**บทที่ 1**

**บทนำ**

**ที่มาและความสำคัญของปัญหา**

ในปัจจุบัน อินเตอร์มีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก แต่คนไทยส่วนใหญ่ นิยมเล่นเกม มากกว่าการศึกษาหาความรู้ ผู้คนไม่ได้คำนึงถึงผลเสียของการเล่นเกม เกมไม่ได้มีแต่ผลเสียมีผลดีด้วย แต่ว่าคนไทยส่วนใหญ่ เล่นเกมเพื่อความเพลิดเพลิน ไม่ได้นำสิ่งที่ได้จากเกมนำไปใช้จริงทำให้ส่วน ให้ความสำคัญกับเกมมากกว่าการเรียน ทำให้เด็กติดเกมในท้ายที่สุด

เราจึงต้องมาคิดว่าคนไทยไม่รู้ถึงผลเสียของการเล่นเกม ไม่รู้ถึงผลดีของการเล่นเกมไม่รู้ว่านำไปใช้จริงอย่างไรซึ่งอาจมีต้นเหตุจากหลายๆเรื่องเช่น ไม่ได้รับความรู้ถึงผลเสียของการเล่นเกม ไม่สนใจ ไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเกมที่เล่นนั้นช่วยอะไรได้บ้าง หรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ถูกปล่อยปะละเลยให้เล่นเกมตั้งแต่เด็กและเด็กยังไม่รู้ถึงผลเสียของการเล่นเกมและเล่นเพราะสนุกจึงไม่สนใจการเรียนตั้งแต่ทุกสิ่งล้วนเป็นเหตุผลให้คนไทยสวนมากเล่นเกมไม่สนใจการเรียน เราจึงต้อศึกษาปัญหาในวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงต่อของเด็กและผู้ใหญ่ว่าเล่นเพื่ออะไรและเล่นอะไร เล่นวันละเท่าไรรู้ถึงผลเสียของการเล่นเกมหรือไม่ และให้ความรู้ถึงข้อเสียละข้อดีเพื่อป้องกันไม่ให้ติดเกมและโตไปไม่สามารถประกอบอาชีพได้เพราะตอนเป็นเด็กเอาแต่เล่นเกมไม่สนใจศึกษาเล่าเรียนเมื่อไม่มีงานทำก็ส่งผลให้ไม่มีเงิน ทำให้เกิดผลกระทบอื่นๆตามมา เช่น เมื่อไม่มีเงินก็ไปปล้นธนาคาร เล่นการพนัน ทำในสิ่งผิดๆ

เราจึงต้องมาแก้ไขปัญหาตั้งแต่ต้นตอก็คือช่วงวัยรุ่นซึ่งเริ่มเล่นเกมและสนใจสิ่งอื่นมากขึ้นโดยเราได้เลือกนำนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1โรงเรียนสตรีอ่างทองมาแจกใบแบบสอบถามรวมยอดมานักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทองติดเกมเฉลี่ยร้อยละเท่าไร และรู้ผลเสียผลเสียและผลดีของการเล่นเกมหรือไม่ เหตุที่เลือกโรงเรียนสตรีอ่างทองเนื่องมาจากเป็นโรงเรียนมัธยมชายล้วน ช่วงมัธยมเป็นช่วงวันรุ่นและส่วนมากคนเล่นเกมส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย เราจะต้องแก้ปัญหาเด็กติดเกมโดยให้ความรู้สู่สาธารณะโดยทำเป็นหนังสือแจกเพื่อให้รู้ถึงผลเสียและผลดีของการเล่นเกม

**วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า**

            1.เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทอง

2.เพื่อประเมินความพึงพอใจ/ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกม

**ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า**

            ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้น ม.2 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จำนวน 50 คน

            กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้น ม.2 โรงเรียนสตรีอ่างทอง ห้อง 5- 10 จำนวน 5 ห้องๆละ 10 คน รวม 50 คน

**สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า**

            1.จากการสังเกตมีนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทองเล่นเกมมากกว่าไม่เล่นเกม

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

1. เกม   แปลว่า    สิ่งบันเทิงประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นเรือยๆเมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลชนิดหนักหน่วงเกมในโลกดิจิทัลกลายสภาพเป็นสิ่งทรงเสน่ห์ที่เหล่าเยาวชนทั้งหลายใฝ่ฝันที่อยากจะได้สัมผัสมันและเมื่อได้พบก็เจออาการลุ่มหลงขึ้นอย่างถอนตัวได้ยากสำหรับเด็กหลายๆคน ความรุนแรง สิ่งยั่วยุต่างๆภายในเกมมีผลกระทบให้เด้กก่อพฤติกรรมที่ไม่น่าเชื่อขึ้นมากมายปัจจุบันเกมในท้องตลาดเป็นแนวสงครามซึ่งมีความรุนแรงอยู่ในตัวของมันเอง

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

**1.** ได้รู้พฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทองเพื่อที่จะปรับปรุงในอนาคต

**บทที่2**

**เอกสารที่เกี่ยวข้อง**

**ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเอกสารและวรรณกรรมเกี่ยวข้อง ได้**

**นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้**

**1.เกมคืออะไร**

**2.ประวัติเครื่องเล่นเกม**

**3.ประเภทของเกม**

**4.อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม**

**5.เกมที่คนไทยชื่นชอบ**

**6.ความนิยมของการเล่น**

**1.เกมคืออะไร**

**เกมคือสิ่งบันเทิงประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นเรือยๆเมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลชนิดหนักหน่วงเกมในโลกดิจิทัลกลายสภาพเป็นสิ่งทรงเสน่ห์ที่เหล่าเยาวชนทั้งหลายใฝ่ฝันที่อยากจะได้สัมผัสมันและเมื่อได้พบก็เจออาการลุ่มหลงขึ้นอย่างถอนตัวได้ยากสำหรับเด็กหลายๆคน ความรุนแรง สิ่งยั่วยุต่างๆภายในเกมมีผลกระทบให้เด้กก่อพฤติกรรมที่ไม่น่าเชื่อขึ้นมากมายปัจจุบันเกมในท้องตลาดเป็นแนวสงครามซึ่งมีความรุนแรงอยู่ในตัวของมันเอง**

**2.ประวัติเครื่องเล่นเกม**

**ประวัติของเกม เกิดจากนักคอมพิวเตอร์คนหนึ่งชื่อ วิลเลียม วิลลี่โบแฮม เขาได้เปลี่ยนแปลงเส้นพื้นฐานสองเส้น กันลูกบอลเด้งได้ ทำให้เขาประสบความสำเร็จอย่างมากและเกมนี้ชื่อ เทนนิสฟอร์ทู**

**ในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันAllan Alcorn ได้พัฒนาตู้เกมได้จำลองการเล่นปิงปองชื่อว่า “Pong”เป็นเกมเล่นได้สองคนในช่วงแรกราคาสูงมากต่อมาก็ราคาถูกลง จึงเรียกว่า เกมคอลโซน ซึ่งประสบความสำเร็จมาก**

**3.ประเภทของเกม**

**1.เกมเลียนแบบหรือจำลอง เช่น The Sim เป็นเกมที่พยายามเลียนแบบชีวิตจริง**

**2.เกมแอคชั่น แบบ FPS เป็นเกมที่ผู้เล่นเป็นตัวออกไล่ยิงผู้ร้ายตามระดับความยาก**

**3.เกมผจญภัย มีวัตถุประสงค์เพื่อทำภารกิจสำเร็จ เช่น Zelda**

**4.เกมRPG เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถสร้าง Character ตัวเองได้ เช่น Ragnarok**

**5.Fighting game เป็นเกมที่ตัวละครสู้กันตัวต่อตัว เช่น Mortal Kombat**

**6.เกมวางแผน เกมที่ใช้ความคิดนำกลยุทธ์มาชนะ เช่น Checkers**

**7.เกมปริศนา เกมแก้ปัญหา เช่น Tetris**

**8.เกมกีฬา เช่น Fifa**

**4.อุปกรณ์การเล่นเกม**

**1.Joystick**

**2.Keyboard**

**3.Mouse**

**4.Ipad**

**5.โทรศัพท์**

**6.เครื่องเล่นต่างๆ เช่น PS4 Xbox**

**5.เกมที่คนไทยชื่นชอบ**

**ส่วนใหญ่จะเป็นเกมคอมพิวเตอร์**

**อันดับ 1 = Ragnarok Online**

**อันดับ 2 =Leage Of Legends (LOL)**

**อันดับ 3 = Dot A**

**อันดับ 4 = Heroes Of Newerth (HON)**

**อันดับ 5 = Fifa Online 3**

**อันดับ 6 = Pangya**

**อันดับ 7 = CABAL Online**

**อันดับ 8 = Audition**

**6. ความนิยมของการเล่นเกม**

**จากการศึกษาการเล่นเกม**

**กรณีอายุ10-24ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล จำนวน 1441  ตัวอย่างจำแนกเป็น10-15ปี,16-20ปี,21-24ปีระยะเวลาวันที่8-25ก.ค.50พบว่า93.5%เคยเล่นเกม  6.5%ไม่เคยเล่นเกม**

**โดยชนิดเกมที่ชอบมากสุด คือ 53.1% เป็นเกมต่อสู้ ,27.9% เป็นเกมผจญภัย,23.4% เป็นเกมกีฬา**

**เล่นเกมเพื่อความสนุก 97.8% , เพื่อผ่อนคลายความเครียด 91.7 %**

**บทที่ 3**

**วิธีดำเนินการวิจัย**

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง แบบศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนสตรีอ่างทองผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3. ขั้นตอนการสร้าง

4.  วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.   การวิเคราะห์ข้อมูล

6.   สถิติที่ใช้

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้น ม. 2 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จำนวน 50 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ  นักเรียนระดับชั้น ม. 2 โรงเรียนสตรีอ่างทอง ห้อง  5-10

จำนวน 5 ห้องๆละ 10 คน รวม 50 คน

**เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา**

เครื่องมือในการใช้ในการวิจัย เรื่อง แบบศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนสตรีอ่างทอง

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย

แบบศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

             1. ศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเล่นเกม

             2. สร้างแบบสอบถาม ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

แบบสอบถาม จำนวน 2 ตอน

                   ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามแบบนามบัญญติเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบ

                  ตอนที่ 2  เป็นตารางคำถามแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกม มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า

5  ระดับ โดยสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเรื่องความเห็นการเล่นเกมจำนวน 1 ฉบับ      มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นตามวิธีของเบสท์ (Best 1986 : 181 - 182)

2. สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่สอนโดยใช้เรื่องความคิดเกี่ยวกับ

เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท ข้อคำถามจำนวน 8 ข้อ

โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย  ดังนี้

                        ระดับ  1    หมายถึง           เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด

                        ระดับ  2    หมายถึง           เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย

                        ระดับ  3    หมายถึง           เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลาง

                        ระดับ  4    หมายถึง           เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

                        ระดับ  5    หมายถึง           เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด

                  สำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัดได้  ผู้ค้นคว้าได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายโดยได้จากแนวคิดของเบสท์ (Best 1986 : 195)  การให้ความหมาย โดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ  ดังนี้

                        1.00 - 1.50         หมายถึง  เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด

                        1.51 - 2.50         หมายถึง  เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย

                        2.51 - 3.50         หมายถึง  เห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลาง

                        3.51 - 4.50         หมายถึง  เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

                        4.51 - 5.00         หมายถึง  เห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด

**การรวบรวมข้อมูล**

เก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

1. แบบสอบถามความคิดเห็น ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยเรื่องข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกม โดยใช้ร้อยละค่าเฉลี่ยและการวิเคราะห์เนื้อหา