



บทที่ 1

บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กและเยาวชนนับได้ว่าเป็นพลังสำคัญของชาติ หากเด็กและเยาวชนมีคุณภาพดีแล้ว ก็จะสามารถช่วยกันพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว การพัฒนาเด็กและเยาวชน จึงเป็นกิจกรรมที่ควรกระทำอย่างต่อเนื่องและทุกคนควรให้ความสำคัญอย่างแท้จริง โดยเฉพาะที่บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เช่น บิดา มารดา และครูอาจารย์ จะต้องตระหนักถึงความสำคัญนี้ ซึ่งหากพิจารณาถึงสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันจะพบว่ามิมีแนวโน้มที่เด็กและเยาวชน จะไม่ได้รับการเอาใจใส่เท่าที่ควรจะเป็นและถูกทอดทิ้งให้อยู่ตามลำพังมากขึ้น โอกาสที่เด็กจะได้รับการพัฒนาไปอย่างมีคุณภาพย่อมลดต่ำลงหากปล่อยให้เหตุการณ์เช่นนี้ดำเนินไปโดยไม่ร่วมมือกันป้องกันแล้ว อาจเป็นอันตรายต่อประเทศชาติในอนาคตอย่างแน่นอน (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คณะนิเทศศาสตร์, 2530)

เด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จัดเป็นเด็กที่อยู่วัยที่กำลังจะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่จะทำประโยชน์ให้แก่ประเทศชาติต่อไป (กนิษฐา ไทเตชะวัฒน์, 2531) หน้าที่หลักประการหนึ่งของนักเรียนมัธยมศึกษา คือการศึกษาหาความรู้เพื่อเป็นพื้นฐานในการกำหนดแนวทางอาชีพในอนาคต แต่ในความเป็นจริงแล้ว บางครั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมยังไม่อยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจ ซึ่งตัวแปรต่างๆ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นประกอบด้วย แรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ อึดทนทาน ทัศนคติ ลักษณะความสนใจ พฤติกรรมทางสังคมและสภาพครอบครัว เป็นต้น (ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, ชุมพร ยงกิตติกุล และรุจิระ สุภรณ์ไพบูลย์, 2520) ตัวแปรในเรื่องการใช้เวลาว่าง ก็เป็นตัวแปรหนึ่งที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเช่นกัน จากการศึกษาถึงการใช้เวลาว่างของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาในช่วงปี พ.ศ. 2517-2523 พบว่าส่วนใหญ่แล้วนักเรียนจะใช้เวลาอยู่ในโรงเรียนวันละ 7-8 ชั่วโมง แต่นอกเหนือจากชั่วโมงเรียนแล้วมักจะใช้เวลาในการพูดคุยหยอกล้อกับเพื่อน (ผกากรอง พุทธดิลก, 2517) และการใช้เวลาว่างของนักเรียนส่วนใหญ่จะเป็นไปเพื่อกิจกรรมบันเทิง คือ การดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ฟังวิทยุ (ผกากรอง พุทธดิลก, 2517; วรดิษฐ์วรรณสว่าง, 2517; เสาวณี สุขตระกูลเวช, 2519; วาสนา คุณาอภิสิทธิ์, 2523) ซึ่งการใช้เวลาว่างที่แตกต่างกันของนักเรียนนี้ ก็ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันด้วย (ดวงใจ สิทธิไชย, 2521)

การใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ของนักเรียนไปเพื่อการดูโทรทัศน์ ทำให้เกิดคำถามที่ว่า การดูโทรทัศน์จะมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือไม่ ก็ปรากฏผลการวิจัยทั้งที่ขัดแย้งและสนับสนุน เช่น มีการวิจัยพบว่าจำนวนชั่วโมงในการดูโทรทัศน์จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื่องจากเวลาที่เด็กควรใช้เพื่อการเรียนถูกใช้ไปในดูโทรทัศน์ (Balogh, 1959: 60-71 อ้างถึงใน สมชาย ลีตะภวังค์, 2530) แต่การวิจัยในประเทศไทยส่วนใหญ่พบว่า การดูโทรทัศน์ไม่ทำให้ผลการเรียนของนักเรียนเสียไป (รัญจวน มินประดิษฐ์, 2513) จวบจนกระทั่งถึงช่วงที่เครื่องวิดีโอเทปเริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมในฐานะเครื่องใช้ในบ้าน หรือสื่อบันเทิงอย่างใหม่ของมนุษย์ทำให้โอกาสของนักเรียนที่มีเครื่องรับชมเทปวิดีโออยู่ที่บ้าน สามารถเลือกชมรายการได้ตามต้องการและบ่อยครั้งขึ้น จากการวิจัยพบว่า การที่นักเรียนสามารถเลือกชมรายการที่เข้ามาเองตามต้องการ และเข้ามาตามคำแนะนำของเพื่อนจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพบว่า การที่เด็กนักเรียนชมเทปวิดีโอในช่วงใกล้สอบ จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำลง (สมชาย ลีตะภวังค์, 2530)

ปัจจุบันนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นยุคของเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาททั้งวงการธุรกิจ และการศึกษาเป็นอย่างมาก (ครรชิต มาลัยวงศ์, 2531) ในวงการศึกษามีคอมพิวเตอร์สามารถทำหน้าที่ได้หลายประการ เช่น ใช้ในการบริหารการศึกษา ใช้ในการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และใช้เป็นคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Alessi, Stephen and Stanley, 1985) จากการที่เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์สามารถหาซื้อไว้ประจำบ้านได้ในราคาที่มิสูงนัก จึงพบว่าเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ถูกซื้อมาเพื่อให้เด็กใช้สำหรับการเรียนคอมพิวเตอร์หรือการฝึกหัดเขียนโปรแกรม รวมถึงการใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย แต่ในสภาพความเป็นจริงแล้วการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์นั้นได้ลดความนิยมลงไปมาก ประกอบกับมีเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ประเภทแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกว่าเครื่องเล่นเกมวิดีโอเทปเข้ามาแทนนั่นเอง (ครรชิต มาลัยวงศ์, 2531)

เกมวิดีโอเทปนับได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงชนิดใหม่ ที่ได้รับความสนใจอย่างมากจากนักเรียนและบุคคลทั่วไป เกมวิดีโอเทปมีการพัฒนามาจากคอมพิวเตอร์เกมโดยมีส่วนประกอบในการเล่นที่คล้ายคลึงกัน คือในเครื่องคอมพิวเตอร์จะมีจอภาพ แป้นคีย์บอร์ดสำหรับกดโต้ตอบกับเครื่อง ส่วนเกมวิดีโอเทปจะใช้จอโทรทัศน์ เครื่องเล่นเกมที่มีปุ่มกดโต้ตอบหรืออาจมีจอยสติค (Joystick) ซึ่งมีลักษณะคล้ายคันโยกหรืออาจทำเป็นด้ามปืน เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเล่นเข้าไปด้วย ส่วนที่แตกต่างกันคือซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ใช้แผ่นดิสก์ (diskette) ส่วนเกมวิดีโอเทปจะใช้ตลับเกมเสียบเข้าไปในเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในยุคแรกๆ นั้น จะไม่มีภาพและเสียง

ประกอบ จะเป็นเพียงการโต้ตอบระหว่างคนและเครื่องด้วยโปรแกรมภาษาเบสิก ลักษณะเกมจะเป็นเพียงตัวเลขและตัวอักษร เช่น เกมทายตัวเลข จนกระทั่งต่อมามีการพัฒนาทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหาให้มีความซับซ้อนมากขึ้น มีการเพิ่มรูปภาพ สี ดนตรีประกอบ การดำเนินการผลิตที่ใช้ความพิถีพิถันขึ้น กลุ่มผู้ผลิตมีการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย ผู้เขียนบท นักวาดการ์ตูน นักแต่งเพลงประกอบ รวมไปถึงโปรแกรมเมอร์ เกมที่ผลิตขึ้นอาจเลียนแบบจากภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูง เช่น เกมบริษัทกำจัดผี แรมโบ้ เป็นต้น (ยงยศ พรตปกรณ, 2532)

อาจกล่าวได้ว่าเกมวิดีโอเป็นสิ่งเสียดชังชนิดหนึ่ง คือถ้าได้ลงมือเล่นแล้วก็ยากที่จะหยุดหรือเลิกได้ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่บุคคลพยายามที่จะกระทำสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง (ยงยศ พรตปกรณ, 2529) หรือกล่าวตามทฤษฎีของการเล่นทฤษฎีหนึ่งที่สรุปไว้ว่า การเล่นเป็นการสร้างความพอใจให้ตนเอง เพื่อทดแทนความรู้สึกที่ไม่สมหวังในชีวิตจริง (เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2523) ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ผลักดันให้บุคคลต้องการเอาชนะ และสนองกับลักษณะของเกม que เมื่อเล่นแล้วจะมีการแพ้ชนะ ผู้เล่นสามารถเลือกชนิดและความยากง่ายของเกมได้ตามความพอใจ ด้วยคุณสมบัติเด่นของเกมวิดีโอที่ดังกล่าวมาซึ่งคล้ายกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในแง่ที่สามารถเจรจาโต้ตอบกับผู้เล่นได้ อันจะทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจเป็นอย่างมาก (ทักษิณา สวานานนท์, 2530)

เกมที่เล่นกันบนไมโครคอมพิวเตอร์ หรือเกมวิดีโอที่นั้น มีรูปแบบแตกต่างกันออกไป บางชนิดฝึกให้เด็กมีความไวในการตัดสินใจและความคมมือให้ทำงานโดยฉับพลัน บางชนิดใช้สอนคณิตศาสตร์ บางชนิดก็เพียงให้ความบันเทิงเพลิดเพลิน (ปัญญา เปรมปรีดี, 2530) ยงยศ พรตปกรณ (2532) ได้แบ่งประเภทของเกมวิดีโอออกเป็น 11 ประเภทดังนี้

1. เกมสำหรับเด็ก
2. เกมการศึกษา
3. เกมไขและหมากรุก
4. เกมฝึกสติปัญญา
5. เกมค่ายกล
6. เกมกีฬา
7. เกมต่อสู้ประเภทหมัดมวย
8. เกมสงคราม
9. เกมอวกาศ
10. เกมผจญภัย
11. เกมจากภาพยนตร์

จากการที่เกมวีดิทัศน์ก่อให้เกิดแรงจูงใจที่จะทำคะแนนให้ได้มากและเอาชนะเกมให้ได้ จนกระทั่งมีการผลิตหนังสือคู่มือการเล่นเกมออกจำหน่าย เพื่อบอกเทคนิคการเล่นเกมให้ได้คะแนนสูง (มูลนิธิเด็ก, 2531) การเล่นเกมนี้แม้จะมีประโยชน์ในแง่ของการพัฒนาประสาทสัมผัสของตาและมือ หรือช่วยให้ผู้เล่นได้เกิดความเพลิดเพลิน แต่ถ้าการเล่นในแต่ละครั้งใช้เวลานานมาก ก็จะมีผลกระทบต่อผู้เล่นได้ เช่น ทำให้เกิดความมึนงง หากเล่นในเวลากลางวันก็จะทำให้อ่อนตึก เมื่อต้องตื่นไปโรงเรียนในตอนเช้าก็จะมีอาการอ่อนเพลีย ขณะที่เรียนจะเสียสมาธิเพราะจิตใจยังนึกถึงการเล่นเกม (มูลนิธิเด็ก, 2531) ซึ่งผลกระทบต่อการเล่นเกมอย่างมุ่งหวังที่จะได้ชัยชนะ จะส่งผลให้เกิดปัญหาแก่ผู้เล่นคือ (ยงยศ พรตปรกรณ์, 2532)

1. ด้านร่างกาย สายตาอาจเสียเนื่องจากการเพ่งอยู่ที่จอโทรทัศน์นานๆ ระหว่างการเล่น อาจเกิดความเครียด ทำให้หัวใจเต้นแรง ความดันโลหิตเปลี่ยนแปลง
2. ด้านสติปัญญา การเล่นเกมวีดิทัศน์จะมีประโยชน์ต่อสติปัญญาก็ต่อเมื่อ เด็กคิดค้นวิธีเอาชนะเกม รู้จักการแก้ปัญหา การลำดับเหตุการณ์ หรือพยายามที่ศึกษาวิธีเขียนโปรแกรมและการทำงานของเครื่องจักร หรือเกมนี้เป็นเกมทางการศึกษา

ทางด้านจำนวนของเครื่องเล่นเกมวีดิทัศน์ที่เริ่มได้รับความนิยมในตลาดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2523 นั้นในระยะแรกจะเป็นการนำเข้าจากสหรัฐอเมริกา ทำให้ราคาของเครื่องและตลับเกมยังสูงอยู่ จนถึงปี พ.ศ. 2525 จึงเกิดการนำเข้าของเลียนแบบขึ้นจากประเทศไต้หวันทำให้ราคาของสินค้าลดต่ำลง โดยเฉพาะเมื่อมีการทำของเลียนแบบขึ้นได้เองในประเทศไทยก็ยิ่งทำให้ราคาสินค้าลดลงอีก ประชาชนจึงมีโอกาซื้อเครื่องเล่นเกมวีดิทัศน์ไว้ประจำบ้านกันมากขึ้น เช่นในระยะแรก ราคาของเครื่องฯ ละ 7,000 บาท ตลับเกมราคาประมาณ 1,000 บาท ต่อมาก็สามารถหาซื้อได้ในราคาเครื่องละประมาณ 4,000 บาท ตลับเกมก็ลดลงเหลือ 100 บาท หากเป็นระยะปิดภาคการศึกษาเช่น เดือนเมษายน 2530 จำนวนการขายเครื่องสูงถึง 7-8 พันเครื่องร้านค้าที่ให้แลกเปลี่ยนหรือขายตลับเกมก็มีกระจายอยู่ตามศูนย์การค้า ห้างสรรพสินค้า ศูนย์วีดิทัศน์ทั่วประเทศ ลูกค้านำมาแลกเปลี่ยนเกมมักเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาเป็นส่วนใหญ่และการแลกเปลี่ยนเกมมีราคาตลับละ 30-100 บาท (คู่แข่ง, 2531)

ด้วยเหตุที่สื่อประเภทเกมวีดิทัศน์นี้ได้แพร่หลายไปอย่างรวดเร็ว ไม่เพียงแต่เล่นกันในบ้านเท่านั้น ปัจจุบันเราอาจเห็นตามศูนย์การค้าและร้านค้าต่างๆ เปิดให้เด็กที่ไม่มีเครื่องเล่นที่บ้านได้มาเช่าเล่นโดยคิดเป็นรายชั่วโมง เด็กอาจเล่นในเวลาเลิกเรียน ก่อนกลับบ้านหรือวันเสาร์อาทิตย์ (มูลนิธิเด็ก, 2532) บิดา มารดา ผู้ปกครองที่ต้องทำงานนอกบ้านไม่มีเวลา

ดูแลบุตรหลาน ก็มักจะซื้อเครื่องเล่นเกมให้แทนเพื่อให้บุตรหลานได้รับความเพลิดเพลินที่บ้าน แต่การมุ่งเล่นเกมเพียงอย่างเดียวนี้ก็อาจทำให้เด็กลืมเรื่องการเรียนไปได้ จนก่อให้เกิดความวิตกกังวล แก่บิดา มารดา และครูอาจารย์ ซึ่งก็ปรากฏข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์เสมอ เช่น ที่จังหวัดเชียงรายนักเรียนมัทธิโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกมวีดิทัศน์ ซึ่งมีร้านค้าเปิดให้บริการเช่าเครื่องเล่นเป็นชั่วโมง หรือที่จังหวัดสุพรรณบุรีซึ่งมีสถานที่หลายแห่งในจังหวัดที่เปิดให้เล่นเกม โดยมีได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ และเกิดปัญหาเด็กเรียนไม่สนใจการเรียนกลับบ้านไม่ตรงเวลา จับกลุ่มกันพูดคุยถึงเรื่องการเล่นเกม (มติชน, 2532)

ด้วยลักษณะของเกมวีดิทัศน์นั้นก็คล้ายกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในประเภทเกมและสถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์แบบหนึ่งที่เร้าใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนได้มากขึ้น (Magidson, 1978) ซึ่งเกมการเรียนการสอนนั้นสามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวางในหลายสาขาวิชา (สายทิพย์ ชลธาร, 2530) และเกมวีดิทัศน์ส่วนมากยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาด้วยตนเอง คล้ายกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทการแก้ปัญหา (Problem solving) อีกด้วย โดยเป็นการแก้ปัญหาอย่างมีระบบในระหว่างการเรียนแก้ปัญหาด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์นี้ ผู้เรียนจะเกิดความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาอย่างมีหลักเกณฑ์เป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ในการแก้ปัญหาด้านอื่นๆ ได้ด้วย (Bork and Franklin, 1983)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ประกอบกับการที่ยังไม่มีหน่วยงานใดที่จะศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมวีดิทัศน์ อีกทั้งยังไม่มีการศึกษาถึงผลของการเล่นเกมวีดิทัศน์ที่อาจมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้แล้วยังมีผู้ที่สนับสนุนและคัดค้านประโยชน์ของการเล่นเกมวีดิทัศน์ ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ของการเล่นเกมวีดิทัศน์ที่จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อดูว่ามีตัวแปรใดบ้าง ที่ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เล่นเกมวีดิทัศน์สูงขึ้นหรือต่ำลง โดยในฐานะของนักเทคโนโลยีการศึกษาเล็งเห็นว่าเกมวีดิทัศน์เป็นสื่อชนิดหนึ่ง ที่อาจนำมาดัดแปลงใช้กับห้องเรียนได้และอาจนำโครงสร้างการจัดทำโปรแกรมต่างๆ มาดัดแปลงเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการเรียนการสอนและการแก้ปัญหาได้ ผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ย่อมก่อให้เกิดประโยชน์แก่เยาวชนในอนาคตต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวีดิทัศน์ กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. เพื่อศึกษาองค์ประกอบการเล่นเกมวิดิทัศน์ที่ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### สมมติฐานในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ มาจากการพิจารณาข้อมูลต่อไปนี้

จากผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการชมเทปวิดิทัศน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครโดยสมชาย ลีตะภังค์ (2530) พบว่าพฤติกรรมการชมเทปวิดิทัศน์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีตัวแปรต่างๆ ที่ส่งผลคือ พฤติกรรมการเลือกเช่าเทปวิดิทัศน์ วันที่ชม ช่วงเวลาที่ชม รวมถึงประเภทของภาพยนตร์ที่ชมด้วย นอกจากนี้ยังมีตัวแปรอื่นๆ ที่ร่วมอธิบายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อีกด้วยเช่น จำนวนม้วนเทป การชมเทปวิดิทัศน์คนเดียว เป็นต้น

เมื่อพิจารณาถึงลักษณะของเกมวิดิทัศน์ เช่น คุณสมบัติในด้านความเข้าใจของผู้เล่น การที่ผู้เล่นต้องใช้ทักษะ การคิดอย่างมีเหตุผล กระบวนการแก้ปัญหา ประกอบกับความแพร่หลายของเครื่องเล่นเกมวิดิทัศน์ดังกล่าวที่แม้ว่าผู้เล่นจะไม่มีเครื่องเล่นอยู่ที่บ้าน ก็สามารถใช้บริการเช่าเล่นเป็นชั่วโมงได้ตามร้านค้าหรือศูนย์การค้าทั่วไป ซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกชนิดของเกม ช่วงเวลาที่เล่น จำนวนชั่วโมงที่ต้องการเล่นได้ตามความต้องการของตนเองด้วยแล้ว พฤติกรรมการเล่นเกมวิดิทัศน์ก็น่าจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เล่นได้เช่นกัน

ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ว่า การเล่นเกมวิดิทัศน์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างทุกคน เป็นไปอย่างจริงใจและตอบตรงตามความเป็นจริง

2. พฤติกรรมการเล่นเกมวิดิทัศน์ของกลุ่มตัวอย่างในช่วงที่ตอบแบบสอบถาม ถือเป็นพฤติกรรมที่เป็นตัวแทนของพฤติกรรมการเล่นเกมวิดิทัศน์ ในช่วงปีการศึกษา 2532

### ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 ของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา ในกรุงเทพมหานคร
2. องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมวีดิทัศน์ที่จะศึกษามี 9 ตัว คือ
  - 2.1 สถานที่ที่เล่นเกม
  - 2.2 เวลาที่ใช้ในการเล่น
  - 2.3 การสนับสนุนของผู้ปกครอง
  - 2.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกซื้อเกม
  - 2.5 การเลือกวันที่เล่นเกม
  - 2.6 บุคคลที่เล่นเกมด้วย
  - 2.7 จำนวนเกมที่เล่นในหนึ่งสัปดาห์
  - 2.8 ช่วงเวลาที่เล่นเกม
  - 2.9 ประเภทของเกม que เล่น
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นำมาหาความสัมพันธ์กับการเล่นเกมวีดิทัศน์ เป็นคะแนนสอบประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมวีดิทัศน์ หมายถึง เกมที่ถูกเขียนขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีภาพ สี เสียง ประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ผู้เล่นสามารถโต้ตอบกับเกมได้ เนื้อหาของเกมจะมีต่างๆ กัน บางชนิดจะใช้ภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมาสร้างเป็นเกม เกมวีดิทัศน์จะถูกบรรจุอยู่ในตลับเกม
2. เครื่องเล่นเกมวีดิทัศน์ หมายถึง เครื่องเล่นเกมไฟฟ้า ที่ประกอบด้วย โทรทัศน์ (จอภาพ) และตัวเครื่องเล่นเกม ซึ่งประกอบด้วยช่องสำหรับใส่ตลับเกมและปุ่มสำหรับใช้กดโต้ตอบกับเครื่อง
3. องค์ประกอบของการเล่นเกมวีดิทัศน์ หมายถึง องค์ประกอบที่ผู้เล่นเกมวีดิทัศน์ใช้ในการเล่นเกม เช่น สถานที่ที่เล่นเกม ประเภทของเกม que เล่น วันและเวลาที่เล่น จำนวนของเกม que เล่นต่อสัปดาห์ เป็นต้น
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนเฉลี่ย (GPA) ของการสอบประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532

5. โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ หมายถึง โรงเรียนที่มีนักเรียน ตั้งแต่ 2,500 คนขึ้นไป
6. โรงเรียนขนาดใหญ่ หมายถึง โรงเรียนที่มีนักเรียน 1,500-2,499 คน

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หากพบว่าตัวแปรใดทำให้ผลการเรียนดีขึ้น ก็จะได้ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนต่อไป
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมและสถานการณ์จำลอง และประเภทการแก้ปัญหา
3. เพื่อเป็นแนวทางในการแนะนำให้นักเรียนรู้จักเลือกเล่นเกมที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา
4. เพื่อใช้ผลการวิจัยเป็นข้อมูลที่สามารถอ้างอิงสำหรับเสนอแนะให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐบาลและเอกชน สนใจและกวาดขันดูแล การเล่นเกมวิดิทัศน์ของเยาวชนในอนาคตต่อไป