

บทที่ 4

ผลการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน
โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง และการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลรวม

- ตอน 1 สถานภาพโดยทั่วไปของนักเรียน
- ตอน 2 พฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนเป็นแบบมาตรฐาน
ประมาณค่า (Rating scale)
- ตอน 3 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ตอนที่ 1 สภาพโดยทั่วไปของนักเรียนแสดงไว้ในตารางที่ 1-8

ตาราง 1 จำนวนและร้อยละของเพศ นักเรียน

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	153	70.50
หญิง	64	29.50
รวม	217	100.0

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย

ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของอายุนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
11-12 ปี	41	18.90
13-14 ปี	78	35.94
15-16 ปี	65	29.95
17-18 ปี	33	15.21
รวม	217	100.0

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีอายุ 13-14 ปี

ตาราง 3 จำนวนและร้อยละของระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น	119	54.83
มัธยมศึกษาตอนปลาย	98	45.17
รวม	217	100.0

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของรายได้ที่นักเรียนได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์

รายได้	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 250 บาท	147	67.74
500 บาท	46	21.20
750 บาท	24	11.06
รวม	217	100.0

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับรายได้จากผู้ปกครองต่อสัปดาห์น้อยกว่า 250 บาท

ตาราง 5 จำนวนและร้อยละด้านสถานภาพบิดา มารดาของนักเรียน

สถานภาพของบิดา มารดา	จำนวน	ร้อยละ
อยู่ด้วยกัน	135	62.21
หย่าร้าง	37	17.05
แยกกันอยู่	14	6.45
ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเสียชีวิต	31	14.29
รวม	217	100.0

จากตาราง 5 พบว่า สถานภาพบิดา มารดาของนักเรียน ส่วนใหญ่มีสถานภาพอยู่ด้วยกัน

ตาราง 6 จำนวนและร้อยละของที่พักอาศัยในปัจจุบันของนักเรียน

อาศัยอยู่กับ	จำนวน	ร้อยละ
บิดาและ มารดา	135	62.21
บิดา	24	11.05
มารดา	32	14.74
ญาติ	26	12.00
รวม	217	100.0

จากตาราง 6 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับ บิดามารดา

ตาราง 7 จำนวนและร้อยละของวิธีการที่ผู้ปกครองเลี้ยงดูนักเรียน

วิธีการเลี้ยงดู	จำนวน	ร้อยละ
การเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล	145	66.82
การเลี้ยงดูแบบควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด	47	21.66
การเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่	10	4.61
การเลี้ยงดูแบบตามสบายให้อิสระทุกอย่าง	15	6.91
รวม	217	100.0

จากตาราง 7 พบว่า วิธีการที่ผู้ปกครองเลี้ยงดูนักเรียน ส่วนใหญ่ คือการเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล

ตาราง 8 จำนวนและร้อยละของนักเรียนอยู่กับผู้ปกครอง

ระยะเวลา	จำนวน	ร้อยละ
3-4 วัน/สัปดาห์	12	5.53
5-7 วัน/สัปดาห์	205	94.47
รวม	217	100.0

จากตาราง 8 พบว่า เวลาที่นักเรียนอยู่กับผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ คือ 5-7 วัน/สัปดาห์

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา
จังหวัดลำปาง

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ของนักเรียน
โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง

พฤติกรรมการติดเกมส์ของนักเรียน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับของ พฤติกรรม
1. นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์จนละเลย การทำงานที่บ้านที่ครูมอบหมาย	2.53	1.31	ปานกลาง
2. การใช้เวลาในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของ นักเรียนมากเกินไปจนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ	2.53	1.29	ปานกลาง
3. นักเรียนจะเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ก่อนที่จะเริ่ม ทำงานอื่นเสมอ	3.18	1.25	ปานกลาง
4. หลังเลิกเรียน นักเรียนมักใช้เวลาในการรอ ผู้ปกครองโดยการเล่นเกมส์	2.69	1.31	ปานกลาง
5. นักเรียนขาดสมาธิในการเรียนอันเป็นผลมาจาก การเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์	2.68	1.44	ปานกลาง
6. นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและหงุดหงิดเมื่อถูก ห้ามไม่ให้เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์	3.06	1.38	ปานกลาง
7. นักเรียนเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แต่ละครั้งมากกว่า 10 ชั่วโมง	2.33	1.23	น้อย
8. นักเรียนเล่นเกมส์ทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่างและละเลย การช่วยงานบ้าน	2.88	1.32	ปานกลาง
9. นักเรียนมักจะหยุดปดในการบอกระยะเวลาในการ เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์	2.63	1.39	ปานกลาง

ตาราง 9 (ต่อ)

พฤติกรรมกาติดเกมส์ของนักเรียน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับของพฤติกรรม
10. นักเรียนใช้เวลาอยู่กับการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์มากกว่าการออกไปพบปะบุคคลรอบข้าง	2.25	1.23	น้อย
โดยรวม	2.68	0.3	ปานกลาง

จากตาราง 9 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมกาติดเกมส์คอมพิวเตอร์มากที่สุด คือนักเรียนจะเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ก่อนที่จะเริ่มทำงานอื่นเสมอ รองลงไป คือนักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและหงุดหงิดเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์และนักเรียนเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่างและละเลยการช่วยงานบ้านซึ่งอยู่ในระดับปานกลางเหมือนกัน ส่วนพฤติกรรมกาติดเกมส์คอมพิวเตอร์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อพฤติกรรมกาติดเกมส์คอมพิวเตอร์ สรุปได้ดังนี้

1. สาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมกาติดเกมส์คอมพิวเตอร์

การไปเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ร้านคิดว่ามีเพื่อนมาก (N=85) มีค่าใช้จ่ายเกินตัวในการนำเงินไปเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์(N=34) ผู้ปกครองซื้อคอมพิวเตอร์ให้เนื่องจากไม่มีเวลาดูแลนักเรียนจึงเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แก้เหงา (N=31) และนักเรียนบางรายที่ไม่มีเงินเล่นที่ร้านเกมส์ยังหาโอกาสแอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนได้ (N=25) เป็นต้น

2. ผลเสียของนักเรียนจากการติดเกมส์คอมพิวเตอร์

ทำให้นักเรียนไม่ไปโรงเรียนหรือ ไปโรงเรียนสายเพราะเอาเวลาไปเล่นเกมส์ (N=30) นักเรียนไม่รู้จักแบ่งเวลา (N=26) ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนตกต่ำ (N=24) นักเรียนไม่ยอมทำการบ้าน (N=20) นักเรียนไม่อ่านหนังสือ (N=20) นักเรียนไม่มีสมาธิในการเรียน (N=20) นักเรียนไม่สำเร็จการศึกษา (N=30) นักเรียนมีปัญหาสุขภาพ เช่นอาการปวดหัวและปวดคอ เป็นต้น (N=26) นักเรียนมีร่างกายทรุดโทรม ซุบซอม ซึ่งเกิดจากอุปนิสัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไปส่งผลให้เกิดการปวดท้อง เนื่องจากการนั่งเล่นเกมส์ติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน (N=21)

3. พฤติกรรมในการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. นักเรียนมีปัญหาภายในครอบครัว(N=20) นักเรียนเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน (N=18) นักเรียนลักขโมยเงินของผู้ปกครองไปเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ (N=10)