ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ พฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียน ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ผู้เขียน นายสุรพล สีห์สุรงค์

ปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เศรษฐศาสตร์การเมือง)

คณะกรรมการที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

รองศาสตราจารย์ ดร. วีนัส ฤาชัย ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์สุวรัตน์ ยิบมันตะศิริ กรรมการ
รองศาสตราจารย์วัชรี พฤกษิกานนท์ กรรมการ

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มี 3 วัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้เด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ชอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ และ 3) เพื่อศึกษาทัศนคติของนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ที่มีต่อการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาเป็นข้อมูลปฐมภูมิ ที่ได้มาจากการสัมภาษณ์โดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนที่เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์จากร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 10 ร้าน ๆละ 30 ตัวอย่าง รวม 300 ตัวอย่าง โดยการสุ่มแบบบังเอิญ เมื่อเดือนกันยายน 2551 จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา แล้วนำเสนอในรูปตารางแจกแจงความถี่ ร้อยละ และการเรียงลำดับความสำคัญ

ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์พบว่า ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ โดยจะเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ในบางวัน/สัปดาห์ ในช่วงเวลาเย็นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการเล่นในแต่ครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง และมักจะเล่นเกมส์ร่วมกับเพื่อน เกมส์ที่เล่นเรียงลำดับความสำคัญดังนี้ เกมส์เกมส์แอคชั่น/เกมส์ต่อสู้ เกมส์ผจญภัย/เกมส์วางแผน เกมส์เต้น/เกมส์แต่งตัว และเกมส์แข่งรถ/เกมส์กีฬา ซึ่งมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง ส่วนใหญ่เฉลี่ย 20 บาท

ผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ โดยแบ่งเป็นปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ซึ่งปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลมากที่สุดได้แก่ ความชอบ เล่นแล้ว

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

สนุกสนานเพลิดเพลิน รองลงมาคือเพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน และเงินที่ได้จากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ตามลำดับ ส่วนปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิมากที่สุดได้แก่ ราคาค่าเกมส์ไม่แพงมาก รองลงมาคือ ค่านิยมและความทันสมัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ และ มีร้านเกมส์จำนวนมากตามลำดับ

ผลการศึกษาทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ถึงข้อดีและข้อเสียที่ได้รับ พบว่า ทัศนคติต่อข้อดี 3 อันดับแรกได้แก่ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ได้ดี และฝึกไหวพริบและการสังเกต ส่วนทัศนคติต่อข้อเสีย 3 อันดับแรกได้แก่ ทำให้ผลการเรียน ลดลงมีผลทำให้ตาพร่า/ปวดศีรษะ/สุขภาพอ่อนแอ และทำให้ไม่รู้จักแบ่งเวลา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

Independent Study Title Playing Computer Games Among Pupils in Mueang Chiang Mai District, Chiang Mai Province

Author Mr. Suraphon Sisurong

Degree Master of Arts (Political Economy)

Independent Study Advisory Committee

Associate Professor Dr. Venus Ruecha Chairperson

Associate Professor Suwarat Gipmuntasiri Member

Associate Professor Watchalee Prueksikanon Member

ABSTRACT

This Study had three objectives as follows: 1) to study the pupils' playing computer games in Mueang Chiang Mai District, Chiang Mai Province. 2) To study the influential factors that caused the pupils in Mueang Chiang Mai District, Chiang Mai Province to play computer games. 3) To study the attitudes of the pupils in Mueang Chiang Mai District, Chiang Mai Province towards playing computer games.

The data used in this study was primary data gathered from structured interviews via questionnaires during September 2008 given to students who played computer games in 10 computer game shops by random sampling, 30 subjects in each shop, a total of 300 subjects. The data was analyzed using descriptive statistics and presented in a frequency distribution table, percentage and order of importance.

The study on playing computer games found that most pupils preferred playing games at the computer games shops on certain days per week mostly during the evenings for a duration of 1-2 hours each time. They would spend most of the time playing with their friends. The types of games played were action/fighting, adventure/strategy, dancing/costume dressing, racing/sports respectively. The expense each time was averaged at 20 baht.

The study on external factors and internal factors that influenced the game playing of the pupils showed that the highest influence from internal factors were the

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

preference, the fun and the enjoyment received from playing and the lesser influences were following their friends and the allowance provided by their parents respectively. The external factors which had the highest influence were the reasonable charge for playing games and the lesser influences were the trends or popularity, technology advancement and number of computer games shops available respectively.

The study on the attitudes toward the advantages and disadvantages of playing computer games found the three highest advantages were the fun and the enjoyment received from playing, the improvement of computer skills, and the sharpness or quick response as well as good observation. The three disadvantages were bad school-records, damage to eyesight, headaches and ill health, as well as improper time management.

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved