

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับ ผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท

หทัยรัตน์ ขจรบุญ¹ ดร. พิชยา พรมาลี²

และ ดร. เนติ เณยวาเรศ²

¹นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

²อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท และ 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5 จังหวัดชัยนาท ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 375 คน คำนวณจากสูตรของยามานะ และทำการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิตามขนาดโรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.703 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและไคสแควร์

ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมออนไลน์โดยเล่นที่บ้านตนเองมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.00 วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ วันเสาร์-อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 64.70 เวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งมากที่สุด คือ 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 45.50 ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่คือ 13.00 - 16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.00 และนักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.80

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เมื่อจำแนกตาม ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์และบุคคลที่นักเรียนร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน

คำสำคัญ : เกมคอมพิวเตอร์, ความสัมพันธ์, ผลการเรียน

A Study of the Relationship between Computer Game Playing Behavior and Learning Achievement of Lower Secondary Students in Chai Nat Province.

Hatairath Khajornboon¹ Dr. Pichaya Pornmalee²
and Dr. Neti Chaloeaywares²

ABSTRACT

This research aimed to study: 1) computer game playing behavior of lower secondary students in Chai Nat Province; and 2) the relationship between computer game playing behavior and learning achievement of the students. The sample, drawn by using Yamane formula and stratified random sampling according to school size, was 375 lower secondary students from lower secondary schools in Chai Nat Province under the jurisdiction of Secondary Educational Service Area Office 5 during the first semester of the 2012 academic year. The research instrument was a questionnaire on the relationship between computer game playing behavior and learning achievement of lower secondary students with a reliability value of 0.703. Data were analyzed in terms of percentage, mean, standard deviation and chi-square test.

The findings showed that:

1. The highest percentage of computer game playing behavior of the students in each category was as follows: 66.00 % of the students played online computer games at home. 64.70 % of the students played computer games at on Saturdays and Sundays. 45.50 % of the students played computer games for 1 hour. 33.00 % of the students played computer games from 01:00 p.m. to 04:00 p.m. and 52.80%.of the students played computer games alone which is the highest

2. The students' computer game playing behavior revealed no significant relationships with their learning achievement when classified by type of games, place where games were played, days on which games were played, time duration spent playing games, time of day to play games and game playing partner.

Keywords : computer game, relationship, Achievement

บทนำ

ปัจจุบัน "เทคโนโลยี" ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวันของเราอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2553 : 1) พบว่ากลุ่มอายุ 6-14 ปี มีสัดส่วนการใช้คอมพิวเตอร์สูงสุดคือ ร้อยละ 65.40

คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็กและวัยรุ่นยุคปัจจุบันทั่วโลก เป็นที่ยอมรับกันว่าอินเทอร์เน็ตมีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนไทยเป็นอย่างมาก ประกอบกับรัฐบาลรณรงค์ให้ภาครัฐรวมทั้งสถาบันการศึกษาต่างๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการเรียนการสอน อินเทอร์เน็ตจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา (ดลฤดี เพชรสุวรรณ, และศิริไชย หงส์สงวนศรี, 2551 : 259)

นอกจากอินเทอร์เน็ตแล้วเกมคอมพิวเตอร์เป็นความบันเทิงที่มาพร้อมกับคอมพิวเตอร์ มีผลทำให้เด็กติดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น ซึ่งในสังคมปัจจุบันนี้ปัญหาของเด็กติดเกมมีให้เห็นอยู่ทั่วไป แต่ใครจะคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างทำงานนั้นไม่ได้ทำให้เสียเวลางานอย่างที่คิด เกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ในการช่วยส่งเสริมจินตนาการ เพราะอย่างน้อยที่สุดต้องมีพื้นฐานความรู้ทางด้านคณิตศาสตร์และฟิสิกส์ เพื่อใช้ในการคำนวณ ผู้ปกครองของเด็กที่ชอบเล่นเกมควรสร้างแรงจูงใจให้เด็ก โดยบอกว่า หากชอบเล่นเกมหรืออยากเป็นนักสร้างเกมก็ควรตั้งใจศึกษาหาความรู้ก่อน โดยวิธีนี้จะช่วยให้เด็กเห็นคุณค่าของการศึกษามากขึ้น (ศุภมาส มันอัน, 2552)

อย่างไรก็ตามไม่มีสิ่งใดจะเป็นด้านบวกเพียงด้านเดียว งานวิจัยของ รงรอง แรมสิโย และคณะ (2547) เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษาผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา พบว่า การเล่นเกมทำให้ผลการเรียนตกต่ำ เสียเงิน เสียเวลา เสียคนรัก เสียสุขภาพ เห็นแก่ตัวและอาจรวมไปถึงก่อคดีเลียนแบบรุนแรงดังที่เคยมีข่าวมา เด็กที่ติดเกมมักจะเบื่อการเรียน จะรู้สึกไม่มีความสุขในชีวิต มีนิสัยดื้อ สมาริสนชอบเถียง ชอบบอกร่อง เครียดง่าย ซนและไม่อยู่นิ่ง (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2552 : ย่อหน้า 4) ผู้เล่นเกมอาจแบ่งเวลาไม่ถูกต้อง ไม่สนใจในการเรียน ไม่สนใจทำกิจวัตรประจำวันหรืออาจมีการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีจากตัวละครหรือเนื้อหาในเกม (อภิชาติ พูลสวัสดิ์, เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม, และวีรวรรณ ชินะตระกูล, 2552 : 250)

นอกจากนี้ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ ระบุว่าเด็กติดเกมหลายคนหนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกมตามร้านอินเทอร์เน็ตซึ่งแรกเริ่มจะมีพฤติกรรมใช้เงินเก่ง หายตัวบ่อย จากนั้นจะเริ่มโกหก ขโมยเงิน กระทั่งหนีออกจากบ้านเพื่อเล่นเกม จนไม่กล้ากลับบ้าน กลายเป็นเด็กเร่ร่อน ถ้าโชคร้ายก็อาจถูกชักชวนให้ติดยาเสพติดหรือทำพฤติกรรมที่ไม่ดีอื่นๆจนเสียคนเสียอนาคตในที่สุด ปัญหาดังกล่าวมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และพัฒนาการในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านความคิด การตัดสินใจ เจตคติ การกระทำและการแสดงออกพฤติกรรมด้านต่างๆ ซึ่งจะมี

ผลกระทบทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจและสังคม ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น การมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว การทำร้ายร่างกายและการละเมิดทางเพศ ซึ่งบางครั้งความรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต ผู้ปกครองหลายรายที่ปล่อยให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่คำนึงถึงโทษของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผู้ปกครองอีกจำนวนหลายรายที่ห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะมีความเชื่อว่าถ้าเด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วจะมีผลเสียหลายๆ อย่างตามมา การจะปล่อยให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือห้ามเด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้น ถ้าจะมองให้ลึกถึงปัญหาแล้วไม่สามารถตัดสินได้โดยใช้อารมณ์หรือการคาดการณ์โดยปราศจากข้อมูล

ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างกันไป ซึ่งความแตกต่างของผลกระทบของแต่ละบุคคลมีผลมาจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน ได้แก่ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่ที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนล้วนส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของเด็กนักเรียน เรียนไม่ว่าจะทางบวกหรือทางลบ และจากความคิดเห็นของหลายๆ ท่าน ที่ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบต่อการเรียนนั้นจำเป็นต้องมีการทบทวนว่าแท้จริงแล้วความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และผลการเรียนเป็นไปในลักษณะใด อันจะนำไปสู่การวางแผนเพื่อแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องมากขึ้น ผู้วิจัยศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับผลการเรียน (GPA) ของเด็กนักเรียนหรือไม่อย่างไร เพื่อศึกษาว่ามีปัจจัยใดบ้างที่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียนและใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียน

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. กำหนดวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลดังนี้

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมประเภท เกมออนไลน์และเล่นที่บ้านตนเองเป็นส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 66.00 เล่นเกมในวันเสาร์ - อาทิตย์ ร้อยละ 64.70 และจะใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นๆแต่ละครั้งนาน 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 45.50 ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่คือ 13.00-16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.00 และ จะเล่นเกมคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 52.80

2. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ การใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์และ บุคคลที่นักเรียนร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียนของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท

อภิปรายผล

1. จากการศึกษา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมประเภทเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจ เพราะเกมออนไลน์เป็นเกมลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยที่จะมีตัวละคร เล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยกันในเกมระหว่างเล่นได้ตลอดเวลา เป็นการแสดงอารมณ์ต่อกันได้ ทันทีและนอกจากนี้เนื้อหาของเกมออนไลน์เข้าถึงความต้องการสามัญชนของมนุษย์ มีลักษณะที่ ตอบสนองเด็ก ทำทนายให้เอาชนะ ให้ความสนุกสนาน ชวนติดตาม ไม่มีใครแย่งเล่น(ทำไมเด็กติด เกม, 2552) สอดคล้องกับ สุชาดา สัจสันถวไมตรี (2542) ที่กล่าวว่า เกมออนไลน์มีความ สนุกสนาน สร้างความท้าทาย ไร้ใจผู้เล่น และ วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย,อดิศักดิ์พงษ์พลผลศักดิ์ ,และไพบุลย์เกียรติโกมล(2547) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินแก่ผู้เล่นทุกคนโดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ต้องการแสดงออกอยากเป็นที่ยอมรับจาก สังคมนอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนบางส่วนนิยมสื่อสารกับเพศตรงข้ามในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ นอกจากการพูดคุยกับเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมแล้ว ถ้าเจอคนที่ถูกใจก็จะสานสัมพันธ์จนถึงขั้นเป็น แฟนบ้างจึงเห็นว่าทำให้สังคมเกมออนไลน์มีลักษณะดึงดูดที่น่าสนใจ เปรียบได้กับสถานที่ซึ่งเด็กๆ เข้าไปอยู่แล้วมีความสุข ราวกับมีโลกส่วนตัวที่สดใสซาบซ่า (แรงดูดเด็กติดเกมเล่นเพลินๆ เกม กิ๊ก, ม.ป.ป) และจากผลการศึกษาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมที่บ้านตนเอง อาจเพราะด้วย ราคาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่างๆที่ถูกลงจากเมื่อก่อนมาก นักเรียนส่วนมากจึงมีเครื่อง คอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้านและผู้ปกครองหลายคนคิดว่าการเล่นคอมพิวเตอร์ที่บ้านนั้นเป็นเรื่อง ดีกว่าการที่จะปล่อยให้ไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต จึงเลือกที่จะซื้อคอมพิวเตอร์ไว้ให้ลูกเล่นที่บ้าน นักเรียนส่วนใหญ่จึงเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันเสาร์-อาทิตย์ ซึ่งทำให้นักเรียนไม่เสียค่าใช้จ่ายใน การเล่นเกม โดยการเล่นเกมนั้นๆแต่ละครั้งจะใช้เวลาเล่นเกมครั้งละ 1 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่คือ 13.00-16.00 น. และส่วนมากจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงคนเดียว

สอดคล้องกับ ณ ชนก เสาอำวง (2549) ที่ทำการศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนจะใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นประมาณ 1-2 ชั่วโมงและจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวร้อยละ 55.10 อาจเพราะเกมออนไลน์เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปพบปะผู้คนซึ่งอยู่ในเกมออนไลน์อยู่แล้ว จึงไม่จำเป็นต้องมีใครเล่นด้วยเพราะผู้เล่นสามารถหาเพื่อนใหม่ได้ตลอดเวลาในเกมออนไลน์

2.จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียน พบว่า ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเลือกเล่นไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท ธนภูมิ สดุดี (2554) กล่าวว่า เนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่างกันไม่มีผลกระทบต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกแบ่งไว้หลายประเภทตามเกณฑ์การแบ่งต่างๆ และเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทต่างมีโทษมีประโยชน์แตกต่างกันไป เกมคอมพิวเตอร์บางประเภทให้ความบันเทิง บางประเภทสอนฝึกทักษะทางด้านต่างๆ เช่น การฝึกคิดคำนวณ การวางแผน การฝึกทักษะด้านประสาทสัมผัส กระตุ้นประสาทตา หู มือ ฝึกให้รู้จักค้าขาย ให้อ่านกฎกติกา มารยาท บางเกมสามารถใช้ในการออกกำลังกาย แต่เกมคอมพิวเตอร์บางประเภทก็กระตุ้นให้เด็กมีอาการก้าวร้าวรุนแรง บางเกมมีเนื้อหากระตุ้นทางเพศ ซึ่งเมื่อพิจารณาเนื้อหาในเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทนั้นพบว่าไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในตำราเรียน จึงทำให้ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเลือกเล่นกับผลการเรียนของนักเรียนไม่มีความสัมพันธ์กัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย, อติศักดิ์ พงษ์พลผลศักดิ์, และไพบุลย์เกียรติโกมล(2547) ที่กล่าวว่า เกมแอคชั่น เกมอาร์พีจี เกมจำลองสถานการณ์และเกมวางแผนไม่ส่งผลกระทบทางด้านร่างกายและผลกระทบทางด้านการเรียนของนักเรียน

สถานที่ที่นักเรียนเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเองถึงร้อยละ 66.00 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิพร นิราพาธ (2547) งานวิจัยของ อุไร จักรตรีมงคล (2546) และงานวิจัยของ มุสลิม โต๊ะกานี (2555) ที่กล่าวว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเอง มากกว่าเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ผู้ปกครองสามารถพูดคุยและตกลงถึงกติกาในการเล่นคอมพิวเตอร์กับนักเรียน และสอนให้รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสมและจากการที่นักเรียนรู้จักการแบ่งเวลาให้เหมาะสม เมื่อนักเรียนไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาเรียน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักเรียน และนอกจากนี้ วิลาวัลย์ อินชานาญ (2550) ยังกล่าวว่าสถานที่ที่ไม่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.50 - 3.00 คิดเป็นร้อยละ 22 จะเห็นได้ว่าผลการเรียนของผู้เล่นเกมอยู่ในระดับดี หรือกล่าวได้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อการเรียน และถึงแม้ว่านักเรียนจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านเพื่อน หรือร้านอินเทอร์เน็ต คาเฟ่ ก็ย่อมไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักเรียน เพราะผลการเรียนของนักเรียน จะสูง

หรือต่ำไม่ได้ขึ้นอยู่กับสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เหมือนกับการที่นักเรียนจะเรียนเก่งหรือไม่เก่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่านักเรียนจะเรียนที่โรงเรียนใด แต่ผลการเรียนของนักเรียนขึ้นอยู่กับตัวนักเรียนเองว่าเวลาเรียนในห้องเรียนนักเรียนตั้งใจและสนใจเรียนมากแค่ไหน

วันที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนมากเล่นเกมวันเสาร์ - อาทิตย์ ถึงร้อยละ 64.70 สอดคล้องกับงานวิจัยของ นฤมล ตนะทิพย์ (2551) ที่กล่าวว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ และอาจเนื่องมาจากผู้ปกครองใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผลรวมทั้งการเลี้ยงดูแบบควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด ทำให้นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม ระหว่างการเรียนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จึงทำให้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน

การใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในกระบวนการเรียนรู้นั้น การที่ผู้เรียนมีผลการเรียนสูงหรือต่ำไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเล่นคอมพิวเตอร์ แต่ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลักที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน มี 4 ประการ คือปัจจัยหลักด้านโรงเรียน ด้านชุมชน ด้านครอบครัวและด้านนักเรียนปัจจัยหลักด้านนักเรียนส่งผลโดยตรงต่อปัจจัยหลักด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยเกี่ยวข้องกับปัจจัยย่อยทุกๆ ด้าน คือ ด้านความประพฤติ กีฬาและสุขภาพร่างกายความขยันหมั่นเพียรและความตั้งใจเรียน การหารายได้พิเศษความกตัญญูและคุณธรรมจริยธรรม คุณลักษณะของนักเรียนการค้นคว้าเพิ่มเติมและอุปกรณ์เสริมความรู้ ระดับความสามารถและผลการเรียน พื้นฐานการศึกษา ทักษะคิดและความคาดหวังของนักเรียน (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2549 : บทคัดย่อ) นอกจากนี้การที่ผลการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นหรือลดลงนั้น ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของครู เช่น ระดับการศึกษาของผู้สอน เจตคติต่อวิชาชีพของผู้สอน การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจในวิชาที่สอน สุขภาพกาย สุขภาพจิต เป็นต้น องค์ประกอบทางครอบครัว เช่น สภาพความเป็นอยู่ การเลี้ยงดู ระดับการศึกษาของบิดามารดา เศรษฐกิจในครอบครัว องค์ประกอบทางการศึกษา ได้แก่ บุคลากร สื่อการสอน บรรยากาศในชั้นเรียน องค์ประกอบด้านตัวผู้เรียน ได้แก่ ความรู้สึนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง สุขภาพร่างกาย เจตคติ การปรับตัว ความมุ่งมั่น แรงจูงใจ เป็นต้น (ปัญญา ชูช่วย, 2551 : 14)

ช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท สอดคล้องกับงานวิจัยของประกายเพชร สุภาพงษ์, สุธรรม นันทมงคลชัย, และมณฑนา ดำรงค์ศักดิ์ (2555) ที่กล่าวว่า ช่วงระยะเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน จากการผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมในช่วงเวลา 13.00-16.00 น. ร้อยละ 33 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน

ช่วงเวลา 16.00-18.00 ร้อยละ 27.70 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงเวลา 18.00–21.00 ร้อยละ 24 ซึ่งจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละช่วงไม่แตกต่างกันมากนักและถึงแม้ว่านักเรียนจะเล่นเกมในช่วงเวลาดังกล่าว แต่จากข้อมูลพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ซึ่งไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาเรียนของนักเรียน

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดชัยนาท จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว ร้อยละ 52.80 สอดคล้องกับงานวิจัยของสุทธิพร นิราพาธ (2547) และงานวิจัยของอุไร จักรศรีมงคล (2546) ที่กล่าวว่านักเรียนส่วนใหญ่มักเล่นเกมคนเดียว การที่นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคนเดียว อาจเพราะนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันเสาร์-อาทิตย์ และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเอง และเกมคอมพิวเตอร์ส่วนมากจะเป็นเกมประเภทที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตโดยมีการเล่นผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) นักเรียนสามารถเข้าไปพบเพื่อนใหม่ในเกมได้ตลอดเวลาสอดคล้องกับ สุรทิน อ่องพิมาน (ม.ป.ป.) กล่าวว่าเหตุผลที่เล่นเกม 5 อันดับแรกคือ เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด พัฒนาทักษะทางคอมพิวเตอร์ เล่นแก้เหงาและรู้จักเพื่อนใหม่ ซึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในแต่ละครั้งไม่ว่าจะเล่นคนเดียวหรือเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่เหตุผลหลักของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือเล่นเพื่อความสนุก ผ่อนคลายความเครียด ไม่ใช้การเล่นเพื่อทบทวนบทเรียน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน ไม่ว่าทางบวกหรือลบ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเองและเล่นตามลำพังคนเดียวซึ่งอาจส่งผลกระทบทางด้านสังคมของนักเรียน ผู้ปกครองควรคอยดูแลและควบคุมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนหรืออาจหากิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนได้ทำ

2. ผลการวิจัยพบว่า มีนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนร้อยละ 6.30 ซึ่งนักเรียนอาจจะเล่นในเวลาเรียน ครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ควรดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด

3. นักเรียนที่เล่นเกมการศึกษามีเพียง 148 คน จากกลุ่มตัวอย่าง 303 คน ซึ่งน้อยกว่าเกมประเภทอื่นมากและเกมการศึกษาเป็นเกมที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นน้อยที่สุดจากเกมทุกประเภท ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องควรให้คำแนะนำและส่งเสริมให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทการศึกษาให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ประถมศึกษา อุดมศึกษา เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาแบบรายกรณี เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ควรมีการศึกษาผลการเรียนของนักเรียนกับความสัมพันธ์ด้านอื่น ๆ เช่น การใช้ อินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน สื่อสิ่งพิมพ์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กรรณิกา สุขมาก. (2555). เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. สืบค้น สิงหาคม 6, 2555, จาก http://nopparuk.blogspot.com/2012_07_01_archive.html.

ดลฤดี คุ่มพูล. (2547). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ดลฤดี เพชรสุวรรณ, และศิริไชย หงส์สงวนศรี. (2551, กรกฎาคม-ตุลาคม). พฤติกรรมการเล่นเกมและภาวะเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการรักษาที่แผนกผู้ป่วยนอกจิตเวชโรงพยาบาลรามารับดี. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 53(3), 257-270.

ดวงเดือน วังสินธุ์. (2532). เกมและการเล่นเกม. กรุงเทพฯ: เอกสารทางวิชาการคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นฤมล ตนะทิพย์. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาอำเภอมือง จังหวัดน่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พรรณทิพา พูลทรัพย์. (2548). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

มานิช ชาบรา. (2551). การจัดการตัวตนในโลกเสมือนจริงกับโลกที่เป็นจริง: กรณีศึกษาวัยรุ่นติดเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

มุสลิมห์ โต๊ะกานี. (2555, กรกฎาคม). การทำหน้าที่ของครอบครัวและพฤติกรรมเกมที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้.

วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 8(12), 78-91.

รพีพร มณีพงษ์. (2533). ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วิลาวลัย อินชานาญ. (2550). ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการคิดและกระบวนการเรียนรู้ กรณีศึกษาสำหรับนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วิไลรัตน์ วัฒนไวยุทธชัย, อติศักดิ์ พงษ์พลผลศักดิ์, และไพบุลย์ เกียรติโกมล. (2547). การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12 – 15 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สนธยา สีแดง. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุทธิพร นราพาธ. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุไร จักร์ตรึงมล. (2546). การสำรวจพฤติกรรมและความคิดเห็นเกี่ยวกับ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยการศึกษา สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.