

ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมที่ดีกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร



นางสาวรพีพร มณีพงษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาโสตทัศนศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2533

ISBN 974-577-780-3

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

016372

110307175

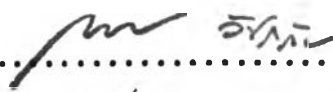
RELATIONSHIPS BETWEEN VIDEO GAME PLAYING FACTORS
AND LEARNING ACHIEVEMENT OF STUDENTS OF MATHAYOM
SUKSA ONE, BANGKOK METROPOLIS

MISS RAPEEPORN MANEEPHONG

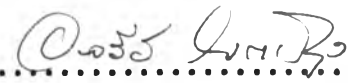
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Audio-Visual Education
Graduate School
Chulalongkorn University
1990
ISBN 974-577-780-3


หัวข้อวิทยานิพนธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอกับผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร
โดย นางสาวรพีพร มณีพงษ์
ภาควิชา โสวัตต์คนศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง

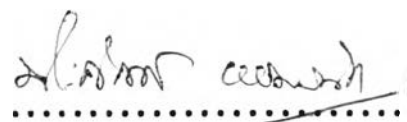
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต



.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร.ถาวร วัชรารักษ์)


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
และอาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ติเรศ ศรีสวัสดิ์)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดักดิ์ หอมสนิท)


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สมเชาว์ เนตรประเสริฐ)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกรี รอดโพธิ์ทอง)

รพีพร มณีพงษ์ : ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร (RELATIONSHIPS BETWEEN VIDEO
 GAME PLAYING FACTORS AND LEARNING ACHIEVEMENT OF STUDENTS OF
 MATHAYOM SUKSA ONE, BANGKOK METROPOLIS) อ.ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.อรจรรย์
 ณ ตะกั่วทุ่ง, 90 หน้า. ISBN 974-577-780-3

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอที่สัมพันธ์กับ
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี และโรงเรียนพุทธจักรวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 จำนวน 771 คน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 พบว่า การเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้ว การเล่นเกมเมื่อได้รับอนุญาตจาก
 ผู้ปกครองและเกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกเกมคือ ต้องเป็นเกมที่สนุก เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมี
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า การเล่นเกมจำลองสถานการณ์
 จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมกับเพื่อน การเล่นเกมระหว่างเวลา 6-8 น., 8-10 น.,
 14-16 น., 22-24 น. และ 24-02 น. การเล่นเกมบทบาทสมมติ การเล่นเกมผจญภัย การเล่นเกม
 ก่อนการสอบ และการเล่นเกมระหว่างการสอบ เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ในทางลบอย่างมีนัยสำคัญทาง
 สถิติที่ระดับ .05

2. การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Method) เพื่อใช้ตัวแปรทุกตัวร่วมกัน
 ทำนายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
 คือ ผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่นเกมวิดีโอโดยให้คำแนะนำทุกครั้งที่ต้องการ การเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่อง
 ให้เช่า จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมยิง การเลือกเกมที่ต้องใช้ทักษะการคิดคำนวณ และการเล่น
 เกมจำลองสถานการณ์ โดยตัวแปรทุกตัวสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 ได้ร้อยละ 26

3. การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบเพิ่มตัวแปรเป็นขั้น (Stepwise Method) เพื่อคัดเลือก
 ตัวแปรที่ดีที่สุด พบตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ จำนวนเกม
 ที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้ว การเล่นเกมตามร้านที่มี
 เครื่องให้เช่า การเล่นเกมยิง การเล่นเกมผจญภัย การเลือกเกมตามความสนใจของตนเอง การเล่นเกม
 ระหว่างการสอบ การเล่นเกมจำลองสถานการณ์ การเลือกเกมที่ต้องใช้ทักษะการคิดคำนวณ การเล่นเกม
 ระหว่างเวลา 14-16 น., 16-18 น. และ 24-02 น. ผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่นเกมได้ทั้งในบ้านและ
 นอกบ้าน และการเล่นเกมที่บ้านตนเอง โดยตัวแปรที่ได้รับการคัดเลือกสามารถอธิบายความแปรปรวนของ
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 16

ภาควิชา โสตทัศนศึกษา
 สาขาวิชา โสตทัศนศึกษา
 ปีการศึกษา 2532

ลายมือชื่อนิสิต รพีพร มณีพงษ์.
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา อ.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง.
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



RAPEEPORN MANEEPHONG : RELATIONSHIPS BETWEEN VIDEO GAME PLAYING FACTORS AND LEARNING ACHIEVEMENT OF STUDENTS OF MATHAYOM SUKSA ONE, BANGKOK METROPOLIS, THESIS ADVISOR : ASST.PROF. ONJAREE NATAKUATOONG, Ph.D., 90 PP. ISBN 974-577-780-3

The purpose of this research was to study relationships between video game playing factors and learning achievement. The subjects were 771 students of Surasak Montree School and Buddajak School.

The findings were:

1. There were statistically significant positive relationships at .05 level between learning achievement and the following video game playing factors: playing games after doing homework, parents' permission for playing, and choosing an entertaining games.

There were statistically significant negative relationships at .05 level between learning achievement and the following video game playing factors: playing games at the arcade, playing simulation games, amount of games playing per week, playing games with friends, playing games between 6-12 a.m., 2-4 p.m., 10-12 p.m. and 12 p.m.-2 a.m., playing role-play games, playing adventure games, playing game before and during the examination period.

2. In multiple regression analysis (Enter Method), the six predictor variables together were able to account for 26% of the variance in learning achievement: playing games with parents' suggestion, playing shooting games, choosing games which involve mathematical skills, and playing simulation games.

3. In stepwise multiple regression analysis, the fourteen predictor variables together were able to account for 16% of the variance in learning achievement: amount of games playing per week, playing games at the arcade, playing shooting games, playing adventure games, choosing games according to students' interest, playing games during the examination period, playing simulation games, choosing games which involve mathematical skills, playing games between 2-6 p.m. and 12 p.m.-2 a.m., parents' permission for playing both at home and the arcade, and playing games at the home.

ภาควิชา โสตทัศนศึกษา
 สาขาวิชา โสตทัศนศึกษา
 ปีการศึกษา 2532

ลายมือชื่อนิติกร นพพร นนทพงษ์
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา อ.อนรรฆ นนทพงษ์



กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ เกิดจากความเมตตาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง อาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งกรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ ชี้แนะ และแก้ไขข้อผิดพลาดในการทำวิจัยแก่ผู้วิจัยเสมอมา กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก ศรีสุโข ซึ่งกรุณาให้คำปรึกษาด้านการวิเคราะห์ข้อมูลรวมทั้งกรุณาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดักดิ์ หอมสนิท รองศาสตราจารย์สมเชาว์ เนตรประเสริฐ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกรี รอดโพธิ์ทอง ซึ่งกรุณาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี และผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธจักรวิทยา อาจารย์จินตนา สุขเจริญ อาจารย์สุรพงษ์ ทองจันทร์ ซึ่งให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี รวมทั้งนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนทั้ง 2 แห่งที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ นายแพทย์อัมพล สุอำพัน ดร.ยงยศ พรตปกรณ อาจารย์นุชจรรย์ สุนทรวรรณ อาจารย์จรรยา เรืองกฤษ ที่กรุณาตรวจแบบสอบถามให้ อาจารย์สำราญ มีแจ้ง อาจารย์वासนา พิทักษ์สาสิ ที่กรุณาให้คำแนะนำด้านการวิเคราะห์ข้อมูล อาจารย์พรณวิภา ดารามาต ผู้ซึ่งกรุณาปรับผิดข้อหน้าที่ในโรงเรียนแทนผู้วิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คุณอมรมาศ คงธรรม คุณสุจิตรา เพื่อนอารีย์ คุณสมรศรี พิทักษ์ทอง และคุณอุราภรณ์ สุจริตจันทร์

ขอขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัยที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิจัยบางส่วนในครั้งนี้

และขอกราบขอบพระคุณพระครูประกาศธรรมคุณ เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์ สิงคโปร์ ซึ่งให้ทุนสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัย กราบขอบพระคุณ พ่อ แม่ ครูคนแรกในชีวิต ซึ่งให้ความรักและให้กำลังใจ พี่หน้อย พี่หน้อย น้องแนน ที่สนับสนุนการทำงานวิจัยมาโดยตลอด

รพีพร มณีพงษ์



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ

บทที่

1. บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
สมมติฐานการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	8
2. วรรณคดีที่เกี่ยวข้อง.....	9
วิวัฒนาการของเกมวิดีโอ.....	9
ประเภทของเครื่องเล่นเกมวิดีโอ.....	10
ประเภทของเกมวิดีโอ.....	10
จุดเด่นของเกมวิดีโอ.....	12
ผลกระทบของการเล่นเกมวิดีโอ.....	13
บทบาทของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง.....	14
การใช้เวลาว่างของนักเรียน.....	18
สื่อที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	19
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	21
กลุ่มตัวอย่าง.....	21
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	22
วิธีการให้คะแนนและกำหนดรหัสตาม	
ลักษณะของตัวแปรในแบบสอบถาม.....	23

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	24
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	24
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
5. สรุปผลการวิจัย.....	62
อภิปรายผล.....	66
ข้อเสนอแนะ.....	72
เอกสารอ้างอิง.....	74
ภาคผนวก.....	77
ก. รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ.....	78
ข. แบบสอบถาม.....	79
ประวัติผู้วิจัย.....	90

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1. แสดงลักษณะส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่างในรูปของจำนวน และร้อยละ.....	26
2. แสดงอายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครอง.....	28
3. แสดงจำนวนนักเรียนและค่าร้อยละ จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกม.....	28
4. แสดงความคิดเห็นต่อการเล่นเกม.....	37
5. แสดงประเภทของเกมที่เล่น.....	40
6. แสดงการสนับสนุนของผู้ปกครองในการเล่น.....	42
7. แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดิทัศน์กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ.....	46
8. แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดิทัศน์กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในโรงเรียนขนาดใหญ่.....	49
9. แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ แบบปกติ ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ.....	52
10. แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ แบบปกติ ในโรงเรียนขนาดใหญ่.....	55
11. แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ แบบคัดเลือกตัวแปร ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ.....	58
12. แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ แบบคัดเลือกตัวแปร ในโรงเรียนขนาดใหญ่.....	60