมคอมพิวเตอร์	0.63	0.49	0.87	0.35	2.97	29	0.01**
14. สามเณรที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ จะมี ความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นตามเวลา ที่เล่น	0.50	0.51	0.80	0.41	3.53	29	0.00**
15. สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะมี ผลการเรียนตก	0.60	0.50	0.90	0.31	3.53	29	0.00**
16. # การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันทำให้มีความสุขมากขึ้น	0.93	0.25	0.70	0.47	-2.97	29	0.01**

ตาราง 8 (ต่อ)

	ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่าง	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
17	สามเณรเล่นเกมคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดต่อกันหลายชั่วโมง จะไม่สามารถ ควบคุมอารมณ์ตัวเองให้เล่นในเวลา ที่กำหนดได้	0.80	0.41	0.90	0.31	1.80	29	0.08
18	เกมคอมพิวเตอร์ให้ผลดีคือ ช่วยฝึกสมาธิ ช่วยให้เราทำอะไรได้ดีขึ้น	0.67	0.48	0.83	0.38	2.41	29	0.02*
19.	เกมคอมพิวเตอร์ให้โทษคือ อดนอน ตื่นสาย ขาดเรียน ลักขโมย	0.77	0.43	0.90	0.31	2.11	29	0.04*
20.	ความสนุกสนานในเกมคอมพิวเตอร์เป็น สาเหตุหนึ่งที่ทำให้สามเณรติด เกมคอมพิวเตอร์	0.50	0.51	0.87	0.35	4.10	29	0.00**
21.	# สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะมี ระเบียบวินัย และความรับผิดชอบสูง	1.00	0.00	0.63	0.49	-4.10	29	0.00**
22.	# สามเณรที่เล่นเกมนาน ๆ สายตาจะ ยาวขึ้นซึ่งเป็นผลดี	0.70	0.47	0.47	0.51	-2.97	29	0.01**
23.	สามเณรที่เล่นเกมนาน ๆ จะปวด กระบอกตา ปวดหัว อ่อนเพลีย	0.70	0.47	0.87	0.35	2.41	29	0.02*
24.	สามเณรที่เล่นเกมติดต่อกันหลายชั่วโมง และผ่านช่วงเวลารับประทานอาหารไป มักจะแสบกระเพาะ เพราะไม่ได้กินข้าว	0.77	0.43	0.87	0.35	1.80	29	0.08
25.	# สามเณรบางคนติดเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ชอบขโมยเงินเพื่อไปเล่นเกม	0.43	0.50	0.67	0.48	2.97	29	0.01**
26.	สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะชอบ การแข่งขันที่อยู่ในเกม	0.90	0.31	0.63	0.49	-3.25	29	0.00**
27.	เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เราจินตนาการว่า เราเป็นตัวละครในเกม	0.70	0.47	0.87	0.35	2.41	29	0.02*

ตาราง 8 (ต่อ)

ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่าง		ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
28.	ครอบครัวของสามเณรที่ติดเกมควร ดูแลเอาใจใส่ และหากิจกรรมอื่นให้ทำ	0.60	0.50	0.93	0.25	3.81	29	0.00**
29.	# กลัวเพื่อนเหงาจึงไปเล่น เกมคอมพิวเตอร์เป็นเพื่อน	0.90	0.31	0.63	0.49	-3.25	29	0.00**
30.	# การป้องกันสามเณรติด เกมคอมพิวเตอร์ คือ ให้สามเณรเลิกเล่น เกมโดยเด็ดขาด	0.93	0.25	0.63	0.49	-3.53	29	0.00**
เฉลี่ยรวม		0.71	0.42	0.76	0.40	0.75	29.00	0.02*
หมายเหตุ # คำถามเชิงลบ								
* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05								
** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01								

จากตาราง 8 การเปรียบเทียบความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยภาพรวมพบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.70 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.74 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีดังนี้

เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีดังนี้

ข้อคำถามเชิงบวก

เกมคอมพิวเตอร์พัฒนามาจากวิดีโอเกม, เกมผจญภัย เป็นเกมประเภทสำรวจสถานที่ แก้ไขปริศนาต่าง ๆ, เกมที่จำลองสถานการณ์ของชีวิตจริง เช่น เกมเดอะซิม (The Sims), เกมที่เล่นแบบง่ายไม่ต้องมีอะไรมา เช่น เกมมาริโอ้ เกมอดิชั่น, สามเณรที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดกันหลายชั่วโมง ถ้ามีใครบังคับให้เลิกเล่นจะหงุดหงิดไม่พอใจ, สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะพูดถึงแต่เรื่องเกม กับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน, พ่อ แม่ผู้ปกครอง เป็นเพียงสาเหตุหนึ่งที่ทำให้สามเณรติดเกมคอมพิวเตอร์, สามเณรที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ จะมีความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นตามเวลาที่เล่น สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะการเรียนตก, ความสนุกสนานในเกมคอมพิวเตอร์เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้สามเณรติดเกมคอมพิวเตอร์, สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะชอบการแข่งขันที่อยู่ในเกม, ครอบครัวของสามเณรที่ติดเกมควรดูแลเอาใจใส่ และหากิจกรรมอื่นให้ทำ

ข้อคำถามเชิงลบ

- # เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมชนิดพกพา สามารถนำไปเล่นที่ไหนก็ได้
 - # เกมคอมพิวเตอร์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมในบ้าน เกมในคอมพิวเตอร์ เกมในโรงเรียน
 - # เกมประเภทที่เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เช่น เกมแรคนาร็อก เกมไฟนอลแฟนตาซี
 - # เกมมีไว้สนทนากับเพื่อนหญิง หรือชายที่เล่นในเกมด้วยกัน
 - # การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันทำให้มีความสุขมากขึ้น
 - # สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะมีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบสูง
 - # สามเณรที่เล่นเกมนาน ๆ สายตาจะยาวขึ้นซึ่งเป็นผลดี
 - # สามเณรบางคนติดเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ชอบขโมยเงินเพื่อไปเล่นเกม
 - # กลัวเพื่อนเหงาจึงไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพื่อน
 - # การป้องกันสามเณรติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ให้สามเณรเลิกเล่นเกมโดยเด็ดขาด
- เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายชื่อ พบว่า ข้อที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ 0.05 มีดังนี้

ข้อคำถามเชิงบวก

- เกมคอมพิวเตอร์ให้ผลดีคือ ช่วยฝึกสมาธิ ช่วยให้เราทำอะไรได้ดีขึ้น
- เกมคอมพิวเตอร์ให้โทษคือ อดนอน ตื่นสาย ขาดเรียน ลักขโมย
- สามเณรที่เล่นเกมนาน ๆ จะปวดกระบอกตา ปวดหัว อ่อนเพลีย
- เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เราจินตนาการว่าเราเป็นตัวละครในเกม

ข้อคำถามเชิงลบ

เกมเดินหน้าตาลุอย่างเดียวน เป็นเกมพวดยิ่งกัน เช่น เคา์เตอร์สไตร์

3.2.2 ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม จำแนกตามข้อคำถาม

ดังตาราง 9

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังเรียน

	ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ การเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1.	# บ่อยครั้งที่ฉันอยากเกิด ในครอบครัวอื่น	0.80	0.41	0.70	0.47	-1.80	29	0.08
2.	ฉันเป็นที่ภาคภูมิใจของพ่อแม่	0.53	0.51	0.93	0.25	4.40	29	0.00**
3.	# ฉันไม่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดี เท่าเทียมกับเพื่อน	0.77	0.43	0.90	0.31	2.11	29	0.04*
4.	ฉันเป็นที่รักใคร่กับเพื่อนในกลุ่มที่ เล่นเกมด้วยกัน	0.73	0.45	0.57	0.50	-2.41	29	0.02*
5.	# เวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อน ฉันรู้สึกว่าเป็น คนไม่มีประโยชน์	0.67	0.48	0.50	0.51	-2.41	29	0.02*
6.	เพื่อน ๆ พอใจที่มีฉันเป็นเพื่อนคนหนึ่ง	0.60	0.50	0.73	0.45	2.11	29	0.04*
7.	คนเราไม่แตกต่างกันเลย	0.77	0.43	0.60	0.50	-2.41	29	0.02*
8.	เพื่อน ๆ เห็นว่าฉันเป็นคนดี มีความสามารถ	0.50	0.51	0.70	0.47	2.69	29	0.01**
9.	ฉันเป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือในสายตาของ เพื่อน ๆ	0.47	0.51	0.77	0.43	3.53	29	0.00**
10.	ฉันเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งในชั้นเรียน	0.60	0.50	0.83	0.38	2.97	29	0.01**

ตาราง 9 (ต่อ)

	ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ การเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
11.	# อาชีพคนเก็บขยะ เป็นอาชีพด้อยค่า ไม่มีคนนับถือ	0.83	0.38	0.63	0.49	-2.69	29	0.01**
12.	คนที่มียาเสพติดเป็นนักร้อง ดารา คือคนดี	0.67	0.48	0.87	0.35	2.69	29	0.01**
13.	เมื่อเห็นเพื่อนที่เล่นเกมเดือดร้อน สามเณรจะเข้าไปช่วยเหลือ	0.90	0.31	0.60	0.50	-3.53	29	0.00**
14.	สามเณรชื่นชมเมื่อเพื่อนประกวดชนะ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	0.60	0.50	0.80	0.41	2.69	29	0.01**
15.	# เวลาพูดจะพูดอย่างไรก็ได้ไม่ต้อง สนใจใคร	0.73	0.45	0.57	0.50	-2.41	29	0.02*
16.	คนเราไม่ควรมองแต่รูปร่างหน้าตา แต่ควรมองที่จิตใจของคนอื่นด้วย เพราะเขาเป็นคนดี	0.70	0.47	0.90	0.31	2.69	29	0.01**
17.	ฉันเลือกเล่นแต่เกมที่มีประโยชน์ต่อฉัน	0.63	0.49	0.87	0.35	2.97	29	0.01**
18.	# ฉันมักตามเพื่อนไปเล่นเกม คอมพิวเตอร์เมื่อเพื่อนชวน	0.70	0.47	0.63	0.49	-1.44	29	0.16
19.	# เมื่อเพื่อนสอปกเราควรหัวเราะเยาะ	0.73	0.45	0.57	0.50	-2.41	29	0.02*
20.	ฉันเป็นที่รักใคร่ชื่นชมของอาจารย์	0.63	0.49	0.90	0.31	3.25	29	0.00**
เฉลี่ยรวม		0.68	0.46	0.73	0.42	0.53	29	0.03*

หมายเหตุ # คำถามเชิงลบ

* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 9 จากการเปรียบเทียบความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม โดยภาพรวมพบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.68 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.73 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีดังนี้

ข้อคำถามเชิงบวก

ฉันเป็นที่ภาคภูมิใจของพ่อแม่, เพื่อน ๆ เห็นว่าฉันเป็นคนดีมีความสามารถ, ฉันเป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือในสายตาของเพื่อน ๆ, ฉันเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งในชั้นเรียน, คนที่มีอาชีพเป็นนักร้อง ดารา คือคนดี, เมื่อเห็นเพื่อนที่เล่นเกมเดือดร้อนสามเณรจะเข้าไปช่วยเหลือ, สามเณรชื่นชมเมื่อเพื่อนประกวดชนะการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์, คนเราไม่ควรมองแต่รูปร่างหน้าตา แต่ควรมองที่จิตใจของคนอื่นด้วย เพราะเขาเป็นคนดี, ฉันเลือกเล่นแต่เกมที่มีประโยชน์ต่อฉัน, ฉันเป็นที่รักใคร่ชื่นชมของอาจารย์

ข้อคำถามเชิงลบ

อาชีพคนเก็บขยะ เป็นอาชีพ ด้อยต่ำไม่มีคนนับถือ

เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีดังนี้

ข้อคำถามเชิงบวก

เพื่อน ๆ พอใจที่มีฉันเป็นเพื่อนคนหนึ่ง, คนเราไม่แตกต่างกันเลย

ข้อคำถามเชิงลบ

คือ ฉันไม่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีเท่าเทียมกับเพื่อน

เวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อน ฉันรู้สึกว่าเป็นคนไม่มีประโยชน์

เวลาพูดจะพูดอย่างไรก็ได้ไม่ต้องสนใจใคร

เมื่อเพื่อนสออบตกรวดเราควรหัวเราะเยาะ

3.2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนผลการวิเคราะห์การปฏิบัติตนของกลุ่มตัวอย่างต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลัง

	การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ การเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1.	โกรธเพื่อนมากจึงไปเล่นเกมยิง ๆ ฆ่า ฟัน	3.83	0.46	2.30	0.65	11.50	29	0.000**
2.	เครียดเรื่องเรียนมาก ๆ ไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.87	0.35	2.27	0.69	10.25	29	0.000**
3.	ตามเพื่อนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม	3.80	0.48	2.03	0.81	11.84	29	0.000**
4.	รู้ว่าตนเองเครียดเพราะอะไร แล้วหาทางแก้ที่สาเหตุ	3.83	0.46	2.07	0.74	11.84	29	0.000**
5.	เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ	3.83	0.38	2.13	0.73	11.13	29	0.000**
6.	ชวนเพื่อนไปเล่นเกมโปรดที่ร้านคอม	3.70	0.60	2.10	0.55	10.77	29	0.000**
7.	เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนรู้สึกปวดตา	3.80	0.48	2.27	0.58	12.32	29	0.000**
8.	เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามประเภทที่ชอบ	3.73	0.58	2.27	0.74	8.93	29	0.000**
9.	ขโมยเงินพ่อแม่เพื่อมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.83	0.38	2.33	0.76	11.24	29	0.000**
10.	ปฏิเสธทุกครั้งที่เพื่อนมาขอยืมเงินไปเล่นเกม	3.80	0.48	2.53	0.63	8.38	29	0.000**

ตาราง 10 (ต่อ)

การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ การเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
11. เล่นเกมเพลินจนลืมเวลา รับประทานอาหาร	3.77	0.50	2.57	0.68	8.16	29	0.000**
12. เลิกเล่นเกมแล้วรู้สึกหงุดหงิด	3.80	0.48	2.23	0.77	9.56	29	0.000**
13. อาละวาดเมื่อมีคนทำอะไรให้ไม่พอใจ	3.77	0.50	2.23	0.73	10.25	29	0.000**
14. # เลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์ต่อตนเอง เท่านั้น	1.83	0.46	3.73	0.52	-15.73	29	0.000**
15. # พยายามลดการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ลง โดยการไปทำกิจกรรมอย่างอื่น	1.87	0.57	3.63	0.56	-11.84	29	0.000**
เฉลี่ยรวม	3.54	0.48	2.45	0.68	7.24	29	0.000**

หมายเหตุ # คำถามเชิงบวก

** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 10 การเปรียบเทียบการปฏิบัติตนของกลุ่มตัวอย่างต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 รูป โดยภาพรวมพบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.45 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายข้อพบว่า ทุกข้อมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved