

การ เล่นวิดีโอ เกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ในกรุง เทพมหานคร

นางสาว ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์



วิทยานิพนธ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาจิต เวชศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2535

ISBN 974-579-864-9

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

018435

11 2 2 2 2 2 x

VIDEO GAME PLAYING AND SOCIAL BEHAVIOR OF PRATHOM
SUKSA FOUR SCHOOL BOYS IN BANGKOK METROPOLIS

Miss Sirilak Sriwanason

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Sciences

Department of Psychiatry

Graduate School

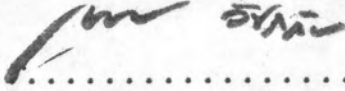
Chulalongkorn University

1992

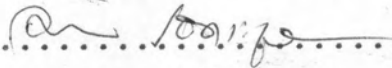
ISBN 974-579-864-9

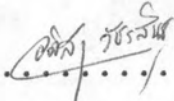
หัวข้อวิทยานิพนธ์ การ เล่นวิดีโอ เกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน
ชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร
โดย นางสาว ศิริลักษณ์ ศรีวนาสนต์
ภาควิชา จิต เวชศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์แพทย์หญิง อลิสา วัชรสินธุ์

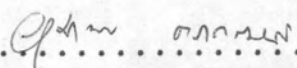
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

.....  คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร.ถาวร วัชรากัย)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ประธานกรรมการสอบ
(รองศาสตราจารย์ แพทย์หญิงอัมพร ใจตระกูล)

.....  กรรมการ
(อาจารย์ แพทย์หญิงอลิสา วัชรสินธุ์)

.....  กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แพทย์หญิงอุมาพร ตรังคสมบัติ)



คิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ : การเล่นเกมวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร (VIDEO GAME PLAYING AND SOCIAL BEHAVIOR OF PRATHOM SUKSA FOUR SCHOOL BOYS IN BANGKOK METROPOLIS) อ.ที่ปรึกษา : อาจารย์ แพทย์หญิงอลิสรา วัชรสินธุ, 112 หน้า, ISBN 974-579-864-9

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมวิดีโอ เกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 355 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน และใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการประเมินพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง ซึ่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้นได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา รวมทั้งทดสอบความเชื่อมั่นด้วยวิธีการสอบซ้ำ ตลอดจนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเอส ที เอส เอส ที ซี

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุด มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) โดยมีระดับนัยสำคัญที่ 0.05 และสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์-ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้าน ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ส่วนในเรื่องของการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเล่นวิดีโอ เกมของนักเรียนพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข (ร้อยละ 50.7) , ผู้ปกครองส่วนใหญ่คาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นเกม คือ การได้รับความเพลิดเพลิน (ร้อยละ 82.4) และผู้ปกครองพบว่าการเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นวิดีโอ เกมคือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน (ร้อยละ 35.5) นอกจากนี้การศึกษาในเรื่องของความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นเกม พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นเกมลดลง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และสำหรับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง พบว่ามีความสัมพันธ์กันโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($r=.854$)

ภาควิชา ภาควิชาจิตเวชศาสตร์
สาขาวิชา สุขภาพจิต
ปีการศึกษา 2524

ลายมือชื่อนิสิต คิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์ ดร.วัชรสินธุ
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา -

C345434 : MAJOR MENTAL HEALTH

KEY WORD : VIDEO GAME PLAYING/SOCIAL BEHAVIOR/PRATHOM SUKSA FOUR SCHOOL BOYS
SIRILAK SRIWANASON : VIDEO GAME PLAYING AND SOCIAL BEHAVIOR OF
PRATHOM SUKSA FOUR SCHOOL BOYS IN BANGKOK METROPOLIS. THESIS
ADVISOR : INSTRUCTURE ALISA WACHARASINDHU, MD,MRCPsych 112 pp.
ISBN 974-579-864-9

This research was to study about the relationship between video game playing and social behavior of prathom sukxa four school boys in Bangkok Metropolis. There were 355 cases from the multi-stage sampling. The questionnaire was designed by the researcher for evaluated the students by their teachers and parents. This questionnaire was content validity and used test-retest method to test the reliability. The data was analysed by SPSS PC Program

The results of this research showed that the students who bought video game, playing video game alone and playing video game for a long time on holiday were statistically significant at .05 level related to the low social behavior score (73-109) but the students who started to play video game for many years continue playing video game, playing video game for a long time on Monday-Friday and playing video game outside were not statistically related to the social behavior score. The second result about the supportive of the parents on video game playing were found that most of parents permitted their students to play video game on condition (50.7%) , most of parents expected that their students should get the benefit from playing video game were having fun (82.4%) and most of parents found that their students' behavior after playing video game were not pay attention to their family (35.5%) The third result showed that the difference between pre-playing social behavior score was statistically significant at .001 level and the post-playing social behavior score was decreased and the final result found that the relationship between the social behavior score that evaluated by their teacher and parents was statistically significant at .001 level (r=.854)

ภาควิชาภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการ.....
สาขาวิชาสุขภาพจิต.....
ปีการศึกษา 2534.....

ลายมือชื่อนิสิตศิริลักษณ์ ศรีวานาสอน.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาอลิสา Wacharasindhu.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม -

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์แพทย์หญิง อลิษา วัชรสินธุ อาจารย์ผู้คุมวิทยานิพนธ์ , รองศาสตราจารย์แพทย์หญิง อัมพร รัตตระกูล ประธานกรรมการ และ อาจารย์แพทย์หญิง อุมามุร ตรังคสมบัติ กรรมการสอบป้องกันวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำในแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ดร. เสรีน ปุณณะหิตานนท์ , รองศาสตราจารย์แพทย์หญิง ดวงใจ กุลานติกุล และ อาจารย์ จิราพร พุ่มอรุณ ได้กรุณา เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบ เครื่องมือ และให้คำแนะนำต่างๆในการปรับปรุง เครื่องมือในการวิจัย ตลอดจน อาจารย์ วินัส อุดมประเสริฐกุล และ อาจารย์ สมรัตน์ เลิศมหาถนที ที่กรุณาให้คำปรึกษาทางด้านสถิติในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือในการวิจัย เป็นอย่างดี ในการรวบรวมข้อมูล จากท่านอาจารย์ใหญ่และท่านคณาจารย์ โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย , โรงเรียนวิริยาลัย , โรงเรียนกุหลาบวิทยา และ โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม ตลอดจนท่านผู้ปกครองของนักเรียนทุกท่านที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์นายแพทย์ ไพบูลย์ วัลย์สุนทร และ อาจารย์นายแพทย์ นิพัทธ์ กาญจนธนาเลิศ ที่กรุณาให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับงานวิจัยมาโดยตลอด นอกจากนี้ยังมีท่านอาจารย์และท่านผู้มีพระคุณอีกหลายท่าน ที่ผู้วิจัยไม่สามารถจะกล่าวนามานี้ได้ทั้งหมด จึงใคร่ขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

ท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ บิดา-มารดา ที่ได้สนับสนุนในด้าน การเงินและ เป็นผู้ให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยอย่าง เสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามผู้ตอบแบบสอบถาม	55
ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนพี่น้องในครอบครัว	55
ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลำดับการเกิดของนักเรียน	56
ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการศึกษาของบิดา	57
ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของบิดา	57
ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ของบิดา	58
ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการศึกษาของมารดา	59
ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของมารดา	59
ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ของมารดา	60
ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการอนุญาตให้เล่นวิดีโอเกม	61
ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม	61

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม ระยะเวลาที่เริ่มเล่นวิดีโอเกม เป็นครั้งแรก	62
ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม บุคคลที่มักเรียนเล่นเกมด้วย	63
ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม ลักษณะการเล่น เกม	63
ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม เวลาที่ใช้เล่นเกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์)	64
ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม เวลาที่ใช้เล่นเกมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	65
ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม สถานที่เล่นเกม	65
ตารางที่ 18 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม การสนับสนุนของผู้ปกครอง	66
ตารางที่ 19 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นวิดีโอเกม	67
ตารางที่ 20 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม การเปลี่ยนแปลงหลังการเล่นวิดีโอเกม	68
ตารางที่ 21 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและการอนุญาตให้เล่นเกม	69
ตารางที่ 22 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและการซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม	70
ตารางที่ 23 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรก	70

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 24 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและบุคคลที่นักเรียน เล่น เกมด้วย	71
ตารางที่ 25 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและลักษณะการเล่น เกม	72
ตารางที่ 26 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันปกติ	72
ตารางที่ 27 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันหยุด	73
ตารางที่ 28 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนน พฤติกรรมทางสังคมและสถานที่ เล่น เกม	74
ตารางที่ 29 การหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทาง สังคม ที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง	75
ตารางที่ 30 การหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทาง สังคมก่อน และหลัง เริ่ม เล่นวิดีโอ เกม	76

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ

บทที่

1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	5
สมมติฐานในการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	6
กรอบแนวคิด	6
ข้อตกลงเบื้องต้น	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
ค่านิยมคัมภีร์ เฉพาะ	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
3 วิธีดำเนินการวิจัย	47
ประชากรในการวิจัย	47
การสุ่มตัวอย่าง และขนาดของกลุ่มตัวอย่าง	47
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	50
การสร้าง เครื่องมือ	51
การรวบรวมข้อมูล	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	53

สารบัญ (ต่อ)

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
5 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	77
สรุปผลการวิจัย.....	77
อภิปรายผลการวิจัย.....	79
ข้อเสนอแนะ.....	84
เอกสารอ้างอิง.....	85
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	91
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	92
ภาคผนวก ค สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	110
ประวัติผู้วิจัย.....	112