

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ	พฤติกรรมการติดเกมส่คอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง
ผู้เขียน	นางชนัดชญานันท์ เครือชัยแก้ว
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนสังคมศึกษา)
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ	รองศาสตราจารย์อัญชลิ เศรษฐเสถียร

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรม การติดเกมส่คอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง ประชากร คือ นักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 495 คน และสุ่มกลุ่มตัวอย่างได้ จำนวน 217 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ สอบถามวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีผลในการศึกษาดังนี้

1. นักเรียนมีพฤติกรรมการติดเกมส่คอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ นักเรียนจะเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์ก่อนที่จะเริ่มทำงานอื่นเสมอ รองลงไป คือ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และหงุดหงิดเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมส่คอมพิวเตอร์และนักเรียนเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์ทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่างและละเลยการช่วยงานบ้านซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนพฤติกรรมการติดเกมส่คอมพิวเตอร์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน

2. ความคิดเห็นของนักเรียนต่อพฤติกรรมการติดเกมส่คอมพิวเตอร์

2.1 สาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการติดเกมส่คอมพิวเตอร์การไปเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์ที่ร้านคิดว่ามีเพื่อนมาก (N=85) มีค่าใช้จ่ายเกินตัวในการนำเงินไปเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์ (N=34) ผู้ปกครองซื้อคอมพิวเตอร์ให้เนื่องจากไม่มีเวลาดูแลนักเรียนจึงเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์แก้เหงา (N=31) และนักเรียนบางรายที่ไม่มีเงินเล่นที่ร้านเกมส่ยังหาโอกาสแอบเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนได้ (N=25) เป็นต้น

2.2 ผลเสียของนักเรียนจากการติดเกมส่คอมพิวเตอร์ทำให้นักเรียนไม่ไปโรงเรียนหรือ ไปโรงเรียนสายเพราะเอาเวลาไปเล่นเกมส่ (N=30) นักเรียนไม่รู้จักแบ่งเวลา (N=26) ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนตกต่ำ (N=24) นักเรียนไม่ยอมทำการบ้าน (N=20) นักเรียนไม่อ่านหนังสือ

(N=20) นักเรียนไม่มีสมาธิในการเรียน (N=20) นักเรียนไม่สำเร็จการศึกษา (N=30) นักเรียนมี
ปัญหาสุขภาพ เช่นอาการปวดหัวและปวดคอ เป็นต้น (N=26) นักเรียนมีร่างกายทรุดโทรม ซุปพอม
ซึ่งเกิดจากอุปนิสัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไปส่งผลให้เกิดการปวดท้อง เนื่องจากการนั่งเล่นเกมส์
ติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน (N=21)

2.3 พฤติกรรมในการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน นักเรียนมีปัญหาภายใน
ครอบครัว (N=20) นักเรียนเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน (N=18) นักเรียนลักขโมยเงิน
ของผู้ปกครองไปเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ (N=10)

Independent Study Title	Students' Addicted Behavior to Computer Games of Wiengmok School, Lampang Province
Author	Mrs.Chanatchayanan Khrueachaikaeo
Degree	Master of Education (Teaching Social Studies)
Independent Study Advisor	Assoc. Prof. Unchalee Sethasathien

ABSTRACT

The objective of this study is to study the addict behavior to computer games of students Wiang Mok Wittaya, Lampang. Populations in this study are 495 students of Wiang Mok Wittaya, Lampang Semester 2/2012. and samples wrese 217 stndonts. Stuby tool was a questionnaire about behavior on computer games, Data were analyzed by percentage mean and standard deviation.

The results Most of the student were;

1. Behaviors in modesate levedon computer games play computer games before start working, student get boredom and frustration when forbidden to play computer games and students play computer games all the time on the time will ignore the homework. The overall behaviors on computer games were in moderate level.
2. The behavior of students on computer games.