

**ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ** ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์กับ  
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

**ผู้เขียน** นางสาวสุทธิพร นิราพาธ

**ปริญญา** วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต(จิตวิทยาการปรึกษา)

**อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ** อ.ดร. ณรงค์ศักดิ์ จันทน์นวล

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 273 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ และส่วนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว สมมติฐานของการวิจัยมี 2 ข้อ คือ (1) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์เชิงลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการวิจัยพบดังนี้

1. สมมติฐานที่ 1 ไม่ได้รับการยอมรับ กล่าวคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สมมติฐานที่ 2 ได้รับการยอมรับ กล่าวคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05( $r=0.28$ )

Independent Study Title	The Relationship Between Playing Computer Games, Academic Achievement and Aggressive Behavior of Senior High School Students
Author	Miss Sutthiporn Nirapath
Degree	Master of Science (Counseling Psychology)
Independent Study Advisor	Lecturer. Dr. Narongsak Chunnual

### ABSTRACT

The purpose of this research was to study The Relationship between Playing Computer Games, Academic Achievement and Aggressive Behavior of Senior High School Students.

The samples were 273 Mattayom Suksa 5 students in a private school in Chiang Mai Municipality. The research material was a questionnaire consisted of three parts, namely, (1) the Demographic Questionnaire, (2) the Playing Computer Games Questionnaire, and (3) the Aggressive Behavior Inventory

Two hypotheses were perposed, namely, (1) There was a negative relationship between Playing Computer Games and Academic Achievement, (2) There was a positive relationship between Playing Computer Games and Aggressive Behavior of Senior High School Students.

The results were as follows:

1. Hypothesis 1 was not accepted, that is, there was no negative relationship between Playing Computer Games and Academic Achievement.

- Hypothesis 2 was accepted, that is, there was a significant positive relationship between Playing Computer Games and Aggressive Behavior of Senior High School Students. ( $r=0.28, P<.05$ )



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright © by Chiang Mai University  
All rights reserved