



## การศึกษาปัญหาเด็กติดเกมส์

### สมาชิก

- |                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 1.นางสาวสิริวิมล คุณสิงห์   | ชั้น ม.5/1 |
| 2.นางสาวรัตนภรณ์ พรหมมานนท์ | ชั้น ม.5/3 |
| 3.นางสาวปยุดา รัชวัฒนสุทธิ  | ชั้น ม.5/6 |
| 4.นายคณิศร อินทรบุตร        | ชั้น ม.5/6 |

การศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการสื่อสารและการนำเสนอ (IS2) รหัสวิชา I32202

โรงเรียนสตรีสิริเกศ อำเภอเมืองศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 28

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ





สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ 1 คำนำ (introduction)	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
หลักการแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	1
ส่วนที่ 2 ส่วนเนื้อเรื่อง (body development)	2
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	2
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	2
ส่วนที่ 3 บทสรุป (conclusion)	3
สรุปและอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า	3
การนำองค์ความรู้ไปบริหารสังคม	4
บรรณานุกรม	5
ภาคผนวก	6
แบบสอบถาม	7
ประวัติผู้เขียน	10

## ส่วนที่ 1 บทนำ (Introduction)

### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเราอยู่ในโลกดิจิทัลที่มีวิวัฒนาการเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ เกมออนไลน์เป็นสื่อหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อเรามากในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนทั่วไป เพราะมันทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ซึ่งเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดได้ระดับหนึ่ง แต่เมื่อเราได้เล่นนานๆจะเกิดความขี้เกียจ เด็กเยาวชนบางกลุ่มใช้เวลาหมกมุ่นกับสื่อออนไลน์มากทำให้เด็กเกิดการเสพติดเกมส์ หากเล่นทุกวันเป็นระยะเวลานานมันจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพเราในหลายๆด้าน เช่น ทำให้สายตาสั้น พร่ามัว รวมไปถึงผลกระทบต่อพฤติกรรมเด็กและคนรอบข้าง เนื่องจากเกมส์บางประเภทมีการใช้อาวุธปืนทำให้เกิดการลอกเลียนแบบ เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กมีอารมณ์รุนแรงมากกว่าเด็กทั่วไป บางรายถึงขั้นทำร้ายคนในครอบครัว นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆที่ทำให้เด็กรู้สึกเบื่อโดดเดี่ยว ซึ่งนอกจากเกมส์แล้วยังมีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจและผ่อนคลายได้

ดังนั้น ผู้ศึกษาค้นคว้าต้องการที่จะศึกษาปัญหาที่ทำให้เด็กเอาแต่หมกมุ่นกับสื่อออนไลน์และพฤติกรรมที่เด็กติดเกมส์ได้แสดงออกมาอย่างไม่เหมาะสม ที่ส่งผลกระทบต่อคนในครอบครัวคนรอบข้าง รวมไปถึงผลการเรียนด้วย เพื่อหาแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เด็กติดเกมส์ที่จะทำให้เยาวชนกลุ่มนี้ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมมากขึ้น

### หลักการแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

วรพจน์ พวงสุวรรณ(2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครทั้งระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย วามีความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไรและส่วนผลกระทบต่อการเปิดสื่อสารสนเทศและสื่อมวลชนหรือ ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 400 คนผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายจะใช้เวลาในการเล่นเกมส์ไม่แตกต่างกันเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายเล่นเกมส์แตกต่างกันเป็นส่วนใหญ่มีเพียงเกมส์ผจญภัยเท่านั้น ที่เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล่นมากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมการพิชิตเกมส์ไม่แตกต่างจากเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายยกเว้น การให้บุคคลอื่นแนะนำเด็ก นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนมากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและ เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะรับคำแนะนำจากรุ่นพี่มากกว่าการได้มาของเกมส์ส่วนใหญ่เด็ก นักเรียนมัศึกษามีการได้การมาของวิธีการแหล่งของเกมส์ไม่แตกต่างกันยกเว้นการแลกเปลี่ยนกับเพื่อน

## ส่วนที่ 2 เนื้อหา (body development)

### วิธีการดำเนินศึกษา

1. กำหนดเรื่องที่จะศึกษา โดยสมาชิกทั้ง 4 คน ประชุมร่วมกัน และร่วมกิจกรรมและวางแผนว่าจะศึกษาเรื่องใด

2. สำรวจปัญหาที่พบในโรงเรียนสตรีสิริเกศ เลือกเรื่องที่จะศึกษา โดยเลือกเรื่องที่สมาชิกมีความสนใจมากที่สุด เพื่อเป็นแรงจูงใจในการค้นหาคำตอบ

3. ตั้งชื่อเรื่อง สมาชิกทั้ง 4 คน พบครูผู้สอนเพื่อปรึกษา วางแผนและรับฟังความคิดเห็น ปรับปรุงแก้ไข

4. เขียนความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์การศึกษา สมมุติฐานการศึกษา ขอบเขตการศึกษาและโครงร่างรายงานเชิงวิชาการ โดยศึกษาข้อมูลและสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต และจัดบันทึกในโครงร่างรายงานเชิงวิชาการ สร้างเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ

5. นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการศึกษา

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. พบว่า เคยทำร้ายคนอื่นที่ไม่ให้เล่นเกมส์ หรือบอกให้เลิก อยู่ในระดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 65.1 เล่นจนไม่ยอมทานข้าว อยู่ในระดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 59.3 หงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง ถึงขั้นก้าวร้าวเวลาไม่ได้เล่นเกมส์ อยู่ในระดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 59.3

2. พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้อง คือห้อง 5/1 และ 5/3 โรงเรียนสตรีสิริเกศ อำเภอเมืองศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ มีการติดเกมส์ อยู่ในระดับคุณภาพน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 1.8

3. พบว่า เพศชาย จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 17.4 และเพศหญิง จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 82.6

### ส่วนที่ 3 สรุปและอภิปรายผล (conclusion)

#### วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาสาเหตุของปัญหาของเด็กคิดเกมส์
2. เพื่อศึกษาวิธีการแก้ปัญหาเด็กคิดเกมส์
3. เพื่อตอบตารางแบบสอบถาม

#### สมมุติฐานของการศึกษา

การเล่นกีฬา หรือทำกิจกรรมอื่นทดแทนการเล่นเกมส์ไม่ทำให้เกิดผลกระทบต่อร่างกาย การเรียน และสามารถใช้ชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีความสุข

#### ขอบเขตของการศึกษา

##### 1.ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีสิริเกศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 ห้องเรียนเป็นนักเรียนทั้งสิ้น 570 คน

##### 2.กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ได้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีสิริเกศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ได้มาโดยสุ่มอย่างง่าย จำนวน 2 คือ ห้อง 5/1 และ 5/3 จำนวน 86 คน เพื่อตอบแบบสอบถามที่สร้างขึ้น

#### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ประกอบด้วยแบบสอบถาม จำนวน 1 ฉบับ เรื่อง ปัญหาเด็กคิดเกมส์ โรงเรียนสตรีสิริเกศ จำนวน 10 ข้อ

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนที่มีต่อ ปัญหาเด็กคิดเกมส์ เช่น การสาเหตุที่ทำให้เด็กคิดเกมส์ ปัญหาที่เกิดจากตัวเด็ก โดยการคิดคะแนนเฉลี่ย เป็นค่าร้อยละ

#### สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาที่มีต่อการศึกษารื่อง ปัญหาเด็กคิดเกมส์ อยู่ในระดับคุณภาพน้อยที่สุด

## อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องปัญหาเด็กติดเกมส์ ของนักเรียนระดับชั้น ม.5/1 และ ม.5/3 โรงเรียนสตรีสิริเกศ พบว่านักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 20.93

## การนำองค์ความรู้ไปบริการสังคม

ผู้ศึกษาได้เล็งเห็นความสำคัญของปัญหาเด็กติดเกมส์ เพื่อเป็นแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา และเพื่อให้สังคมได้ตระหนักถึงปัญหาในสังคมมากขึ้น เราจึงได้เผยแพร่วิดีโอลงบนอินเทอร์เน็ต ในยูทูป สามารถเข้าชมได้ที่ ลิงค์ <http://gg.gg/oon79>



### บรรณานุกรม

- จิราพร แสงรัตน์.(2555). การแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกมส์ [Online].  
วันที่สืบค้น 3 ธันวาคม 2563 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/510758>
- อ่ำไพ อุทัย. (2560). การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมส์ [Online].  
วันที่สืบค้น 4 ธันวาคม 2563 จาก <http://www.atc.ac.th/ATCWeb/FileATC/.pdf>  
ความหมายของคำว่าเกมส์.[Online]
- วันที่สืบค้น 3 ธันวาคม 2563 จาก : <http://gg.gg/ok4ep>
- ประเภทของเกมส์. วันที่สืบค้น 3 ธันวาคม 2563 จาก : <http://www.mexgames2011.com>
- รูปแบบของเกมส์. วันที่สืบค้น 3 ธันวาคม 2563 จาก : <http://wichianthonthong.tripod.com/dataall/data7.htm>

## ภาคผนวก

## แบบสอบถามความพึงพอใจ

### เรื่อง เด็กติดเกมส์

**คำชี้แจง** แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นโดยคณะผู้ศึกษาโครงการวิชา IS2 โรงเรียนสตรีสิริเกศ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและดำเนินการแก้ปัญหา เรื่อง “เด็กติดเกมส์”

**ตอนที่1:** ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม เพศ ชาย หญิง อายุ.....ปี  
วุฒิการศึกษา มัธยมต้น มัธยมปลาย

**ตอนที่2:** ใส่เครื่องหมาย  ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

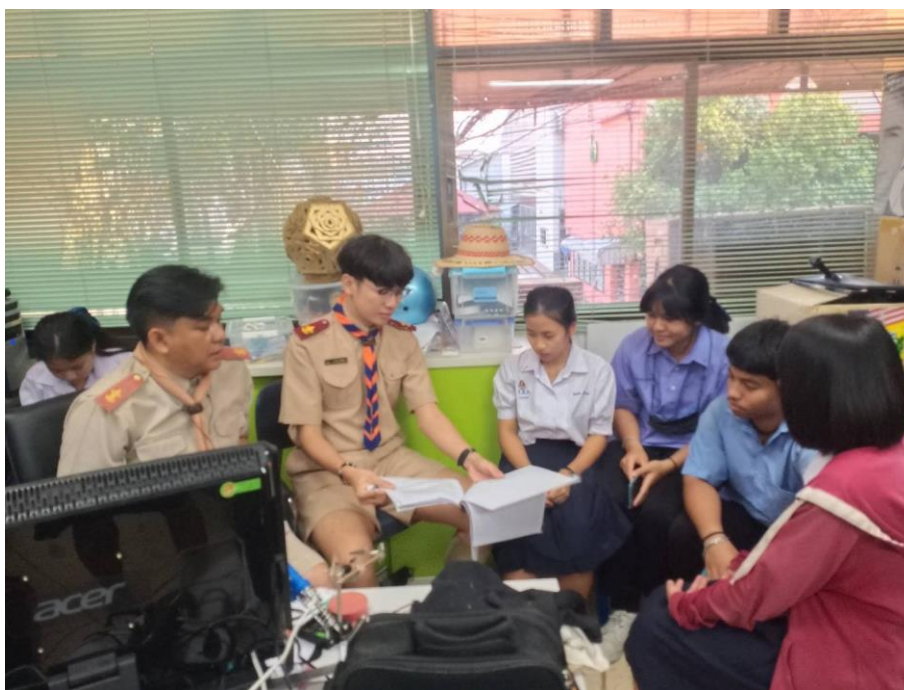
ประเด็นคำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
1.ไม่สามารถอดทนรอคอยได้ ขี้เบื่อ ต้องการสิ่งแปลกใหม่					
2.ขอมอดหลับนอนเพื่อเล่นเกมส์					
3.เล่นจนไม่ยอมทานข้าว					
4.เล่นเกมส์ติดต่อกันนานหลายๆชั่วโมง					
5.เคยทำร้ายคนอื่นที่ไม่ให้เล่นเกมส์ หรือบอกให้เลิก					
6.หลังจากที่ได้เล่นเกมส์ เกรดตกลง ทะเลาะกับพ่อแม่มากขึ้น					
7.เศร้า เบื่อหน่าย ท้อแท้ ไม่อยากทำอะไรเลยหันไปเล่นเกมส์					
8.ไม่สนใจ หรือเลิกทำกิจกรรมที่เคยชอบ					
9.หงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง ถึงขั้นก้าวร้าวเวลาไม่ได้เล่นเกมส์					
10.เล่นมากขึ้นเรื่อยๆจนไม่รู้หน้าที่ เช่นการเรียน กิจวัตรประจำวัน					

ข้อเสนอแนะ

.....



ภาพที่ 1.1 พบครูที่ปรึกษา



ภาพที่ 1.2 พบครูที่ปรึกษา



ภาพที่ 1.3 ขั้นตอนการตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 1.4 ขั้นตอนการตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 1.5 ขั้นตอนการตอบแบบสอบถาม



**ชื่อ-สกุล** นางสาวสิริวิมล คุณสิงห์

**วัน เดือน ปี สถานที่เกิด** 5 มิถุนายน 2546

**เกิดที่** ตำบลโคด อำเภอโพธิ์ศรีสุวรรณ จังหวัดศรีสะเกษ

**ประวัติการศึกษา** ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านหนองหงอก ตำบลโคด อำเภอโพธิ์ศรีสุวรรณ จังหวัดศรีสะเกษ

มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีสิริเกศ กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 5/1 โรงเรียนสตรีสิริเกศ



**ชื่อ-สกุล** นางสาวรัตนภรณ์ พรหมมานนท์

**วัน เดือน ปี สถานที่เกิด** 10 กันยายน 2546

**เกิดที่** ตำบลหนองไฮ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

**ประวัติการศึกษา** ประถมศึกษา โรงเรียนวัดราชรังสรรค์ ตำบลคอกกระบือ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร

มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีสิริเกศ กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสตรีสิริเกศ



**ชื่อ-นามสกุล** นางสาวปยุดา วัฒนวิสุทธิ

**วัน เดือน ปี** สถานที่เกิด 10 ธันวาคม 2546

**เกิดที่** ตำบลลำโรง อำเภอรุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ

**ประวัติการศึกษา** ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านยางเอ็ด อำเภอรุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ

มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีสิริเกศ กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 5/6 โรงเรียนสตรีสิริเกศ





**ชื่อ-นามสกุล** นายคณิศร อินทรบุตร

**วัน เดือน ปี สถานที่เกิด** 1 พฤษภาคม 2546

**สถานที่เกิด** ตำบลโพธิ์ไทร อำเภอดอนตาล จังหวัดมุกดาหาร

**ประวัติการศึกษา** ประถมศึกษา โรงเรียนชุมชนโพธิ์ไทร ตำบลโพธิ์ไทร อำเภอดอนตาล จังหวัดมุกดาหาร

**มัธยมศึกษาตอนปลาย** โรงเรียนสตรีสิริเกศ กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 5/6 โรงเรียนสตรีสิริเกศ