

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เงินอุดหนุนงบประมาณแผ่นดิน

รายงานผลการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการ  
และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย  
ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร

โดย

นางสาว ศุภชอุทัย เชิญขวัญมา

นาง กัลยา ชาพวง

นาย เอกพันธ์ อุทธา

นาย เรืองศักดิ์ บุญบรรดาลชัย

จพ  
วพ 15  
011883

24 กันยายน 2546

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



เงินอุดหนุนงบประมาณแผ่นดิน

รายงานผลการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการ  
และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย  
ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร

โดย

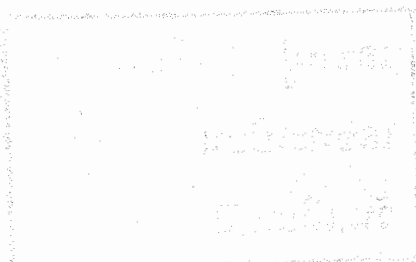
นางสาว ศุภรฤทัย เจริญขวัญมา

นาง กัลยา ซาพวง

นาย เอกพันธ์ อุทธา

นาย เรืองศักดิ์ บุญบรรดาลชัย

24 กันยายน 2546



การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร

ศุภชอุทัย เชิญขวัญมา, กัลยา ซาพวง,  
เอกพันธ์ อุทธา, เรืองศักดิ์ บุญบรรดาลชัย

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งในปัจจุบันปัญหาเรื่องการใช้เวลาว่างไม่เหมาะสมได้กลายเป็นปัญหาที่สำคัญในสังคมไทย และก่อให้เกิดผลกระทบต่อเรื่องอื่น ๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนต่ำลง นักเรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาเรื่องยาเสพติด ซึ่งกำลังแพร่ระบาดในกลุ่มวัยรุ่นอยู่ในขณะนี้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลทั้งจากแบบสอบถามซึ่งมี 3 ชุด และใช้การจัดประชุมสัมมนาโดยใช้วิธีสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่วมด้วย

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า กิจกรรมนันทนาการที่นักเรียนทำเป็นประจำในวันธรรมดา ได้แก่ การดูโทรทัศน์มากที่สุด รองลงมาได้แก่การฟังวิทยุ/เทป และกิจกรรมที่ทำเป็นบางครั้งได้แก่ การเดินเล่นตามศูนย์การค้า การดูวิดีโอ/VCD/DVD และการเล่นเกม ส่วนในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ พบว่ากิจกรรมที่นักเรียนทำไม่แตกต่างจากในวันธรรมดามากนัก กล่าวคือนักเรียนจะใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ/เทป และทำกิจกรรมอื่นๆ เป็นประจำ และเดินเล่นตามศูนย์การค้า เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย เล่นเกม เป็นบางครั้ง และเมื่อวิเคราะห์จำแนกตามเพศพบว่า การทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ทำกิจกรรมต่างๆ เป็นประจำมากกว่านักเรียนชาย ยกเว้นการเล่นดนตรี การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย การเล่นอินเทอร์เน็ต และการเล่นเกม ซึ่งนักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ทำกิจกรรมมากกว่านักเรียนหญิง

แต่เมื่อถามความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ในแง่ของพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้ร่วมสนทนาส่วนใหญ่มีความเห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่นิยมเล่นกันมากเมื่อมีเวลาว่าง ไม่ว่าจะเล่นที่บ้านหรือเล่นที่ร้านเกม ซึ่งนักเรียนจะชอบไปเล่นที่ร้านมากกว่าเพราะมีเกมให้เลือกเล่นได้มาก และเล่นได้ทีละหลายๆ คน ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นคำนิยมในกลุ่มเด็กวัยเดียวกันอีกรูปแบบหนึ่ง ข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็คือ มักจะทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลิน ใช้เวลาในการเล่นนานขึ้น และเล่นไม่เลิก จนเกิดอาการติดเกม ทำให้เกิดผลกระทบต่อตนเองในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบ



ข้าง รวมทั้งมีผลต่อพฤติกรรมกรรมการแสดงออกและลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนไปจากเดิม ซึ่งผลการวิจัยบางเรื่องได้บ่งชี้ว่าเป็นผลมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ รุนแรง และเป็นความรู้สึกของคนที่ต้องการเอาชนะในการแข่งขัน นอกจากนี้ยังได้ข้อสรุปจากผู้ร่วมสนทนากลุ่มว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างที่ไม่เหมาะสม กล่าวคือนอกจากจะใช้เวลาไปในการเล่นเกมแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่จะใช้เวลาว่างในการเดินเล่นตามศูนย์การค้า หรือไม่ก็คุยโทรศัพท์กับเพื่อนหรือแฟน ซึ่งในมุมมองของผู้ร่วมสนทนาคิดว่าเป็นเรื่องไร้สาระ และเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับทัศนคติของอาจารย์ที่คิดว่านักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมมากเกินไป แบ่งเวลาไม่ถูก และขาดความรับผิดชอบ ไม่สนใจการเรียนเท่าที่ควร แต่คอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อนักเรียนในแง่ของการฝึกสมอง การได้รับความรู้จากการค้นคว้าข้อมูล และมีความคิดสร้างสรรค์ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน รวมทั้งช่วยประหยัดเวลาในการทำงาน ตลอดจนช่วยพัฒนาทักษะด้าน IT ของนักเรียนอีกด้วย

เมื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยในด้านต่างๆ กับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า การที่นักเรียนจะเลือกทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์นั้น มาจากปัจจัยหลายประการด้วยกัน ทั้งจากครอบครัวซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนทั้งในด้านบวกและด้านลบ จากโรงเรียน และสิ่งแวดล้อม แต่ที่มีอิทธิพลที่สุดคือเพื่อน และสื่อต่างๆ ซึ่งเป็นที่แพร่หลายในสังคมยุคปัจจุบัน ท้ายที่สุดผู้ร่วมสนทนาได้ให้ข้อเสนอไว้ว่าการจัดการปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ควรจะใช้การประนีประนอมมากกว่าใช้วิธีรุนแรง และเอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิดมากขึ้น รวมทั้งมีการกำหนดเงื่อนไขหรือมีข้อแลกเปลี่ยนในการเล่นเกม ส่วนทางโรงเรียนก็ต้องพยายามจัดหากิจกรรมต่างๆ มาจูงใจให้นักเรียนเข้าร่วม และให้ชุมชนมีส่วนช่วยในการดูแลสอดส่องพฤติกรรมของนักเรียน ตลอดจนมีกฎระเบียบในการควบคุมร้านเกม ร่วมกับการสร้างจิตสำนึกเจ้าของธุรกิจร้านเกมให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้นด้วย

คำสำคัญ กิจกรรมนันทนาการ, เกมคอมพิวเตอร์

ศูนย์วิจัยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



# THE STUDY BEHAVIOR OF USE LEISURE TIME RECREATION ACTIVITIES AND COMPUTER GAMES PLAYING OF THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS UNDER THE DEPARTMENT OF GENERAL EDUCATION IN BANGKOK METROPOLITAN

Suttharuethai Choenkhwanma, Kalaya Zapuang,  
Ekkaphan Rittha, Rerngsak Boonbundarichai

## ABSTRACT

At present, inappropriate leisure activities are the problem of concern to Thai students. This problem could subsequently lead to other problems, such as, problems on study, aggressive behaviors, decrease in pro-social behaviors, and the most important problem – drug addiction among adolescents. This research was aimed to study leisure activities among high school students and their leisure time spending on computer games by conducting a study in grade 10 to grade 12 students, who studied at schools under The Department of General Education in Bangkok Metropolitan. Three sets of questionnaires and focus group interview were used as tools for data collection.

The study showed that the most popular leisure activity among high school students during the weekdays was watching television, and the second most popular was listening to radios/cassettes. Leisure activities spent sometimes during the weekdays were getting to the department stores, watching video/VCD/DVD, and playing games. It was found that leisure activities during weekends were not significantly different from those done during the weekdays. Students spent most of their leisure time on watching television and listening to radios/cassettes during the weekends. Getting to the department stores, playing sports/doing some exercises, and playing games were activities done sometimes during weekends. When comparing between male and female students, it was reported that male students were the group who preferred playing musical instrument, playing sports/doing some exercises, using internet, and playing games.

The focus group interview showed that playing computer games, either at home or at game shops, was one of the most popular leisure activities among high school students. However, students preferred to play at game shops because there were variety of games for choosing, and they could enjoy themselves more by playing a game together at the same time in the game shops. Nevertheless, disadvantages of playing computer games were time-wasting and game addiction, which subsequently had many impacts on the players themselves. For example, impacts on study results, social behaviors, personal behaviors and personal characteristics. Some previous studies reported that changes of personal behaviors and personal characteristics were resulted from playing violent and aggressive computer games. Moreover, these games made people having a desire to win in every situation/competition. Additional to playing computer games, the focus group interview indicated that most students inappropriately spent their time on getting to the department stores or talking with their friends/boyfriends/girlfriends on the phone. According to the focus group, these kinds of leisure time activities were time-wasting. Teachers also had opinions that students spent most of their time on computer game playing, they could not appropriately manage their time and did not pay enough attention on their study. However, there were still some advantages of using computers. Students could get

some updated information from internet searching. Computers could make students become more creative, could increase their learning efficiency, could help them work faster, and could develop and increase information technology (IT) skills of the students.

This study indicated that various factors had influences, either positive or negative influences, on high school students to choose their leisure activities. These factors included family, school, and environment. Friends at school, and different media publication and communication were among the most important influencing factors. Our study concluded that compromised strategies, rather than aggressive strategies, should be used to manage or control the computer games addiction problem among these students. Stricter control or having some agreement and conditions on computer game playing could be implemented. Schools need to provide some interesting activities to persuade and motivate student participation. Community could also participate by helping to observe the student behaviors. In addition, laws should be enforced to control the game shops. Furthermore, the most important thing, the realization of game shop owners should be built up and increased.

Key words: Leisure activities, Computer games



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	
บทที่ 1	บทนำ
	ความสำคัญและที่มาของปัญหา 1
	วัตถุประสงค์ของการศึกษา 3
	แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย 3
	การทบทวนวรรณกรรมและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 4
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 14
บทที่ 2	วิธีการดำเนินการวิจัยและลักษณะทั่วไปของข้อมูล
	แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา 15
	ขั้นตอนและวิธีการในการเก็บข้อมูล 15
	วิธีดำเนินงาน 16
	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล 17
	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล 18
บทที่ 3	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียน 19
	ผลการวิเคราะห์จำแนกตามเพศ 31
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ปกครอง 48
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของอาจารย์ 67
	การสนทนากลุ่ม (Focus Group) 71
บทที่ 4	สรุปผลข้อมูลและข้อเสนอแนะ
	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล 83
	ข้อเสนอแนะจากการศึกษา 90
เอกสารอ้างอิง	
ภาคผนวก ก	
ภาคผนวก ข	



## สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ 1	ลักษณะทางประชากร	20
ตารางที่ 2	การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน	22
ตารางที่ 3	เครื่องเล่นเกมและประเภทของเกมที่ชอบเล่น	22
ตารางที่ 4	การเล่นเกมที่บ้าน	23
ตารางที่ 5	การเล่นเกมที่โรงเรียน	24
ตารางที่ 6	การเล่นเกมที่ร้าน	25
ตารางที่ 7	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมที่ร้าน แห่่งเงินที่ได้รับ และเหตุผลที่เล่น	25
ตารางที่ 8	การใช้คอมพิวเตอร์นอกเหนือจากการเล่นเกม	26
ตารางที่ 9	แหล่งความรู้ด้านคอมพิวเตอร์	27
ตารางที่ 10	ผลกระทบด้านต่างๆ จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	28
ตารางที่ 11	การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา	29
ตารางที่ 12	การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์	30
ตารางที่ 13	การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน จำแนกตามเพศ	31
ตารางที่ 14	เครื่องเล่นที่นักเรียนชอบเล่น จำแนกตามเพศ	32
ตารางที่ 15	ประเภทของเกมที่ชอบเล่น จำแนกตามเพศ	33
ตารางที่ 16	การเล่นเกมที่บ้าน จำแนกตามเพศ	34
ตารางที่ 17	การเล่นเกมที่โรงเรียน จำแนกตามเพศ	35
ตารางที่ 18	การเล่นเกมที่ร้านเกม จำแนกตามเพศ	37
ตารางที่ 19	ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ	39
ตารางที่ 20	การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา จำแนกตามเพศ	41
ตารางที่ 21	การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ จำแนกตามเพศ	45
ตารางที่ 22	ลักษณะทางประชากรของผู้ปกครอง	49
ตารางที่ 23	พฤติกรรมการเล่นเกมและเครื่องเล่นเกมที่นักเรียนชอบเล่น	52
ตารางที่ 24	ประเภทของเกมที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุดในปัจจุบัน	53
ตารางที่ 25	สถานที่ที่นักเรียนจะไปเล่นเกม	53

## สารบัญตาราง (ต่อ)

		หน้า
ตารางที่ 26	สถานที่ที่นักเรียนไปเล่นเกมบ่อยที่สุด	54
ตารางที่ 27	ผู้ปกครองคิดว่านักเรียนคิดเล่นเกมหรือไม่ และแนวทางแก้ไข	55
ตารางที่ 28	ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	56
ตารางที่ 29	การทำกิจกรรมในเวลาว่างของนักเรียน ในวันธรรมดา	57
ตารางที่ 30	การทำกิจกรรมในเวลาว่างของนักเรียน ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์	58
ตารางที่ 31	กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผล ในทางบวก และเหตุผล	59
ตารางที่ 32	กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผล ในทางลบ และเหตุผล	64
ตารางที่ 33	ลักษณะทางประชากรของอาจารย์	67
ตารางที่ 34	การใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน	68
ตารางที่ 35	ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ต่อนักเรียน	69
ตารางที่ 36	โทษของคอมพิวเตอร์ต่อนักเรียน	69
ตารางที่ 37	ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	70
ตารางที่ 38	ทัศนคติต่อการใช้เวลาว่างของนักเรียน	71

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## 1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ปัจจุบันประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนา และในกระบวนการพัฒนาประเทศนั้นจะต้องอาศัยปัจจัยหลายประการเป็นเครื่องประกอบ ซึ่งปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือทรัพยากรมนุษย์ หรือประชากรของประเทศนั่นเอง เพราะหากประชากรของประเทศมีคุณภาพ ซึ่งหมายถึงเป็นผู้ที่มีสุขภาพแข็งแรง มีอนามัยสมบูรณ์ มีสมรรถภาพและประสิทธิภาพในการทำงานสูงแล้ว ประเทศชาติก็จะเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ในทางตรงกันข้ามถ้าประชากรไทยเป็นพลเมืองที่ด้อยคุณภาพ การพัฒนาก็จะดำเนินไปอย่างช้ามาก (วรศักดิ์ เทียมชอบ, 2526) ดังนั้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้ตรงเป้าหมายจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมุ่งไปที่เด็กและเยาวชนเสียก่อน เพราะเด็กและเยาวชนเป็นอนาคตของบ้านเมือง อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นหัวใจของชาติก็ว่าได้ อนาคตของประเทศจะเจริญหรือพัฒนาได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับเยาวชนของชาติที่ได้รับการพัฒนาไว้ในปัจจุบัน (ปภาณี ฐิติวัฒนา, 2538)

ดังนั้นคุณภาพของเยาวชนจึงเป็นเครื่องชี้อนาคตของประเทศ การพัฒนาเยาวชนให้มีคุณภาพทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมจึงเป็นสิ่งจำเป็นยิ่ง (ชมิศา รักษ์พลเมือง, 2528) ประกอบกับประชากรกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่อยู่ในวัยที่เรียกกันว่า "วัยรุ่น" ซึ่งเป็นวัยที่พร้อมจะรับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วกว่ากลุ่มอายุอื่น เป็นระยะอันตรายในชีวิตของแต่ละคน เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อในการจะหลุดพ้นจากวัยเยาว์ขึ้นเป็นผู้ใหญ่ มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทำให้เกิดความต้องการโดยลักษณะเฉพาะขึ้น เช่น ต้องการความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจ ต้องการที่ปรึกษา ต้องการการยอมรับ รวมทั้งมีความต้องการทดลองเรียนรู้ แสวงหาประสบการณ์แปลกใหม่ และมีแนวโน้มที่จะกระทำผิดได้ง่าย (มานิช มิ่งทุม, 2529 และ องค์การยูนิเซฟ, 2531) ดังนั้นวัยรุ่นจึงควรได้รับความสนใจเป็นพิเศษเนื่องจากความสนใจที่ให้เมื่ออยู่ในวัยเด็ก เพื่อให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพชีวิตที่ดีและพัฒนาไปในแนวทางที่พึงประสงค์

แต่จากเหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ในขณะนี้ มีวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่มีความประพฤติเบี่ยงเบนไปสร้างปัญหาและความยุ่งยากให้แก่ทางบ้าน ทางโรงเรียน และทางสังคมเป็นอันมาก อาทิ ไม่สนใจศึกษาเล่าเรียน ประพฤติตนเป็นนักเลงอันธพาล ขาดกร โจรผู้ร้าย กระทำผิดทางเพศ ทะเลาะวิวาท และประพฤติดนไม่สมควรต่างๆ เช่น เล่นการพนัน ดื่มสุรา ก่อความสังคม เทียบครในสถานเริงรมย์ และเที่ยวหญิงโสเภณี เป็นต้น โดยเฉพาะปัญหาบาเสพติดที่กำลังแพร่ระบาดอยู่ในโรงเรียนหลายแห่งในขณะนี้ ปัญหาต่างๆ ดังกล่าวอาจจะมาจากสาเหตุหลายประการประกอบกัน เช่น ปัญหาทางบ้าน บิดามารดาหย่าร้างกัน บิดามารดาทำงานนอกบ้าน ไม่มีเวลาอบรมสั่งสอน ปัญหาทางเศรษฐกิจ ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่อยู่อาศัย ตลอดจนการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมของประเทศอื่นจากการรับสื่อต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้



ยังมีสาเหตุของปัญหาที่สำคัญประการหนึ่งคือ การไม่รู้จัดให้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ในวันหนึ่งๆ นักเรียนมีเวลาว่างประมาณวันละ 2-4 ชั่วโมง เวลาว่างที่กล่าวมานี้คือเวลาว่างจากการนอนหลับ การทำงาน การเดินทาง การเรียน การช่วยเหลืองานบ้าน และการทำกิจวัตรประจำวัน เช่น อาบน้ำ รับประทานอาหาร เป็นต้น เวลาที่เหลือจึงเป็นเวลาว่างทั้งสิ้น เวลาเหล่านี้หากใช้ไม่ถูกก็จะเป็นโทษทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของควงเคียน พิศาลบุตร (2515) เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างว่า "ถ้านักเรียนใช้เวลาว่างไม่ถูกต้องจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมไม่เหมาะสมขึ้น การใช้เวลาว่างเป็นหรือไม่เป็นนั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญที่มีส่วนทำให้นักเรียนพบความสำเร็จมากหรือน้อย ช้าหรือเร็วแตกต่างกัน เป็นหน้าที่ของผู้ปกครอง และครูผู้สอนที่จะต้องช่วยกันสร้างนิสัยที่ดี ให้นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน และรู้จักใช้เวลาว่างที่มีอยู่ให้ถูกต้อง อันจะนำมาซึ่งความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ ทั้งส่วนที่เกี่ยวข้องกับตนเองและสังคม"

ดังนั้นเวลาที่เหลืออยู่หรือเวลาว่างจึงมีความสำคัญมากตามที่ Godbey and Parker (1972) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของการใช้เวลาว่างไว้ว่า "การใช้เวลาว่างมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นช่วงที่บุคคลใช้เวลาเพื่อตนเองอย่างเต็มที่ หลังจากเสร็จจากการทำงานประจำและการทำกิจกรรมที่ผูกมัดต่างๆ แล้ว นอกจากนั้นการใช้เวลาว่างและนันทนาการยังช่วยสร้างพื้นฐานของคนที่เกี่ยวกับความต้องการ และที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือการที่บุคคลได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวกับการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา ศิลปะ วิทยาศาสตร์ และธรรมชาติต่างๆ ซึ่งจะทำให้เขาเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีโอกาสแสดงความสามารถพิเศษ และมีความเป็นอิสระ ซึ่งเหล่านี้เป็นความต้องการของมนุษย์ที่อยู่ในสังคมต่างๆ ทั่วไป กิจกรรมนันทนาการและกิจกรรมในเวลาว่างจึงมีบทบาทสำคัญต่อทุกคนทั้งในเมืองและในชนบท และยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างประชาชนในประเทศอีกด้วย

การใช้เวลาว่างของนักเรียนจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะหากใช้เวลาไปในทิศทางที่ผิด ข่มขู่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ตนเอง และเป็นปัญหายุ่งยากแก่สังคม แต่ถ้าใช้เวลาอย่างเหมาะสมคือรู้จักจัดเวลาในการเรียนหนังสือ จัดเวลาทำการบ้าน อ่านตำราเรียน และทำงานอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการเรียน รวมทั้งกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับกาเรียน ได้ดีแล้ว ข่มขู่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง รวมทั้งครอบครัวและสังคมด้วย จากเหตุผลดังกล่าวคณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าในปัจจุบันนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้มีการใช้เวลาว่างที่นอกเหนือจากการเรียน การทำงาน และการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ในการทำกิจกรรมประเภทใดบ้าง ทั้งการเปิดรับข่าวสารและความบันเทิงจากสื่อมวลชน การใช้เวลาว่างในการพักผ่อนหย่อนใจ การเล่นกีฬา หรือการทำงานอดิเรก เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นคอมพิวเตอร์ ซึ่งนับว่าเป็นกิจกรรมที่แพร่หลายและเป็นที่น่าสนใจ ในหมู่วัยรุ่นมากที่สุด จากการศึกษาโครงการสำรวจของสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์ เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ในเด็กชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่ามีนักเรียนที่ใช้ เวลาว่างในการเล่นคอมพิวเตอร์ถึงร้อยละ 61.7 และมีนักเรียนถึงร้อยละ 98.8 ที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งถ้าหากนักเรียนใช้เวลาว่างที่มีอยู่ให้หมด

ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่เพียงอย่างเดียวแล้ว ก็อาจทำให้เกิดผลกระทบต่อตนเองในหลายๆ ด้าน เช่น ผลการเรียนต่ำลง ความประพฤติก้าวร้าวรุนแรงขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง เป็นต้น อันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้พฤติกรรมของนักเรียนเบี่ยงเบนไปจากพฤติกรรมที่พึงประสงค์ นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยได้นำเอาลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคมของนักเรียน มาใช้เป็นข้อมูลประกอบในการหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆ กับการใช้เวลาว่างของนักเรียนด้วย

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนที่สังกัดกรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

1.2.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางด้านประชากร สภาพความเป็นอยู่ สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

## 1.3 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ได้อิงแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของ Max Kaplan(1975) ซึ่งกล่าวว่า การใช้เวลาว่างของบุคคลที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญอยู่ 3 ประการ ดังนี้คือ

1. ปัจจัยภายใน (Internal factors) ได้แก่ ความพึงพอใจ การพิจารณาตัดสินใจ บุคลิกภาพของแต่ละบุคคล อารมณ์นึกคิดต่าง ๆ และรสนิยมของแต่ละบุคคล

2. ปัจจัยภายนอก (External factors) ที่สามารถวัดและมองเห็นได้อย่างชัดเจน คือ อายุเพศ รายได้ ที่อยู่อาศัย การทำงาน การศึกษา ระยะเวลา โดยมีอิทธิพลต่อการเลือกและการใช้เวลาว่างของบุคคลดังรายละเอียดต่อไปนี้

- อายุ เป็นตัวแปรพื้นฐานที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในเรื่องของการใช้เวลาว่าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบรับบทบาทตามที่สังคมกำหนดให้ ทักษะและประสบการณ์ตามอายุ การชိติดื้อและปฏิบัติเป็นประจำ

- เพศ เป็นความแตกต่างทางสรีระ ซึ่งเป็นตัวกำหนด และแบ่งแยกกิจกรรมให้ผู้หญิงและผู้ชายแตกต่างกันอย่างชัดเจน

- การศึกษา เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลอย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับอาชีพ การทำงาน ระดับรายได้ และสถานภาพทางสังคม นอกจากนี้ยังมีผลต่อการดำเนินชีวิต รสนิยม การเลือกสรร การตัดสินใจ บุคลิกภาพ และอารมณ์นึกคิดของแต่ละบุคคลด้วย



- รายได้ การเลือกใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล ยังขึ้นอยู่กับค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการทำกิจกรรมนั้นด้วย รายได้และทรัพย์สินเป็นตัวแบ่งแยกความแตกต่างของบุคคลออกเป็นคนจนและคนรวย ซึ่งมีผลไปถึงการดำเนินชีวิต (Life style) ของแต่ละคนด้วย

- การทำงาน ปัจจัยด้านการทำงานมีผลต่อการเลือกและการใช้เวลาว่าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานที่ทำว่ามีความเกี่ยวข้องกับวัสดุ อุปกรณ์ และมีความสัมพันธ์ต่อการนำไปใช้ในยามว่างด้วย การทำงานทำให้เกิดทักษะ ประสบการณ์ และสร้างคุณค่า ความสำคัญที่โครงการจะเรียนรู้ และการทำงานสร้างทัศนคติซึ่งส่งผลไปสู่การเลือกสรรกิจกรรมที่เหมาะสมด้วย

- ที่อยู่อาศัย เป็นตัวแปรหนึ่งที่มีผลต่อการเลือกใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าสถานที่นั้นมีประเภทของกิจกรรมให้เลือกหรือไม่ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับคมนาคม ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ความสัมพันธ์ในชุมชนละแวกบ้าน โครงสร้างทางระบบนิเวศน์ อาชีพ โคจรรวมในชุมชนนั้น ๆ

- ระยะเวลา การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมใด ๆ ย่อมขึ้นอยู่กับระยะเวลาว่างที่มี การแบ่งเวลาเพื่อใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับการเห็นคุณค่าและความจำเป็นในกิจกรรมนั้น ๆ รวมถึงระยะเวลาในการเดินทางไปร่วมกิจกรรมนั้นด้วย

3. เงื่อนไขในระดับสังคม เป็นตัวควบคุมปัจจัยในระดับบุคคลอีกระดับหนึ่ง ได้แก่ ความสอดคล้องเหมือน ๆ กัน ประเพณีที่ถือปฏิบัติ การแนะนำและเสนอแนะ ช่วงชั้นทางสังคม ข้อห้ามและการกีดกันทางสังคม หรือข้อกำหนดบังคับต่าง ๆ

โดยสรุปแล้วการใช้เวลาว่างของบุคคลขึ้นอยู่กับปัจจัยภายใน ปัจจัยภายนอก และเงื่อนไขในระดับสังคม ซึ่งเป็นผลให้บุคคลมีพฤติกรรมที่จะเลือกทำกิจกรรมในเวลาว่างที่แตกต่างกันออกไป แต่ในกรณีศึกษาครั้งนี้จะศึกษาเฉพาะปัจจัยภายนอกที่สามารถวัดและมองเห็นได้ เช่น ปัจจัยทางประชากร ได้แก่ อายุ เพศ เป็นต้น ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ได้แก่ อาชีพบิดามารดา รายได้ของครอบครัว เป็นต้น และปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การศึกษาของบิดามารดา สัมพันธภาพกับคนในครอบครัว เพื่อน อาจารย์ เป็นต้น รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาศึกษาถึงความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่างของนักเรียน อีกทั้งการศึกษาครั้งนี้เป็นผลการศึกษาเพื่อขยายผลของโครงการศึกษาความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นโครงการนำร่องของสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์ปี 2542 อีกด้วย (ราชการวิทยุฯ วันที่ 11 กันยายน 2543 เวลา 9.00-10.00 น.)

#### 1.4 การทบทวนวรรณกรรมและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมและผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับใช้เวลาว่างของบุคคลในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเสนอเป็น 2 ประเด็น ได้แก่



1.4.1 ความหมายและความสำคัญของการใช้เวลาว่างและกิจกรรมนันทนาการ

1.4.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.4.1 ความหมายและความสำคัญของการใช้เวลาว่างและกิจกรรมนันทนาการ  
เวลาว่าง (Leisure)

เวลาว่างมีความเกี่ยวข้องกับนักปรัชญา และนักการศึกษา มาตั้งแต่สมัยโบราณอารยธรรมกรีกและโรมัน กล่าวคือ ในช่วงแรกเวลาว่างมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชนชั้นสูงในสังคมนั้น ๆ ทั้งนี้เพราะว่ากลุ่มชนเหล่านี้มีเวลาว่างที่จะเลือกกระทำเพื่อสนองความต้องการ ความพึงพอใจให้แก่ตนเอง ในช่วงเวลาต่อมา "เวลาว่าง" ได้มีการขยายความหมายโดยนักเศรษฐศาสตร์ และสังคมวิทยาได้นิยามว่า เวลาว่างเป็นความหมายตรงกันข้ามกับ "งานหรือทำงาน" ซึ่งเป็นพฤติกรรมทางกลุ่มชนชั้นกลางและชนชั้นที่มีรายได้น้อย เช่น พวกที่ทำงานในโรงงาน ต่อมาความหมายของ "เวลาว่าง" ก็เปลี่ยนเป็นวิถีทางแห่งชีวิต (Way of Life) และแม้กระทั่งในปัจจุบัน "เวลาว่าง" มีความหมายคือ โอกาสที่ส่งเสริมความสำเร็จในชีวิตขั้นสูงสุด (Opportunity for Self - Actualization)

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของคำว่า "เวลาว่าง" ไว้หลายท่าน ดังเช่น Webster (อ้างถึงใน Stanley and Miller, 1972) ได้ให้ความหมายของเวลาว่างไว้ว่า "เวลาว่างคือเวลาที่เป็นอิสระหลังจากการทำงานประจำหรือธุรกิจ ซึ่งบุคคลจะใช้เวลานั้นประกอบกิจกรรมตามความพอใจของตน"

Nash (1953) ได้กล่าวถึงเรื่องการใช้เวลาว่างและนันทนาการว่า "เวลาว่างหมายถึงเวลาที่เป็นอิสระจากกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น ว่างจากงานประจำ เวลาพักผ่อน และเวลาที่ประกอบกิจวัตรประจำวัน ส่วนนันทนาการหมายถึงการใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์ของตนเองโดยเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ถ้าเป็นเด็กเล็กจะเรียกกิจกรรมนั้นว่า การเล่น (Play) แต่ถ้าเป็นหนุ่มสาวและผู้ใหญ่จะเรียกกิจกรรมนั้นว่า นันทนาการ (Recreation)"

ส่วน Plato (อ้างถึงใน Ball and Ciprino, 1978) ได้ให้ความหมายของเวลาว่างไว้ 3 ประการ คือ

1. เวลาว่างเป็นเวลาที่เหลืออยู่ (Spare time)
2. เวลาว่างเป็นเวลาที่อิสระจากกิจกรรมอื่น ๆ
3. เวลาว่างเป็นเวลาที่เป็นตัวของตัวเอง หรือความเป็นอิสระจากสภาพของจิตใจ

ที่จกช่ออยู่กับการงานเพื่อสิ่งต่าง ๆ

กล่าวได้ว่าการดำรงชีวิตของคนเรามีความสัมพันธ์อย่างมากกับการใช้เวลา ชีวิตที่จะประสบความสำเร็จเกี่ยวข้องกับการแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม กล่าวคือใช้เวลาไปในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครวั และสังคมมากที่สุด โดยมีได้มีผลกระทบต่อผู้อื่นมากนัก ดังที่ จรินทร์

ธานีรัตน์ (2519) กล่าวว่า "เวลาเป็นสิ่งมีค่าและมีความสำคัญยิ่งสำหรับมนุษย์ทุกเพศทุกวัย บุคคลควรรู้จักแบ่งเวลา และใช้เวลาให้ถูกต้อง" ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของหลวงวิจิตรวาทการ (2511) ที่ได้กล่าวถึงคุณค่าของเวลาว่า "ในบรรดาสิ่งที่มีค่าทั้งหลายในโลก ไม่มีอะไรมีค่าสูงสุดเท่ากับเวลา ของอื่น ๆ ที่มีค่าเมื่อเสียหายไปอาจจะค้นหาเอาคืนกลับมา หรือหาใหม่ทดแทนได้ แต่ถ้าเสียเวลาไปแล้วไม่สามารถจะเอากลับคืนมาได้"

ในเรื่องการแบ่งเวลา Fackre (1972 อ้างถึงใน วาสนา คุณาภภิสิทธิ์, 2533) ได้กล่าวว่า "การใช้เวลาว่าง ส่วนหนึ่งเป็นความต้องการของร่างกาย อีกส่วนหนึ่งเป็นการใช้เวลาว่างอย่างมีความคิดสร้างสรรค์และเป็นอิสระ เพราะมีเวลาว่าง 3 ส่วน คือ การพักผ่อน การบันเทิง และการพัฒนาตนเอง หรือการใช้เวลาว่างในการสร้างสรรค์" ซึ่งใกล้เคียงกันกับคำกล่าวของ รัชณี ลาชโรจน์ (2529) ที่กล่าวว่า การใช้เวลาว่างของคนนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 4 ทาง ได้แก่

1. เวลาที่ใช้ในการทำงาน หรือเวลาที่ใช้ในการประกอบอาชีพ หากเป็นนักเรียนนักศึกษา ก็คือ เวลาที่ใช้ในการเรียนหนังสือ
2. เวลาที่ใช้ในการนอนหลับ
3. เวลาเพื่อทำกิจกรรมประจำวัน
4. เวลาเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ

วราณี อมรทัต (2530 อ้างถึงใน รุติมา สุภักดิ์, 2539) ได้กล่าวถึงหลักการแบ่งเวลาของเยาวชนว่าควรมีการแบ่งเวลาให้กับตนเอง และแบ่งเวลาให้กับผู้อื่นควบคู่กันไป โดยการแบ่งเวลาให้กับตนเองนั้น ได้แก่ เวลาในการทำกิจกรรมประจำวัน เวลาในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมและทบทวนบทเรียน เวลาในการทำงานอดิเรกที่ตนเองชอบและถนัด สำหรับเวลาเพื่อผู้อื่น ได้แก่ เวลาในการช่วยเหลืองานบ้าน การดูแลผู้สูงอายุและน้อง ๆ เวลาในการเข้าร่วมกลุ่มพบปะสังสรรค์กับผู้อื่นเพื่อสมาคม เวลาในการช่วยเหลือสังคมนับตั้งแต่ที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ครอบครัว ญาติมิตร เพื่อนบ้าน ตลอดจนบุคคลที่อยู่ใกล้ตัวอื่น ๆ ทั้งที่รู้จักและไม่รู้จัก ซึ่งถ้าเยาวชนสามารถจัดแบ่งเวลาให้กับตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสมดังกล่าวมาแล้วข้างต้น จะช่วยพัฒนาให้กลายเป็นคนมีคุณภาพ ซึ่งจะส่งผลดีต่อครอบครัวและสังคมอีกด้วย

อาจกล่าวได้ว่าเวลาว่างมีความหมายโดยสรุป

1. เวลาว่าง คือ สักส่วนเวลาของบุคคลที่ไม่ได้ใช้ในการทำงาน
2. เวลาว่าง คือ การเลือกอย่างอิสระไม่ว่าจะทำงานหรือไม่ก็ตาม เข้าร่วมกิจกรรม เวลาว่างใช้ใน รูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมความต้องการของบุคคล เพื่อให้คุณค่าทางจิตใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด พึงพอใจช่วยให้สังคมอยู่เป็นสุข



## นันทนาการ (Recreation)

"นันทนาการ" เป็นคำที่มาจาก "สันทนาการ" ที่บัญญัติโดยพระยาอนุมานราชธน หรือเสถียรโกเศศ ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2507 ซึ่งมาจากคำว่า "นันทน" หมายความว่า ร่าเริงสนุกสนาน สันนิษฐานคำว่า "อาการ" เรียกว่า "นันทนาการ" หมายถึง อาการที่สนุกสนานร่าเริง ซึ่งหมายถึง พฤติกรรมของคนเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ แล้วก็ให้เกิดอาการสุข สนุกสนาน ร่าเริง ซึ่งมีความหมายมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษ "Recreation" ที่มีการศึกษาความหมายและคำจำกัดความที่กว้างขวางมากกว่า อาการหรือพฤติกรรม ของ ขอบขาคความหมายดังต่อไปนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2542)

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางกาย ทางสมองและทางจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคล เข้าร่วมในช่วงเวลาว่างจะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนี้ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลและสังคม

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่างโดยไม่มีภารกิจบังคับหรือ เข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสุข สนุกสนานหรือ ความสุขสงบและกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับด้วย

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์สุขที่บุคคลได้รับโดยอาศัยกิจกรรม นันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดพัฒนาการ หรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล

4. นันทนาการ เป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วม กิจกรรมนันทนาการแล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านอารมณ์ และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

กล่าวโดยสรุป กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่างเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525) ประกอบไปด้วย กิจกรรมหรือประสบการณ์ในช่วงเวลาว่าง โดยที่ผู้เข้าร่วมร่วมด้วยความสมัครใจ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจ ความสุขใจและแรงความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งเพื่อให้บุคคลได้คุณค่าทางสังคม พัฒนาทางอารมณ์ที่เกี่ยวข้อง (สมบัติ กาญจนกิจ, 2542)

### 1.4.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

นันทนาการเป็นปัจจัยที่สำคัญ และจำเป็นอย่างหนึ่งของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาพของสังคมที่ก้าวสู่ความเป็นโลกาภิวัตน์เช่นที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ตามปกติบุคคลจะใช้เวลาในการทำงานหรือ ศึกษาเล่าเรียน 8 - 10 ชั่วโมง ใช้เวลาในการปฏิบัติหน้าที่ภารกิจชีวิตประจำวัน และรับประทานอาหาร



พักผ่อนนอนหลับ และช่วงเวลาว่างอิสระ ดังนั้นคนเราจะมีเวลาว่างประมาณ 2 - 4 ชั่วโมงต่อวัน กิจกรรมนันทนาการจึงมีบทบาทสำคัญที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ และจิตใจของคนในสังคม (สมบัติ กาญจนกิจ, 2542)

ในส่วนของงานวิจัยเรื่อง การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ได้มีการศึกษาวิจัยและรวบรวมไว้หลายเรื่องด้วยกัน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะมีกิจกรรมในเวลาว่างที่คล้ายๆ กัน แตกต่างกันในบางกิจกรรมในแง่ของประเทศเท่านั้น ดังเช่นงานวิจัยต่อไปนี้

พิมพ์พรรณ ศิลปสุวรรณ และคณะ (2530) ศึกษาการใช้เวลาว่างของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหิดล โดยศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดลจำนวน 1,439 คน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมหลายอย่าง ได้แก่ การทบทวนตำราเรียน อ่านหนังสือ เล่นกีฬา อ่านวารสารและหนังสือพิมพ์ พูดคุยกับเพื่อน ดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ แต่กิจกรรมที่นักศึกษาสนใจทำมากที่สุด คือ การดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ รองลงมา คือ การพูดคุยกับเพื่อน สำหรับการใช้เวลาในการทบทวนบทเรียนพบว่านักศึกษาปีที่ 1 จะใช้เวลาในการดูตำรา และทบทวนบทเรียนมากกว่านักศึกษาปีอื่น และสำหรับการพูดคุยกับเพื่อนของนักศึกษาส่วนใหญ่จะพูดคุยเรื่องทั่วไป เรื่องสังคม ส่วนเรื่องการพูดคุยเกี่ยวกับการเรียนมีเพียงร้อยละ 7 เท่านั้น

วัฒนา ณ ระนอง (2532) ได้วิจัยเจาะลึกเกี่ยวกับ โลฟี่ - สไตล์ และพฤติกรรมทัศนคติที่มีต่อโฆษณา และสื่อโฆษณาของประชากรไทยในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างขึ้นมา 600 คน พบว่าในช่วง 10 - 20 ปี ร้อยละ 72 ใช้เวลาว่างอยู่กับบ้านมากกว่าออกไปข้างนอก โดยใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ วิธีดีโอมากที่สุด รองลงมา คือ การฟังวิทยุ จะมีความแตกต่างกันบ้างในบางกิจกรรม เช่น วัยรุ่นชายชอบเล่นกีฬาและออกไปชมกีฬามากกว่านักเรียนหญิง ขณะที่วัยรุ่นหญิงจะชอบอยู่บ้านเฉยๆ หรือทำงานอดิเรกหรือใช้เวลาในการนอน

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2536) จัดทำโครงการสำรวจการเข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการใช้เวลาของประชากร พ.ศ. 2533 ทั่วประเทศ โดยสุ่มตัวอย่างรวมทั้งสิ้น 27,780 ครัวเรือน ผลการสำรวจพบว่า ประชากรตั้งแต่อายุ 13 ปีขึ้นไป ทุกภาคใช้เวลาในการดูภาพยนตร์มากที่สุด ฟังวิทยุ รองลงมา โดยเฉพาะในกรุงเทพมหานคร มีประชากรถึงร้อยละ 89.9 ใช้เวลาในการดูโทรทัศน์สูงกว่าทุกภาค และกว่าครึ่งใช้เวลาในการอ่านหนังสือพิมพ์ซึ่งมีจำนวนมากกว่าทุกภาค ในส่วนของการใช้เวลาว่างในกิจกรรมกีฬา พบว่า เพศชายมีอัตราการใช้เวลาในกิจกรรมกีฬาสูงกว่าเพศหญิงอย่างเห็นได้ชัดในทุกกลุ่มอายุ แต่มีอัตราสูงสุดในช่วงอายุ 13 - 14 ปี ส่วนการใช้เวลาในการชมโทรทัศน์ และฟังวิทยุ และอ่านหนังสือพิมพ์ พบมากในช่วงอายุ 13 - 29 ปี ซึ่งในช่วงวัยนี้เพศชายและเพศหญิงจะมีการใช้เวลาไม่แตกต่างกัน แต่จะพบความแตกต่างในช่วงวัย 30 ปีขึ้นไป เพศชายจะมีการใช้เวลาในการชมโทรทัศน์ ฟังวิทยุ และอ่านหนังสือพิมพ์มากกว่าเพศหญิง

มาฮาวิ สมบุญ (2535) ศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดนนทบุรี ปีการศึกษา 2534 จำนวน 1,027 คน ผลการศึกษาพบว่า อาชีพของบิดามารคามีได้มีผลต่อการใช้เวลาว่างตลอดวันแต่มีเพียงบางช่วงเวลาเท่านั้น พบว่า การอ่านหนังสือเรียน ทบทวนบทเรียน นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกรเลือกทำเป็นอันดับต้น ๆ มากกว่านักเรียนที่มีบิดาประกอบอาชีพอื่น ๆ ในด้านการช่วยเหลืองานอาชีพของครอบครัว นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีอาชีพค้าขายและเกษตรกร เลือกทำเป็นอันดับต้น ๆ มากกว่านักเรียนกลุ่มอื่นๆ ทางด้านระดับการศึกษาของบิดามารดา พบว่านักเรียนที่ระดับการศึกษาของบิดามารดามีการศึกษาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาขึ้นไปทำกิจกรรมทางด้านการเรียน เล่นดนตรี อ่านหนังสืออ่านเล่น และอ่านหนังสือพิมพ์ มากกว่านักเรียนที่มีบิดามารดามีการศึกษาต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษา ทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันจะมีการใช้เวลาว่างแตกต่างกัน โดยกิจกรรมดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ พบในนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมากกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและปานกลาง และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและปานกลางจะอ่านหนังสืออ่านเล่น หนังสือพิมพ์ อ่านหนังสือเรียน ทบทวนบทเรียนมากกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ และในส่วนของลำดับที่ของบุตรพบว่า การใช้เวลาในกิจกรรมการช่วยทำงานบ้าน การช่วยงานอาชีพของครอบครัว นักเรียนที่เป็นบุตรคนโตจะเลือกทำเป็นอันดับต้น ๆ ซึ่งแสดงถึงความรับผิดชอบในการทำงาน และดูแลน้องตามที่ถูกฝึกฝนมาในครอบครัว ส่วนกิจกรรมการดูโทรทัศน์ และการเล่น นักเรียนที่เป็นบุตรคนเล็กจะเลือกทำเป็นอันดับต้นๆ

เกศแก้ว ศรีงาม (2537) ศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความแตกต่างของการใช้เวลาว่างในกิจกรรมนันทนาการแต่ละประเภทของเยาวชนไทย โดยใช้ข้อมูล "โครงการสำรวจการเข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการใช้เวลาของประชากรไทย พ.ศ. 2533" ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ โดยศึกษา กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 15,579 ราย พบว่า การฟังวิทยุและการดูโทรทัศน์ จะขึ้นอยู่กับเพศ ขนาดครอบครัว ภาวะการทำงาน เขตและภาคที่อยู่อาศัย การชมวีดีโอ ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษา ภาวะการทำงาน เขตและภาคที่อยู่อาศัย การอ่านหนังสือ ขึ้นอยู่กับอายุ เพศ ระดับการศึกษา เขตและภาคที่อยู่อาศัย การเล่นเกมกีฬาและการออกกำลังกาย ขึ้นอยู่กับเพศ เขตและภาคที่อยู่อาศัย การตั้งสรรค์ ขึ้นอยู่กับเพศ ระดับการศึกษา เขตและภาคที่อยู่อาศัย การเดินเล่นตามศูนย์การค้า ขึ้นอยู่กับขนาดครัวเรือน เขตและภาคที่อยู่อาศัย ส่วนการเดินเล่นตามสวนสาธารณะ ขึ้นอยู่กับภาวะการทำงาน ของเยาวชน และการทำงานอดิเรก ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษาและเขตที่อยู่อาศัย

ฐิติมา สุภภัก (2539) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมการเรียน กิจกรรมในครัวเรือน และกิจกรรมนันทนาการ ในช่วงวันธรรมดาและวันสุดสัปดาห์ ในพบว่า ปัจจัยทางด้านเพศ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาในการทำกิจกรรม



นันทนาการของนักเรียนทั้งในวันธรรมดาและวันสุดสัปดาห์ และลำดับที่ของบุตรมีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาของนักเรียนในช่วงวันธรรมดาเท่านั้น

สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศ เรื่องการใช้เวลาและการใช้เวลาว่างนั้นมีผู้ศึกษามาเป็นเวลานานแล้ว ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยเรื่องการใช้เวลาและการใช้เวลาว่างของเด็กและเยาวชนมาดังนี้

Murray (1988) ศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น พบว่า ปัจจุบันเด็กวัยรุ่นประสบกับสภาพความกดดันจากการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นต่างสังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีอิทธิพลต่อการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทำให้เกิดผลเสียตามมา คือ เด็กวัยรุ่นมีการใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่เหมาะสม เช่น การก่อกบฏอาชญากรรม การติดยาเสพติด เป็นต้น ปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นมีการใช้เวลาไม่เหมาะสมเกิดจากการด้อยโอกาสทางการศึกษา อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนและอิทธิพลของสื่อมวลชน

Peniston (1994) ศึกษาเรื่องการใช้เวลาของนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านการเรียน ผลการศึกษาพบว่า เด็กนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านการเรียน หรือเด็กนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านการใช้นั้นจะกลายเป็นเด็กที่ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่รู้จักแบ่งเวลาให้กับตนเอง และไม่รู้จักรักษาคุณค่าของเวลาปล่อยให้เวลาเสียไปโดยเปล่าประโยชน์ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมเหล่านี้เกิดมาจากหลายสาเหตุ เช่น จากครอบครัวเด็ก โรงเรียน การใช้เวลาของเด็กเอง ภาวะรับผิดชอบที่เด็กได้รับ การมีเวลาว่าง ซึ่ง Peniston ได้เสนอแนวทางแก้ไขปัญหาคือเด็กเหล่านี้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางด้านการเรียนหรือ มีปัญหาด้านการใช้เวลา ควรจะมีการจัดสรรเวลาแบ่งประเภทกิจกรรมที่ทำ กำหนดแผนการล่วงหน้าในการทำกิจกรรม และจัดทำตารางแบ่งเวลาในการทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย และปฏิบัติตามตารางที่ได้จัดทำไว้อย่างจริงจัง ซึ่งขั้นตอนในการปฏิบัติเหล่านี้จะช่วยให้เด็กสามารถใช้เวลาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลดีต่อตัวเด็กนักเรียนเอง

นอกจากนักเรียนจะใช้เวลาว่างไปในการทำกิจกรรมนันทนาการต่างๆ แล้ว ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางของคนทุกวัย จากบทความเรื่อง "Who Play Computer Games" ในนิตยสาร Computer Gaming World วันที่ 14 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1997 (อ้างถึงในวรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541) ได้กล่าวถึงผลการศึกษาผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 4,500 คน ซึ่งทั้งหมดเป็นผู้ซื้อเกมคอมพิวเตอร์จากผู้ผลิตรายใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกา ผลจากการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งเป็นกลุ่มต่างๆ คือ กลุ่มที่มีช่วงอายุก่อนวัยรุ่น (Pre-adolescent) คือมีอายุต่ำกว่า 13 ปี กลุ่มวัยรุ่น (Teen) คือมีอายุระหว่าง 13-19 ปี และกลุ่มผู้ใหญ่ซึ่งมีอายุจนถึง 31 ปี โดยมีร้อยละ 92 เป็นเพศชาย มีชั่วโมงของการเล่นเกมประมาณ 22 ชม./สัปดาห์ มีจำนวนร้อยละ 11 ที่เล่นเกมมากกว่าดูโทรทัศน์ และร้อยละ 37 เล่นเกมเป็นประจำมากกว่าไปชมภาพยนตร์ และมีคนซื้อเกมใหม่ๆ เฉลี่ย 12 เกม/ปี (โดยทั้งหมดจะรู้จักและคุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างน้อย 7 ปี)

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่ามีกลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างกว้างขวาง ซึ่งในประเทศไทยเองนั้นก็ได้มีการบริโภคเกมคอมพิวเตอร์อย่างกว้างขวาง เนื่องจากมีการซื้อหาและจำหน่าย รวมถึงการมีธุรกิจ



ร้านค้าที่เปิดให้บริการคอมพิวเตอร์ เล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเกม ซึ่งนับเป็นธุรกิจเดียวที่ทำรายได้ดีทวนกระแสวิกฤติเศรษฐกิจของไทย จนเด็กไทยติดจอคอมพิวเตอร์กันอย่างจริงจัง

จากการศึกษาของ วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541) ที่ได้ทำการศึกษารื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง 400 คน จากโรงเรียนต่างๆ 14 แห่ง ที่เล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีเครื่องเล่นเกมวีดิโอและเครื่องคอมพิวเตอร์ในปริมาณที่ค่อนข้างสูง โดยเฉพาะการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งการมีเครื่องเล่นดังกล่าวเป็นสิ่งที่พึงซึ่งถึงความคุ้นเคยกับการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา และพบว่า เด็กนักเรียนมัธยมมีระยะเวลาในการเล่นไม่แตกต่างกัน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง โดยเด็กนักเรียนมัธยมต้นชายใช้เวลาในการเล่นมากกว่าเด็กนักเรียนหญิงมัธยมต้นหญิงและนักเรียนมัธยมปลายหญิง แต่ใช้เวลาน้อยกว่านักเรียนมัธยมปลายชาย โดยที่นักเรียนมัธยมปลายชายจะเล่นเกมมากที่สุด ส่วนเด็กนักเรียนมัธยมปลายหญิงจะเล่นเกมน้อยกว่าเด็กมัธยมต้นชายเท่า นั้น เมื่อศึกษาถึงประเภทของเกมของเด็กเล่นพบว่าเด็กมีการเล่นเกมประเภทต่างๆ เป็นประจำอยู่ในระดับปานกลางและน้อย โดยเกมผจญภัยเด็กจะเล่นมากที่สุด ( $X = 2.28$ ) และเกมที่เล่นน้อยที่สุดคือเกมแสดงบทบาท ( $X = 0.74$ ) โดยนักเรียนมัธยมหญิงจะเล่นเกมต่างจากนักเรียนมัธยมชาย ซึ่งนักเรียนมัธยมหญิงจะนิยมเล่นเกมสำหรับเด็ก เกมการศึกษา ในขณะที่นักเรียนมัธยมชายจะนิยมเล่นเกมแอ็คชั่น เกมผจญภัย และเกมจำลองสถานการณ์

ในแง่ของพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการเล่นคอมพิวเตอร์ตามร้านอินเทอร์เน็ตต่างๆ นั้น พัทยา เพชรธานี (2541) ได้ทำการศึกษารื่อง การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาเฉพาะในห้างสรรพสินค้าใหญ่ 5 แห่ง ได้แก่ เดอะมอลล์ บางแค, เดอะมอลล์ งามวงศ์วาน, มานูญครอง, อิมพีเรียล ลาดพร้าว และซีคอนสแควร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 460 คน ซึ่งสุ่มเลือกมาศึกษาจากห้างสรรพสินค้าทั้ง 5 แห่ง ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง และส่วนใหญ่กว่าครึ่งหนึ่งมาใช้บริการนานๆ ครั้ง ประมาณ 2-3 สัปดาห์/ครั้ง ส่วนมากจะมาใช้บริการในวันเสาร์-อาทิตย์มากที่สุด หรือมาใช้บริการในช่วงเย็นหลังเลิกเรียน/เลิกงาน และมักจะมาพร้อมกับเพื่อน

ระยะเวลาในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งประมาณ 16-30 นาที และเสียค่าใช้จ่ายในการใช้บริการแต่ละครั้งน้อยกว่า 50 บาท ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (simulator) รองลงมาคือ วีดิโอเกม โดยให้เหตุผลในการมาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าคือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียนทำงาน เพื่อฝึกทักษะการใช้มือและสายตา ต้องการกิจกรรมทำเป็นเพื่อนแก้เหงา และทำให้ได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ

ในการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม ความตื่นเต้นระทึกใจในเกม ความแปลกใหม่ในรูปแบบของเกม การออกแบบ

ของเครื่องเล่นที่ทันสมัย สวยงาม การได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ การได้เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ การได้ฝึกสมองและทักษะ การได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียนทำงาน และการได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับปานกลางต่อการได้เล่นพินกับเพื่อน การได้ออกมานอกบ้าน การได้ใกล้ชิดกับแฟน/คนรัก และการได้หลีกหนีเสียงป่วนทะเลาะกันของผู้ใหญ่

จากการศึกษาที่กล่าวมา การที่นักเรียนใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ ย่อมทำให้เกิดผลกระทบต่อตัวนักเรียนเอง ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสัมพันธภาพทางสังคม มีงานวิจัยหลายเรื่องที่ศึกษาในเรื่องของผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการเล่นอินเทอร์เน็ตด้วย ดังเช่น ผลการศึกษาของ ศ.นพ. ยง ภู่วรวรรณ (2543) จากภาควิชากุมารเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาฯ ที่ศึกษาเรื่องผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน ซึ่งได้ศึกษาโดยใช้วิธีสอบถามจากโรงเรียน ประถมและมัธยมศึกษา และจากการรวบรวมวารสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับผลกระทบทางการแพทย์และจิตใจของเด็กพบว่า เกมและคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ โดยเด็กในระดับมัธยมปลายจะมีความอยากเล่นเกมหรือวิดีโอเกมมากกว่าการเข้าไปในเรื่องของโปรแกรมการศึกษา ไม่มีตัวเลขระบุแน่ชัดว่าผู้หญิงหรือผู้ชายเล่นมากกว่ากัน แต่จะเห็นได้ว่าเด็กที่มีฐานะค่อนข้างดีส่วนใหญ่จะเล่นกันที่บ้าน เด็กที่มีฐานะปานกลางจะเล่นตามร้านเล่นเกม หรือห้างสรรพสินค้าต่างๆ ซึ่งผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนั้นจะเปลี่ยนแปลงจากในอดีต เนื่องจากข้อจำกัดหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นสถานที่หรือพื้นที่ที่ใช้เล่นเริ่มน้อยลง เด็กจึงหันมาเล่นอยู่หน้าจอเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือเป็นการฝึกทักษะทางปัญญาของเด็กให้มีการคิดเป็นระบบเป็นขั้นเป็นตอน และฝึกเรื่องของการตัดสินใจ การแก้ไขสถานการณ์ รวมทั้งเป็นการสร้างความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วย ส่วนข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือ มีผลกระทบทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ พบว่าเด็กใช้เวลาไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ การจดจ่ออยู่กับเกมทำให้สมาธิในการเรียนลดลง ซึ่งมีส่วนทำให้ผลการเรียนของเด็กแย่ลงไปด้วย ผลกระทบทางด้านสภาพแวดล้อมทำให้สัมพันธภาพระหว่างเด็กกับคนในครอบครัวลดลง แต่กลับมีการสร้างเสริมในจินตนาการด้านวัตถุนิยมมากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อด้านอื่นๆ เช่น ด้านบุคลิกภาพและอารมณ์ในเด็ก ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว ต้องการเอาชนะ ไม่ได้ด้วยเล่นก็ต้องเอาด้วยกล

ส่วนผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสายตา เด็กส่วนใหญ่จะใส่แว่นตาเร็วขึ้น เด็กจดจ่ออยู่กับการเล่นคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กมีเวลาออกกำลังกายน้อยลง การรับประทานอาหารมากขึ้นทำให้มีโอกาสเป็นโรคอ้วน การเล่นเกมต่อสู้ที่ต้องออกกำลังมากๆ ทำให้ชีพจรของเด็กเต้นเร็วและความดันโลหิตขึ้นสูง รวมทั้งเป็นโรคกระดูกและข้อจากการใช้หัวแม่มือกดคีย์บอร์ดหรือเมาส์ตั้งแต่ 300-500 ครั้งใน 5 นาที การกดบ่อยๆ เป็นเวลานานๆ ทำให้กล้ามเนื้อและกระดูกที่ข้อมือ



มักจะเกิดการชักเสปได้ นอกจากนี้ยังมีรายงานจากประเทศญี่ปุ่นและอังกฤษระบุว่าแสงจวบบนหน้าจอเป็นตัวกระตุ้นระบบประสาท ทำให้เกิดโรคต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งโรคลมชัก

ในประเทศญี่ปุ่น นายริวตะ คาวาชิมะ หัวหน้าทีมวิจัยแห่งมหาวิทยาลัยโทโฮคุ (มิตซึ, 2544) เปิดเผยว่า นักวิทยาศาสตร์ในทีมวิจัยศึกษาและสังเกตพัฒนาการทางสมองของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ โดยศึกษาเด็กทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งเล่นวิดีโอเกมของนินเทนโด และอีกกลุ่มหนึ่งได้รับการสอนระเบียบวิธีการทางคณิตศาสตร์ขั้นพื้นฐาน ซึ่งผลการทดลองที่ได้ชี้ชัดว่าเด็กกลุ่มหลังมีพัฒนาการทางสมองมากกว่า ซึ่งก็หมายความว่า การเรียนวิชาคณิตศาสตร์นั้น ช่วยกระตุ้นให้สมองทำงานได้ดีกว่าการเล่นเกมอย่างแน่นอน

นายริวตะกล่าวว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะช่วยกระตุ้นพัฒนาการทางสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการมองและการเคลื่อนไหวเท่านั้น แต่ไม่ได้มีส่วนช่วยในการพัฒนาส่วนอื่นๆ ที่สำคัญในสมองเลย และไม่ได้ช่วยพัฒนาทักษะแก่เด็กๆ ได้มากอย่างที่คิด ที่สำคัญยังอาจจะขัดขวางพัฒนาการด้านอื่นๆ ของเด็กอีกด้วย

นายริวตะกล่าวอีกว่า เด็กๆ ควรได้รับการสนับสนุนให้สนใจในวิชาคณิตศาสตร์ขั้นพื้นฐาน การอ่าน และการเขียนหนังสือ เพื่อกระตุ้นพัฒนาการของสมองให้เป็นไปอย่างสมบูรณ์ ถ้าหากปล่อยให้เด็กเขาแต่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้ว พัฒนาการทางสมองจะเป็นไปอย่างไม่เต็มที่ และเด็กจะกลายเป็นคนก้าวร้าว เนื่องจากมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเองอยู่ในระดับที่น้อยมาก

ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในอเมริกาพบว่า เด็กที่เล่นเกมต่อสู้และยิงกันรุนแรง จะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิดได้ทันที และจะมีความก้าวร้าวติดตัวไปตลอดชีวิต

แต่เชื่อว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีผลเสียเพียงอย่างเดียว มีการศึกษาหลายชิ้นที่พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาดีขึ้น ดังเช่น ผลการวิจัยในอังกฤษ (BBC News Online, 2002) รายงานการศึกษาของกลุ่มครูประเมินผลมัลติมีเดียด้านการศึกษาในอังกฤษ ที่ได้ให้ข้อมูลสรุปว่า เกมคอมพิวเตอร์อาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการเรียนการสอนได้ เนื่องจากพบว่าได้ประโยชน์ทางด้านการศึกษา

ทั้งนี้ในการศึกษาซึ่งเป็นการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กรวม 700 คน ที่มีอายุระหว่าง 7-16 ปี พบว่าเกมการผจญภัยและจำลองบรรยากาศแวดล้อมจริง เช่น เกมซิม ซิตี และโรดเลอร์ โคลสเตอร์ ไทคูน ที่อนุญาตให้ผู้เล่นสามารถสร้างชุมชนต่างๆ หรือสร้างสวนสนุกได้นั้น จะช่วยพัฒนาความคิดเชิงกลยุทธ์และทักษะในการวางแผนให้เด็กๆ

ขณะเดียวกันบรรดาครูและผู้ปกครองยังเชื่อว่า ความรู้ความสามารถด้านการสะกดคำ การอ่าน และคณิตศาสตร์ของเด็กๆ นั้น ได้ปรับปรุงดีขึ้นเช่นกัน

จะเห็นได้ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งในด้านบวกและด้านลบ และไม่แต่เฉพาะเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น การเล่นเกมอินเตอร์เน็ตก็เช่นเดียวกัน ดังที่พญ.ดวงใจ กสานติกุล ภาควิชา



จิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาฯ (มติชน, 2543) ได้ออกมาเปิดเผยว่าขณะนี้พบว่าคนไทยป่วยเป็นโรคติดอินเทอร์เน็ตบ้างแล้ว และเท่าที่เห็นวัยรุ่นสมัยนี้จะพบปะรู้จักกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตค่อนข้างเยอะขึ้น ถ้าจะมองอีกมุมหนึ่งอินเทอร์เน็ตทำให้คนรู้จักโลก เปิดโอกาสให้คนเจอกันกว้างขึ้น แต่ถ้าเล่นจนติด จนเกิดอาการลุ่มหลงจะทำให้เสียเวลา เสียการเรียน ชาตมมนุษย์สัมพันธ์กับคนรอบข้างได้ ในท้ายที่สุด พญ.ดวงใจ กล่าวว่าจะคาดการณ์ได้ว่าสังคมไทยที่เข้าสู่สหัสวรรษใหม่ต้องเปิดรับเทคโนโลยีมากขึ้น เชื่อว่าคนไทยที่จะต้องป่วยด้วยอาการของโรคติดอินเทอร์เน็ตจะต้องเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย เพราะเครื่องคอมพิวเตอร์ กลายเป็นเรื่องของความจำเป็น กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและสังคมไปแล้ว ดังนั้นคนไทยจะต้องปรับตัวให้เท่าทันกับเทคโนโลยี ปรับตัวให้เข้ากับไอทียุคใหม่ แต่ทุกอย่างต้องมีขอบเขตที่เหมาะสม อย่าไปลุ่มหลงกับเทคโนโลยีจนมากเกินไป

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม กับการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ

1.5.2 คาดว่าผลที่ได้จากการศึกษาจะสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาหาแนวทางในการสนับสนุนให้นักเรียนมีการใช้เวลาว่างให้ถูกต้อง ทั้งด้านการส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ บุคลากรในการควบคุมดูแล หากวิธีในการเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ นักเรียน เป็นต้น เพื่อให้เป็นทางเลือกในการใช้เวลาว่างของนักเรียนอย่างมีประโยชน์ต่อตนเอง อันเป็นหนทางหนึ่งที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชนไทยให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าของประเทศชาติต่อไปในอนาคต

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 2

### วิธีการดำเนินการวิจัยและลักษณะทั่วไปของข้อมูล

#### 2.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงพรรณนาแบบ cross-sectional study โดยจะทำการศึกษาในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประจำปีการศึกษา 2544 ของโรงเรียนประเภทสหศึกษาในสังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 24 วิทยาเขต และสุ่มตัวอย่างเลือกขึ้นมา 6 โรงเรียนๆ ละ 225 คน รวมจำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 1,350 คน เมื่อเก็บข้อมูลจริงในระหว่างเดือนธันวาคม 2544-เดือนกุมภาพันธ์ 2545 ได้จำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 1,279 คน

#### 2.2 ขั้นตอนและวิธีการในการเก็บข้อมูล

##### 2.2.1 ประชากรที่ศึกษาและการสุ่มตัวอย่าง

ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง แบบ Multi - Stage Stratify Sampling และในแต่ละ Stratum จะใช้วิธีการสุ่มแบบ Simple Sampling เพื่อให้ได้จำนวนตัวอย่างตามที่ต้องการ(ดังแผนภูมิในภาคผนวก ก) ซึ่งมีรายละเอียดตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

##### ขั้นที่ 1 การเลือกโรงเรียน

โรงเรียนที่สังกัดกรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครในปีพ.ศ. 2543 ทั้งหมด 117 โรงเรียนจะประกอบไปด้วยโรงเรียนหญิงล้วน โรงเรียนชายล้วนและโรงเรียนสหศึกษา แต่ผู้วิจัยต้องการเฉพาะนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนสหศึกษาเท่านั้น เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านลักษณะทางประชากร ซึ่งโรงเรียนประเภทสหศึกษานี้จะแบ่งออกเป็น 24 สหวิทยาเขต ตามเขตที่โรงเรียนนั้นตั้งอยู่ ผู้วิจัยจะนำรายชื่อโรงเรียนสหศึกษาที่เป็นสมาชิกในแต่ละเขต มาสุ่มตัวอย่างเลือกขึ้นมาเพียงเขตละ 1 โรงเรียนเท่านั้น ซึ่งจะได้โรงเรียนที่เป็นตัวอย่างในขั้นตอนนี้ 24 โรงเรียน

##### ขั้นที่ 2 การเลือกโรงเรียนที่ตกเป็นตัวอย่าง

เนื่องจากผู้วิจัยมีความเห็นว่าหากทำการศึกษาทั้ง 24 โรงเรียนจะได้จำนวนตัวอย่างที่มากเกินไปจนความจำเป็น ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำรายชื่อโรงเรียนทั้งหมดที่สุ่มได้ในขั้นที่ 1 มาทำการสุ่มตัวอย่างอีกครั้ง และเลือกขึ้นมาเพียง 6 โรงเรียน ได้แก่

- |                                  |            |              |
|----------------------------------|------------|--------------|
| 1) โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย   | สหวิทยาเขต | วังสระปทุม   |
| 2) โรงเรียนราชวินิต บางเขน       | สหวิทยาเขต | รัชโยธิน     |
| 3) โรงเรียนสุวพรรณารามวิทยาคม    | สหวิทยาเขต | บรมราชชนนี 1 |
| 4) โรงเรียนกุนนทีรุทธารามวิทยาคม | สหวิทยาเขต | จตุรุมงคล    |
| 5) โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์         | สหวิทยาเขต | กรุงธนบุรี 3 |
| 6) โรงเรียนโพธิสารพิทยากร        | สหวิทยาเขต | บรมราชชนนี 2 |



### ขั้นที่ 3 การเลือกนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อเลือกได้โรงเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยได้แบ่งจำนวนนักเรียนชายและหญิงจำนวนเท่า ๆ กันชั้นปีละ 70-75 คน รวมทั้ง 3 ชั้นปีเป็นจำนวนโรงเรียนละ 225 คน และทำการศึกษาในโรงเรียนที่ตกเป็นตัวอย่าง 6 แห่ง จะได้จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดประมาณ 1,350 คน

#### 2.2.2 ขนาดตัวอย่าง

ในการกำหนดขนาดของตัวอย่างสำหรับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบสัดส่วนของกิจกรรมที่นักเรียนทำในเวลาว่างระหว่างนักเรียนหญิงและนักเรียนชาย โดยอนุมานว่าตัวอย่างย่อยทั้งสองกลุ่มมีขนาดเท่ากัน และความแตกต่างตั้งแต่ .10 ขึ้นไป จะมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สูตรสำหรับการคำนวณคือ

$$n' = \frac{2 Z^2 (pq)}{(d')^2}$$

แต่ผู้วิจัยปรับสูตรให้ง่ายขึ้น โดยกำหนดให้  $p = .50$  และ  $Z = 2$  ดังนี้

$$n' = \frac{2}{(.10)^2} = 200$$

ดังนั้นขนาดของตัวอย่างที่ต้องการ คือ 200 คน / โรงเรียน

### 2.3 วิธีการดำเนินงาน

1) ติดต่อขอพบผู้บริหารของโรงเรียน และอาจารย์ผู้ประสานงานการเก็บข้อมูลเพื่อติดต่อขอความร่วมมือ ในการเก็บข้อมูลจากนักเรียนในโรงเรียน ผู้ปกครอง และอาจารย์ที่ปรึกษาตลอดจนอาจารย์ผู้สอนในระดับชั้นมัธยมปลายในรายวิชาอื่น ๆ ด้วย

2) แจกแบบสอบถามให้นักเรียนตอบเองและฝากแบบสอบถามสำหรับผู้ปกครองให้นักเรียนนำกลับไปให้ผู้ปกครองตอบที่บ้าน เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นำกลับมาส่งไว้ที่อาจารย์ที่ปรึกษาหรืออาจารย์ผู้ประสานงานเก็บข้อมูล

3) นำแบบสอบถามที่ได้มาลงรหัสข้อมูลและบันทึกลงเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมกับตรวจสอบความถูกต้องของการบันทึกข้อมูลและทำการแก้ไข

4) ติดต่อเชิญผู้ปกครองและอาจารย์ที่ปรึกษาของนักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างมาร่วมประชุมกลุ่มสัมมนา เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของโครงการ และทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เกี่ยวกับปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และการใช้เวลาว่างไปในทางที่ไม่เหมาะสมของนักเรียน รวมทั้งร่วมกันระดมความคิดเพื่อหาแนวทางในการส่งเสริมกิจกรรมในเวลาว่างของนักเรียนให้เป็นประโยชน์และเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ตัวนักเรียนเอง ซึ่งจะได้กล่าวถึงรายละเอียดในภายหลัง



## 2.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ใช้วิธีการวิจัยหลายวิธีร่วมกัน ดังนี้

1) ในเบื้องต้นผู้วิจัย ใช้การศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อศึกษาสถานการณ์การคิดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการใช้เวลาว่างไปในทางที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มวัยรุ่น

2) ใช้การศึกษาภาคสนาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานทางประชากร เศรษฐกิจและสังคมของนักเรียน ผู้ปกครองและอาจารย์ที่ปรึกษา รวมถึงอาจารย์ผู้สอนรายวิชาอื่น ๆ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วย โดยใช้แบบสอบถามแบบตอบเองเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลซึ่งมีทั้งหมด 3 ชุด คือ

- แบบสอบถามสำหรับนักเรียนสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และประเภทเกมที่ชอบเล่น website ที่เข้าไปดูบ่อย ๆ กิจกรรมนันทนาการที่ทำในเวลาว่างทั้งวันธรรมดาและวันหยุด เสาร์-อาทิตย์

- แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมที่นักเรียนทำในเวลาว่างทั้งวันธรรมดาและวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ รวมถึงทัศนคติทั้งทางบวกและทางลบที่มีต่อกิจกรรมที่นักเรียนทำด้วย

- แบบสอบถามสำหรับอาจารย์ สอบถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อการเรียนรู้และพฤติกรรมของนักเรียน รวมถึงทัศนคติที่มีต่อการใช้เวลาว่างของนักเรียนในปัจจุบันนี้ด้วย

3) ผู้วิจัยใช้การจัดประชุมสัมมนาโดยใช้วิธีสนทนากลุ่ม (Focus Group) ระหว่างผู้ปกครองและอาจารย์ในโรงเรียน เพื่อพูดคุยถึงสถานการณ์ การคิดเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการใช้เวลาว่างไปในทางที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนในโรงเรียน รวมทั้งได้มีการระดมความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางในการส่งเสริมให้นักเรียนได้มีกิจกรรมในเวลาว่างที่มีประโยชน์ต่อตนเองในการพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะการทำงานในเรื่องต่างๆ

## 2.5 วิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น โดยเสนอเป็นตารางแจกแจงความถี่และอัตราร้อยละ เพื่อแสดงลักษณะข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งทางด้านประชากร เศรษฐกิจ และสังคม พฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2) วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงกับการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยนำเสนอเป็นตารางไขว้และใช้สถิติ Chi-square test ในการทดสอบความแตกต่าง



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





### บทที่ 3

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้เป็นการวิเคราะห์ปัจจัยทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม กับการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร 6 แห่ง ซึ่งเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามแบบตอบเอง มีทั้งหมด 3 ชุด คือ

- 1) แบบสอบถามสำหรับนักเรียน สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และประเภทของเกมที่ชอบเล่น กิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ที่ทำในเวลาว่างทั้งในวันธรรมดาและวันหยุดเสาร์-อาทิตย์
- 2) แบบสอบถามสำหรับอาจารย์ สอบถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อ การเรียนและพฤติกรรมของนักเรียน รวมถึงทัศนคติที่มีต่อการใช้เวลาว่างของนักเรียนใน ปัจจุบันนี้ด้วย
- 3) แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมนันทนาการที่ นักเรียนทำในเวลาว่างทั้งในวันธรรมดาและวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ รวมถึงทัศนคติทั้งทางบวก และทางลบที่มีต่อกิจกรรมที่นักเรียนทำด้วย

#### 3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียน

จากข้อมูลในตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่ามีจำนวนนักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างในการศึกษาทั้งหมด 1,279 คน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 41.0 นักเรียนหญิงร้อยละ 59.0 นักเรียนมีอายุระหว่าง 14-20 ปี อายุเฉลี่ย  $16.47 \pm 0.97$  ปี ผลการเรียนของนักเรียนเกรดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.23-4.00 คะแนนโดยเฉลี่ย  $2.39 \pm 0.65$  ในปัจจุบันมีนักเรียนร้อยละ 67.3 ที่อาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ร้อยละ 14.3 อาศัยอยู่กับมารดา และร้อยละ 13.0 อาศัยอยู่กับญาติ และอาศัยอยู่กับบิดาร้อยละ 4.6 นักเรียนได้รับเงินมาโรงเรียนวันละ 10-500 บาท เฉลี่ยประมาณ  $68.98 \pm 29.68$  บาท/วัน ส่วนใหญ่เดินทางมาโรงเรียนโดยใช้รถเมล์ร้อยละ 53.8 รถส่วนตัวร้อยละ 16.9 และเดินมาโรงเรียนร้อยละ 16.2

ตารางที่ 1 ลักษณะทางประชากร

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
- ชาย	525	41.0
- หญิง	754	59.0
รวม	1,279	100.0
อายุ		
- 14-16 ปี	632	50.0
- 17 ปี	461	36.5
- 18-20 ปี	171	13.4
รวม	1,264	100.0
$\bar{X} \pm SD$	16.47 $\pm$ 0.97	
Range	14 – 20 ปี	
คะแนน		
- น้อยกว่า 1	13	1.4
- 1.01-2.00	263	29.1
- 2.01-3.00	464	51.4
- 3.01-4.00	163	18.1
รวม	903	100.0
ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ		
- บิดาและมารดา	846	67.3
- บิดา	58	4.6
- มารดา	180	14.3
- ญาติ	164	13.0
- อื่นๆ	9	0.7
รวม	1,257	100.0

ตารางที่ 1 ลักษณะทางประชากร (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ได้รับเงินมาโรงเรียน		
- น้อยกว่า 50 บาท	2	0.2
- 51-100 บาท	497	40.6
- 101-150 บาท	76	6.2
- 151-200 บาท	125	10.2
- 201-250 บาท	302	24.7
- 251-300 บาท	223	17.4
รวม	1,225	100.0
เดินทางมาโรงเรียน		
- เดิน	207	16.2
- รถโดยสารประจำทาง	687	53.8
- เรือ	2	0.2
- รถไฟฟ้า	19	1.5
- รถส่วนตัว	216	16.9
- รถแท็กซี่	64	5.0
- รถโรงเรียน	37	2.9
- อื่นๆ	44	3.4
รวม	1,276	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 2 และ 3 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านคิดเป็นร้อยละ 53.5 รองลงมาคือมีเกมบอยร้อยละ 32.0 และมีเกมเพลย์ร้อยละ 31.7 เครื่องเล่นเกมที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุด คือเครื่องคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 64.2 รองลงมาคือชอบเล่นเกมเพลย์ร้อยละ 17.4 และเกมบอยร้อยละ 9.1 ส่วนประเภทของเกมที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมประเภทฝึกสมอง คิดเป็นร้อยละ 33.9 รองลงมาได้แก่เกมต่อสู้/ยิงร้อยละ 29.9 และเกมประเภทแข่งขัน/กีฬาร้อยละ 24.8 และมีนักเรียนที่ไม่ชอบเล่นเกมร้อยละ 3.5



ตารางที่ 2 การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้านและเครื่องเล่นที่ชอบเล่น

เครื่องเล่นเกมที่บ้าน	ไม่มี จำนวน(%)	มี จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
คอมพิวเตอร์	592(46.5)	681(53.5)	1,273(100.0)
เกมบอย	866(87.0)	407(32.0)	1,273(100.0)
เกมเพลย์	870(68.3)	403(31.7)	1,273(100.0)
แฟมิลีเกม	1,054(82.8)	219(17.2)	1,273(100.0)
อื่นๆ	1,253(98.4)	20(1.6)	1,273(100.0)

ตารางที่ 3 เครื่องเล่นเกมและประเภทของเกมที่ชอบเล่น

	จำนวน	ร้อยละ
เครื่องเล่นเกมที่ชอบเล่น		
- ไม่ชอบ	83	6.8
- คอมพิวเตอร์	785	64.2
- เกมบอย	111	8.7
- เกมเพลย์	213	17.4
- แฟมิลีเกม	20	1.6
- อื่นๆ	11	0.9
รวม	1,223	100.0
ประเภทเกมที่ชอบเล่น		
- ไม่ชอบ	45	3.5
- ต่อสู้/ยิง	382	29.9
- แข่งขันกีฬา	317	24.8
- พนัน	15	1.2
- ฝึกสมอง ทักษะ/เกมภาษา	450	35.2
- เกมตลก/ผจญภัย	34	2.6
- ทุกแบบ	36	2.8
รวม	1,279	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 4 แสดงให้เห็นถึงการเล่นเกมที่บ้านและประเภทของเกมที่ชอบเล่น มีนักเรียนร้อยละ 65.1 ที่เล่นเกมที่บ้าน และเล่นในวันธรรมดาร์้อยละ 68.5 จำนวนชั่วโมงที่เล่นระหว่าง 1-6 ชั่วโมง เฉลี่ยวันละ  $1.20 \pm 1.18$  ชั่วโมง/วัน มีนักเรียนที่เล่นเกมที่บ้านในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ร้อยละ 96.6 จำนวนชั่วโมงที่เล่นอยู่ระหว่าง 1-24 ชั่วโมง เฉลี่ยวันละ  $2.90 \pm 2.41$  ชั่วโมง/วัน ส่วนประเภทของเกมที่บ้านนักเรียนจะเล่นเกมประเภทฝึกสมองเป็นส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 43.2 รองลงมาคือเกมประเภทต่อสู้/ยิงร้อยละ 36.7 และเกมประเภทแข่งขันกีฬาร้อยละ 29.1

ตารางที่ 4 การเล่นเกมที่บ้าน

การเล่นเกม	ไม่เล่น จำนวน(%)	เล่น จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
การเล่นเกมที่บ้าน	444(34.9)	830(65.1)	1,274(100.0)
ประเภทเกม			
- ต่อสู้/ยิง	523(63.3)	303(36.7)	826(100.0)
- แข่งขันกีฬา	535(64.8)	291(35.2)	826(100.0)
- พนัน	807(97.7)	19(2.3)	826(100.0)
- ฝึกสมอง	472(57.1)	354(42.9)	826(100.0)
- อื่นๆ	761(92.1)	65(7.9)	826(100.0)
จำนวนชั่วโมงที่เล่น			
- วันธรรมดา		$1.20 \pm 1.18$ 1 - 6 ชั่วโมง	
- วันหยุด เสาร์-อาทิตย์		$2.90 \pm 2.41$ 1 - 24 ชั่วโมง	

จากข้อมูลในตารางที่ 5 แสดงให้เห็นถึงการเล่นเกมที่โรงเรียนและประเภทของเกมที่ชอบเล่น มีนักเรียนร้อยละ 57.9 ที่ไม่เล่นเกมที่โรงเรียน ส่วนร้อยละ 42.1 จะเล่นเกมที่โรงเรียน โดยส่วนใหญ่จะเล่นเกมประเภทฝึกสมองร้อยละ 60.6 เล่นเกมประเภทแข่งขันกีฬาร้อยละ 26.3 และเกมต่อสู้/ยิงร้อยละ 12.9



ตารางที่ 5 การเล่นเกมที่โรงเรียน

การเล่นเกม	ไม่เล่น จำนวน(%)	เล่น จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
การเล่นเกมที่โรงเรียน	737(57.9)	536(42.1)	1,273(100.0)
ประเภทเกม			
- ต่อสู้/ยิง	467(87.1)	69(12.9)	536(100.0)
- แข่งขันกีฬา	395(73.7)	141(26.3)	536(100.0)
- พนัน	522(97.4)	14(2.6)	536(100.0)
- ผีกสมอง	211(39.4)	325(60.6)	536(100.0)
- อื่นๆ	508(94.8)	28(5.2)	536(100.0)

จากข้อมูลในตารางที่ 6 และ 7 แสดงให้เห็นถึงการเล่นเกมที่ร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ต และประเภทของเกมที่ชอบเล่นที่ร้าน มีนักเรียนร้อยละ 44.3 ที่ชอบเล่นเกมที่ร้าน ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้/ยิงคิดเป็นร้อยละ 53.2 รองลงมาคือชอบเล่นเกมประเภทแข่งขันกีฬาร้อยละ 31.4 และเล่นเกมประเภทผีกสมองร้อยละ 22.8 เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมที่ร้านอยู่ระหว่างชั่วโมงละ 0-60 บาท คิดโดยเฉลี่ย  $19.45 \pm 5.33$  บาท/ชั่วโมง เมื่อถามถึงแหล่งเงินที่นักเรียนได้รับมาเล่นเกมพบว่า ส่วนใหญ่นักเรียนขอเงินมาจากพ่อแม่คิดเป็นร้อยละ 51.2 รองลงมาคือใช้เงินตัวเองร้อยละ 40.5 ส่วนมากนักเรียนจะเล่นเกมที่ร้านเกมในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ โดยเฉลี่ย  $1.84 \pm 1.83$  ชั่วโมง/วัน และเล่นในวันธรรมดาบ้างโดยเฉลี่ย  $0.95 \pm 1.07$  ชั่วโมง/วัน เมื่อถามถึงเหตุผลของการชอบไปเล่นเกมที่ร้านเกม ส่วนใหญ่นักเรียนตอบว่า ชอบเล่นที่ร้านเพราะเล่นได้ทีละหลายคนร้อยละ 50.4 รองลงมาตอบว่าชอบเล่นที่ร้านเพราะที่บ้านมีเกมให้เล่นน้อยและไม่มีเกมที่อยากเล่นร้อยละ 12.3 และตอบว่าชอบเล่นที่ร้านเพราะสนุกดีร้อยละ 10.0

ตารางที่ 6 การเล่นเกมที่ร้าน

การเล่นเกม	ไม่เล่น จำนวน(%)	เล่น จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
การเล่นเกมที่ร้าน	710(55.7)	564(44.3)	1,274(100.0)
ประเภทเกม			
- ต่อสู้/ยิง	261(46.8)	297(53.2)	558(100.0)
- แข่งขันกีฬา	383(68.6)	175(31.4)	558(100.0)
- พนัน	545(97.7)	13(2.3)	558(100.0)
- ผีกสมอง	431(77.2)	127(22.8)	558(100.0)
- อื่นๆ	508(91.0)	50(9.0)	558(100.0)
จำนวนชั่วโมงที่เล่น			
- วันธรรมดา		0.95 ± 1.07 1 - 15 ชั่วโมง	
- วันหยุด เสาร์-อาทิตย์		1.84 ± 1.83 1 - 20 ชั่วโมง	

ตารางที่ 7 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมที่ร้าน แหล่งเงินที่ได้รับ และเหตุผลที่เล่น

การเล่นเกมที่ร้าน	จำนวน	ร้อยละ
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม		
- น้อยกว่า 10 บาท	37	6.8
- 11 - 20 บาท	443	81.6
- 21 - 30 บาท	54	9.9
- 31 - 40 บาท	9	1.7
รวม	543	100.0
แหล่งเงินที่ได้รับ		
- ตัวเอง	212	40.5
- พ่อแม่	268	51.2
- ญาติ/ผู้ปกครอง	43	8.3
รวม	523	100.0



การเล่นเกมที่ร้าน	จำนวน	ร้อยละ
เหตุผลในการไปเล่นเกมที่ร้าน		
- สนุก	35	10.0
- เล่นได้หลายคน	176	50.4
- ที่บ้านมีเกมน้อย, ไม่มีเกมที่อยากเล่น	43	12.3
- ลองฝีมือ, ฝึกสมอง	28	8.0
- ที่บ้านไม่มีเครื่อง, เครื่องไม่ดี	24	6.9
- ไม่มีอะไรทำ, ฆ่าเวลา	21	6.0
- เปลี่ยนบรรยากาศ	22	6.3
รวม	349	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 8 แสดงการใช้คอมพิวเตอร์ในด้านอื่นๆ ที่นอกเหนือจากการเล่นเกม พบว่า นอกจากจะใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมที่ร้านแล้ว ส่วนใหญ่นักเรียนจะใช้ในการทำรายงาน/การบ้านร้อยละ 79.9 ใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ตร้อยละ 57.9 และใช้ในการติดต่อกับเพื่อน/E-mail ร้อยละ 29.9

ตารางที่ 8 การใช้คอมพิวเตอร์นอกเหนือจากการเล่นเกม

การใช้คอมพิวเตอร์	ไม่ใช้	ใช้	รวม
	จำนวน(%)	จำนวน(%)	จำนวน(%)
ใช้ทำรายงาน/การบ้าน	249(20.1)	987(79.9)	1,236(100.0)
ติดต่อกับเพื่อนE-mail	867(70.1)	369(29.9)	1,236(100.0)
เล่นอินเทอร์เน็ต	520(42.1)	716(57.9)	1,236(100.0)
อื่นๆ	1194(96.6)	42(3.4)	1,236(100.0)

จากข้อมูลในตารางที่ 9 จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่เรียนรู้เรื่องคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองก่อนเป็นอันดับแรก คิดเป็นร้อยละ 54.1 ได้รับความรู้จากครู/อาจารย์สอนให้ คิดเป็นร้อยละ 27.0 และได้รับความรู้จากญาติพี่น้องคิดเป็นร้อยละ 8.3

ตารางที่ 9 แหล่งความรู้ด้านคอมพิวเตอร์

	จำนวน	ร้อยละ
แหล่งความรู้ด้านคอมพิวเตอร์		
- ตนเอง	682	54.1
- ครู/อาจารย์	340	27.0
- บิดา/มารดา	12	1.0
- ญาติพี่น้อง	105	8.3
- ร้านเกม	56	4.4
- เพื่อน	62	4.9
- ทุกคน	3	0.2
รวม	1,260	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 10 แสดงถึงผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในด้านต่างๆ ได้แก่ ผลกระทบทางด้านผลการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่าผลการเรียนเหมือนเดิมร้อยละ 75.2 ตอบว่าผลการเรียนแย่ลงร้อยละ 13.0 และตอบว่าผลการเรียนดีขึ้นร้อยละ 11.8 ผลกระทบทางด้านครอบครัว นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวเหมือนเดิมร้อยละ 85.6 มีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวดีขึ้นร้อยละ 9.2 และมีนักเรียนที่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลงร้อยละ 5.1 ผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนเหมือนเดิม ร้อยละ 58.6 มีความสัมพันธ์กับเพื่อนดีขึ้นร้อยละ 40.0 มีเพียงร้อยละ 1.3 เท่านั้นที่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง ผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์ นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์เหมือนเดิมร้อยละ 88.2 มีความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์ดีขึ้นร้อยละ 9.2 และตอบว่ามีความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์แย่ลงร้อยละ 2.5 ส่วนผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการแสดงออกของตนเอง นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่าตนเองมีพฤติกรรมแสดงออกเหมือนเดิม ร้อยละ 80.1 มีพฤติกรรมแสดงออกดีขึ้นร้อยละ 15.2 และมีนักเรียนร้อยละ 4.7 ที่ตอบว่ามีพฤติกรรมแสดงออกแย่ลง



ตารางที่ 10 ผลกระทบด้านต่างๆ จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบ	แย่งลง จำนวน(%)	เหมือนเดิม จำนวน(%)	ดีขึ้น จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
ผลการเรียน	163(13.0)	951(75.2)	149(11.8)	1,265(100.0)
ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว	65 (5.1)	1,083(85.6)	117 (9.2)	1,265(100.0)
ความสัมพันธ์กับเพื่อน	17 (1.3)	742(58.6)	507(40.0)	1,266(100.0)
ความสัมพันธ์กับอาจารย์	32 (2.5)	1,117(88.2)	117 (9.2)	1,266(100.0)
พฤติกรรมการแสดงออก	60 (4.7)	1,014(80.1)	192(15.2)	1,266(100.0)

จากข้อมูลในตารางที่ 11 แสดงถึงการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ในวันธรรมดาพบว่า กิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำเป็นประจำเมื่อมีเวลาว่างในวันธรรมดาได้แก่ การดูโทรทัศน์ร้อยละ 67.6 และการฟังวิทยุ/เทปร้อยละ 60.3 กิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำเป็นบางครั้งได้แก่ การเดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะร้อยละ 67.2 การดูวีดีโอ/VCD/DVDร้อยละ 64.6 การเล่นเกมร้อยละ 63.7 การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายร้อยละ 62.8 การเล่นอินเทอร์เน็ตร้อยละ 61.5 การอ่านหนังสือ นิตยสาร การ์ตูนร้อยละ 59.1 การทำงานบ้านร้อยละ 57.5 การดูแลสมาชิกในครอบครัวร้อยละ 55.8 การช่วยงานอาชีพของครอบครัวร้อยละ 48.5 และการทำกิจกรรมอื่นๆ ร้อยละ 34.3 ส่วนกิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยทำเลยได้แก่ การทำงานอดิเรกร้อยละ 68.7 และการเล่นดนตรีร้อยละ 5.9

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 การใช้เวลารว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา

กิจกรรม	ไม่เคยทำ จำนวน(%)	ทำเป็นบางเวลา จำนวน(%)	ทำเป็นประจำ จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
1. ทำงานบ้าน	51(4.0)	730(57.5)	489(38.5)	1,270(100.0)
2. ดูแลสมาชิกในครอบครัว	247(19.5)	708(55.8)	313(24.7)	1,268(100.0)
3. ช่วยงานอาชีพของครอบครัว	404(31.9)	615(48.5)	248(19.6)	1,267(100.0)
4. ฟังวิทยุ/เทป	40(3.2)	463(36.6)	763(60.3)	1,266(100.0)
5. ดูโทรทัศน์	22(1.7)	388(30.6)	856(67.6)	1,266(100.0)
6. ดูวีดีโอ/VCD/DVD	135(10.6)	819(64.6)	314(24.8)	1,268(100.0)
7. อ่านหนังสือ นิตยสาร การ์ตูน	46(3.6)	747(59.1)	471(37.3)	1,264(100.0)
8. เล่นดนตรี	670(52.9)	454(35.8)	143(11.3)	1,267(100.0)
9. เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	123(9.7)	797(62.8)	349(27.5)	1,269(100.0)
10. เล่นอินเทอร์เน็ต	299(23.6)	780(61.5)	189(14.9)	1,268(100.0)
11. เล่นเกม	242(19.1)	807(63.7)	218(17.2)	1,237(100.0)
12. เดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะ	224(17.7)	853(67.2)	192(15.1)	1,269(100.0)
13. ทำงานอดิเรก	802(68.7)	222(19.0)	144(12.3)	1,168(100.0)
14. อื่นๆ*	23(32.9)	24(34.3)	23(32.9)	70(100.0)

\*กิจกรรมอื่นๆ เช่น ทำงานพิเศษ คุยโทรศัพท์ ธุรกิจส่วนตัว ดูภาพยนตร์

จากข้อมูลในตารางที่ 12 แสดงถึงการใช้เวลารว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์พบว่า กิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำเป็นประจำได้แก่ การดูโทรทัศน์ร้อยละ 73.6 การฟังวิทยุ/เทปร้อยละ 64.0 และการทำกิจกรรมอื่นๆ ร้อยละ 41.0 กิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำเป็นบางเวลาได้แก่ การเดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะร้อยละ 67.6 การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายร้อยละ 59.9 การเล่นเกมร้อยละ 58.1 การดูวีดีโอ/VCD/DVDร้อยละ 58.1 การเล่นอินเทอร์เน็ตร้อยละ 55.3 การดูแลสมาชิกในครอบครัวร้อยละ 54.5 การอ่านหนังสือ นิตยสาร การ์ตูนร้อยละ 53.9 การทำงานบ้านร้อยละ 49.4 และการช่วยงานอาชีพของครอบครัวร้อยละ 48.3 ส่วนกิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยทำเลยในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ได้แก่ การทำงานอดิเรกร้อยละ 72.6 และการเล่นดนตรีร้อยละ 52.8



ตารางที่ 12 การใช้เวลารว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์

กิจกรรม	ไม่เคยทำ จำนวน(%)	ทำเป็นบางเวลา จำนวน(%)	ทำเป็นประจำ จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
1. ทำงานบ้าน	52(4.1)	627(49.4)	589(46.5)	1,268(100.0)
2. ดูแลสมารึกในครอบครัว	228(18.0)	691(54.5)	349(27.5)	1,268(100.0)
3. ช่วยงานอาชีพของครอบครัว	360(28.5)	611(48.3)	294(23.2)	1,265(100.0)
4. ฟังวิทยุ/เทป	35(2.8)	422(33.3)	811(64.0)	1,268(100.0)
5. ดูโทรทัศน์	21(1.7)	314(24.8)	933(73.6)	1,268(100.0)
6. ดูวีดีโอ/VCD/DVD	118(9.3)	737(58.1)	413(32.6)	1,268(100.0)
7. อ่านหนังสือ นิตยสาร การ์ตูน	58(4.6)	684(53.9)	526(41.5)	1,268(100.0)
8. เล่นดนตรี	669(52.8)	425(33.6)	172(13.6)	1,266(100.0)
9. เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	141(11.1)	760(59.9)	368(29.0)	1,269(100.0)
10. เล่นอินเตอร์เน็ต	328(25.8)	702(55.3)	239(18.8)	1,269(100.0)
11. เล่นเกม	243(19.2)	736(58.1)	287(22.7)	1,266(100.0)
12. เดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะ	135(10.7)	856(67.6)	276(21.8)	1,267(100.0)
13. ทำงานอดิเรก	833(72.6)	178(15.5)	136(11.9)	1,147(100.0)
14. อื่นๆ	22(28.2)	24(30.8)	32(41.0)	78(100.0)

\*กิจกรรมอื่นๆ เช่น ทำงานพิเศษ คุยโทรศัพท์ ธุรกิจส่วนตัว ดูภาพยนตร์ ไปบ้านเพื่อน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3.2 การวิเคราะห์จำแนกตามเพศ

เมื่อทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรม นันทนาการประเภทต่างๆ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิง พบผล การศึกษาดังนี้

การมีเครื่องเล่นที่บ้าน จากข้อมูลในตารางที่ 13 พบว่า นักเรียนชายจะมีเครื่องเล่นทุกชนิดในบ้าน มากกว่านักเรียนหญิง ไม่ว่าจะเป็นการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 54.3 และ 53.1 มีเกมบอยร้อยละ 36.4 และ 28.9 เกมเพลย์ร้อยละ 39.7 และ 26.1 แฟมิลี่เกมร้อยละ 18.2 และ 16.5 รวมทั้งเครื่องชนิด อื่นๆ ร้อยละ 2.3 และ 1.1 แต่เมื่อนำมาทดสอบความแตกต่างพบว่า มีเพียงการมีเกมบอยและเกมเพลย์ เท่านั้นที่นักเรียนชายจะมีสัดส่วนมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .005$ )

ตารางที่ 13 การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน จำแนกตามเพศ

		ชาย	หญิง	รวม
		N = 522	N = 751	N = 1,273
คอมพิวเตอร์	- ไม่มี	240(46.0)	352(46.9)	592(46.5)
	- มี	282(54.0)	399(53.1)	681(53.5)
		$X^2 = 0.099$	$P = 0.753$	
เกมบอย	- ไม่มี	332(63.6)	534(71.1)	866(68.0)
	- มี	190(36.4)	217(28.9)	407(32.0)
		$X^2 = 7.972$	$P = 0.005$	
เกมเพลย์	- ไม่มี	315(60.3)	555(73.9)	870(68.3)
	- มี	207(39.7)	196(26.1)	403(31.7)
		$X^2 = 26.159$	$P = 0.000$	
แฟมิลี่เกม	- ไม่มี	427(81.8)	627(83.5)	1,054(82.8)
	- มี	95(18.2)	124(16.5)	219(17.2)
		$X^2 = 0.616$	$P = 0.433$	
อื่นๆ	- ไม่มี	510(97.7)	743(98.9)	1,253(98.4)
	- มี	12(2.3)	8(1.1)	20(1.6)
		$X^2 = 3.030$	$P = 0.082$	



เครื่องเล่นที่ชอบเล่น จากข้อมูลในตารางที่ 14 พบว่า ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมจากเครื่องคอมพิวเตอร์มากที่สุดเป็นสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือร้อยละ 64.4 และ 64.1 นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นเกมเพลย์และเครื่องเล่นชนิดอื่นมากกว่านักเรียนหญิง แต่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นเกมบอย และแฟมิลีเกมมากกว่านักเรียนชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ )

ตารางที่ 14 เครื่องเล่นที่นักเรียนชอบเล่น จำแนกตามเพศ

	ชาย	หญิง	รวม
	N = 508	N = 715	N = 1,223
ไม่ชอบเล่น	16(3.1)	67(9.4)	83(6.8)
คอมพิวเตอร์	327(64.4)	458(64.1)	785(64.2)
เกมบอย	34(6.7)	77(10.8)	111(9.1)
เกมเพลย์	124(24.4)	89(12.4)	213(17.4)
แฟมิลีเกม	2(0.4)	18(2.5)	20(1.6)
อื่นๆ	5(1.0)	6(0.8)	11(0.9)
	$\chi^2 = 55.039$		$P = 0.000$

ประเภทของเกมที่ชอบเล่น จากข้อมูลในตารางที่ 15 พบว่า นักเรียนชายชอบเล่นเกมประเภทการแข่งขันกีฬามากที่สุด ร้อยละ 39.8 ในขณะที่นักเรียนหญิงชอบเล่นเกมประเภทฝึกสมองมากที่สุด ร้อยละ 47.5 รองลงมาทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้/ยิง ร้อยละ 37.1 และ 24.8 ตามลำดับ เมื่อนำมาทดสอบพบว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นเกมประเภทต่างๆ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ )

ตารางที่ 15 ประเภทของเกมที่ชอบเล่น จำแนกตามเพศ

	ชาย	หญิง	รวม
	N = 525	N = 754	N = 1,279
ไม่ชอบเล่น	6(1.1)	39(5.2)	45(3.5)
เกมต่อสู้/ยิง	195(37.1)	187(24.8)	382(29.9)
เกมแข่งขัน/กีฬา	209(39.8)	108(14.3)	317(24.8)
เกมพนัน	6(1.1)	9(1.2)	15(1.2)
เกมฝึกสมอง ทักษะ/เกมภาษา	88(16.8)	362(48.1)	450(35.2)
เกมสนุก/ผจญภัย	12(2.3)	22(2.9)	34(2.6)
ทุกแบบ	9(1.7)	27(3.6)	36(2.8)
	$X^2 = 229.065$		$P = 0.000$

การเล่นเกมที่บ้าน จากข้อมูลในตารางที่ 16 พบว่า นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นเกมที่บ้านมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) กล่าวคือ นักเรียนชายจะเล่นเกมที่บ้านร้อยละ 75.1 ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเล่นเกมที่บ้านร้อยละ 58.2 นอกจากนี้ นักเรียนชายยังใช้เวลาในการเล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงทั้งในวันธรรมดาและวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .01$ ) กล่าวคือ ในวันธรรมดานักเรียนชายจะใช้เวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย  $1.89 \pm 1.07$  ชั่วโมง ในขณะที่นักเรียนหญิงจะใช้เวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย  $1.63 \pm 0.91$  ชั่วโมง ส่วนในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ นักเรียนชายใช้เวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย  $3.57 \pm 2.66$  ชั่วโมง ในขณะที่นักเรียนหญิงใช้เวลาเล่นเกมโดยเฉลี่ย  $2.54 \pm 1.92$  ชั่วโมง

นักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะเลือกประเภทของเกมที่เล่นแตกต่างกัน กล่าวคือนักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นเกมต่อสู้/ยิงมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .009$ ) คิดเป็นร้อยละ 41.3 และ 32.6 อีกประเภทหนึ่งคือเกมแข่งขัน/กีฬาที่นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) คิดเป็นร้อยละ 52.6 และ 19.7 เกมที่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) ได้แก่ เกมประเภทฝึกสมอง คิดเป็นร้อยละ 58.0 และ 25.9 ส่วนเกมพนันและเกมประเภทอื่นๆ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นใกล้เคียงกัน ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



ตารางที่ 16 การเล่นเกมที่บ้าน จำแนกตามเพศ

	ชาย	หญิง	รวม
การเล่นเกมที่บ้าน	N = 522	N = 752	N = 1,274
- ไม่เล่น	130(24.9)	314(41.8)	444(34.9)
- เล่น	392(75.1)	438(58.2)	830(65.1)
	$\chi^2 = 38.535$		P = 0.000
จำนวนชั่วโมงที่เล่นที่บ้าน - วันธรรมดา	N = 289	N = 270	N = 559
$\bar{X} \pm SD$	1.89 $\pm$ 1.07	1.63 $\pm$ 0.91	1.77 $\pm$ 1.01
Range	1 - 6	1 - 6	1 - 6
	$\chi^2 = 22.812$		P = 0.001
จำนวนชั่วโมงที่เล่นที่บ้าน - วันหยุด เสาร์-อาทิตย์	N = 386	N = 422	N = 808
$\bar{X} \pm SD$	3.52 $\pm$ 2.66	2.54 $\pm$ 1.92	3.01 $\pm$ 2.35
Range	1 - 24	1 - 22	1 - 24
	$\chi^2 = 47.736$		P = 0.000
ประเภทเกมที่เล่น	N = 390	N = 436	N = 826
- เกมต่อสู้/ยิง - ไม่เล่น	229(58.7)	294(67.4)	523(63.3)
- เล่น	161(41.3)	142(32.6)	303(36.7)
	$\chi^2 = 6.729$		P = 0.009
- เกมแข่งขันกีฬา - ไม่เล่น	229(58.7)	294(67.4)	523(63.3)
- เล่น	205(52.6)	86(19.7)	291(35.2)
	$\chi^2 = 97.291$		P = 0.000
- เกมพนัน - ไม่เล่น	381(97.7)	426(97.7)	807(97.7)
- เล่น	9(2.3)	10(2.3)	19(2.3)
	$\chi^2 = 0.000$		P = 0.989
- เกมฝึกสมอง - ไม่เล่น	289(74.1)	183(42.0)	472(57.1)
- เล่น	101(25.9)	253(58.0)	354(42.9)
	$\chi^2 = 86.778$		P = 0.000

ตารางที่ 16 การเล่นเกมที่บ้าน จำแนกตามเพศ (ต่อ)

		ชาย	หญิง	รวม
- เกมอื่นๆ	- ไม่เล่น	354(90.8)	407(93.3)	761(92.1)
	- เล่น	36(9.2)	29(6.7)	65(7.9)
		$\chi^2 = 1.889$		$P = 0.169$

การเล่นเกมที่โรงเรียน จากข้อมูลในตารางที่ 17 พบว่า มีนักเรียนไม่ถึงครึ่งที่เล่นเกมที่โรงเรียน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 43.9 และนักเรียนหญิงร้อยละ 40.9 ส่วนเกมที่เล่นในโรงเรียนนักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นเกมต่อสู้อย่างยิ่งมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .006$ ) คิดเป็นร้อยละ 17.5 และ 9.4 อีกประเภทหนึ่งคือเกมแข่งขันกีฬาที่นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) คิดเป็นร้อยละ 39.3 และ 16.6 เกมที่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) ได้แก่ เกมประเภทฝึกสมอง คิดเป็นร้อยละ 72.0 และ 45.4 ส่วนเกมพนันและเกมประเภทอื่นๆ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นใกล้เคียงกัน ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 17 การเล่นเกมที่โรงเรียน จำแนกตามเพศ

		ชาย	หญิง	รวม
การเล่นเกมที่โรงเรียน		N = 522	N = 751	N = 1,273
- ไม่เล่น		293(56.1)	444(59.1)	737(57.9)
- เล่น		229(43.9)	307(40.9)	536(42.1)
		$\chi^2 = 1.130$		$P = 0.288$
ประเภทเกมที่เล่น		N = 229	N = 307	N = 536
- เกมต่อสู้/ยิง	- ไม่เล่น	189(82.5)	278(90.6)	467(87.1)
	- เล่น	40(17.5)	29(9.4)	69(12.9)
		$\chi^2 = 7.524$		$P = 0.006$



ตารางที่ 17 การเล่นเกมที่โรงเรียน จำแนกตามเพศ (ต่อ)

		ชาย	หญิง	รวม
- เกมแข่งขันกีฬา	- ไม่เล่น	139(60.7)	256(83.4)	395(73.7)
	- เล่น	90(39.3)	51(16.6)	141(26.3)
		$X^2 = 34.830$		$P = 0.000$
- เกมพนัน	- ไม่เล่น	224(97.8)	298(97.1)	522(97.4)
	- เล่น	5(2.2)	9(2.9)	14(2.6)
		$X^2 = 0.289$		$P = 0.591$
- เกมฝึกสมอง	- ไม่เล่น	125(54.6)	86(28.0)	211(39.4)
	- เล่น	104(45.4)	221(72.0)	325(60.6)
		$X^2 = 38.799$		$P = 0.000$
- เกมอื่นๆ	- ไม่เล่น	218(95.2)	290(94.5)	508(94.8)
	- เล่น	11(4.8)	17(5.5)	28(5.2)
		$X^2 = 0.143$		$P = 0.706$

การเล่นเกมที่บ้าน จากข้อมูลในตารางที่ 18 พบว่า นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ไม่เล่นเกมที่บ้านมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) คิดเป็นร้อยละ 70.3 และ 26.2 แต่ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะใช้เวลาเล่นเกมที่บ้านไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งในวันธรรมดาและในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ ประเภทของเกม que เล่นที่บ้านนักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นเกมต่อผู้/หญิงมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) คิดเป็นร้อยละ 61.2 และ 38.0 อีกประเภทหนึ่งคือเกมแข่งขันกีฬาที่นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) คิดเป็นร้อยละ 38.8 และ 17.2 เกมที่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) ได้แก่ เกมประเภทฝึกสมอง คิดเป็นร้อยละ 41.1 และ 13.1 อีกประเภทหนึ่งคือ เกมอื่นๆ เช่น เกมผจญภัย เกมสนุก เป็นต้น ที่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ชอบเล่นมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .006$ ) คิดเป็นร้อยละ 13.5 และ 6.6 ส่วนเกมพนันและเกมประเภทอื่นๆ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นใกล้เคียงกัน ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เมื่อถามถึงเหตุผลที่ชอบไปเล่นเกมที่ร้านเกม นักเรียนจะตอบว่าชอบเพราะสามารถเล่นได้หลายคนพร้อมกันมากที่สุด โดยที่นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบมากกว่านักเรียนหญิง คิดเป็นร้อยละ 59.4 และ 29.5 เหตุผลที่ชอบรองลงมาคือ ที่บ้านไม่มีเกมที่ยากเล่น โดยที่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบมากกว่านักเรียนชาย คิดเป็นร้อยละ 19.0 และ 9.4 เมื่อนำมาทดสอบพบว่ามีความแตกต่างกันระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ )

ตารางที่ 18 การเล่นเกมที่ร้านเกม จำแนกตามเพศ

	ชาย	หญิง	รวม
การเล่นเกมที่ร้านเกม	N = 522	N = 752	N = 1,274
- ไม่เล่น	155(29.7)	555(73.8)	710(55.7)
- เล่น	367(70.3)	197(26.2)	564(44.3)
	$X^2 = 242.990$		P = 0.000
จำนวนชั่วโมงที่เล่นที่ร้าน - วันธรรมดา	N = 239	N = 97	N = 336
$\bar{X} \pm SD$	1.50 $\pm$ 1.14	1.34 $\pm$ 0.54	1.45 $\pm$ 1.01
Range	1 - 15	1 - 3	1 - 15
	$X^2 = 8.245$		P = 0.221
จำนวนชั่วโมงที่เล่นที่ร้าน - วันหยุด เสาร์-อาทิตย์	N = 281	N = 143	N = 424
$\bar{X} \pm SD$	2.33 $\pm$ 1.66	2.00 $\pm$ 1.94	2.22 $\pm$ 1.78
Range	1 - 15	1 - 20	1 - 20
	$X^2 = 12.581$		P = 0.322
ประเภทเกมที่เล่น	N = 366	N = 192	N = 558
- เกมต่อสู้/ยิง	142(38.8)	119(62.0)	261(46.8)
- ไม่เล่น	224(61.2)	73(38.0)	297(53.2)
- เล่น			
	$X^2 = 27.183$		P = 0.000
- เกมแข่งขันกีฬา	224(61.2)	159(82.8)	383(68.8)
- ไม่เล่น	142(38.8)	33(17.2)	175(31.4)
- เล่น			
	$X^2 = 27.321$		P = 0.000

ตารางที่ 18 การเล่นเกมที่ร้านเกม จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
- เกมพนัน	359(98.1)	186(96.9)	545(97.7)
- ไม่เล่น	7(1.9)	6(3.1)	13(2.3)
	$X^2 = 0.814$		$P = 0.367$
- เกมฝึกสมอง	318(86.9)	113(58.9)	431(77.2)
- ไม่เล่น	48(13.1)	79(41.1)	127(22.8)
	$X^2 = 58.288$		$P = 0.000$
- เกมอื่นๆ	342(93.4)	166(86.5)	508(91.0)
- ไม่เล่น	24(6.6)	26(13.5)	50(9.0)
	$X^2 = 7.531$		$P = 0.006$
เหตุผลที่ไปเล่นเกมที่ร้านเกม	N = 244	N = 105	N = 349
- สนุก	21(8.6)	14(13.3)	35(10.0)
- เล่นได้หลายคน	145(59.4)	31(29.5)	176(50.4)
- ที่บ้านไม่มีเกมที่ยากเล่น	23(9.4)	20(19.0)	43(12.3)
- ลองฝีมือ, ฝึกสมอง	22(9.0)	6(5.7)	28(8.0)
- เครื่องไม่มี, เครื่องไม่ดี	13(5.3)	11(10.5)	24(6.9)
- ไม่มีอะไรทำ	9(3.7)	12(11.4)	21(6.0)
- เปลี่ยนบรรยากาศ	11(4.5)	11(10.5)	22(6.3)
	$X^2 = 35.451$		$P = 0.000$

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากข้อมูลในตารางที่ 19 แสดงถึงผลกระทบจากการเล่นเกมในด้านต่างๆ พบว่า ด้านผลการเรียน นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีผลการเรียนเหมือนเดิมมากกว่านักเรียนชาย คิดเป็นร้อยละ 80.2 และ 67.9 ในขณะที่นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีผลการเรียนแย่ลงมากกว่านักเรียนหญิง ร้อยละ 19.2 และ 8.7 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) ด้านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวเหมือนเดิมใกล้เคียงกัน คิดเป็นร้อยละ 83.1 และ 87.4 ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนเหมือนเดิมมากกว่านักเรียนชายร้อยละ 69.8 และ 42.6 ในขณะที่นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนดีขึ้นมากกว่า



นักเรียนหญิงร้อยละ 55.1 และ 29.5 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) ด้านความสัมพันธ์กับอาจารย์ ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีความสัมพันธ์กับอาจารย์เหมือนเดิมใกล้เคียงกัน คิดเป็นร้อยละ 86.8 และ 89.2 ส่วนในด้านพฤติกรรมการแสดงออก นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีพฤติกรรมแสดงออกเหมือนเดิมมากกว่านักเรียนชายร้อยละ 83.7 และ 74.9 ในขณะที่นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่ามีพฤติกรรมแสดงออกดีขึ้นมากกว่านักเรียนหญิงร้อยละ 19.2 และ 12.4 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .001$ )

ตารางที่ 19 ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ

	ชาย	หญิง	รวม
	N = 521	N = 744	N = 1,265
<b>ผลการเรียน</b>			
- แย่ลง	100(19.2)	65(8.7)	165(13.0)
- เหมือนเดิม	354(67.9)	597(80.2)	951(75.2)
- ดีขึ้น	67(12.9)	82(11.0)	149(11.8)
	$\chi^2 = 32.732$		$P = 0.000$
<b>ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว</b>			
- แย่ลง	32(6.1)	33(4.4)	65(5.1)
- เหมือนเดิม	433(83.1)	650(87.4)	1,083(85.6)
- ดีขึ้น	56(10.7)	61(8.2)	117(9.2)
	$\chi^2 = 4.539$		$P = 0.103$
<b>ความสัมพันธ์กับเพื่อน</b>			
- แย่ลง	12(2.3)	5(0.7)	17(1.3)
- เหมือนเดิม	222(42.6)	520(69.8)	742(58.6)
- ดีขึ้น	287(55.1)	220(29.5)	507(40.0)
	$\chi^2 = 94.751$		$P = 0.000$

ตารางที่ 19 ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
	N = 521	N = 744	N = 1,265
ความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์			
- แย่ลง	17(3.3)	15(2.0)	32(2.5)
- เหมือนเดิม	453(86.8)	664(89.2)	1,117(88.2)
- ดีขึ้น	52(10.0)	65(8.7)	117(9.2)
	$X^2 = 2.577$	$P = 0.276$	
พฤติกรรมการแสดงออก			
- แย่ลง	31(5.9)	29(3.9)	60(4.7)
- เหมือนเดิม	39(74.9)	623(83.7)	1,014(80.1)
- ดีขึ้น	100(19.2)	92(12.4)	192(15.2)
	$X^2 = 15.014$	$P = 0.001$	

การทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา จากข้อมูลในตารางที่ 20 แสดงถึงการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ พบว่า การทำงานบ้าน นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการทำงานบ้านเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .001$ ) คิดเป็นร้อยละ 46.8 และ 26.5 การดูแลสมาชิกในบ้าน นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการดูแลสมาชิกในบ้านเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .008$ ) คิดเป็นร้อยละ 27.4 และ 20.8 การช่วยงานอาชีพของครอบครัว นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการช่วยงานอาชีพของครอบครัวเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .045$ ) คิดเป็นร้อยละ 21.4 และ 17.0 การฟังวิทยุ/เทป นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการฟังวิทยุ/เทปเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 64.8 และ 53.8 การดูโทรทัศน์ นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์เป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .006$ ) คิดเป็นร้อยละ 70.6 และ 63.3 การดูวีดีโอ/CVD/DVD นักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการดูวีดีโอ/CVD/DVD เป็นประจำในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คิดเป็นร้อยละ 24.8 และ 24.8 การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูนเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .011$ ) คิดเป็นร้อยละ 39.0 และ 34.7 การเล่นเกม นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นเกมเป็นประจำ

มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 19.3 และ 5.7 การเล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 45.4 และ 15.1 การเล่นอินเตอร์เน็ต นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นอินเตอร์เน็ตเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .008$ ) คิดเป็นร้อยละ 17.9 และ 12.8 การเล่นเกม นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 26.9 และ 10.4 การเดินเล่นตามศูนย์การค้า นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเดินเล่นตามศูนย์การค้าเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .008$ ) คิดเป็นร้อยละ 17.2 และ 12.1 การทำงานอดิเรก นักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการทำงานอดิเรกเป็นประจำในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คิดเป็นร้อยละ 12.8 และ 11.6 ส่วนในการทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น การคุยโทรศัพท์ นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่นๆ เป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 40.5 และ 24.2

ตารางที่ 20 การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา จำแนกตามเพศ

	ชาย	หญิง	รวม
การทำงานบ้าน	N = 520	N = 750	N = 1,270
- ไม่เคยทำ	28(5.4)	23(3.1)	51(4.0)
- ทำเป็นบางครั้ง	354(68.1)	376(50.1)	730(57.5)
- ทำเป็นประจำ	138(26.5)	351(46.8)	489(38.5)
	$X^2 = 54.052$		$P = 0.000$
การดูแลสมาชิกในบ้าน	N = 520	N = 748	N = 1,268
- ไม่เคยทำ	96(18.5)	151(20.2)	247(19.5)
- ทำเป็นบางครั้ง	316(60.8)	392(52.4)	708(55.8)
- ทำเป็นประจำ	108(20.8)	205(27.4)	313(24.7)
	$X^2 = 9.785$		$P = 0.008$



ตารางที่ 20 การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
การช่วยงานอาชีพของครอบครัว	N = 519	N = 748	N = 1,267
- ไม่เคยทำ	159(30.6)	245(32.8)	404(31.9)
- ทำเป็นบางครั้ง	272(32.5)	343(45.9)	615(48.5)
- ทำเป็นประจำ	88(17.0)	160(21.4)	248(19.6)
	$X^2 = 6.220$	$P = 0.045$	
การฟังวิทยุ/เทป	N = 519	N = 747	N = 1,266
- ไม่เคยทำ	23(4.4)	17(2.3)	40(3.2)
- ทำเป็นบางครั้ง	217(41.8)	246(32.9)	463(36.6)
- ทำเป็นประจำ	279(53.8)	484(64.8)	763(60.3)
	$X^2 = 17.294$	$P = 0.000$	
การดูโทรทัศน์	N = 518	N = 748	N = 1,266
- ไม่เคยทำ	14(2.7)	8(1.1)	22(1.7)
- ทำเป็นบางครั้ง	176(34.0)	212(28.3)	388(30.6)
- ทำเป็นประจำ	328(63.3)	528(70.6)	856(67.6)
	$X^2 = 10.259$	$P = 0.006$	
การดูวีดีโอ/CVD/DVD	N = 520	N = 748	N = 1,264
- ไม่เคยทำ	62(11.9)	73(9.8)	135(10.6)
- ทำเป็นบางครั้ง	329(63.3)	490(65.5)	819(64.6)
- ทำเป็นประจำ	129(24.8)	185(24.7)	314(24.8)
	$X^2 = 1.588$	$P = 0.452$	
การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน	N = 518	N = 746	N = 1,264
- ไม่เคยทำ	28(5.4)	18(2.4)	46(3.6)
- ทำเป็นบางครั้ง	310(59.8)	437(58.6)	747(59.1)
- ทำเป็นประจำ	180(34.7)	291(39.0)	471(37.3)
	$X^2 = 9.094$	$P = 0.011$	



ตารางที่ 20 การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
การเล่นดนตรี	N= 517	N = 750	N = 1,267
- ไม่เคยทำ	227(43.9)	443(59.1)	670(52.9)
- ทำเป็นบางครั้ง	190(36.8)	264(35.2)	454(35.8)
- ทำเป็นประจำ	100(19.3)	43(5.7)	143(11.3)
	$X^2 = 63.724$		P = 0.000
การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	N= 520	N = 749	N = 1,269
- ไม่เคยทำ	35(6.7)	88(11.7)	123(9.7)
- ทำเป็นบางครั้ง	249(47.9)	548(73.2)	797(62.8)
- ทำเป็นประจำ	236(45.4)	113(15.1)	349(27.5)
	$X^2 = 141.647$		P = 0.000
การเล่นอินเทอร์เน็ต	N= 519	N = 749	N = 1,268
- ไม่เคยทำ	105(20.2)	194(25.9)	299(23.6)
- ทำเป็นบางครั้ง	32(6.1)	459(61.3)	780(61.5)
- ทำเป็นประจำ	93(17.9)	96(12.8)	189(14.9)
	$X^2 = 9.550$		P = 0.008
การเล่นเกม	N= 520	N = 747	N = 1,267
- ไม่เคยทำ	58(11.2)	184(24.6)	242(19.1)
- ทำเป็นบางครั้ง	322(61.9)	485(64.9)	807(63.7)
- ทำเป็นประจำ	140(26.9)	78(10.4)	218(17.2)
	$X^2 = 77.993$		P = 0.000
การเดินเล่นตามศูนย์การค้า	N= 520	N = 749	N = 1,269
- ไม่เคยทำ	107(20.6)	117(15.6)	224(17.7)
- ทำเป็นบางครั้ง	350(67.3)	503(67.2)	853(67.2)
- ทำเป็นประจำ	63(12.1)	129(17.2)	192(15.1)
	$X^2 = 9.546$		P = 0.008

ตารางที่ 20 การใช้เวลารว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
การทำงานอดิเรก	N= 473	N = 695	N = 1,168
- ไม่เคยทำ	334(70.6)	468(67.3)	802(68.7)
- ทำเป็นบางครั้ง	84(17.8)	138(19.9)	222(19.0)
- ทำเป็นประจำ	55(11.6)	89(12.8)	144(12.3)
	$\chi^2 = 1.408$	$P = 0.495$	
การทำกิจกรรมอื่นๆ	N= 33	N = 37	N = 70
- ไม่เคยทำ	19(57.6)	4(10.8)	23(32.9)
- ทำเป็นบางครั้ง	6(18.2)	18(48.6)	24(34.3)
- ทำเป็นประจำ	8(24.2)	15(40.5)	23(32.9)
	$\chi^2 = 17.742$	$P = 0.000$	

การทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ จากข้อมูลในตารางที่ 21 แสดงถึงการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ พบว่า การทำงานบ้าน นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการทำงานบ้านเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 55.4 และ 33.5 การดูแลสมาชิกในบ้าน นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการดูแลสมาชิกในบ้านเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 31.6 และ 21.7 การช่วยงานอาชีพของครอบครัว ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการช่วยงานอาชีพของครอบครัวเป็นประจำในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คิดเป็นร้อยละ 23.7 และ 22.6 การฟังวิทยุ/เทป นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการฟังวิทยุ/เทปเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 64.8 และ 57.5 การดูโทรทัศน์ นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์เป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .033$ ) คิดเป็นร้อยละ 76.1 และ 70.0 การดูวิดีโอ/CVD/DVD ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการดูวิดีโอ/CVD/DVD เป็นประจำในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คิดเป็นร้อยละ 33.6 และ 31.0 การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูนเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .044$ ) คิดเป็นร้อยละ 44.1 และ 37.7 การเล่นดนตรี นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นดนตรีเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็น



ร้อยละ 22.0 และ 7.8 การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 46.2 และ 17.1 การเล่นอินเทอร์เน็ต นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .018$ ) คิดเป็นร้อยละ 22.1 และ 16.6 การเล่นเกม นักเรียนชายมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 34.6 และ 14.3 การเดินเล่นตามศูนย์การค้า นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการเดินเล่นตามศูนย์การค้าเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P = .001$ ) คิดเป็นร้อยละ 24.5 และ 17.9 การทำงานอดิเรก ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการทำงานอดิเรกเป็นประจำในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คิดเป็นร้อยละ 12.3 และ 11.2 ส่วนในการทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น การคุยโทรศัพท์ นักเรียนหญิงมีสัดส่วนของผู้ที่ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่นๆ เป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < .000$ ) คิดเป็นร้อยละ 50.0 และ 29.4

ตารางที่ 21 การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ จำแนกตามเพศ

	ชาย	หญิง	รวม
การทำงานบ้าน	N = 519	N = 749	N = 1,268
- ไม่เคยทำ	29(5.6)	23(3.1)	52(4.1)
- ทำเป็นบางครั้ง	316(60.9)	311(41.5)	627(49.4)
- ทำเป็นประจำ	174(33.5)	415(55.4)	589(46.5)
	$X^2 = 59.583$		$P = 0.000$
การดูแลสมาชิกในบ้าน	N = 520	N = 748	N = 1,268
- ไม่เคยทำ	95(18.3)	133(17.8)	228(18.0)
- ทำเป็นบางครั้ง	312(60.0)	379(50.7)	691(54.5)
- ทำเป็นประจำ	113(21.7)	236(31.6)	349(27.5)
	$X^2 = 15.690$		$P = 0.000$

ตารางที่ 21 การใช้เวลารว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
การช่วยงานอาชีพของครอบครัว	N = 518	N = 747	N = 1,265
- ไม่เคยทำ	139(26.8)	221(29.6)	360(28.5)
- ทำเป็นบางครั้ง	262(50.6)	349(46.7)	611(48.3)
- ทำเป็นประจำ	117(22.6)	177(23.7)	294(23.2)
	$X^2 = 1.918$	$P = 0.383$	
การฟังวิทยุ/เทป	N = 520	N = 748	N = 1,268
- ไม่เคยทำ	21(4.0)	14(1.9)	35(2.8)
- ทำเป็นบางครั้ง	200(38.5)	222(29.7)	422(33.3)
- ทำเป็นประจำ	299(57.5)	512(68.4)	811(64.0)
	$X^2 = 18.077$	$P = 0.000$	
การดูโทรทัศน์	N = 520	N = 748	N = 1,268
- ไม่เคยทำ	12(2.3)	9(1.2)	21(1.7)
- ทำเป็นบางครั้ง	144(27.7)	170(22.7)	314(24.8)
- ทำเป็นประจำ	364(70.0)	569(76.1)	933(73.6)
	$X^2 = 6.849$	$P = 0.033$	
การดูวิดีโอ/CVD/DVD	N = 519	N = 748	N = 1,264
- ไม่เคยทำ	55(10.6)	63(8.4)	118(9.3)
- ทำเป็นบางครั้ง	303(58.43)	434(57.9)	737(58.1)
- ทำเป็นประจำ	161(31.0)	252(33.6)	419(32.6)
	$X^2 = 2.232$	$P = 0.328$	
การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน	N = 520	N = 748	N = 1,268
- ไม่เคยทำ	29(5.6)	29(3.9)	58(4.6)
- ทำเป็นบางครั้ง	295(56.7)	389(52.0)	684(53.91)
- ทำเป็นประจำ	196(37.7)	330(44.1)	526(41.5)
	$X^2 = 6.261$	$P = 0.044$	

ตารางที่ 21 การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
การเล่นดนตรี	N = 518	N = 748	N = 1,266
- ไม่เคยทำ	237(45.8)	432(57.8)	669(52.8)
- ทำเป็นบางครั้ง	1670(32.2)	258(34.5)	425(33.6)
- ทำเป็นประจำ	114(22.0)	58(7.8)	172(13.6)
	$\chi^2 = 54.572$		P = 0.000
การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	N = 520	N = 749	N = 1,269
- ไม่เคยทำ	40(7.7)	101(13.5)	141(11.1)
- ทำเป็นบางครั้ง	240(46.2)	520(69.4)	760(59.9)
- ทำเป็นประจำ	240(46.2)	128(17.1)	368(29.0)
	$\chi^2 = 126.427$		P = 0.000
การเล่นอินเตอร์เน็ต	N = 520	N = 749	N = 1,269
- ไม่เคยทำ	119(22.9)	209(27.9)	328(25.8)
- ทำเป็นบางครั้ง	286(55.0)	416(55.5)	702(55.3)
- ทำเป็นประจำ	115(22.1)	124(16.6)	239(18.8)
	$\chi^2 = 8.045$		P = 0.018
การเล่นเกม	N = 520	N = 746	N = 1,266
- ไม่เคยทำ	47(9.0)	196(26.3)	243(19.2)
- ทำเป็นบางครั้ง	293(56.3)	443(59.4)	736(58.1)
- ทำเป็นประจำ	180(34.6)	107(14.3)	287(22.7)
	$\chi^2 = 103.453$		P = 0.000
การเดินเล่นตามศูนย์การค้า	N = 519	N = 748	N = 1,267
- ไม่เคยทำ	71(13.7)	64(8.6)	135(10.7)
- ทำเป็นบางครั้ง	355(68.4)	501(67.0)	856(67.6)
- ทำเป็นประจำ	93(17.9)	183(24.5)	276(21.8)
	$\chi^2 = 13.669$		P = 0.001



ตารางที่ 21 การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ จำแนกตามเพศ (ต่อ)

	ชาย	หญิง	รวม
การทำงานอดิเรก	N = 465	N = 682	N = 1,147
- ไม่เคยทำ	347(74.6)	486 (71.3)	833(72.6)
- ทำเป็นบางครั้ง	66(14.2)	112(16.4)	178(15.5)
- ทำเป็นประจำ	52(11.2)	84(12.3)	136(11.9)
	$X^2 = 1.615$	$P = 0.446$	
การทำกิจกรรมอื่นๆ	N = 34	N = 44	N = 78
- ไม่เคยทำ	19(55.9)	3(6.8)	22(28.2)
- ทำเป็นบางครั้ง	5(14.7)	19(43.2)	24(30.8)
- ทำเป็นประจำ	10(29.4)	22(50.0)	32(41.0)
	$X^2 = 23.406$	$P = 0.000$	

### 3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ปกครอง

จากข้อมูลในตารางที่ 22 แสดงถึงลักษณะทางประชากร มีผู้ปกครองที่ตอบแบบสอบถามกลับมา 874 คน เป็นชายร้อยละ 36.9 เป็นหญิงร้อยละ 63.1 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 41-50 ปี ร้อยละ 49.5 อายุเฉลี่ย  $43.91 \pm 8.25$  ปี ผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นมารดาของนักเรียนร้อยละ 53.0 รองลงมาเป็นบิดาร้อยละ 31.4 เป็นญาติและอื่นๆ ร้อยละ 15.6 ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรสแต่งงานร้อยละ 74.6 และมีถึงร้อยละ 14.1 ที่ไม่ได้อยู่ด้วยกัน(แยกกันอยู่และหย่า) ผู้ปกครองส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา ร้อยละ 32.5 รองลงมาสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 24.0 และระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 22.9 ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 23.6 รองลงมาประกอบอาชีพค้าขาย ร้อยละ 19.5 และเป็นลูกจ้างบริษัท/โรงงาน ร้อยละ 18.3 ส่วนใหญ่มีรายได้รวมครอบครัวอยู่ระหว่าง 10,000-50,000 บาท/เดือนคิดเป็นร้อยละ 64.5 เฉลี่ยประมาณ  $27,354.61 \pm 34424.38$  บาท มีบ้านเป็นของตนเอง ร้อยละ 68.5 และมีที่ดินเป็นของตนเอง ร้อยละ 63.8 ลักษณะของที่อยู่อาศัยส่วนใหญ่เป็นบ้านเดี่ยว ร้อยละ 30.5 รองลงมาเป็นบ้านไม่ร้อยละ 20.8 เป็นทาวน์เฮาส์และตึกแถว ร้อยละ 18.2 และ 18.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 22 ลักษณะทางประชากรของผู้ปกครอง

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
- ชาย	321	36.9
- หญิง	549	63.1
รวม	870	100.0
อายุ		
- น้อยกว่า 30 ปี	51	5.9
- 31-40 ปี	167	19.4
- 41-50 ปี	426	49.5
- 51-60 ปี	118	13.7
- มากกว่า 60 ปี	99	11.5
รวม	861	100.0
$\bar{X} \pm SD$	43.91 $\pm$ 8.25	
Range	15 - 90 ปี	
ความสัมพันธ์กับนักเรียน		
- บิดา	269	31.4
- มารดา	455	53.0
- ญาติ	131	15.3
- อื่นๆ	3	0.3
รวม	858	100.0
สถานภาพสมรส		
- อยู่ด้วยกัน	640	74.6
- แยกกันอยู่	76	8.9
- ม่าย	48	5.6
- หย่า	45	5.2
- โสด	49	5.7
รวม	858	100.0

ตารางที่ 22 ลักษณะทางประชากรของผู้ปกครอง (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
<b>ระดับการศึกษา</b>		
- ไม่ได้เรียน	11	1.3
- ประถมศึกษา	277	32.5
- มัธยมศึกษา	195	22.9
- ปวช.	21	2.5
- อนุปริญญา	112	13.2
- บริญญาตรี	204	24.0
- บริญญาโท และสูงกว่า	31	3.6
รวม	851	100.0
<b>อาชีพ</b>		
- ราชการ / รัฐวิสาหกิจ	204	23.6
- ลูกจ้างบริษัท / โรงงาน	158	18.3
- ค้าขาย	169	19.5
- ธุรกิจส่วนตัว	126	14.6
- พ่อบ้าน / แม่บ้าน	155	17.9
- รับจ้าง	40	4.6
- นักศึกษา	10	1.2
- ช่างงาน	3	0.3
รวม	865	100.0



ตารางที่ 22 ลักษณะทางประชากรของผู้ปกครอง (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
รายได้รวมทั้งครอบครัว / เดือน		
- น้อยกว่า 10,000 บาท	212	28.9
- 10,000 - 50,000 บาท	473	64.5
- 50,001 - 100,000 บาท	37	5.0
- 100,001 - 200,000 บาท	6	0.8
- 200,001 - 300,000 บาท	2	0.3
- 300,001 - 400,000 บาท	2	0.3
- 400,001 - 500,000 บาท	1	0.1
รวม	733	100.0
$\bar{X} \pm SD$	27354.61 $\pm$ 34424.38	
Range	2,000 - 500,000 บาท	
การครอบครองที่อยู่อาศัย		
- เช่า	190	22.0
- เป็นของตนเอง	591	68.5
- ไม่ใช่ของตนเอง ของญาติ	41	4.8
- บ้านพักราชการ	41	4.8
รวม	863	100.0
การครอบครองที่ดิน		
- ไม่มีที่ดิน	110	13.0
- เช่า	196	23.2
- เป็นของตนเอง	539	63.8
รวม	845	100.0

ตารางที่ 22 ลักษณะทางประชากรของผู้ปกครอง (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ลักษณะที่อยู่อาศัย		
- ตึกแถว	161	18.6
- บ้านไม้	181	20.8
- ทาวน์เฮาส์ / บ้านแฝด	158	18.2
- คอนโดมิเนียม / อพาร์ทเมนต์	39	4.5
- แฟลต	63	7.2
- บ้านเดี่ยว	265	30.5
- โรงงาน	2	0.2
รวม	869	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 23 แสดงถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียน จะเห็นได้ว่ามีผู้ปกครองร้อยละ 27.0 ที่เห็นว่านักเรียนไม่เล่นเกมเลย และอีกร้อยละ 73.0 ชอบเล่นเกม ในจำนวนนี้ผู้ปกครองเห็นว่านักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด มีนักเรียนเล่นถึงร้อยละ 72.6 ในขณะที่เกมประเภทอื่นๆ มีนักเรียนเล่นไม่ถึงร้อยละ 30

ตารางที่ 23 พฤติกรรมการเล่นเกมและเครื่องเล่นเกมที่นักเรียนชอบเล่น

	ไม่เล่น จำนวน(%)	เล่น จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
พฤติกรรมการเล่นเกม	235(27.0)	635(73.0)	870(100.0)
เครื่องเล่นเกมที่ชอบเล่น			
- เกมคอมพิวเตอร์	167(27.4)	442(72.6)	609(100.0)
- เกมบอย	556(91.3)	53(8.7)	609(100.0)
- เกมเพลย์	461(75.7)	148(24.3)	609(100.0)
- แฟมิลี้เกม	595(97.7)	14(2.3)	609(100.0)
- อื่นๆ	596(97.9)	13(2.1)	609(100.0)

จากข้อมูลในตารางที่ 24 ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นว่านักเรียนชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้/ยิงและเล่นเกมภาษาใกล้เคียงกัน คิดเป็นร้อยละ 35.5 และ 35.0 ตามลำดับ ต่อมาได้แก่เกมแข่งขันกีฬาร้อยละ 26.4

ตารางที่ 24 ประเภทของเกมที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุดในปัจจุบัน

	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทของเกม		
- ต่อสู้/ยิง	217	35.5
- แข่งขัน/กีฬา	161	26.4
- พนัน	5	0.8
- ผิกสมอง	214	35.0
- อื่นๆ	14	2.3
รวม	611	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 25 ส่วนใหญ่นักเรียนจะเล่นเกมอยู่ที่บ้านมากที่สุด เมื่อเทียบกับสถานที่อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 79.0 รองลงมาาก็จะไปเล่นที่ร้านเกมคิดเป็นร้อยละ 30.0

ตารางที่ 25 สถานที่ที่นักเรียนจะไปเล่นเกม

สถานที่ที่ไปเล่นเกม	ไม่เล่น	เล่น	รวม
	จำนวน(%)	จำนวน(%)	จำนวน(%)
- ที่บ้าน	133(21.0)	501(79.0)	634(100.0)
- ร้านเกม	444(70.0)	190(30.0)	634(100.0)
- โรงเรียน	583(92.1)	50(7.9)	634(100.0)
- บ้านเพื่อน /ญาติ	528(83.0)	108(17.0)	634(100.0)
- อื่นๆ	628(99.1)	6(0.9)	634(100.0)

จากข้อมูลในตารางที่ 26 ผู้ปกครองคิดว่าสถานที่ที่นักเรียนไปเล่นเกมบ่อยที่สุด คือที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 73.3 รองลงมาได้แก่ที่ร้านเกมร้อยละ 19.1



ตารางที่ 26 สถานที่ที่นักเรียนไปเล่นเกมบ่อยที่สุด

	จำนวน	ร้อยละ
สถานที่ที่ไปเล่นเกมบ่อยที่สุด		
- ที่บ้าน	465	73.3
- ร้านเกม	121	19.1
- โรงเรียน	17	2.7
- บ้านเพื่อน / ญาติ	29	4.6
- ห้างสรรพสินค้า	2	0.3
รวม	634	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 27 แสดงความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการติตเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และแนวทางแก้ไขหากว่าเด็กในปกครองติตเล่นเกม จะเห็นได้ว่ามีผู้ปกครองถึงร้อยละ 64.3 ที่มั่นใจว่านักเรียนไม่ติต ในขณะที่อีกร้อยละ 20.9 ไม่แน่ใจว่านักเรียนติตเกมหรือไม่ ส่วนอีกร้อยละ 14.8 เชื่อว่านักเรียนติตเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และถ้าหากติตแล้วผู้ปกครองจะมีแนวทางแก้ไขอย่างไร มีผู้ปกครองร้อยละ 27.2 ที่คิดว่าจะต้องกำหนดเวลาในการเล่นให้กับเด็กหรือมีเงื่อนไขในการเล่น เช่น ต้องทำการบ้านให้เสร็จก่อนถึงจะเล่นได้ หรือให้ไม่เกินกี่ชั่วโมง เป็นต้น ร้อยละ 25.9 คิดว่าควรจะว่ากล่าวตักเตือน อบรมสั่งสอนหรือให้คำแนะนำที่ดีๆ ชี้แจงให้เด็กเข้าใจถึงผลดี-ผลเสียของการเล่นเกม ร้อยละ 21.6 คิดว่าน่าจะหากิจกรรมอื่นให้เด็กทำแทนการเล่นเกม เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ เช่น พาไปเที่ยวหรือให้เล่นกีฬาแทน เป็นต้น และร้อยละ 18.1 คิดว่าจะใช้วิธีรุนแรง เช่น ลงโทษ บังคับให้เลิกเล่นเกม ตัดเงินค่าขนม หรือควบคุมความประพฤติมากขึ้น เป็นต้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 27 ผู้ปกครองคิดว่านักเรียนติดเล่นเกมหรือไม่ และแนวทางแก้ไข

	จำนวน	ร้อยละ
คิดว่าติดเกมหรือไม่		
- ติด	94	14.8
- ไม่นั่งใจ	133	20.9
- ไม่ติด	408	64.3
รวม	635	100.0
แนวทางแก้ไข		
- ไม่มีทางแก้ไข, คิดว่าไม่เป็นผล	6	1.9
- ให้คำแนะนำที่ดี, ว่ากล่าวตักเตือน, อบรมสั่งสอน	83	25.9
- กำหนดเวลาในการเล่น, มีเงื่อนไขในการเล่น	87	27.2
- หากิจกรรมอื่นให้ทำแทน	69	21.6
- ให้การดูแลเอาใจใส่มากขึ้น, คอยดูแลเวลาเล่น	9	2.8
- บังคับให้เลิกเล่น, ควบคุมความประพฤติ, ลงโทษ	58	18.1
- หาเกมประเภทพัฒนาทักษะมาให้เล่น	6	1.9
- ออกกฎหมายไม่ให้มีเกมขาย, ไม่ให้เปิดร้านเกม	2	0.6
รวม	320	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 28 แสดงความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในด้านต่างๆ ได้แก่ ผลกระทบทางด้านการเรียน ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กไม่มีผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก กล่าวคือผลการเรียนของเด็กยังเหมือนเดิม คิดเป็นร้อยละ 68.3 คิดว่าทำให้ผลการเรียนแยลงร้อยละ 24.7 และมีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 7.1 เท่านั้นที่คิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทำให้ผลการเรียนของเด็กดีขึ้น ด้านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่ายังมีความสัมพันธ์กันเหมือนเดิมร้อยละ 82.7 คิดว่ามีความสัมพันธ์แยลงร้อยละ 9.5 และคิดว่ามีความสัมพันธ์ดีขึ้นร้อยละ 7.9 ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ส่วนใหญ่ผู้ปกครองคิดว่านักเรียนยังคงมีความสัมพันธ์กับเพื่อนเหมือนเดิมร้อยละ 68.5 คิดว่ามีความสัมพันธ์ดีขึ้นร้อยละ 27.9 และคิดว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนแยลงเพียงร้อยละ 3.5 ในด้านความสัมพันธ์กับอาจารย์ ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่ายังมีความสัมพันธ์เหมือนเดิมร้อยละ 87.4 คิดว่ามีความสัมพันธ์ดีขึ้นร้อยละ 7.5 และคิดว่ามีความสัมพันธ์กับอาจารย์แยลงร้อยละ 5.1 ส่วนในด้านพฤติกรรมกรรมการแสดงออกของนักเรียน ผู้ปกครอง

ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนมีพฤติกรรมการแสดงออกเหมือนเดิมร้อยละ 79.7 คิดว่ามีพฤติกรรมแสดงออกดีขึ้นร้อยละ 10.6 และคิดว่ามีพฤติกรรมแสดงออกแย่ลงร้อยละ 9.7

ตารางที่ 28 ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบ	แย่ลง จำนวน(%)	เหมือนเดิม จำนวน(%)	ดีขึ้น จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
ผลการเรียน	154(24.7)	426(68.3)	44(7.1)	624(100.0)
ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว	59(9.5)	516(82.7)	49(7.9)	624(100.0)
ความสัมพันธ์กับเพื่อน	22(3.5)	425(68.5)	173(27.9)	620(100.0)
ความสัมพันธ์กับอาจารย์	31(5.1)	535(87.4)	46(7.5)	612(100.0)
พฤติกรรมแสดงออก	60(9.7)	495(79.7)	66(10.6)	621(100.0)

จากข้อมูลในตารางที่ 29 แสดงถึงการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ผู้ปกครองเห็นนักเรียนทำเมื่อมีเวลาว่างในวันธรรมดา พบว่า กิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นนักเรียนทำเป็นประจำเมื่อมีเวลาว่างมากที่สุดคือ การดูโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 63.0 รองลงมาได้แก่การฟังวิทยุ/เทปร้อยละ 55.8 และกิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นนักเรียนทำเป็นบางเวลาเรียงตามลำดับได้แก่ การเดินเล่นตามศูนย์การค้าร้อยละ 71.0 การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายร้อยละ 64.1 การดูวิดีโอ/VCD/DVD ร้อยละ 63.5 การทำงานบ้านร้อยละ 60.5 การเล่นเกมร้อยละ 59.4 การอ่านหนังสือ/นิยายสาร/การ์ตูนร้อยละ 59.3 การดูแลสมาชิกในครอบครัวร้อยละ 56.0 การเล่นอินเทอร์เน็ตร้อยละ 54.6 และการช่วยงานอาชีพของครอบครัวร้อยละ 49.9 ส่วนกิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่เคยเห็นนักเรียนทำเลยได้แก่ การทำงานอดิเรกร้อยละ 85.3 และการเล่นดนตรีร้อยละ 58.3

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตารางที่ 29 การทำกิจกรรมในเวลารว่างของนักเรียน ในวันธรรมดา

กิจกรรม	ไม่เคยทำ จำนวน(%)	ทำเป็นบางเวลา จำนวน(%)	ทำเป็นประจำ จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
1. ทำงานบ้าน	63(7.2)	527(60.5)	281(32.3)	871(100.0)
2. ดูแลตสมาชิกในครอบครัว	206(23.8)	484(56.0)	174(20.1)	864(100.0)
3. ช่วยงานอาชีพของครอบครัว	277(32.3)	428(49.9)	152(17.7)	857(100.0)
4. ฟังวิทยุ/เทป	32(3.7)	351(40.5)	484(55.8)	867(100.0)
5. ดูโทรทัศน์	9(1.0)	311(36.0)	545(63.0)	865(100.0)
6. ดูวีดีโอ/VCD/DVD	140(16.2)	548(63.5)	175(20.3)	863(100.0)
7. อ่านหนังสือ นิตยสาร การ์ตูน	40(4.6)	515(59.3)	313(36.1)	868(100.0)
8. เล่นดนตรี	501(58.3)	278(32.3)	81(9.4)	860(100.0)
9. เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	124(14.3)	558(64.1)	188(21.6)	870(100.0)
10. เล่นอินเทอร์เน็ต	260(30.0)	473(54.6)	133(15.4)	866(100.0)
11. เล่นเกม	217(25.1)	514(59.4)	135(15.6)	866(100.0)
12. เดินเล่นตามศูนย์การค้า/ สวนสาธารณะ	156(18.1)	613(71.0)	94(10.9)	863(100.0)
13. ทำงานอดิเรก	740(85.3)	78(9.0)	50(5.8)	868(100.0)
14 อื่นๆ	836(95.7)	11(1.3)	27(3.1)	874(100.0)

\*กิจกรรมอื่นๆ เช่น ทำงานพิเศษ คุยโทรศัพท์ ธุรกิจส่วนตัว ดูภาพยนตร์ ไปบ้านเพื่อน

จากข้อมูลในตารางที่ 30 แสดงถึงการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ผู้ปกครองเห็นนักเรียนทำเมื่อมีเวลารว่างในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ พบว่า กิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นนักเรียนทำเป็นประจำเมื่อมีเวลารว่างมากที่สุดในวันหยุดคือ การดูโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 65.9 รองลงมาได้แก่การฟังวิทยุ/เทปร้อยละ 60.2 และกิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นนักเรียนทำเป็นบางเวลาเรียงตามลำดับได้แก่ การเดินเล่นตามศูนย์การค้าร้อยละ 72.5 การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายร้อยละ 61.3 การดูวีดีโอ/VCD/DVD ร้อยละ 60.2 การเล่นเกมร้อยละ 57.2 การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูนร้อยละ 56.9 การดูแลตสมาชิกในครอบครัวร้อยละ 56.4 การเล่นอินเทอร์เน็ตร้อยละ 53.0 การทำงานบ้านร้อยละ 52.8 และการช่วยงานอาชีพของครอบครัวร้อยละ 48.7 ส่วนกิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่เคยเห็นนักเรียนทำเลยได้แก่ การทำงานอดิเรกร้อยละ 86.1 และการเล่นดนตรีร้อยละ 57.7

ตารางที่ 30 การทำกิจกรรมในเวลาว่างของนักเรียน ในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์

กิจกรรม	ไม่เคยทำ จำนวน(%)	ทำเป็นบางครั้ง จำนวน(%)	ทำเป็นประจำ จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
1. ทำงานบ้าน	56(6.5)	458(52.8)	353(40.7)	867(100.0)
2. ดูแลสมาชิกในครอบครัว	184(21.3)	486(56.4)	192(22.3)	862(100.0)
3. ช่วยงานอาชีพของครอบครัว	258(30.0)	418(48.7)	183(21.3)	859(100.0)
4. ฟังวิทยุ/เทป	29(3.3)	317(36.5)	523(60.2)	869(100.0)
5. ดูโทรทัศน์	13(1.5)	282(32.6)	569(65.9)	864(100.0)
6. ดูวีดีโอ/VCD/DVD	118(13.7)	518(60.2)	225(26.1)	861(100.0)
7. อ่านหนังสือ นิตยสาร การ์ตูน	37(4.3)	493(56.9)	337(38.9)	867(100.0)
8. เล่นดนตรี	494(57.7)	266(31.1)	96(11.2)	856(100.0)
9. เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	138(15.9)	532(61.3)	198(22.8)	868(100.0)
10. เล่นอินเตอร์เน็ต	254(29.4)	458(53.0)	152(17.6)	864(100.0)
11. เล่นเกม	203(23.5)	493(57.2)	166(19.3)	862(100.0)
12. เดินเล่นตามศูนย์การค้า/ สวนสาธารณะ	98(11.1)	626(72.5)	139(16.1)	863(100.0)
13. ทำงานอดิเรก	744(86.1)	73(8.4)	47(5.4)	864(100.0)
14. อื่นๆ*	825(94.4)	14(1.6)	35(4.0)	874(100.0)

\*กิจกรรมอื่นๆ เช่น ทำงานพิเศษ คุยโทรศัพท์ ธุกิจส่วนตัว ดูภาพยนตร์ ไปบ้านเพื่อน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





ตารางที่ 31 แสดงถึงกิจกรรมนันทนาการที่ผู้ปกครองคิดว่าจะมีผลในทางบวก หรือมีประโยชน์ต่อตัวนักเรียนเองและครอบครัว พร้อมทั้งระบุเหตุผลประกอบตามความคิดของผู้ปกครองด้วย จากข้อมูลในตารางพบว่า กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีประโยชน์มากที่สุดได้แก่ การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย เพราะทำให้สุขภาพดี, ร่างกายแข็งแรง, พัฒนาทักษะในทุกๆ ด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา คิดเป็นร้อยละ 15.5 กิจกรรมรองลงมาได้แก่ การอ่านหนังสือ เนื่องจากหนังสือเป็นแหล่งความรู้, ช่วยเพิ่มทักษะการเรียนรู้, ทำให้ได้รู้ในสิ่งที่ยังไม่รู้ และรับรู้ข่าวสารทันโลก ทันเหตุการณ์ คิดเป็นร้อยละ 14.1 กิจกรรมที่ผู้ปกครองเห็นว่ามีความเป็นอันดับ 3 และ 4 ได้แก่ การทำงานบ้าน เนื่องจากการทำงานบ้านช่วยให้เด็กรู้จักหน้าที่การงาน และมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ คิดเป็นร้อยละ 3.9 และคิดว่าการทำงานบ้านจะเป็นประโยชน์ต่อครอบครัว ช่วยแบ่งเบาภาระของบิดามารดา ร้อยละ 4.6

ตารางที่ 31 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางบวก และเหตุผล

	จำนวน	ร้อยละ
<b>ไม่ระบุกิจกรรม</b>		
- วันหยุดนักเรียนอยู่บ้าน สามารถคอยสอน เตือนได้ว่าสิ่งไหนดี-ไม่ดีได้	3	0.5
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์, ได้ฝึกสมอง, มีพัฒนาการดี, ได้แสดงออก	11	1.7
- ทำกิจกรรมร่วมกัน เพิ่มพูนความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว	1	0.2
- รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	21	3.2
- ดีกว่าไปยุ่งเรื่องยาเสพติด, อบายมุข	1	0.2
- มีความกระตือรือร้นในกิจกรรมต่างๆ, เป็นตัวเอง ทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	2	0.3
- การมีคอมพิวเตอร์ช่วยให้ทำงานได้ดี	1	0.2
- ทำให้มีความคิดเป็นผู้ใหญ่	1	0.2
- ทำให้รู้ข่าวสารกว้างไกล, ค้นหาความรู้เอง	2	0.3
<b>การทำงานบ้าน (ไม่ระบุเหตุผล)</b>	6	0.9
- เป็นประโยชน์กับทางบ้าน, แบ่งเบาภาระบิดามารดา	30	4.6
- รู้จักหน้าที่การงาน, มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่	34	3.9
- รู้จักช่วยเหลือตนเอง, เป็นพื้นฐานการใช้ชีวิตประจำวัน	6	0.9
- เป็นคนขยัน, คนดี, อดทน	4	0.6
- มีเวลาอยู่กับครอบครัว ดูแลเอาใจใส่ง่ายขึ้น	3	0.5
- อยู่ติดบ้านไม่ไปเที่ยวเตร่ที่อื่น, มีกิจกรรมทำเสมอ	5	0.8



ตารางที่ 31 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางบวก และเหตุผล (ต่อ)

	จำนวน	ร้อยละ
- ความสัมพันธ์ในครอบครัวอบอุ่น, แน่นแฟ้นขึ้น, สามัคคี	6	0.9
- รู้จักรักบ้านของตัวเอง	3	0.5
- ประหยัดค่าใช้จ่ายในการจ้างคนทำงานบ้าน	1	0.2
- ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง, ได้ออกกำลังกาย	14	2.2
การดูแลสมาชิกในครอบครัว (ไม่ระบุเหตุผล)	1	0.2
- เพิ่มความใกล้ชิดในครอบครัว, ดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน	8	1.2
- จิตใจอ่อนโยน โอบอ้อมอารี	5	0.8
- ช่วยแบ่งเบาภาระบิดามารดาในการดูแลผู้สูงอายุ/เด็ก	2	0.3
- มีประโยชน์ต่อตัวเด็กเอง	4	0.6
ช่วยงานอาชีพของครอบครัว (ไม่ระบุเหตุผล)	1	0.2
- แบ่งเบาภาระของบิดามารดา, หารายได้เสริม	6	0.9
- มีความรับผิดชอบ	4	0.6
- หาประสบการณ์ เรียนรู้ทางสายอาชีพตามสภาพการณ์จริง	6	0.9
- รู้ถึงความลำบากในการหาเงินของพ่อแม่, รู้จักเก็บออม	2	0.3
- ใกล้ชิดผู้ปกครองมากขึ้น	3	0.5
- เป็นคนขยัน	1	0.2
การฟังวิทยุ/เทป		
- การฟังเพลงทำให้มีจิตใจดี	4	0.6
- เพลิดเพลิน, ผ่อนคลายจากการเรียน	13	2.0
- ได้ทั้งความบันเทิงและข่าวสาร, สนุกและมีความรู้	4	0.6
- ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	2	0.3
การดูโทรทัศน์		
- เปิดโลกกว้าง, รับข่าวสารใหม่ๆ, รู้สถานการณ์บ้านเมือง	23	3.5
- ผ่อนคลายความเครียด	2	0.3
- อยู่ในบ้านไม่ออกไปไหน	1	0.2
- ได้ทั้งความบันเทิงและข่าวสาร, สนุกและมีความรู้	5	0.8

## ตารางที่ 31 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางบวก และเหตุผล (ต่อ)

	จำนวน	ร้อยละ
- ผู้ปกครองดูแลใกล้ชิด, ชี้แนะตัวอย่างที่ดี-ไม่ดีให้ได้	1	0.2
- ดูรายการภาษาอังกฤษ เพิ่มพูนความรู้	1	0.2
- เป็นสื่อที่ดีที่สุด เห็นทั้งภาพและเสียง	1	0.2
การดูวิดีโอ/CVD/DVD		
- ดูสารคดี มีประโยชน์	1	0.2
การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน (ไม่ระบุเหตุผล)		
- ความคิดแตกฉาน, พัฒนาสมอง	11	1.7
- เป็นแหล่งความรู้, เพิ่มทักษะ, ทันโลก, ได้รู้สิ่งที่ยังไม่รู้	92	14.1
- ผ่อนคลายความเครียด	4	0.6
- ชยันอ่านหนังสือเรียน, ทบทวนบทเรียน, รักการอ่านหนังสือ	29	4.5
- เรียนรู้เรื่องภาษา	1	0.2
- ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	10	1.5
- มีสมาธิ, ความจำดี	3	0.5
- เป็นการลงทุนที่คุ้มค่า แต่ต้องให้มีจิตสำนึกในการอ่านตั้งแต่เด็กๆ	1	0.2
- ไม่ไปยุ่งเรื่องยาเสพติด	1	0.2
- มีความคิดเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น	1	0.2
การเล่นดนตรี		
- มีกิจกรรมที่บ้าน, ช่วยให้มีความผูกพันกับครอบครัว	3	0.5
- ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	9	1.4
- มีจิตใจร่าเริง แจ่มใส, อารมณ์เย็น, จรรโลงใจ	4	0.6
- คลายเครียด	9	1.4
- ไม่ก้าวร้าว	1	0.2
- ชอบฟังเพลงญี่ปุ่น มีส่วนช่วยในการฝึกภาษา	1	0.2
- มีสมาธิ	1	0.2
- ไม่ไปยุ่งเรื่องยาเสพติด, เรื่องอื่นๆ	2	0.3
- กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตัวเอง	1	0.2

ตารางที่ 31 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางบวก และเหตุผล (ต่อ)

	จำนวน	ร้อยละ
การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (ไม่ระบุเหตุผล)	3	0.5
- เป็นกิจกรรมแบบครอบครัวทำให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น ดูแลง่ายขึ้น	2	0.3
- สุขภาพดี แข็งแรง, พัฒนาทักษะทุกๆ ด้าน	101	15.5
- ห่างไกลยาเสพติด	9	1.4
- มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักรับอารมณ์	2	0.3
- มีความสนิทสนมกับเพื่อน, มีเพื่อนมาก	2	0.3
- ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	12	1.8
- ผ่อนคลายความเครียด	92	14.1
- ร่างใจ แจ่มใส, ผ่อนคลายความเครียด	9	1.4
- มีความคิดสร้างสรรค์	1	0.2
- เล่นกีฬาแล้วเหนื่อยอยากพักผ่อน ไม่ไปมั่วซุมที่อื่น	3	0.5
การเล่นอินเทอร์เน็ต		
- ทันโลก ทันเหตุการณ์, ฝึกสมอง	18	2.8
- เป็นแหล่งความรู้, เรียนรู้ได้กว้างไกล	14	2.2
- เป็นความรู้เสริมในด้านต่างๆ ช่วยพัฒนาตนเอง	5	0.8
- ฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์	3	0.5
- เพลิดเพลิน, ผ่อนคลายความเครียด	1	0.2
การเล่นเกม		
- ฝึกทักษะการใช้ประสาทสัมผัส (ตาและมือ)	2	0.3
- เรียนรู้เรื่องภาษา	1	0.2
- ที่บ้านมีเกมให้เล่น ไม่ต้องไปที่อื่น	1	0.2
- ผ่อนคลายความเครียด	2	0.3
- ได้ใช้ความคิด	4	0.6
การเดินเล่นตามศูนย์การค้า		
- ได้ประสบการณ์ พบความหลากหลายทางอาชีพและความคิด	1	0.2



ตารางที่ 31 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางบวก และเหตุผล (ต่อ)

	จำนวน	ร้อยละ
การทำงานอดิเรก		
- ได้ทำงานที่ชอบ	2	0.3
- การทำงานเสริมทำให้ได้ฝึกประสบการณ์ ได้นำความรู้มาใช้ประโยชน์	1	0.2
- มีความรับผิดชอบมากขึ้น	1	0.2
- ได้พักผ่อน ไม่เครียด	1	0.2
- ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	4	0.6
- ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานศิลปะ	1	0.2
การทำกิจกรรมอื่นๆ		
- การคุยโทรศัพท์ ทำให้ได้แลกเปลี่ยนความคิด	1	0.2
รวม	651	100.0

ตารางที่ 32 แสดงถึงกิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่าจะมีผลในทางลบ หรือทำแล้วไม่เกิดประโยชน์ เป็นผลเสียกับตัวนักเรียนและครอบครัว พร้อมทั้งระบุเหตุผลประกอบด้วย จากข้อมูลในตารางพบว่า กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่าจะเกิดผลเสียหรือไม่มีประโยชน์กับนักเรียนมากที่สุดคือ การเล่นเกม เนื่องจากทำให้นักเรียนห่างแต่เล่นเกม ไม่สนใจในการเรียน, ผลการเรียนต่ำลง ร้อยละ 13.5 เป็นเพราะการเล่นเกมทำให้เด็กขาดความรับผิดชอบ, หมกมุ่น, ไม่สนใจทำอะไรเลย ร้อยละ 8.1 คิดว่าการเล่นเกมทำให้นักเรียนแบ่งเวลาไม่เป็น, เสียเวลา, เป็นการใช้เวลาว่างไม่ถูกต้อง ร้อยละ 6.3 คิดว่าการเล่นเกมไร้สาระ, ไม่มีประโยชน์, ไม่ช่วยเพิ่มพูนความรู้ ร้อยละ 5.6 คิดว่าการเล่นเกมประเภทต่อสู้ / รุนแรง จะทำให้นักเรียนเป็นคนก้าวร้าว เจ้าอารมณ์, อยากรู้อะไร, โหดเหี้ยม และคิดว่าทำให้เสียเงินค่าเกมโดยเปล่าประโยชน์ ร้อยละ 3.3 เท่ากัน นอกจากการเล่นเกมแล้วกิจกรรมที่ผู้ปกครองจำนวนไม่น้อยคิดว่าจะเป็นผลเสียแก่นักเรียน ได้แก่ การเดินเล่นตามศูนย์การค้า ร้อยละ 8.1 เป็นเพราะการเดินเล่นตามศูนย์การค้าถือว่าเป็นเรื่องไร้สาระ, ไม่เกิดประโยชน์อะไรแก่นักเรียนเลย และยังทำให้เสียเวลาอีกด้วย

## ตารางที่ 32 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางลบ และเหตุผล

	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ระบุกิจกรรม		
- ถ้าเลือกทำในสิ่งดีก็ไม่มีผลเสีย ขึ้นอยู่กับการควบคุมแบ่งเวลาของเด็กเอง	9	1.6
- กิจกรรมทุกอย่างมีข้อดีและข้อเสีย	5	0.9
- เด็กอ่านหนังสือน้อยลง ไม่สนใจเรียน, ใช้เวลาด้านใดด้านหนึ่งมากเกินไป	12	2.1
- อาจมีบ้างถ้าทำแต่กิจกรรมนั้นจนการอย่างเดียว เด็กขาดความรับผิดชอบได้	2	0.4
- เด็กชู้เกี้ยวมากขึ้น เนื่องจากมีคอมพิวเตอร์ช่วยทำงาน	1	0.2
- การไม่ช่วยทำงานมีเวลาร่างมากเกินไป ทำให้เด็กชู้เกี้ยว	5	0.9
- แบ่งเวลาไม่เป็น, กลับบ้านเย็น ไม่มีเวลาให้ครอบครัว	2	0.4
- ไม่ถือว่าเป็นผลเสีย เพราะถ้าไม่ทำกิจกรรมเด็กก็อาจไปติดยาเสพติด	4	0.7
การทำงานบ้าน (ไม่ระบุเหตุผล)	2	0.4
- ทำให้ต้องออกแรงเกินความจำเป็น	2	0.4
การดูแลสมาชิกในครอบครัว		
- เกิดความเบื่อหน่ายสมาชิกในครอบครัว	2	0.4
การฟังวิทยุ/เทป		
- ทำให้ชู้เกี้ยวอ่านหนังสือ	3	0.5
- ไม่ยอมทำอย่างอื่น	1	0.2
- ฟังเพลงไร้สาระ	1	0.2
- แบ่งเวลาไม่ถูกต้อง	1	0.2
- ไม่พัฒนาสมองเท่าที่ควร	1	0.2
การดูโทรทัศน์ (ไม่ระบุเหตุผล)	1	0.2
- ดิตรายการโทรทัศน์ไม่ทำอย่างอื่น, ชู้เกี้ยว	18	3.2
- เลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีจากตัวละครในโทรทัศน์	4	0.7
- บางรายการไม่เหมาะกับเด็ก, ผิดศีลธรรม	2	0.4
- เสียเวลา	3	0.5
- นอนดึก	1	0.2

ตารางที่ 32 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางลบ และเหตุผล (ต่อ)

	จำนวน	ร้อยละ
<b>การดูวิดีโอ/CVD/DVD</b>		
- ดูวิดีโอบางอย่างทำให้เด็กมีนิสัยเปลี่ยนแปลง	2	0.4
- อาจนำสื่อลามก/สื่อที่ผิดมาดูได้, ขาดประสบการณ์ในชีวิต แยกแยะไม่ออก	3	0.5
- เนื้อหาไม่เหมาะกับนักเรียน	1	0.2
- ติดหนัง, ไม่สนใจทำงาน/การบ้าน	4	0.7
- ลุ่มหลงในอบายมุข, หลงระเหิงกับสิ่งต่างๆ	2	0.4
- เสียเงิน, เสียเวลา, ไม่มีประโยชน์	3	0.5
<b>การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน</b>		
- การเรียนแย่งลง	4	0.7
- หมกมุ่นแต่อ่านการ์ตูน ไม่ทำอย่างอื่น	2	0.4
- ชอบเก็บไปคิดฝันตามการ์ตูน	1	0.2
<b>การเล่นดนตรี</b>		
- หมกมุ่น, เพื่อฝัน, ไม่รู้จักควบคุมตนเอง	1	0.2
- เอาแต่ร้องเพลง/เล่นดนตรี ไม่สนใจเรียน	3	0.5
<b>การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย</b>		
- เล่นกีฬามากเกินไปไม่ดี ควรเล่นตามสมควร	1	0.2
<b>การเล่นอินเทอร์เน็ต (ไม่ระบุเหตุผล)</b>	2	0.4
- บาง web ชวนเชื่อเกินจริง, หลอกหลวง	2	0.4
- เปลืองเงิน	2	0.4
- เสียสายตา, ไม่มีประโยชน์	5	0.9
- เสียเวลา, แบ่งเวลาไม่ถูก, ไม่สนใจครอบครัว	9	1.6
- เข้า web ที่ไม่เหมาะสม ทำให้ EQ ของเด็กลดลง, ล่อแหลมต่อเด็ก	15	2.6
- หมกมุ่น, ไม่สนใจเรียน	10	1.8
- คุยกันทาง chat ไม่รู้จักแยกแยะความถูกต้อง, ขาดความยับยั้งชั่งใจ, ใจแตก	8	1.4
- ใช้ในทางที่ผิด, ไม่รู้จักใช้ให้เป็นประโยชน์, ไม่สร้างสรรค์	10	1.8
- เด็กคล้อยตาม รับข้อมูลที่ไม่ถูกต้องไปใช้, อาจนำไปสู่อบายมุข	2	0.4
- เป็นสื่อที่กว้างขวางเกินไป เพราะติดต่อได้ทั่วโลก	1	0.2



## ตารางที่ 32 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางลบ และเหตุผล (ต่อ)

	จำนวน	ร้อยละ
<b>การเล่นเกม</b>		
- ไร้สาระ, ไม่มีประโยชน์, ไม่มีความรู้	32	5.6
- เอาแต่เล่นเกม ขาดความรับผิดชอบ, หมกมุ่น, ไม่สนใจทำอะไร	46	8.1
- ทำให้เกิดอาการเคร่งเครียด	6	1.1
- พักผ่อนไม่เพียงพอ, ไม่ได้ออกกำลังกาย, เสียสุขภาพ	8	1.4
- ไม่สนใจการเรียน ห่างแต่เล่น, ผลการเรียนต่ำลง	77	13.5
- เกมต่อสู้ทำให้ก้าวร้าว เจ้าอารมณ์ อยากรู้อะไร โหดเหี้ยม	19	3.3
- เสียเวลา, แบ่งเวลาไม่เป็น, ใช้เวลาว่างไม่ถูกต้อง	36	6.3
- เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์	19	3.3
- เสียสายตา, สายตาสั้น	19	3.3
- ไม่มีเวลาให้ครอบครัว, ห่างเหิน, แยกตัวออกจากสังคม, ไม่ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	5	0.9
- ติดเกมที่บ้าน ไม่อยู่บ้าน, กลับดึก	1	0.2
- มั่วซุ่ม, นำไปสู่ผลเสียอื่นๆ, เสียอนาคต	3	0.5
- ผู้ปกครองไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมหรือสื่อของเกมได้ว่าเหมาะสมหรือไม่	2	0.4
<b>การเดินทางตามศูนย์การค้า</b>		
- ไม่ปลอดภัยจากอันตรายที่แอบแฝง, อาจถูกล่อลวง	10	1.8
- เสียเวลา, ไร้สาระ, ไม่มีประโยชน์	46	8.1
- ไม่อยู่ในสายตาของผู้ใหญ่, อาจพบสถานการณ์ปัญหาที่แก้ไม่ได้	6	1.1
- ออกนอกบ้านทุกวัน, กลับบ้านเขิน, ไม่มีเวลาอ่านหนังสือ	10	1.8
- มีสิ่งยั่วยุต่างๆ ล่อตาล่อใจให้เกิดความอยากเกินความจำเป็นของเด็ก, มั่วเมา	10	1.8
- เป็นแหล่งมั่วซุ่มของอบายมุข, ยาเสพติด, ใจแตก	9	1.6
- ใช้จ่ายพุ่มเพื่อข ผู้ปกครองเดือดร้อน	14	2.5
- เสียบบนพฤติกรรมที่ไม่ดี	3	0.5
- ถ้าไปเป็นกลุ่มอาจก่อความวุ่นวาย, ทะเลาะวิวาท	2	0.4
- เสียการเรียน	2	0.4
- คบคนไม่ดี	6	1.1

ตารางที่ 32 กิจกรรมที่ผู้ปกครองคิดว่ามีผลในทางลบ และเหตุผล (ต่อ)

	จำนวน	ร้อยละ
การทำกิจกรรมอื่นๆ		
- ติดคุยโทรศัพท์ ไม่ยอมทำอย่างอื่น, ไม่มีเวลาเป็นของตัวเอง	3	0.5
- เปลี่ยนค่าโทรศัพท์	1	0.2
- ซ่อมมอเตอร์ไซด์ ให้เวลากับการเรียนน้อยลง	1	0.2
รวม	571	100.0

## 3.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของอาจารย์

จากข้อมูลในตารางที่ 33 พบว่ามีจำนวนอาจารย์ที่ตกเป็นตัวอย่างไม่ในการศึกษาทั้งหมด 160 คน เป็นชายร้อยละ 31.4 เป็นหญิงร้อยละ 68.6 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 41-50 ปี ร้อยละ 50.6 และมีอายุเฉลี่ย  $43.10 \pm 9.01$  ปี

ตารางที่ 33 ลักษณะทางประชากรของอาจารย์

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
- ชาย	50	31.4
- หญิง	109	68.6
รวม	159	100.0
อายุ		
- 20-30 ปี	22	13.8
- 31-40 ปี	25	15.6
- 41-50 ปี	81	50.6
- มากกว่า 50 ปี	32	20.0
รวม	160	100.0
$\bar{X} \pm SD$	43.10 $\pm$ 9.01	
Range	20 - 59 ปี	

จากข้อมูลในตารางที่ 34 พบว่า โรงเรียนส่วนใหญ่จะมีคอมพิวเตอร์ใช้สอนนักเรียนด้วย คิดเป็นร้อยละ 98.8 มีเพียงร้อยละ 1.3 เท่านั้นที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ไว้ใช้สอนนักเรียน และที่นอกเหนือไปจากการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนแล้ว อาจารย์ส่วนใหญ่เห็นว่านักเรียนจะใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนในการทำรายงาน/การบ้าน ร้อยละ 54.8 รองลงมาใช้ในการเล่นเกมร้อยละ 24.5 ใช้ในการติดต่อ E-mail และเล่นอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 10.3 เท่านั้น

ตารางที่ 34 การใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน

	จำนวน	ร้อยละ
มีคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน		
- ไม่มี	2	1.3
- มี	158	98.8
รวม	160	100.0
นอกจากการเรียนแล้ว นักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ในด้านใด		
- ทำรายงาน/การบ้าน	85	54.8
- ติดต่อกับเพื่อน / E-mail	16	10.3
- เล่นเกม	38	24.5
- เล่นอินเทอร์เน็ต	16	10.3
รวม	155	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 35 เป็นการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในแง่ที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่าคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อนักเรียนในเรื่องการฝึกสมอง การได้รับความรู้จากการค้นคว้าข้อมูล และมีความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 61.1 รองลงมาคิดว่าช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเขียน ประหยัดเวลาในการทำงาน คิดเป็นร้อยละ 25.7 และคิดว่าการเล่นคอมพิวเตอร์จะช่วยพัฒนาทักษะด้าน IT ให้นักเรียนทันสมัยขึ้นร้อยละ 9.7



ตารางที่ 35 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ต่อนักเรียน

	จำนวน	ร้อยละ
ช่วยพัฒนาทักษะด้าน IT , ทักษะสมัย	14	9.7
ได้ความรู้, ฝึกสมอง, มีการค้นคว้าข้อมูล, ความคิดสร้างสรรค์	88	61.1
ประหยัดเวลาการทำงาน, เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน	37	25.7
ติดต่อสื่อสารสะดวก รวดเร็ว	2	1.4
ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	3	2.1
รวม	144	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 36 เป็นการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในแง่ที่เป็นโทษต่อนักเรียน พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมจนไม่มีเวลาทำอย่างอื่น ไม่สนใจเรียน ร้อยละ 53.6 รองลงมาคิดว่านักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ไปในทางที่ผิด ไม่สร้างสรรค์ ร้อยละ 29.0 และคิดว่าการใช้คอมพิวเตอร์มากๆ จะทำให้นักเรียนเครียดและเสียสุขภาพ ร้อยละ 10.1

ตารางที่ 36 โทษของคอมพิวเตอร์ต่อนักเรียน

	จำนวน	ร้อยละ
เอาแต่เล่นเกมไม่มีเวลาทำอย่างอื่น, ไม่สนใจเรียน	74	53.6
ใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่ผิด, sex, ไม่สร้างสรรค์	40	29.0
หมกมุ่น, ปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง	4	2.9
เสียสุขภาพ, เครียด	14	10.1
ขาดการออกกำลังกาย	1	0.7
มีพฤติกรรมก้าวร้าวขึ้น, ต้องการเอาชนะ	1	0.7
รวม	138	100.0

จากข้อมูลในตารางที่ 37 เป็นการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆของนักเรียน ได้แก่ ด้านผลการเรียน อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่าผลการเรียนของนักเรียนเหมือนเดิมร้อยละ 38.2 คิดว่าผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้นร้อยละ 37.5 และคิดว่าผลการเรียนของนักเรียนแย่ลง คิดเป็นร้อยละ 24.3 ในด้านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลงร้อยละ 47.7 คิดว่านักเรียนมีความสัมพันธ์กับคนใน

ครอบครัวเหมือนเดิมร้อยละ 35.1 และคิดว่ามีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นร้อยละ 17.2 ในด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนมีความสัมพันธ์กับเพื่อนเหมือนเดิมร้อยละ 42.5 คิดว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนดีขึ้นร้อยละ 41.8 และคิดว่ามีความสัมพันธ์กับเพื่อนแยลงร้อยละ 15.7 ในด้านความสัมพันธ์กับอาจารย์ อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนมีความสัมพันธ์กับอาจารย์เหมือนเดิมร้อยละ 54.2 คิดว่ามีความสัมพันธ์กับอาจารย์แยลงร้อยละ 24.2 และคิดว่ามีความสัมพันธ์กับอาจารย์ดีขึ้นร้อยละ 21.6 ส่วนในด้านพฤติกรรมการแสดงออก อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนมีพฤติกรรมการแสดงออกเหมือนเดิมร้อยละ 29.6 และคิดว่ามีพฤติกรรมการแสดงออกดีขึ้นร้อยละ 22.4

ตารางที่ 37 ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลกระทบ	แยลง จำนวน(%)	เหมือนเดิม จำนวน(%)	ดีขึ้น จำนวน(%)	รวม จำนวน(%)
ผลการเรียน	35(24.3)	55(38.2)	54(37.5)	144(100.0)
ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว	72(47.7)	53(35.1)	26(17.2)	151(100.0)
ความสัมพันธ์กับเพื่อน	24(15.7)	65(42.5)	64(41.8)	153(100.0)
ความสัมพันธ์กับอาจารย์	37(24.2)	83(54.2)	33(21.6)	153(100.0)
พฤติกรรมกรรมการแสดงออก	73(48.0)	45(29.6)	34(22.4)	152(100.0)

จากข้อมูลในตารางที่ 38 เป็นการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์ในเรื่องการใช้เวลาว่างของนักเรียน พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนยังใช้เวลาว่างไม่เหมาะสม ถึงร้อยละ 89.4 ในจำนวนนี้ส่วนใหญ่คิดว่าไม่เหมาะสมเพราะคิดว่านักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์นานเกินไป แบ่งเวลาไม่ถูกร้อยละ 46.5 รองลงมาคิดว่านักเรียนไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบ ร้อยละ 11.6 และคิดว่านักเรียนใช้เวลาไปในทางที่ไม่เหมาะสม และไร้สาระร้อยละ 10.1 ส่วนอาจารย์ที่คิดว่านักเรียนใช้เวลาว่างไปในทางที่เหมาะสมแล้วมีเพียงร้อยละ 10.6

ตารางที่ 38 ทศนคติต่อการใช้เวลาว่างของนักเรียน

	จำนวน	ร้อยละ
คิดว่านักเรียนมีการใช้เวลาว่างเหมาะสมหรือไม่		
- ไม่เหมาะสม	118	89.4
- เหมาะสม	14	10.6
รวม	132	100.0
คิดว่าไม่เหมาะสมอย่างไร		
- ไม่ระบุเหตุผล	15	11.6
- ใช้เวลาอยู่กับคอมพิวเตอร์มากเกินไป, แบ่งเวลาไม่ถูก	60	46.5
- ไม่สนใจเรียน, ขาดความรับผิดชอบ	15	11.6
- ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง	2	1.6
- เล่นเพื่อการพนัน	2	1.6
- ใช้ไปในทางไม่เหมาะสม, ไร้สาระ	13	10.1
- ติดต่อกุญเล่นกันมากเกินไป, คุยโทรศัพท์	6	4.7
- ก้าวร้าว, เลียนแบบ	3	2.3
- เทียวเตร่ตามห้างสรรพสินค้า	8	6.2
- ยังใช้เวลาไม่เป็นประโยชน์เท่าที่ควร	5	3.9
รวม	129	100.0

### 3.5 การสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ในการจัดประชุมสัมมนาระหว่างผู้ปกครองและอาจารย์ในโรงเรียน ผู้วิจัยใช้วิธีสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อพูดคุยถึงสถานการณ์ ปัญหาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนในการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ทศนคติของอาจารย์และผู้ปกครองในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งได้มีการระดมความคิด เพื่อหาแนวทางในการส่งเสริมกิจกรรมของนักเรียนให้เป็นประโยชน์ โดยมีประเด็นหลักในการสนทนาดังนี้

ประเด็น 1 - กิจกรรมที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ในมุมมองของผู้ปกครองและอาจารย์

ประเด็น 2 - ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมของนักเรียน

ประเด็น 3 - พฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ของนักเรียน



ประเด็น 4 - ความเหมาะสมของพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน ในทัศนคติของ  
ผู้ปกครองและอาจารย์

ประเด็น 5 - ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ประเด็น 6 - แนวทางการจัดการปัญหาและการส่งเสริมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ของนักเรียน ซึ่ง  
ผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงรายละเอียดและผลการศึกษาในแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

### 3.5.1. กิจกรรมที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ในมุมมองของผู้ปกครองและอาจารย์

กิจกรรมนันทนาการ เป็นกิจกรรมตามความถนัด ตามความชอบ เป็นกิจกรรมที่ทำแล้วมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด จากการสนทนากลุ่ม พบว่า ทั้งผู้ปกครองและอาจารย์เห็นพ้องต้องกันว่า กิจกรรมส่วนใหญ่แล้วก็มีประโยชน์ทั้งสิ้น เช่น อ่านหนังสือ เล่นกีฬา ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น "คุยกับเพื่อน เล่นกีฬา กิจกรรมทุกอย่างมีประโยชน์หมด คือมีประโยชน์ทั้งทางกายและจิตใจก็ถือว่า O.K. แล้ว" (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย) กิจกรรมบางอย่างก็ให้ความบันเทิงอย่างเดียว แต่กิจกรรมบางอย่างก็ให้ทั้งความบันเทิง ให้ทั้งความรู้และยังช่วยเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของเด็กด้วย

"อ่านการ์ตูนก็มีประโยชน์ ถ้ารู้จักแยกแยะ..." (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

"การอ่านหนังสือ ถ้าต่างคนต่างอ่านก็แล้วไป แต่ถ้าอ่านแล้วมาช่วยกันวิจารณ์ เป็นการสร้างสรรคจินตนาการของเด็ก" (ผู้ปกครอง / มัชฌิมวัดสิงห์)

"เลี้ยงปลา ก็เกิดความเพลิดเพลิน เลี้ยงต้นไม้ก็ดูความเจริญเติบโต เด็กก็เกิดความรัก รู้จักรับผิดชอบ เพราะต้องรดน้ำต้นไม้ ทำให้จิตใจผ่องใส มีความสุข พอมีความสุข พ่อแม่ ครู ก็พูดง่ายขึ้น รับผิดชอบได้ง่ายขึ้น" (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

"ไปเที่ยว ซ้อปิ้ง ก็เป็นประโยชน์ ทำให้ได้ประสบการณ์เป็นความรู้ แล้วก็ผ่อนคลาย (อาจารย์ / โพรสิสารพิทยากร)

ถึงแม้กิจกรรมทุกอย่างจะมีประโยชน์ แต่ในบางแง่มุมหนึ่งก็ก่อให้เกิดโทษได้เช่นกัน หากไม่อยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ ทำอะไรโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำแต่กิจกรรมเพียงอย่างเดียวมากเกินไป ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง กิจกรรมที่มีประโยชน์ก็กลับกลายเป็นโทษไปได้

"...ทุกอย่างมองได้ 2 แง่ ถ้ามากไปก็ไม่ดี ต้องอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง" (อาจารย์ / โพรสิสารพิทยากร)

“กิจกรรมทุกอย่างอย่างต้องอยู่ในสายตาของผู้ปกครอง ควรจะทราบว่าคุณทำอะไร อย่างเช่น เล่นกีฬาไม่ใช่ว่าเล่นจนมากเกินไป จนทำให้เสียการเรียน คือทุกอย่างต้องอยู่ในขอบเขต อยู่ในความเหมาะสม” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_อ่านการ์ตูน ก็พวกมหาสนุก ชายหัวเราะ ซึ่งก็ดูว่าไม่มีพิษภัยอะไร ยกเว้นการ์ตูนญี่ปุ่นที่มันมีอะไรสอดแทรกเข้ามา” (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

“เรื่องการออกไปข้างนอก ไปเดินตามห้างก็เพลินดี คลายเครียด แต่จริง ๆ แล้วมีทั้งผลดีและผลเสีย ผลเสีย คือ เด็กวัยรุ่นนี่อยากลอง อยากรู้ ยังมีความระหว่าแยกแยะไม่ถูก แต่ถ้ามีผู้ใหญ่ไปด้วยก็จะคอยชี้แนะสิ่งที่ถูกต้องที่ควรให้ ก็จะแยกแยะได้ดีขึ้น รู้ผิดรู้ชอบมากขึ้น ไม่ทำให้เกิดผลเสีย...” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาคม)

“\_อย่างเล่นเกม มันก็ดูได้ 2 กรณี ถ้าเล่นเป็น ไม่เล่นทุก ๆ วัน ก็ถือเป็นการพักผ่อนได้ บางคนเล่นเกมมากมันก็มีมา เล่นทั้งวันก็ไม่ยอมออก” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

“เกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งดีและไม่ดี อย่างเช่นเกมวางแผน เป็นได้ขฟูตบอดถือว่าเป็นการฝึกทักษะ แต่ชื่อเสียงของเด็กก็คือหยุดไม่ได้ หยุดไม่เป็น” (ผู้ปกครอง / สุวรรณารามวิทยาคม)

“\_ซึ่งจริง ๆ แล้ว เล่นคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ ทำงานสะดวกมาก พิมพ์งาน ทำงานได้ แต่ไม่ดีบางอย่าง ในเรื่อง Web เรื่อง sex เด็กสาธิตจะค้นข้อมูลจาก net ทั้งนั้นเลย ยอมรับว่ามีประโยชน์และมีโทษด้วย เป็นดาบสองคม (อาจารย์ / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

กล่าวโดยสรุปคือ กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่ให้ทั้งความบันเทิง ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และให้ทั้งความรู้ ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่างๆ ของนักเรียน แต่ในขณะเดียวกันกิจกรรมเหล่านั้นก็มีโทษด้วยเช่นกันถ้าไม่อยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ ทำโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดความขังคิด หรือหมกมุ่นเกินไปจนก่อให้เกิดผลเสียอื่นๆ ตามมา

### 3.5.2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมของนักเรียน

การที่เด็กจะใช้เวลารว่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ในทัศนคติของผู้ปกครองและอาจารย์ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการสนับสนุนส่งเสริมการทำกิจกรรมของเด็ก เกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นจากที่บ้าน คือผู้ปกครองเอง ทางโรงเรียน คืออาจารย์ก็มีส่วนในการผลักดันให้เด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ในทางที่ถูกที่ควร เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวเด็กเอง และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ด้วย

“เราต้องขยเซย เป็นผู้เริ่มต้น ทำให้คิดดูก่อน ถ้าอยากจะทำจริงๆ ให้ทำอะไร ” (ผู้ปกครอง / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)



“คิดว่าผู้ปกครองก็มีส่วนชี้แนะหรือครูก็เช่นกัน ว่ากิจกรรมนี้สมควรมั้ยที่จะทำ เพราะกิจกรรมบางอย่างก็ไม่นำไปทำ” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_ตัวเอื้อที่บ้าน ก็คือผู้ปกครองสนับสนุน ที่โรงเรียนเด็กก็จะรวมกลุ่มกัน\_\_” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น ครอบครัวก็เป็นทั้งตัวบวกและตัวลบต่อการที่เด็กจะมีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ บางท่านมีความเห็นว่าอาชีพและการศึกษาของผู้ปกครองก็มีส่วนในการผลักดันให้นักเรียนมีกิจกรรมที่ไม่พึงประสงค์ด้วยเช่นกัน อย่างเช่นจากการสนทนาถึงประสบการณ์ตอนหนึ่ง ว่า

“\_\_พอเดินกลับบ้าน เห็นเด็กนักเรียนมาเล่นเกม ก็ถามว่าทำไมไม่กลับบ้าน มาเล่นเกมทำไม เด็กบอกว่าพ่อให้เงินมาเล่นฆ่าเวลา เพื่อรอพ่อกลับบ้าน ไปอยู่บ้านก็อันตราย” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

“ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่พ่อแม่มีอาชีพไม่ค่อยแน่นอน พ่อแม่ก็เลยปล่อย ไม่ค่อยดูแล” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“เป็นแม่ค้า ไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่\_\_” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_ครอบครัวมีปัญหาเรื่องระดับการศึกษาที่ไม่เท่ากัน แต่ส่วนมากจะมีปัญหาที่ระดับต่ำ เพราะเรื่องเศรษฐกิจ พ่อแม่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ไม่มีใครดูแล” (อาจารย์ / โหริสสารพิทยากร)

สำหรับเด็กวัยนี้ ซึ่งเป็นวัยที่ต้องการสนใจจากคนรอบข้าง อยากให้คนอื่นเห็นความสำคัญ เพื่อนจึงเป็นบุคคลที่สำคัญ และมีอิทธิพลที่สุดสำหรับนักเรียนที่จะโน้มน้าวหรือชักชวนกันทำกิจกรรมต่าง ๆ

“เพื่อนมีอิทธิพลเยอะเลย เป็นอันดับหนึ่งเลย” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“เขาจะเชื่อเพื่อนมากกว่า” (ผู้ปกครอง / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

“เด็กมันเล่นตามกัน” (ผู้ปกครอง / สุวรรณารามวิทยาคม)

“\_\_ทำไมปีที่แล้วเด็กคนนี้ยังดีอยู่เลย พอมาคบเพื่อนคนนี้ไปเลย” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“ส่วนใหญ่เป็นเพื่อนข้างนอก ที่ไม่ได้เรียนหนังสือเลย เท่าที่ถามเรียนไม่จบ แล้วคบกันได้ยังไง พ่อแม่ไม่ว่าเธอ เขาก็บอกว่ายู่นบ้านเดียวกันเจอกันก็คบกัน” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

ในยุคโลกาภิวัตน์อย่างในปัจจุบัน สื่อต่าง ๆ ก็มีอิทธิพลต่อเด็กวัยรุ่นเช่นกัน ทั้งการโฆษณาชวนเชื่อ การเอาเด็กรุ่นราวคราวเดียวกันมาเป็น Presenter ทำให้เกิดการเลียนแบบกัน

“ตอนนี้สื่อมีอิทธิพลสูง กำลังมาแรง” (อาจารย์ / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)



“\_\_ตอนนี้ทีวีก็สำคัญ เพราะเขาเห็นว่าได้ประโยชน์และสนุกสนาน สื่อก็จะช่วยให้เด็กเห็นความสำคัญได้” (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

“\_\_เด็กได้ดูสื่อและสื่อพวกนั้นก็เป็นตัวที่ทำให้พวกเขาเลือกที่จะเล่น จะใช้ทำกิจกรรมมากขึ้น (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_แล้วเด็กยังคิดเองไม่ได้ทุกเรื่อง ก็จะเอาเป็นแบบอย่าง” (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

นอกจากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวนักเรียนจะมีส่วนในการสนับสนุนหรือมีอิทธิพลในการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ตัวนักเรียนเองก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญยิ่ง พื้นฐานทางครอบครัว สภาพทางจิตใจ อุปนิสัยส่วนตัวของนักเรียนก็เป็นส่วนประกอบด้วยเช่นกัน

“\_\_ตัวเขาเองด้วย นิสัยของเขาตั้งแต่เริ่มต้น” (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

“\_\_คือเด็กถึงแม้ว่าจะอยู่ในครอบครัวเดียวกัน เลี้ยงดูเหมือนกัน แต่เด็กก็ต่างกันได้” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

จากการสนทนากลุ่มในประเด็นนี้สรุปได้ว่ามีปัจจัยหลาย ๆ ด้านประกอบกัน ที่จะส่งเสริมหรือมีอิทธิพลให้เด็กทำกิจกรรมทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ทั้งปัจจัยทางครอบครัว ทางโรงเรียน เพื่อน สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รวมทั้งตัวนักเรียนเองด้วย นอกจากนี้ค่านิยมความเชื่อในแต่ละกลุ่ม ก็เป็นเหตุผลหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมของเด็กด้วยเช่นกัน

### 5.5.3. พฤติกรรมใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ของนักเรียน

เมื่อถามถึงพฤติกรรมใช้เวลาว่างของเด็กวัยนี้ เท่าที่ทั้งอาจารย์และผู้ปกครองเห็นส่วนใหญ่เด็กทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง “โดยภาพรวมแล้ว ก็จะมีเด็กเป็น 2 ประเภท ส่วนหนึ่งจะทำกิจกรรมประเภทเล่นดนตรี เล่นกีฬา แต่อีกส่วนหนึ่งเด็กมักใช้เวลาว่างไปในการเดินศูนย์การค้า ไปเที่ยวเตร่เป็นส่วนใหญ่” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_เทียบกับเด็ก 1,000 คน มีเพียง 100 กว่าคน ส่วนที่เหลือไปตามศูนย์การค้า” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทาศม)

“\_\_ถ้าในโรงเรียนเด็กส่วนมากจะเล่นกีฬา และฟุตบอล หรือไม่ก็วิ่งเล่นกัน ส่วนเด็กบางคนก็นั่งคุยกัน แต่ถ้ากิจกรรมข้างนอก ผมเห็นด้วยว่า เดินเที่ยว ดูหนัง ตามห้าง” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

นอกจากนักเรียนจะใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปเดินเล่นตามศูนย์การค้า ไปเที่ยวเตร่กับเพื่อน ๆ ตามแหล่งต่าง ๆ แล้ว ยังมีกิจกรรมอีกรูปแบบหนึ่งที่เด็กวัยรุ่นชอบทำกัน คือการคุยโทรศัพท์ โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือที่นักเรียนมีใช้กันทุกคน และจะคุยกันทุกครั้งที่มีเวลาว่างไม่ว่าจะเป็นช่วงเปลี่ยนชั่วโมงเรียน

ช่วงพักเที่ยง หลังเลิกเรียน หรือแม้แต่กลับไปถึงบ้านแล้วก็ตาม และการคุยแต่ละครั้งก็จะใช้เวลานานมาก จนผู้ปกครองรู้สึกว่าเป็นปัญหาอย่างหนึ่งเหมือนกัน

“คุย ชอบคุยเรื่องไร้สาระ พอกลับถึงบ้านก็โทรศัพท์คุยกันอีก ในห้องเรียนก็คุย” (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

“เขาจะไม่เกรงใจอาจารย์เลยในโรงเรียน จะเดินคุยโทรศัพท์ไม่สนใจใครทั้งนั้น เป็นนักธุรกิจร้อยล้าน” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

“ผู้ปกครองซื้อให้เพื่อเอาไว้ติดต่อ \_\_ แต่ความจริงแล้วเขาโทรหาเพื่อน หาแฟนมากเลย บางทีโทรไปเช็คไม่มีใครรับสาย บอกว่าตัดสายแล้ว เพราะโทรคุยนาน 3 – 4 ชั่วโมง” (อาจารย์ / โพรสิสารพิทยากร)

“โทร. นาน โทร. มีถือจนแบตเตอรี่หมด” (ผู้ปกครอง / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

แต่อย่างไรก็ตาม กิจกรรมยามว่างของนักเรียนประเภทหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่ม วัยรุ่นเป็นอย่างมาก ก็คือการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และการเล่นอินเทอร์เน็ต

“เด็กเดี๋ยวนี้ติดเกมกันเยอะ ที่บ้านหลานก็ติดเหมือนกัน” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“กลับบ้านก็เล่นเกม” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“ผู้ปกครองมาบ่นให้ฟังทุกวันว่า ลูกเล่นเกมมาก ช่วยอบรมให้หน่อย” (อาจารย์ / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

“\_\_ เขาบอกว่าเพื่อนโดดเรียนไปเล่นเกม เจ้านเตอร์สไตร์ค เดี่ยวเลิกเรียนแล้วจะตามไปเล่นกับเพื่อนด้วย” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“เล่นได้ทั้งวันนะคะ ถ้าเล่นแล้ว” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“เล่นเน็ตอยู่แถวบ้าน กลับบ้าน 4 ทุ่ม 5 ทุ่ม กลุ้มใจมาก” (ผู้ปกครอง / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

“ใช้อินเทอร์เน็ต chat กันอย่างมาก อย่างหนัก เลยคะ” (ผู้ปกครอง / โพรสิสารพิทยากร)

ที่เป็นเรื่องหนักใจในการควบคุมดูแลนักเรียน สำหรับผู้ปกครองและอาจารย์ก็คือนักเรียนไม่ชอบเล่นเกมที่บ้าน แต่ชอบไปเล่นที่ร้านเกมมากกว่า สาเหตุสำคัญก็คือ

“ที่บ้านมีก็ไม่เล่น เล่นคนเดียว ไม่สนุก เบื่อ ู้ไปเล่นที่ร้านสนุกกว่า” (ผู้ปกครอง / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

“ชวนเพื่อนมาเล่นที่บ้านก็ไม่สนุก เพราะมีผู้ปกครองดูอยู่ ไม่นั่น ต้องไปเล่นที่ร้าน ไม่มีใครดู” (อาจารย์ / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

“ที่ร้านมีเกมให้เลือกเยอะมาก” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

และที่ร้านเกมก็ยังู้เห็นเป็นใจกับนักเรียนอีกด้วย ช่วยปกปิดเพื่อหวังผลประโยชน์



"เค้าหวังธุรกิจเค้ามากกว่า\_เวลาผู้ปกครองมาตาม ทางร้านจะเอาองเท้า เอากระเป๋านักเรียน ไปซ่อน แล้วก็บอกว่าเด็กคนนี้ได้มาที่นี่ พอผู้ปกครองกลับ ก็ออกมาเล่นใหม่\_" (อาจารย์ / สันติราษฎร์ วิทยาลัย)

"\_ขอให้ทางร้านได้เงินแค่ว่าก็ไม่สนใจอะไร บางทีเล่น 2 ชั่วโมง มีเกมอีก" (อาจารย์ / สันติราษฎร์ วิทยาลัย)

จากการสนทนากลุ่มในประเด็นนี้ พอดีจะบอกถึงพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนได้ว่า ส่วนใหญ่แล้วนักเรียนจะใช้เวลาว่างไปในการเดินเล่นตามศูนย์การค้า ไปเที่ยว โทรศัพท์คุยกันกับเพื่อน กิจกรรมที่นิยมในปัจจุบัน คือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการเล่นอินเทอร์เน็ต ซึ่งกำลังเป็นปัญหาในสังคมไทย และเป็นเรื่องยากที่จะคอยสอดส่องดูแลพฤติกรรมของนักเรียน เพราะมีผลประโยชน์ทางธุรกิจของร้านเกมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย อย่างไรก็ตามก็ยังมีนักเรียนอีกส่วนหนึ่งที่ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมตามแนวทางที่พึงประสงค์ ถึงแม้จะเป็นเพียงส่วนน้อยก็ตาม

#### 5.5.4. ความเหมาะสมของพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน ในทัศนคติของผู้ปกครองและอาจารย์

จากการที่นักเรียนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งกิจกรรมที่เป็นไปตามแนวทางที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์แตกต่างกันไป แต่เมื่อถามถึงความเหมาะสมของกิจกรรมที่นักเรียนทำ ในทัศนคติของทั้งผู้ปกครองและอาจารย์ กลับมองว่า "ส่วนใหญ่แล้วยังไม่เหมาะสม" (ผู้ปกครอง / สุวรรณารามวิทยาคม)

"ไม่ทำอะไรให้เกิดประโยชน์เท่าที่ควร" (ผู้ปกครอง / โพรตีสาร์พิทยากร)

"จะเห็นว่าเด็กไม่ค่อยรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์" (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

นอกจากกิจกรรมที่เด็กทำจะไม่เป็นประโยชน์แก่ตัวเด็กเองแล้ว ในบางครั้งก็ยังสามารถทำให้เกิดผลเสียต่อตัวเอง หรือยังเป็นการเสียภาพพจน์ของโรงเรียนอีกด้วย

"เกิดว่าเด็กไปทำอะไรไม่ได้ ไปหยิบของของเขา หรือเกิดไปเจอคู่อริ ซึ่งส่วนมากคนที่โดนตีจะไม่ใช่ว่าคนที่ไปทำอะไรเขา" (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

"\_บางทีแต่งชุดนักเรียนเข้าไปเล่นเกม ถ้าแต่งไปรเวทก็แล้วไป แต่ถ้าแต่งชุดนักเรียนไม่สมควรให้เด็กเข้าร้านเกม" (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

โชแต่ผู้ปกครองและอาจารย์จะมองว่านักเรียนยังมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเท่านั้น แม้กระทั่งเพื่อนนักเรียนด้วยตนเอง ก็ยังมองว่าพฤติกรรมบางอย่างของเพื่อนก็ไม่เหมาะสมเช่นกัน ดังปรากฏในแบบประเมิน SWOT ของนักเรียนที่อาจารย์ท่านหนึ่งได้เล่าให้ผู้ร่วมสนทนากลุ่มฟังว่า



“\_\_เรื่องการคุยเขาก็ปั่นกันเองว่าเพื่อนคุยกันมาก ตะโกน ทำให้เสียสมาธิในการเรียน เพื่อนกันเองก็ทนไม่ได้ ไม่ว่าจะป็นพฤติกรรมกรรมการโทษศัพท การคุยหรือการทำอะไรไม่มีประโยชน์ แล้วเขาก็โดนผลกระทบส่วนนั้น เช่น พอครูเข้ามาสอน เพื่อนกลุ่มหนึ่งคุยกัน อีกกลุ่มก็เสียงดัง ครูก็ต้องเอ็ดต้องว่า เขาก็เกิดความคับข้องใจ ว่าเขาอยากเรียน แต่เรียนไม่ได้ เนื่องจากครูไม่ได้สอนสักที ได้แต่ว่าคนข้าง ๆ \_\_”  
(อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

สำหรับประเด็นนี้ ในทัศนคติของทั้งผู้ปกครองและอาจารย์ ตลอดจนนักเรียนด้วยกันเองมีความเห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ยังไม่เหมาะสมเท่าที่ควร อีกทั้งพฤติกรรมบางอย่างอาจก่อให้เกิดผลเสียกับตัวนักเรียนเอง ต่อเพื่อนด้วยกัน และมีผลต่อภาพพจน์ ชื่อเสียงของโรงเรียนด้วย

#### 5.5.5. ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากผลสรุปที่ได้ในประเด็นก่อน ได้ทราบแล้วว่า ทั้งผู้ปกครองและอาจารย์มีความเห็นว่านักเรียนยังมีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำประเภทต่าง ๆ ที่ยังไม่เหมาะสมเท่าที่ควร นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งที่กำลังเป็นปัญหาสังคมอยู่ในปัจจุบัน นั่นคือการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จากผลงานวิจัยหลายเรื่องที่ยืนยันว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดผลกระทบในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งทั้งผู้ปกครองและอาจารย์เอง ก็มีความคิดเห็นในเรื่องนี้ ไม่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบในด้านการเรียน

“การเรียนตกลง เคยเรียนดีตอน ม.1 ม.2 พออยู่ ม.3 นี้ พุดได้เลยว่า ลูกไม่สามารถเรียนต่อ ม. 4 ที่สาธิตได้ เพราะเกรดไม่ถึง 2 เคยเรียนได้เกรด 3 กว่า ตกลงมาเหลือ 1.89 คิดว่าเป็นผลมาจากเล่นตรงนี้แน่ ๆ” (อาจารย์ / กุณนทีรุทธารามวิทยาคม)

“คะแนนต่ำมาก” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“ปีที่แล้วมีเด็กคนหนึ่งเรียนไม่ได้เลย เรียนไม่รู้เรื่องเลย จนไม่มาโรงเรียน ปานนี้ก็ไม่มา ผู้ปกครองต้องมาลาออกให้ เคื่อบอกว่าออกจากบ้านทุกวันแต่ไม่ถึงโรงเรียนเลย \_\_” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_เด็กจะอยู่ในร้านเกมทั้งวันไม่มาโรงเรียนเลย” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_บางคนเล่นแบบเมามัน มัวเมา หนีโรงเรียนไปเล่น ตั้งแต่เช้าจนเย็น” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

“หักห้ามใจตัวเองไม่ได้ พอติดปุ้ปก็เอาไปเล่นในห้องเรียน จะเจอเด็กแอบเล่นอยู่ใต้โต๊ะ ถึงแม้จะเป็นเด็ก ม.ปลายก็แอบเล่น” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

“เด็กบางคนเราถามว่า ทำไมมานั่งง่วงในชั่วโมงแรก เมื่อคืนนอนที่ทุ่ม เคื่อบอก 6 ทุ่ม ถามว่าทำอะไรอยู่ เคื่อบอกเล่นเกม” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_ขอต่อเวลาเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปเรื่อย ๆ มันจะทำให้อ่านหนังสือไม่ได้แน่นอน การบ้านก็ทำอย่าง ลวก ๆ ให้เสร็จ ๆ ไป” (ผู้ปกครอง / สุวรรณารามวิทยาคม)

“เดี๋ยวนี้เกมทำให้เด็กติดมาก เสียเวลา การบ้านไม่ทำ” (อาจารย์ / ภูนทีวิทยารามวิทยาคม)

“\_\_แต่จะมีเรื่องไปเล่นเกม กลับบ้านไม่ตรงเวลา พอไม่ให้ไปก็จะหนี” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์ วิทยาลัย)

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใช้ว่าจะมีผลต่อการเรียนเท่านั้น แต่ยังมีผลกระทบต่อ พฤติกรรมและลักษณะนิสัยของเด็กด้วย

“\_\_เดินผ่านร้านเกมก็จะเห็นเด็กมีพฤติกรรมเอาชนะ ตะโกนเสียงดัง ก้าวร้าว โวยวาย พุดจา พยายามคาย พฤติกรรมก้าวร้าว ไม่สนใจชาวบ้าน ร้านเกมก็ไม่ห้ามสังเกตดูจะเป็นเกมรถแข่ง ส่วนใหญ่เป็น เด็กโต” (อาจารย์ / สุวรรณารามวิทยาคม)

“\_\_บอกลหรือมวยต้องเอาชนะกัน พี่น้องยังต่อยกันเองข้างนอกเลย พี่ก็จะเอาชนะน้อง น้องก็จะ เอาชนะพี่ เกมไม่ชนะ ต่อยกันเองบ่อยเลย” (ผู้ปกครอง / สุวรรณารามวิทยาคม)

“คิดว่าเกมนี้แหละที่ทำให้เขามีอารมณ์แบบนั้น เพราะตามปกติแล้วเขาจะไม่ทะเลาะกันแต่เล่น เกมเมื่อไรตีกันเมื่อนั้น เพราะต้องการเอาชนะ” (ผู้ปกครอง / สุวรรณารามวิทยาคม)

นอกจากจะมีผลกระทบต่อทั้งการเรียนและพฤติกรรมของนักเรียนแล้วยังมีผลเชื่อมโยงไปถึง ปัญหาเรื่องยาเสพติดด้วย เมื่อถามถึงความคิดเห็นของผู้ร่วมสนทนากลุ่มว่า คิดว่าการที่เด็กเล่นเกมกับ ติดยาจะโยงกันหรือแยกกันอย่างไร

“ไม่แยกนะคะ คิดว่ามีส่วนเพราะเขาเล่นเกมเสร็จเขาก็พากันไปต่อ เหมือนกับว่าทางร้านเข้ามี ส่วน พอเล่นเกมถูกใจกันแค้ก็ชวนกันไปทำผิดอีกเรื่องหนึ่ง มันจะโยงกันในแง่ที่ว่า เด็กคนนั้นจะเป็นผู้ค้า และผู้เสพ เข้าไปเล่นเพื่อหาลูกค้า” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

แต่ก็มีผู้ปกครองท่านหนึ่งมีความเห็นไม่ตรงกัน “คิดว่ายากกับเกมมันไม่เกี่ยวโยงกัน เพราะถ้าเด็ก ติดยาด้วยจะนั่งหลับ แค้จะไม่มาสนใจทางนี้” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

จากการสนทนากันในประเด็นนี้ พอจะสรุปได้ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อ นักเรียนในหลาย ๆ ด้าน ทั้งทางด้านผลการเรียนที่มีคะแนนต่ำลงจนนักเรียนบางคนเรียนต่อไม่ได้ ต้อง ลาออกจากโรงเรียน รวมทั้งการเล่นเกมบางประเภท ยังมีผลทำให้พฤติกรรมและลักษณะนิสัยของนักเรียน เปลี่ยนไปจากเดิมด้วย นอกจากนี้ จากการสนทนาบางตอนยังทำให้เกิดแง่คิดว่าการไปเล่นเกมที่ร้าน บางครั้งอาจจะเชื่อมโยงไปถึงปัญหาเรื่องยาเสพติด ซึ่งน่าจะเป็นประเด็นที่ควรให้ความสนใจต่อไป



### 5.5.6. แนวทางการจัดการปัญหาและการส่งเสริมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ของนักเรียน

จากการพูดคุยสนทนากลุ่มกันในประเด็นต่าง ๆ หลายประเด็นด้วยกัน ตั้งแต่เรื่องกิจกรรมที่นักเรียนทำ ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลให้เด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ และมีความเห็นพ้องต้องกันว่า ในปัจจุบันนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่นักเรียนติดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไป ก็ทำให้เกิดผลกระทบในด้านต่าง ๆ ตามมา ในประเด็นนี้จะเป็นการสนทนาเกี่ยวกับแนวทางการจัดการปัญหา ซึ่งทั้งผู้ปกครองและอาจารย์ต่างก็มีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในหลาย ๆ มิติด้วยกัน โดยเริ่มจากการจัดการปัญหาในกลุ่มเล็ก ๆ รอบตัวเด็กก่อน เช่น ในครอบครัวของนักเรียน ผู้ปกครองจะมีวิธีการจัดการปัญหาหลาย ๆ รูปแบบ

“\_\_จะให้เล่นเฉพาะปิดเทอม ถ้าไปเล่นที่ร้านเราก็จะไปส่งให้ แล้วก็นัดเวลาให้แม่มารับ”

(ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“ถ้าบังคับเค้ามาก เค้าก็จะแอบเล่นตอนเราไม่อยู่ ก็ต้องจับเค้าคุยกันว่าเล่นด้วยกันแต่จะบอกเค้าว่าเล่นมาก ๆ จะเครียด สายตาก็จะไม่ดี ฉะนั้น เล่นอย่าให้เกิน 2 ชั่วโมง ก็ให้หยุด” (อาจารย์ / สันติราษฎร์ วิทยาลัย)

“\_\_เราไม่ทราบว่าคุณลูกเขาเป็นแบบไหน กลุ่มไหน ก็จะใช้วิธีให้ลูกชวนเพื่อนมาที่บ้านจะได้รู้จักเพื่อน ๆ ของลูกว่าเป็นอย่างไร\_\_” (ผู้ปกครอง / มัชยมวัดสิงห์)

“\_\_อย่างลูกผม ผมพาไปฝึกงานที่ร้านคอมพิวเตอร์ 2 เดือน เมื่อเลย” (ผู้ปกครอง / มัชยมวัดสิงห์)

“ผู้ปกครองจะมีข้อแลกเปลี่ยนกับลูกว่าต้องทำอันนี้ให้เสร็จก่อน แล้วจึงทำในสิ่งที่ตัวเองต้องการได้ ถ้าผู้ปกครองทุกบ้านทำอย่างนี้ ก็จะช่วยแก้ปัญหาได้บ้าง” (อาจารย์ / มัชยมวัดสิงห์)

ส่วนทางโรงเรียนก็ร่วมกันหาวิธีการควบคุมดูแลพฤติกรรมของนักเรียนให้ถูกต้องเหมาะสม มีการปรับพฤติกรรมของนักเรียนให้รู้จักรับผิดชอบมากขึ้น

“\_\_ดูแต่ในโรงเรียน มองดูพฤติกรรมเค้าแล้วก็เชิญผู้ปกครองมาปรึกษากัน คุยกัน” (อาจารย์ / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“\_\_ก็ช่วยปรับพฤติกรรมให้มาช่วยที่ฝ่าย มาทำความสะอาด จัดหนังสือ ปรับพฤติกรรมให้ใกล้ชิดกับเรา” (ผู้ปกครอง / โพรติสารพิทยากร)

“\_\_ฝ่ายปกครองก็ออกไปตรวจตามร้านเกม เพราะถ้าอยู่ในเครื่องแบบจะมีระเบียบว่า ห้ามเข้าร้านเกม ฝ่ายปกครองก็ไปรับตัวมา” (ผู้ปกครอง / สันติราษฎร์วิทยาลัย)

นอกจากนั้นก็ใช้วิธีจัดหากิจกรรมต่างๆ มาจูงใจให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกับทางโรงเรียน เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ช่วยชักจูงนักเรียนออกห่างจากการทำกิจกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และท้ายที่สุดอาจเป็นการหารายได้พิเศษให้ทางโรงเรียนหรือตัวนักเรียนเองได้ด้วย อย่างเช่น



“แทนที่จะเป็นการนัดหมายกัน ช้างนอกซึ่งเรารู้อยู่กันไม่ได้ แต่ช้างในคอกได้” (ผู้ปกครอง/สันติ  
ราษฎร์วิทยาลัย)

“ที่โรงเรียนก็มีศูนย์เน็ตให้ แต่ความพร้อมยังไม่ดี” (อาจารย์/สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“ถ้าทำได้นำจะเปิดเป็น club internet ในโรงเรียน แล้วให้เค้าบริหารกันเอง มีอาหารและ  
เครื่องดื่มขายด้วย เป็นการหารายได้พิเศษของโรงเรียน” (อาจารย์ / ไพริสสารพิทยากร)

“ตอนนี้มีโครงการให้เด็กทำอาหารขายในโรงเรียนทุกอาทิตย์เลย” (อาจารย์ / กุณนทีรุทธาราม  
วิทยาคม)

ใช้แต่ทางครอบครัวและโรงเรียนเท่านั้นที่จะต้องจัดการกับปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกม  
คอมพิวเตอร์ของนักเรียน แม้แต่ในชุมชนก็ต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการดูแลเป็นหูเป็นตาให้กับทางโรงเรียน  
ตาม พระราชบัญญัติการศึกษา 2542

“บางที่ร้านเกมก็โทรมาเอง บอกตอนนี้เด็กกำลังเล่นอยู่ให้ทางฝ่ายปกครองไปรับ จะช่วยได้มาก  
เลย” (อาจารย์/สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“ถ้าเป็นร้านที่หลังโรงเรียนจะโทรมา เรายังมีการพัฒนาชุมชน มีกรรมการชุมชนคอยดูแลเด็กเรา  
ให้” (อาจารย์/สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“แต่ก่อนไม่เด่นชัด เค้าไม่ค่อยเป็นหูเป็นตาให้เรามากนัก แต่เดี๋ยวนี้เค้าเห็นพฤติกรรมอะไร  
ผิดปกติ เค้าก็จะโทรมา ไม่ใช่จากร้านเกมอย่างเดียว แต่เขาก็เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่อยู่ในละแวกนี้”  
(อาจารย์/สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“.....ทางรัฐบาลควรจะเน้นไปที่ชุมชน เพราะเด็กมีเวลาร่างอยู่ที่บ้านเยอะกว่าที่โรงเรียน ซึ่งจะ  
มีเวลาร่างหลังเลิกเรียนซักสองชั่วโมง.....” (อาจารย์/สุวรรณารามวิทยาคม)

นอกเหนือไปจากการที่หลาย ๆ ฝ่ายจะช่วยกันพยายามหาวิธีการจัดการปัญหาการเล่นเกม  
คอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งหลายประเด็นมุ่งเน้นไปที่การควบคุม ดูแลพฤติกรรมเด็กโดยตรง แต่ยังมี  
ข้อเสนอแนะบางประเด็นที่มุ่งเน้นในแง่ของร้านเกม ทั้งการตั้งกฎหมายข้อบังคับร้านเกม ตลอดจน  
เสริมสร้างจิตสำนึกของเจ้าของธุรกิจร้านเกม

“น่าจะมีการตั้งกฎว่า ในช่วงเวลาเรียน ห้ามเด็กเข้าร้านเกม” (อาจารย์/สันติราษฎร์วิทยาลัย)

“รัฐบาลต้องไปจัดการกับร้านเกม โรงเรียนเข้าไปจัดการให้ไม่ได้” (ผู้ปกครอง/ไพริสสารพิทยากร)

“ผู้ที่ตั้งร้านต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมบ้าง อย่าคิดเห็นแต่เพียงประโยชน์ของตนเท่านั้น จะเอา  
แต่ธุรกิจ อย่างน้อย ๆ ต้องมีมนุษยธรรม และรับผิดชอบต่อดูแลเด็กในส่วนนี้บ้าง เรายังจะแก้ได้ อันนี้มันอยู่ที่  
จิตสำนึกของผู้ใหญ่ ของคนตั้งร้าน ..... แต่พอเด็กหนีโรงเรียนไปเล่น เค้าก็ให้เล่นอย่างมีความสุข มัน  
ต้องมีจิตสำนึก” (อาจารย์/สันติราษฎร์วิทยาลัย)

ในประเด็นนี้พอจะได้แนวทางในการจัดการปัญหาพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งมีหลากหลายวิธีการด้วยกัน เริ่มตั้งแต่กำหนดเงื่อนไขและมีข้อแลกเปลี่ยนในการเล่นเกมนักเรียน ซึ่งมักจะ เป็นวิธีที่ใช้กันทั้งหลาย ๆ ครอบคลุม ส่วนทางโรงเรียนก็พยายามจัดหากิจกรรมต่าง ๆ มาจูงใจให้เด็กมาเข้า ร่วม ในชุมชนเองก็คอยสอดส่องเป็นหูเป็นตา ดูแลนักเรียนให้กับทางโรงเรียนตามพระราชบัญญัติ การศึกษาปี 2542 ที่ให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของโรงเรียนด้วย นอกจากนี้แล้วยังมี ประเด็นหนึ่งคือ การสร้างจิตสำนึกของเจ้าของธุรกิจร้านเกมให้มีความรับผิดชอบต่อเด็ก รวมทั้งต่อสังคม ด้วย โดยการตั้งกฎข้อบังคับให้กับร้านเกม ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจ ถึงแม้ว่าอาจจะทำได้ยาก เพราะมี เรื่องของผลประโยชน์ทางธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ก็น่าที่จะหาทางประนีประนอมกันได้ในระดับนโยบาย แห่งชาติ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### สรุปผลข้อมูลและข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 และเพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านประชากร เศรษฐกิจ และสังคม รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยจะทำการศึกษาในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่สังกัดกรมสามัญศึกษา เฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 6 แห่ง ซึ่งทำการสุ่มเลือกโรงเรียนที่ต้องการศึกษา โดยใช้วิธี Multi-Stage Sampling จากนั้นทำการสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนทั้ง 6 แห่ง โดยใช้วิธี Simple Random Sampling ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยหลายวิธีร่วมกัน ทั้งวิธีการศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อศึกษาสถานการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และใช้วิธีการศึกษาภาคสนามโดยใช้แบบสอบถามแบบตอบเอง ซึ่งมีทั้งหมด 3 ชุด คือ แบบสอบถามสำหรับนักเรียน แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง และแบบสอบถามสำหรับอาจารย์ในโรงเรียนทั้ง 6 แห่ง และสุดท้ายเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนขึ้นผู้วิจัยใช้การจัดประชุมสัมมนาโดยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ระหว่างผู้ปกครองและอาจารย์ เพื่อพูดคุยถึงสถานการณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบในด้านต่างๆ พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ตลอดจนแนวทางการจัดการกับปัญหาดังกล่าวทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน และนโยบายระดับชาติ ซึ่งจะได้กล่าวถึงผลการศึกษาโดยสรุปดังนี้

#### 4.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียน

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถาม ได้จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 1,279 คน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 41.0 นักเรียนหญิงร้อยละ 59.0 มีอายุเฉลี่ย 16 ปี คะแนนการเรียนโดยเฉลี่ย 2.39 ในปัจจุบันมีนักเรียนร้อยละ 67.3 ที่อาศัยอยู่กับทั้งบิดาและมารดา นอกนั้นอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดาคนใดคนหนึ่ง และญาติ นักเรียนได้รับเงินมาโรงเรียนโดยเฉลี่ยวันละประมาณ 70 บาท และส่วนใหญ่เดินทางมาโรงเรียนโดยรถเมล์

นักเรียนส่วนใหญ่จะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้เองที่บ้าน และเป็นเครื่องเล่นเกมที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นมากที่สุดเช่นกัน ส่วนประเภทของเกมที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบมากที่สุดคือเกมประเภทฝึกสมอง รองลงมาเป็นเกมต่อสู้/ยิง และมีนักเรียนที่ไม่ชอบเล่นเกมอยู่ร้อยละ 3.5

มีนักเรียนร้อยละ 65.1 ที่เล่นเกมที่บ้าน และจะเล่นในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์มากกว่าเล่นในวันธรรมดา รวมทั้งใช้เวลาในการเล่นเกมในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์มากกว่าที่เล่นในวันธรรมดาก็ด้วย โดย



เฉลี่ยจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมในวันธรรมดาวันละ 1.2 ชั่วโมง ในขณะที่ในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นเฉลี่ย 2.9 ชั่วโมง ส่วนประเภทของเกม que เล่นที่บ้านส่วนใหญ่จะเล่นเกมประเภทฝึกสมอง รองลงมาคือเกมต่อสู้/ยิง และมีนักเรียนไม่ถึงครึ่งที่เล่นเกมที่โรงเรียน โดยส่วนใหญ่จะเล่นเกมประเภทฝึกสมอง รองลงมาคือเกมแข่งขันกีฬา

มีนักเรียนร้อยละ 44.3 ที่ชอบไปเล่นเกมที่ร้าน และส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้/ยิง รองลงมาคือเกมแข่งขันกีฬา เสียค่าเล่นเกมที่ร้านประมาณ 20 บาท/ชั่วโมง โดยนำเงินที่ได้จากการขอพ่อแม่มาเล่นเกม ส่วนมากนักเรียนจะมาเล่นเกมที่ร้านกันในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1.84 ชั่วโมง และเล่นในวันธรรมดบ้างแต่ใช้เวลาเล่นน้อยกว่า คือประมาณ 0.95 ชั่วโมง การที่นักเรียนชอบไปเล่นเกมที่ร้านก็เพราะสามารถเล่นได้ทีละหลายๆ คน และที่ร้านมีเกมให้เลือกเล่นมากกว่าที่บ้าน

นอกเหนือจากการเล่นเกมแล้ว นักเรียนจะใช้คอมพิวเตอร์ในการทำรายงานการบ้านเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาคือการใช้เล่นอินเทอร์เน็ต และติดต่อ E-mail กับเพื่อน และในเรื่องของการเรียนรู้เรื่องคอมพิวเตอร์ นักเรียนจะเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่

เมื่อถามถึงผลกระทบจากการเล่นเกมในด้านต่างๆ ส่วนใหญ่นักเรียนจะคิดว่าไม่มีผลกระทบต่อตนเอง กล่าวคือตอบว่าเหมือนเดิมในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านผลการเรียน ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน ความสัมพันธ์กับอาจารย์ และทางด้านพฤติกรรมการแสดงออก

ในเรื่องของการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ทั้งในวันธรรมดาและในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ไม่มีความแตกต่างกันมากนัก เพราะกิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำเป็นประจำทั้งในวันธรรมดาและวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ คือการดูโทรทัศน์ การฟังวิทยุ/เทป และการทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น คุยโทรศัพท์, ทำงานพิเศษ, ธุรกิจส่วนตัว เป็นต้น ซึ่งจะทำเป็นประจำเฉพาะในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์เท่านั้น ส่วนกิจกรรมประเภทอื่นๆ นักเรียนส่วนใหญ่จะทำเป็นบางเวลา แต่มีกิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยทำเลยคือ การเล่นดนตรี และการทำงานอดิเรก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเกี่ยวกับไลฟ์-สไตล์ ของ วัฒนา ณ. ระนอง (2532) ที่พบว่า เด็กในช่วงอายุ 10-20 ปี จะใช้เวลาว่างทำกิจกรรมในบ้านมากกว่า เช่น ดูโทรทัศน์ ทีวีโอ มากที่สุด รองลงมาคือฟังวิทยุ/เทป และใกล้เคียงกับผลการสำรวจของสำนักงานสถิติเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมและใช้เวลาของประชากรที่พบว่าประชากรตั้งแต่อายุ 13 ปีขึ้นไป จะใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากที่สุดในทุกภาคโดยเฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร

#### 4.2 สรุปผลการวิเคราะห์จำแนกตามเพศ

ในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนั้น ทนการประเภทต่างๆ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิง พบว่านักเรียนชายที่มีเครื่องเล่นเกมนั้นในบ้านจะมีสัดส่วนมากกว่านักเรียนหญิง ไม่ว่าจะเป็นเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมบอย เกมเพลย์ แฟมิลี่เกม และอื่นๆ โดยเฉพาะเกมบอยและเกมเพลย์นักเรียนชายจะมี

สัดส่วนมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่เครื่องเล่นที่ชอบเล่นที่สุดทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิง คือคอมพิวเตอร์ ส่วนประเภทของเกมที่นักเรียนชอบเล่นพบว่า นักเรียนชายชอบเล่นเกมประเภทแข่งขันกีฬา มากกว่านักเรียนหญิง ในขณะที่นักเรียนหญิงชอบเล่นเกมฝึกสมองมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นเกมที่บ้านมากกว่านักเรียนหญิง และใช้เวลาในการเล่นรวมทั้งในวันธรรมดาและในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การเลือกประเภทของเกมที่เล่นก็แตกต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนชายจะเลือกเล่นเกมต่อสู้/ยิง และเกมแข่งขันกีฬา มากกว่านักเรียนหญิง ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเลือกเล่นเกมประเภทฝึกสมองมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การเล่นเกมในโรงเรียนพบว่า มีนักเรียนชายและหญิงไม่ถึงครึ่งที่เล่นเกมที่โรงเรียน ส่วนประเภทของเกมที่เล่นเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับการเล่นเกมที่บ้าน

ในส่วนของการเล่นเกมที่ร้าน พบว่านักเรียนชายจะมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นเกมที่ร้านมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ใช้เวลาในการเล่นเกมที่ร้านไม่แตกต่างกันทั้งในวันธรรมดาและในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ นักเรียนชายจะชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้/ยิง และเกมแข่งขันกีฬา มากกว่านักเรียนหญิง ส่วนนักเรียนหญิงจะชอบเล่นเกมประเภทฝึกสมองและเกมอื่นๆ เช่น เกมผจญภัย เกมสนุก มากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และการที่นักเรียนชอบไปเล่นเกมที่ร้านก็มีเหตุผลที่แตกต่างกันระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่นักเรียนชายจะชอบเล่นเกมที่ร้านเพราะสามารถเล่นได้หลายคนพร้อมๆ กันมากที่สุด ในขณะที่นักเรียนหญิงจะชอบไปเล่นเกมที่ร้านเพราะที่บ้านไม่มีเกมที่อยากเล่นมากที่สุด

เมื่อถามถึงผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านผลการเรียน ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน ความสัมพันธ์กับอาจารย์ และด้านพฤติกรรมกรรมการแสดงออก นักเรียนส่วนใหญ่ทั้งชายและหญิงจะตอบว่าทุกๆ ด้านเหมือนเดิม โดยเฉพาะผลกระทบในด้านผลการเรียน ความสัมพันธ์กับเพื่อน และพฤติกรรมกรรมการแสดงออก นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนของผู้ที่ตอบว่าเหมือนเดิมมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนในด้านอื่นๆ มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

สำหรับการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันธรรมดา กิจกรรมที่นักเรียนหญิงทำเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การทำงานบ้าน การดูแลสมาชิกในครอบครัว การช่วยงานอาชีพของครอบครัว การฟังวิทยุ/เทป การดูโทรทัศน์ การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน การเดินเล่นตามศูนย์การค้า และการทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น คุชโทรศัพท์ ธุรกิจส่วนตัว เป็นต้น และกิจกรรมที่นักเรียนชายจะทำเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การเล่นดนตรี การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย การเล่นอินเทอร์เน็ต และการเล่นเกม ส่วนกิจกรรมที่นักเรียนทั้งชายและหญิงทำเป็นประจำในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ การดูวิดีโอ/CVD/DVD และการทำงานอดิเรก



ส่วนการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ นักเรียนจะทำกิจกรรมที่ไม่แตกต่างจากในวันธรรมดามากนัก กล่าวคือ กิจกรรมที่นักเรียนหญิงทำเป็นประจำมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การทำงานบ้าน การดูแลสมาชิกในครอบครัว การฟังวิทยุ/เทป การดูโทรทัศน์ การอ่านหนังสือ/นิตยสาร/การ์ตูน การเดินเล่นตามศูนย์การค้า และการทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น คุยโทรศัพท์ ธุรกิจส่วนตัว เป็นต้น และกิจกรรมที่นักเรียนชายจะทำเป็นประจำมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การเล่นดนตรี การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย การเล่นอินเทอร์เน็ต และการเล่นเกม ส่วนกิจกรรมที่นักเรียนทั้งชายและหญิงทำเป็นประจำในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ การช่วยงานอาชีพของครอบครัว การดูวิดีโอ/CVD/DVD และการทำงานอดิเรก

#### 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ปกครอง

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ปกครองโดยการแจกแบบสอบถามให้ตอบกลับ มีผู้ปกครองที่ตอบแบบสอบถามกลับมาทั้งสิ้น 874 คน เป็นผู้ปกครองฝ่ายหญิงร้อยละ 63.1 เป็นผู้ปกครองฝ่ายชายร้อยละ 36.9 และส่วนใหญ่จะเป็นบิดามารดาของนักเรียน มีสถานภาพสมรสแต่งงานอยู่ด้วยกัน ผู้ปกครองส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษาร้อยละ 32.5 รองลงมาสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีร้อยละ 24.0 ประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจเป็นส่วนใหญ่ มีรายได้ของครอบครัวโดยเฉลี่ยประมาณ 27,354 บาท/เดือน และมีผู้ปกครองเกินร้อยละ 60 ที่มีบ้านและที่ดินเป็นของตนเอง ลักษณะของที่อยู่อาศัยส่วนใหญ่เป็นบ้านเดี่ยว รองลงมาเป็นบ้านไม้

สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนเมื่ออยู่ที่บ้าน พบว่ามีถึงร้อยละ 73 ที่ชอบเล่นเกมที่บ้าน และชอบเล่นเกมจากคอมพิวเตอร์มากที่สุด ประเภทของเกมที่ชอบเล่นคือเกมต่อสู้/ยิง และเกมภาษาในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะเห็นว่านักเรียนจะชอบเล่นเกมอยู่ที่บ้านมากที่สุดและบ่อยที่สุด

เมื่อถามถึงความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการติดเล่นเกม จะมีผู้ปกครองถึงร้อยละ 64 ที่มั่นใจว่าเด็กของตนไม่มีอาการติดเล่นเกม และตามความคิดเห็นของผู้ปกครองในเรื่องแนวทางแก้ไขถ้าหากนักเรียนติดเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีผู้ปกครองร้อยละ 27 คิดว่าจะต้องกำหนดเวลาหรือเงื่อนไขในการเล่นให้เด็ก ร้อยละ 25 คิดว่าควรจะต้องว่ากล่าวตักเตือน อบรมสั่งสอน หรือชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงผลดีผลเสีย และนอกนั้นคิดว่าน่าจะหากิจกรรมอื่นให้ทำแทน มีส่วนน้อยที่คิดว่าจะใช้วิธีรุนแรง เช่น การบังคับหรือลงโทษ เป็นต้น

เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ผู้ปกครองส่วนใหญ่เกินร้อยละ 60 คิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อนักเรียนในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านผลการเรียน ด้านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน ความสัมพันธ์กับอาจารย์ และด้านพฤติกรรมการแสดงออก



ส่วนในเรื่องพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ทั้งในวันธรรมดาและในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ ผู้ปกครองเห็นว่าส่วนใหญ่นักเรียนจะทำกิจกรรมเดียวกันไม่ว่าจะเป็นวันธรรมดาหรือวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ และกิจกรรมที่ทำเป็นประจำก็คือการดูโทรทัศน์มากที่สุด รองลงมาคือ การฟังวิทยุ/เทป ส่วนกิจกรรมที่ผู้ปกครองเห็นนักเรียนทำเป็นบางครั้ง แต่ที่ทำมากที่สุดคือ การเดินเล่นตามศูนย์การค้า รองลงมาคือการเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย

กิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่าจะมีประโยชน์ต่อตัวนักเรียนมากที่สุดคือการเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย เพราะทำให้เด็กมีสุขภาพดี แข็งแรง และช่วยพัฒนาทักษะในทุกๆ ด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รองลงมาคือการอ่านหนังสือ เพราะหนังสือเป็นแหล่งความรู้ ช่วยเพิ่มทักษะการเรียนรู้ และรู้ข่าวสารทันโลกทันเหตุการณ์ แต่กิจกรรมที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่าไม่มีประโยชน์ต่อนักเรียนและมีผลเสียอีกด้วย คือการเล่นเกมส์ เพราะนักเรียนห่วงแต่การเล่นเกมส์ ไม่สนใจการเรียน ทำให้ผลการเรียนต่ำลง และทำให้ขาดความรับผิดชอบ ไม่สนใจที่จะทำอะไรเลย นอกจากการเล่นเกมส์แล้วกิจกรรมอีกประเภทหนึ่งที่ผู้ปกครองจำนวนไม่น้อยคิดว่าไม่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ก็คือการเดินทางตามศูนย์การค้า เพราะคิดว่าเป็นเรื่องไร้สาระ และยังทำให้เสียเวลาอีกด้วย

#### 4.4 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของอาจารย์

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของอาจารย์ทั้ง 6 โรงเรียน มีจำนวนทั้งสิ้น 160 คน เป็นอาจารย์ชายร้อยละ 31.4 อาจารย์หญิงร้อยละ 68.6 อายุเฉลี่ยประมาณ 43 ปี ในโรงเรียนส่วนใหญ่จะมีคอมพิวเตอร์ไว้ใช้ทำการสอน และให้นักเรียนใช้ ซึ่งนักเรียนจะใช้ทำรายงาน/การบ้านเป็นส่วนใหญ่ เมื่อถามความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ต่อนักเรียน อาจารย์ส่วนใหญ่จะมองว่าคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ในแง่ของการฝึกสมอง ได้รับความรู้จากการค้นคว้าข้อมูล และช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนโทษของคอมพิวเตอร์ อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมจนติด ไม่ยอมทำอย่างอื่น และทำให้การเรียนเสียด้วย แต่เมื่อถามถึงผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านผลการเรียน มีอาจารย์เพียงร้อยละ 24.3 ที่คิดว่าการเล่นเกมทำให้ผลการเรียนของนักเรียนแยกลง นอกนั้นคิดว่าไม่มีผลกระทบต่อ นักเรียนและผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น ในด้านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนจะมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแยกลง ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและความสัมพันธ์กับอาจารย์ อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่าเหมือนเดิม ส่วนในเรื่องพฤติกรรมแสดงออก อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนมีพฤติกรรมแสดงออกที่แยกลง เมื่อถามถึงความคิดเห็นในเรื่องพฤติกรรมใช้เวลาว่างของนักเรียน อาจารย์ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่ยังไม่เหมาะสมเท่าที่ควร เพราะนักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์นานเกินไป และยังแบ่งเวลาไม่ถูกต้อง

#### 4.5 สรุปผลข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม

ในการจัดประชุมสัมมนาระหว่างผู้ปกครองและอาจารย์ในโรงเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อพูดคุยถึงสถานการณ์ปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ และทัศนคติของผู้ปกครองและอาจารย์ในเรื่องที่เกี่ยวข้อง โดยมีประเด็นหลักในการสนทนา 6 ประเด็นด้วยกัน ผลสรุปในแต่ละประเด็นมีดังนี้

##### 4.5.1 กิจกรรมที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ ในมุมมองของผู้ปกครองและอาจารย์

ผู้เข้าร่วมสนทนาให้ความเห็นว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมตามถนัด ตามความชอบ เป็นกิจกรรมที่ให้ทั้งความบันเทิง ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และให้ทั้งความรู้ ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่างๆ ของนักเรียนด้วย กิจกรรมที่ผู้ร่วมสนทนาเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อเด็ก ได้แก่ การอ่านหนังสือ ทำงานอดิเรก เช่น เลี้ยงสัตว์ ปลูกต้นไม้ เป็นต้น การเล่นกีฬา แม้แต่การไปเที่ยว เดินเล่นตามศูนย์การค้า ผู้ปกครองบางท่านก็เห็นว่ามีประโยชน์เหมือนกัน ในแง่ของความเพลิดเพลิน ช่วยให้ผ่อนคลายความตึงเครียด และได้ประสบการณ์ด้วย แต่ในขณะที่เดียวกันกิจกรรมทุกอย่างที่มีประโยชน์ก็เป็นโทษด้วยหากไม่อยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ ทำโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดความยั้งคิด หรือหมกมุ่นเกินไปจนเกิดผลเสียต่อตนเอง ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าเล่นแต่พอดี ไม่มากเกินไปก็ถือเป็นการผ่อนคลาย แต่ถ้าเล่นมากเกินไปจนหมกมุ่น ก็ทำให้เกิดผลเสียอื่นๆ ตามมา

##### 4.5.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมของนักเรียน

การที่นักเรียนจะใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ผู้เข้าร่วมสนทนาส่วนใหญ่มีความเห็นว่า ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือสนับสนุนการทำกิจกรรมของนักเรียนมีหลายปัจจัยประกอบกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยจากทางครอบครัว เช่น อาชีพ และการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพทางเศรษฐกิจ และบรรทัดฐานของครอบครัว เป็นต้น ปัจจัยจากทางโรงเรียน สิ่งแวดล้อมต่างๆ แม้กระทั่งเกิดจากภาวะจิตใจของเด็กเองก็มีส่วนในการผลักดันให้เด็กทำกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะบุคคลที่สำคัญและมีอิทธิพลที่สุดของเด็กวัยนี้คือ เพื่อน ที่คอยชักจูงหรือโน้มน้าวให้นักเรียนมีพฤติกรรมหรือมีการทำกิจกรรมที่เป็นไปตามค่านิยมของกลุ่ม ทั้งผู้ปกครองและอาจารย์ต่างก็มีความเห็นพ้องต้องกันว่า นักเรียนจะเชื่อเพื่อนมากกว่าพ่อแม่หรืออาจารย์ นอกจากนี้เพื่อนแล้วสื่อต่างๆ ก็มีอิทธิพลในการสร้างค่านิยมให้แก่กลุ่มวัยรุ่นเช่นเดียวกัน ทั้งการโฆษณาชวนเชื่อ และการนำเด็กวัยรุ่นด้วยกันมาเป็นฟรีเซ็นเตอร์ ทำให้เกิดการเลียนแบบกัน



#### 4.5.3 พฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ของนักเรียน

ผู้ร่วมสนทนามีความเห็นตรงกันว่า นักเรียนมักจะใช้เวลาว่างไปในการเดินเล่นตามศูนย์การค้า หรือไปเที่ยวกับเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้แล้วยังมีกิจกรรมอีกรูปแบบหนึ่งที่เด็กวัยรุ่นชอบทำกัน คือการคุยโทรศัพท์ โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือ นักเรียนจะใช้โทรศัพท์มือถือคุยกันทุกครั้งที่มีเวลาว่าง และจะใช้เวลาคุยนานมาก และเท่าที่ผู้ร่วมสนทนาเคยได้ยินเวลาคุยกันก็รู้สึกว่าเป็นเรื่องไร้สาระทั้งสิ้น กิจกรรมอีกประเภทหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ก็คือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และการเล่นอินเทอร์เน็ต ทั้งผู้ปกครองและอาจารย์เห็นพ้องต้องกันว่ามีเด็กวัยรุ่นในปัจจุบันจำนวนไม่น้อยรวมทั้งเด็กในความดูแลของตนเองด้วย ที่เกิดอาการ "ติดเกม" และ "ติด Chat" เด็กที่มีอาการติดจะเล่นไม่ยอมเลิก ไม่สนใจทำอะไรเลย ไม่หลับไม่นอน และถึงขั้นหนีโรงเรียนไปเล่นเกมที่ร้านที่มีอยู่ทุกหนแห่ง ไม่เว้นแม้แต่บริเวณโรงเรียน ร้านเกมบางร้านถึงกับช่วยปิดการมาเล่นเกมของนักเรียนเวลาที่ผู้ใหญ่มาตามอีกด้วย ซึ่งปัญหานี้นับเป็นปัญหาหนึ่งในสังคมไทยที่สมควรได้รับการดูแลแก้ไขอย่างเร่งด่วนเช่นกัน

#### 4.5.4 ความเหมาะสมของพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน ในทัศนคติของผู้ปกครองและอาจารย์

จากการที่นักเรียนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ โดยรวมแล้วผู้ร่วมสนทนามีความเห็นว่าการใช้เวลาว่างของนักเรียนยังไม่เหมาะสมและยังไม่เกิดประโยชน์เท่าที่ควร และกิจกรรมที่ทำในบางครั้งนอกจากจะไม่เกิดประโยชน์แล้ว ยังอาจทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองและเสียภาพพจน์ของโรงเรียนด้วย เช่นในกรณีที่นักเรียนแต่งเครื่องแบบนักเรียนเข้าไปเล่นเกมในร้าน อาจารย์ในโรงเรียนมีความเห็นว่าทำให้เสียชื่อเสียงของโรงเรียน และใช้แต่ผู้ใหญ่เท่านั้นที่เห็นว่าพฤติกรรมของนักเรียนไม่เหมาะสม เพื่อนนักเรียนด้วยกันเองก็มองว่าพฤติกรรมบางอย่างไม่ถูกต้องเหมือนกัน เช่น การคุยกันในช่วงโมงเรียน ทำให้อาจารย์ผู้สอนต้องดูเพื่อนก่อนจะเริ่มเข้าสู่บทเรียน เป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์

#### 4.5.5 ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ในแง่ของผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้เข้าร่วมสนทนามีความเห็นว่าการเล่นเกมก่อให้เกิดผลกระทบต่อนักเรียนในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบในด้านการเรียน ไม่ว่าจะเป็นการที่มีคะแนนการเรียนต่ำลง หนีโรงเรียนไปเล่นเกมจนมีค่า ไม่ยอมกลับบ้าน บางคนก็เล่นที่บ้านจนตึก ตื่นมาเรียนตอนเช้าไม่ไหว หรือไม่ก็มานั่งง่วงในช่วงโมงเรียน จนนักเรียนบางคนเรียนต่อไม่ได้ต้องลาออกจากโรงเรียน ทำให้เด็กเสียอนาคต รวมทั้งการเล่นเกมประเภทรุนแรง เช่น เกมต่อสู้/ยิง เกมแข่งขัน ยังมีผลทำให้พฤติกรรมและลักษณะนิสัยของนักเรียนเปลี่ยนไปจากเดิมด้วย พี่น้องทะเลาะกัน ชกต่อยกัน แย่งกันเล่นเกม แข่งกันเอาชนะ ทั้งๆ ที่โดยปกติแล้วจะไม่เคยมีพฤติกรรมแบบนี้เลย และจากการสนทนากันบาง



ตอน ทำให้เกิดแง่คิดว่าการไปเล่นเกมที่ร้านในบางครั้งอาจเชื่อมโยงไปถึงปัญหาเรื่องยาเสพติดได้ด้วย ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้ใหญ่ควรให้ความสนใจต่อไป

#### 4.5.6 แนวทางการจัดการปัญหา และการส่งเสริมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ของนักเรียน

จากการสนทนากันในประเด็นนี้ ทั้งผู้ปกครองและอาจารย์ต่างก็มีความเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นแนวทางในการจัดการปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกมนักเรียนในหลายๆ มิติด้วยกัน ตั้งแต่วิธีการจัดการปัญหาในครอบครัว เช่น มีการกำหนดเงื่อนไขและมีข้อแลกเปลี่ยนในการเล่นเกมนักเรียน ซึ่งมักจะเป็นวิธีที่ใช้กันหลายๆ ครอบครัว บางครอบครัวก็สนับสนุนให้เด็กเล่นเกมที่บ้านจะได้ดูในสายตาของผู้ปกครอง แต่ทุกครอบครัวมีความเห็นตรงกันว่าไม่ควรใช้ความรุนแรง เช่น การลงโทษ การตี แต่ควรจะใช้วิธีการประนีประนอม พูดคุยชี้แจงให้เข้าใจถึงผลดีผลเสียของการเล่นเกมมากกว่า ส่วนทางโรงเรียนก็ใช้วิธีจัดหากิจกรรมต่างๆ สร้างความสนใจให้นักเรียนเข้ามาทำกิจกรรมของโรงเรียน เป็นการใช้เวลาว่างให้มีประโยชน์ ช่วยชักจูงนักเรียนไม่ให้ใช้เวลาไปในการเล่นเกมนอกบ้านหรือไปทำกิจกรรมที่ไม่พึงประสงค์มากนัก และยังเป็นหารหารายได้ให้ทางโรงเรียนด้วย อย่างเช่น การเปิด club internet ในโรงเรียนและมีการขายอาหารว่างและเครื่องดื่มในร้าน แล้วให้นักเรียนดูแลบริหารกันเอง เป็นต้น และแม้แต่ในชุมชนเองก็มีส่วนช่วยในการดูแลเด็ก คอยเป็นหูเป็นตาให้กับทางโรงเรียน นอกจากนี้ยังมีผู้ร่วมสนทนาบางท่านคิดว่าน่าจะจัดระเบียบหรือมีการตั้งกฎข้อบังคับสำหรับร้านเกม รวมทั้งการสร้างจิตสำนึกเจ้าของร้านเกมให้เกิดความสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมร่วมด้วย

#### ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. จากการพูดคุยถึงพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนในการทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ พบว่า สิ่งที่มีอิทธิพลประการหนึ่งต่อการทำหรือไม่ทำกิจกรรมของนักเรียน ได้แก่ สื่อโฆษณาชนิดต่างๆ ทั้งทางโทรทัศน์ และอื่นๆ เพื่อให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางและเจาะกลุ่มเป้าหมายได้ทุกกลุ่ม ทำให้สิ่งที่โฆษณากลายเป็นที่นิยม เป็นแฟชั่นในสังคม โดยเฉพาะสินค้าที่โฆษณาเผยแพร่ผ่านทางโทรทัศน์ เพราะเป็นสิ่งที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำมากที่สุดในเวลาว่าง ฉะนั้นใครไม่รู้จักก็จะถูกมองว่าเชย ไม่ทันสมัย ทำให้เด็กวัยรุ่นไทยหันไปให้ความสนใจที่จะตามแฟชั่นให้ทันมากกว่าที่จะสนใจการเรียน หรือการทำกิจกรรมอื่นๆ ที่จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ เสริมสร้างพัฒนาการ และทักษะในด้านต่างๆ ของตนเอง จึงควรจะมีการจัดให้เด็กทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ เพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะให้แก่ตนเอง โดยเน้นรูปแบบที่น่าสนใจและทันสมัย ที่สำคัญคือต้องมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ หรือการรณรงค์ผ่านสื่อต่างๆ ให้เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นอย่างทั่วถึง สร้างกระแสความนิยมในกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างแรงจูงใจให้วัยรุ่นหันมาให้ความสนใจกับกิจกรรมที่มีประโยชน์มากขึ้น นอกจากนี้ น่าจะมีการควบคุมและกวดขันรูปแบบของการโฆษณาให้มีความเหมาะสมกับสังคมไทยมากขึ้นด้วย

2. พัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีลักษณะเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา โดยการนำเอาแนวคิดของการพัฒนาเกม มาผสมผสานกับการพัฒนาโปรแกรมช่วยสอน และโปรแกรมเพื่อการศึกษา ซึ่งสามารถจัดทำได้ในลักษณะของการศึกษาที่สอดแทรกความบันเทิงเข้าไปด้วย (Edutainment) โดยจัดสื่อการเรียนการสอนให้มีรูปแบบคล้ายเกมที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น พร้อมทั้งปรับปรุงเนื้อหาวิชาให้ทันสมัย อาจจะทำให้นักเรียนค้นคว้าผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา แล้วนำมาประยุกต์ให้เข้ากับบทเรียน โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปรับปรุงบทเรียนด้วย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผู้ปกครองและอาจารย์ต้องให้การสนับสนุน และกระตุ้นให้นักเรียนสนใจที่จะค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ อันจะเป็นการเสริมสร้างลักษณะนิสัยใฝ่รู้ของนักเรียน และจะติดตัวนักเรียนต่อไปในอนาคตด้วย



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



เอกสารอ้างอิง



เกศแก้ว ศรีงาม. 2537. ความแตกต่างของการใช้เวลาว่างในกิจกรรมนันทนาการของเยาวชนไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยา มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จรินทร์ ธานีรัตน์. 2519. นันทนาการชุมชน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

ชนิกา รักษ์พลเมือง. 2528. เด็กและเยาวชนไทย: ภาพฉายสู่อนาคต. คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตติมา สุภัก. 2539. การใช้เวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยา มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดวงเดือน พิศาลบุตร. 2515. การแนะแนว. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มงคลพิมพ์.

ดวงใจ กสานติกุล. 2543. มติชน. วันที่ 2 มกราคม 2543: หน้า 17.

ปภาณี ฐิติวัฒนา. 2538. การพัฒนาเด็ก เยาวชน และสตรี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมการเคหะ

แห่งประเทศไทย.

พิมพ์พรรณ ศิลปะสุวรรณ และคณะ. 2530. การใช้เวลาว่างของนักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล,

วารสารสาธารณสุขศาสตร์. ปีที่ 17 ฉบับที่ 2.

พัทยา เพชรธานี. 2541. การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขต

กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาชาวี สมบุญ. 2535. การศึกษาการใช้เวลาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดสำนักงานการ

ประถมศึกษา จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร.

มาโนช มิ่งทุม. 2529. ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมพลศึกษาของเยาวชนในสถานพินิจและ

คุ้มครองเด็กกลาง ศาลคดีเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ขง ภู่วรรณ. 2543. อาจารย์ผู้หาผลกระทบบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย. จุลสารจุฬาลงกรณ์

ปีที่ 43, ฉบับที่ 2 (17 มกราคม 2543): หน้า 5.

ราชบัณฑิตยสถาน. 2525. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์

อักษรเจริญทัศน์.

รายการวิทยุภูเขา. 2543. คลื่น 101.5 MH วันที่ 11 กันยายน 2543 เวลา 9.00-10.00 น.

วิวดะ คาวาจิระ. 2544. มติชน. วันที่ 31 สิงหาคม 2544: หน้า 12.

รัชณี ลาขโรจน์. 2529. การใช้เวลาว่างและนันทนาการของวัยรุ่น. เอกสารการสอนชุดวิชาพัฒนาการวัยรุ่น

กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.



- วรพงษ์ พวงสุวรรณ. 2541. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรศักดิ์ เพ็ชรขอบ. 2526. รายงานผลการวิจัยเรื่อง โปรแกรมพลศึกษาและกีฬา เพื่อพัฒนาเยาวชนไทย ในชนบท. (ม.ป.ท.)
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. 2533. การใช้เวลาว่างของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ปริญญาสังคมวิทยา มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัฒนา ณ ระนอง. 2532. วิจัยเจาะลึก คนไทยในกรุงเทพมหานคร : ไลฟ์-สไตล์ และทัศนคติต่อการ โฆษณาและสื่อมวลชน. กู้แข่ง. ปีที่ 33 (มกราคม-มีนาคม 2532): หน้า 44-52.
- สมบัติ กาญจนกิจ. 2542. นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี. 2536. รายงานโครงการสำรวจการเข้าร่วมกิจกรรมทาง วัฒนธรรมและการใช้เวลาว่างของประชากรไทย พ.ศ. 2533. (ม.ป.ท.)
- องค์การยูนิเซฟ. 2531. 40 ปีของการพัฒนาเด็กและเยาวชน. (ม.ป.ท.)

#### ภาษาอังกฤษ

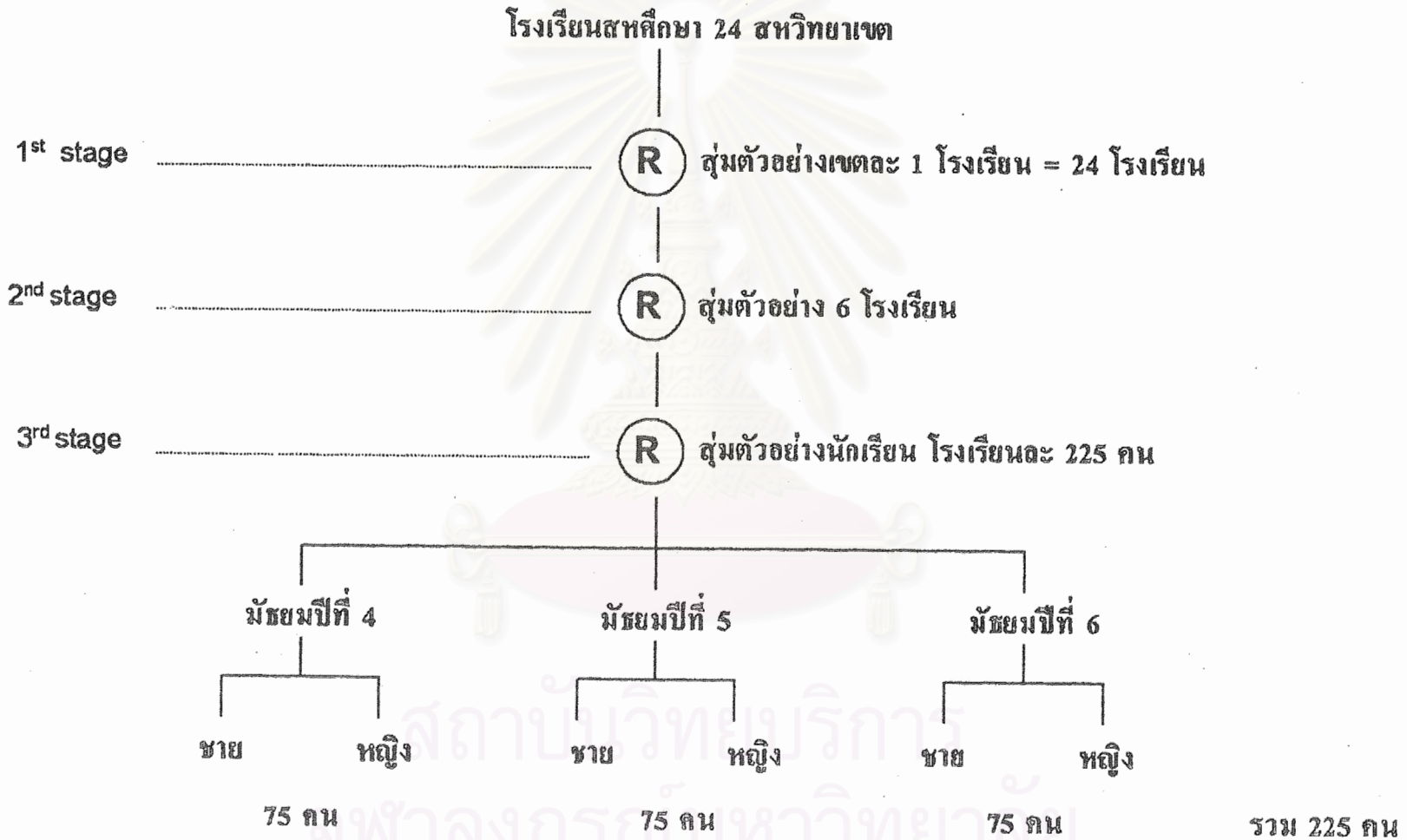
- Ball, Edith L. And Ciprino, Robert E. 1978. Leisure services Preprstion. New Jerse: Prentice Hall.
- B.B.C. News Online. 2002. ผลการวิจัยที่เกมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้.
- Godbey, Beoffrey and Parker, Stanley. 1973. Leisure Studies and Service : An Overview. Philadelphia: N.B. Sounders.
- Kaplan, Max. 1975. Leisure: Theory and Policy. London: John Wiley.
- Murray, Andrew. 1988. The Problem of Leisure Time Use by Youths. Thesis Abstract International. Vol. 27 No.3 Summer 1989. African text.
- Nash, Jay B. 1953. The Pilosophy of Recreation and Leisure. St. Louise: G.U. Mosby.
- Paniston, Lorraine C. 1994. Strategies on Time Management for College Student With Learning Disabilities. 17 p.
- Stanley, Edwin J. And Miller, Norman p. 1972. Leisure and The Qualities of Life. Washington. D.C.: The Ahper Co.



ภาคผนวก ก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# แผนภูมิการสุ่มตัวอย่างประชากรที่ศึกษา



\* นักเรียน 225 คน / โรงเรียน x 6 โรงเรียน = 1,350 คน





ภาคผนวก ข

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถามนักเรียน

โครงการ การใช้เวลาว่างของนักเรียน

ในการทำกิจกรรมนันทนาการ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1. เพศ ..... อายุ ..... ปี  
 ชั้น ..... / ..... โรงเรียน ..... คะแนนเฉลี่ยสะสม.....
2. ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ  บิดาและมารดา  บิดา  มารดา  
 ญาติ  อื่น ๆ ระบุ .....
3. ได้เงินมาโรงเรียนวันละ ..... บาท ส่วนใหญ่เดินทางมาโรงเรียนโดย (ตอบเพียง 1 ข้อ)  
 เดิน  รถโดยสารประจำทาง  เรือ  
 รถไฟฟ้า  รถส่วนตัว  รถรับจ้าง/แท็กซี่  
 รถโรงเรียน  อื่น ๆ ระบุ .....
4. ที่บ้านของนักเรียนมีสิ่งเหล่านี้หรือไม่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)  
 คอมพิวเตอร์  เกมบอย  เกมเพลย์  
 แฟมิลีเกม  อื่น ๆ ระบุ.....  ไม่มี  
 ปัจจุบันนักเรียนชอบเล่นเกมจากเครื่องเล่นแบบใดมากที่สุด  
 คอมพิวเตอร์  เกมบอย  เกมเพลย์  
 แฟมิลีเกม  อื่น ๆ ระบุ.....
5. เลือกเกมที่ชอบเล่นมากที่สุด  
 ต่อสู้/ยิง  กีฬา/ฟุตบอล/แข่งรถ  พนัน  
 ฝึกสมอง  อื่น ๆ ระบุ .....
6. การเล่นเกมที่บ้าน  ไม่เล่นเพราะที่บ้านไม่มี (ข้ามไปตอบข้อ 6)  
 วันธรรมดา เล่นวันละ ..... ชม. วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ เล่นวันละ ..... ชม.  
 ประเภทของเกมที่เล่น  
 ต่อสู้/ยิง  กีฬา/ฟุตบอล/แข่งรถ  พนัน  
 ฝึกสมอง  อื่น ๆ ระบุ .....
7. การเล่นเกมที่โรงเรียน  ไม่เคยเล่น (ข้ามไปตอบข้อ 8)  
 ต่อสู้/ยิง  กีฬา/ฟุตบอล/แข่งรถ  พนัน  
 ฝึกสมอง  อื่น ๆ ระบุ .....

8. การเล่นเกมที่ร้าน  ไม่เคยเล่น (ข้ามไปตอบข้อ 9)  
 ต่อสู้/ยิง  กีฬา/ฟุตบอล/แข่งรถ  พนัน  
 ฟีกสมอง  อื่น ๆ ระบุ .....

ค่าเล่น ชั่วโมงละ ..... บาท

ได้เงินมาเล่นเกมจากใคร ระบุ.....

วันธรรมดาเล่นวันละ .....ชม. วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ เล่นวันละ .....ชม.

หากที่บ้านมีเกมเล่น ให้บอกเหตุผลในการไปเล่นเกมที่ร้านเกม .....

9. นอกจากใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นแล้วท่านใช้คอมพิวเตอร์ในด้านใดอีก

- ทำรายงาน/การบ้าน  ติดต่อกับเพื่อน/ E-mail  
 อินเทอร์เน็ต/website  อื่น ๆ ระบุ .....

10. ถ้าเคยใช้อินเทอร์เน็ต/E-mail ระบุ website ที่เข้าไปเป็นประจำ

1. .... 2. ....  
 3. .... 4. ....

11. ท่านได้รับความรู้คอมพิวเตอร์จากใคร

- เรียนรู้ด้วยตนเอง  ครู/อาจารย์  บิดามารดา  
ญาติพี่น้อง  ร้านเกม/ร้านคอมพิวเตอร์  
 อื่น ๆ ระบุ .....

12. นักเรียนคิดว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อตนเองอย่างไรบ้าง

	ดีขึ้น	เหมือนเดิม	แย่ลง
ผลการเรียน			
ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว			
ความสัมพันธ์กับเพื่อน			
ความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์			
พฤติกรรมการแสดงออก			



13. ในวัน**ธรรมดา** (จันทร์-ศุกร์) หลังจากทำการบ้าน /ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันเสร็จเรียบร้อยแล้ว  
นักเรียนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอะไรบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)

	ไม่เลยทำ	ทำบ้าง ไม่ทำบ้าง	ทำเป็นประจำ
ทำงานบ้าน			
ดูแลสมาชิกในบ้าน (น้อง/หลาน/ผู้สูงอายุ)			
ช่วยงานอาชีพของครอบครัว			
ฟังวิทยุ/เทป			
ดูโทรทัศน์ ทีวีรายการ .....			
วีดีโอ / VCD / DVD			
อ่านหนังสือ / นิตยสาร/วารสาร/ การ์ตูน			
เล่นดนตรี.....			
เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย .....			
เล่นอินเทอร์เน็ต			
เล่นเกม			
เดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะ			
ทำงานอดิเรก ระบุ.....			
อื่น ๆ ระบุ .....			

14. ในวัน**หยุด** (เสาร์-อาทิตย์) หลังจากทำการบ้าน /ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันเสร็จเรียบร้อยแล้ว  
นักเรียนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอะไรบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)

	ไม่เลยทำ	ทำบ้าง ไม่ทำบ้าง	ทำเป็นประจำ
ทำงานบ้าน			
ดูแลสมาชิกในบ้าน (น้อง/หลาน/ผู้สูงอายุ)			
ช่วยงานอาชีพของครอบครัว			
ฟังวิทยุ/เทป			
ดูโทรทัศน์ ทีวีรายการ .....			
วีดีโอ / VCD / DVD			
อ่านหนังสือ / นิตยสาร/วารสาร/ การ์ตูน			
เล่นดนตรี .....			
เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย .....			
เล่นอินเทอร์เน็ต			
เล่นเกม			
เดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะ			
ทำงานอดิเรก ระบุ.....			
อื่น ๆ ระบุ .....			

**แบบสอบถามผู้ปกครอง**

**โครงการ การใช้เวลาว่างของนักเรียน**

**ในการทำกิจกรรมนันทนาการ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์**

1. เพศ ..... อายุ ..... ปี  
 เป็นผู้ปกครองของนักเรียนชั้น...../..... โรงเรียน .....
- ความสัมพันธ์กับเด็ก  บิดา  มารดา  
 ญาติ ระบุ.....  อื่นๆระบุ .....
2. สถานภาพสมรส  อยู่ด้วยกัน  แยกกันอยู่  หม้าย  
 หย่า  อื่น ๆ ระบุ .....
3. การศึกษาสูงสุด  ไม่ได้เรียน  ประถมศึกษา  
 มัธยมศึกษา  อนุปริญญา  
 ปริญญาตรี  ปริญญาโทและสูงกว่า  
 อื่น ๆ ระบุ .....
4. อาชีพ  รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ  ลูกจ้างบริษัท/โรงงาน  
 ค้าขาย  ธุรกิจส่วนตัว  
 พ่อแม่บ้าน  อื่น ๆ ระบุ.....
5. รายได้รวมทั้งครอบครัว .....บาท/เดือน
6. การครอบครองที่อยู่อาศัย  เช่า  เป็นของตนเอง  
 อื่น ๆ ระบุ.....
7. การครอบครองที่ดิน  เช่า  เป็นของตนเอง  
 อื่น ๆ ระบุ.....
8. ลักษณะที่อยู่อาศัย  ตึกแถว  บ้านไม้  
 ทาวน์เฮาส์  คอนโดมิเนียม  
 แฟลต  บ้านเดี่ยว  
 อื่น ๆ ระบุ .....

### พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กในปกครอง

9. เกมที่เด็กในปกครองของท่านชอบเล่นมากที่สุดในปัจจุบัน  ไม่เล่น (ข้ามไปตอบข้อ 16)
- เกมคอมพิวเตอร์  เกมบอย  เกมเพลย์  
 แฟมิลีเกม  อื่น ๆ ระบุ .....
10. ประเภทของเกม que เด็กเล่น
- ต่อสู้/ยิง  กีฬา/ฟุตบอล/แข่งรถ  พนัน  
 ฝึกสมอง  อื่น ๆ ระบุ .....
11. สถานที่ที่เด็กในปกครองของท่านเล่นเกม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ที่บ้าน  ที่ร้านเกม  ที่โรงเรียน  
 ที่บ้านเพื่อน/ญาติ  อื่น ๆ ระบุ .....
12. สถานที่ที่เด็กในปกครองของท่านไปเล่นเกมบ่อยที่สุด
- ที่บ้าน  ที่ร้านเกม  ที่โรงเรียน  
 ที่บ้านเพื่อน/ญาติ  อื่น ๆ ระบุ .....
13. ท่านคิดว่าเด็กในปกครองของท่าน ติด การเล่นเกมหรือไม่
- ติด  ไม่แน่ใจ  ไม่ติด
14. ผู้เด็กในปกครองของท่านติดการเล่นเกม ท่านมีแนวทางแก้ไขอย่างไร .....
- .....
- .....
15. ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีผลกระทบต่อเด็กในปกครองของท่านอย่างไรบ้าง

	ดีขึ้น	เหมือนเดิม	แย่ลง
ผลการเรียน			
ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว			
ความสัมพันธ์กับเพื่อน			
ความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์			
พฤติกรรมการแสดงออก			



**พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กในปกครอง**

16. นันทนาการ/สันทนาการ **วันธรรมดา** (จันทร์-ศุกร์) หลังจากทำการบ้าน/ปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน  
เสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอะไรบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)

	ไม่เคยทำ	ทำบ้างไม่ทำบ้าง	ทำเป็นประจำ
ทำงานบ้าน			
ดูแลสมาชิกในบ้าน (น้อง/หลาน/ผู้สูงอายุ)			
ช่วยงานอาชีพของครอบครัว			
ฟังวิทยุ/เทป			
ดูโทรทัศน์ ทีวีรายการ .....			
วิดีโอ / VCD / DVD			
อ่านหนังสือ / นิตยสาร/วารสาร/ การ์ตูน			
เล่นดนตรี .....			
เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย .....			
เล่นอินเทอร์เน็ต			
เล่นเกม			
เดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะ			
ทำงานอดิเรก ระบุ.....			
อื่น ๆ ระบุ .....			

17. นันทนาการ/สันทนาการ **วันหยุด** (เสาร์-อาทิตย์) หลังจากทำการบ้าน/ปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน  
เสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอะไรบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)

	ไม่เคยทำ	ทำบ้างไม่ทำบ้าง	ทำเป็นประจำ
ทำงานบ้าน			
ดูแลสมาชิกในบ้าน (น้อง/หลาน/ผู้สูงอายุ)			
ช่วยงานอาชีพของครอบครัว			
ฟังวิทยุ/เทป			
ดูโทรทัศน์ ทีวีรายการ .....			
วิดีโอ / VCD / DVD			
อ่านหนังสือ / นิตยสาร/วารสาร/ การ์ตูน			
เล่นดนตรี .....			
เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย .....			
เล่นอินเทอร์เน็ต			
เล่นเกม			
เดินเล่นตามศูนย์การค้า/สวนสาธารณะ			
ทำงานอดิเรก ระบุ.....			
อื่น ๆ ระบุ .....			

18. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดในข้อ 16, 17 ที่มีผลในทางบวก ต่อนักเรียนมากที่สุด

.....  
เพราะเหตุใด.....

19. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดในข้อ 16, 17 ที่มีผลในทางลบ ต่อนักเรียนมากที่สุด

.....  
เพราะเหตุใด.....



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**แบบสอบถามอาจารย์ที่ปรึกษา**  
**โครงการ การใช้เวลาว่างของนักเรียน**  
**ในการทำกิจกรรมทันตนาการ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์**

1. ชื่อ - นามสกุล ..... เพศ ..... อายุ ..... ปี  
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ชั้น ...../..... โรงเรียน .....
2. ที่โรงเรียนของอาจารย์มีคอมพิวเตอร์ ไว้ใช้สอนนักเรียนหรือไม่  
 ไม่มี  มี
3. นอกจากการเรียนการสอนแล้ว ส่วนใหญ่นักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ ในด้านใดมากที่สุด  
 ทำรายงาน/การบ้าน  ติดต่อกับเพื่อน/E.-mai  เล่นเกม  
 อินเทอร์เน็ต/website  อื่น ๆ ระบุ.....

**ทัศนคติเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์**

4. อาจารย์คิดว่าคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไรบ้าง .....
5. อาจารย์คิดว่าคอมพิวเตอร์มีโทษต่อนักเรียนอย่างไรบ้าง .....
6. อาจารย์คิดว่า คอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อ การเรียนและพฤติกรรมของเด็กอย่างไร

	ดีขึ้น	เหมือนเดิม	แย่ลง
ผลการเรียน			
ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว			
ความสัมพันธ์กับเพื่อน			
ความสัมพันธ์กับครู/อาจารย์			
พฤติกรรม			

**ทัศนคติเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของนักเรียน**

7. อาจารย์คิดว่า ในปัจจุบันนักเรียน มีการใช้เวลาว่างที่เหมาะสม หรือไม่ อย่างไร .....