

การศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ
ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา
วิทยาเขต สมุทรสาคร

ดร.ภัทร์จิรา บุญเสริมส่ง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชลัช ภิรมย์

สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร

2562

The Behavioral Study to user mobile phone of student of Institute of Faculty
of education physical education Samut Sakhon

Dr.Pattira Bunsreamsong

Asst. Prof. Chalach Piromya

The Institute of Physical
Education Samut Sakhon

2019

ชื่อเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร
ชื่อผู้วิจัย ดร.ภัทร์ธิดา บุญเสริมส่ง
ผศ.ชลัช ภิรมย์
ปีที่วิจัย สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร ปี 2562

บทคัดย่อ

ในยุคประเทศไทย 4.0 ซึ่งมีระบบสารสนเทศ พัฒนารวดเร็ว ซึ่งโทรศัพท์มือถือ เป็นอุปกรณ์หนึ่งซึ่งใช้เป็นสื่อคอมพิวเตอร์ สามารถหาข้อมูล ข่าวสาร วิดีโอ เกม ฯลฯ ซึ่งนักศึกษาของคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร ได้มีการใช้อย่างมาก ซึ่งการใช้งาน ถ้าขาดความรู้เท่าทัน ก็อาจก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร ในภาพรวมแบ่งเป็นด้านต่างๆ โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาใช้โทรศัพท์เพื่อเล่นเกมออนไลน์ เกี่ยวกับการเน้นการจำลองสถานการณ์ที่เสมือนจริง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.6$, S.D. = 0.49), ด้านการบังคับ และตัดสินใจภายในเกมรวดเร็ว อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) ด้านการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้ได้เอาชนะผู้อื่นได้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) ด้านนักศึกษาถูกตำหนิเรื่องเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.6$, S.D. = 1.20), นักศึกษารู้สึกอึดอัดใจเวลาที่ผู้ปกครองเปรียบเทียบกับคนอื่นที่ไม่เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.7$, S.D. = 1.27), นักศึกษาคิดว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อสุขภาพ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.8$, S.D. = 1.47), ด้านผู้ปกครองเตือนนักศึกษาไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.1$, S.D. = 1.52), ด้านนักศึกษาคิดว่าให้เวลากับเกมออนไลน์มากที่สุดกว่ากิจกรรมอื่นอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.9$, S.D. = 0.95), ด้านนักศึกษารู้สึกไม่สบายใจเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.9$, S.D. = 1.22) ด้านนักศึกษามีพฤติกรรมต่างไปจากเดิมเมื่อเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.7$, S.D. = 1.19)

คำสำคัญ : พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ, เกมออนไลน์

Title : The Behavioral Study to user mobile phone of student of Institute of Faculty of education physical education Samut Sakhon

Researcher : Dr. Pattira Bunsreamsong

Asst. Prof. Chalach Piromya

Year of Researcher : 2562

Abstract

In the age of Thailand 4.0 have development information system so fast in mobile phone that change to computer. This media can find information, News, Video games ets. So student of Institute of Faculty of education physical education Samut Sakhon have greatly use this If we don't know penetrative will causing the problem.

This research report to objective for behavior that student of education physical education Samut Sakhon overall image to separate by factor person the tool for this research is questionnaire Rating Scale 5 level statistic for analyze information is percentage, mean, S.D.

The research found that student playing online Games. This simulate situation in almost level ($\bar{X} = 4.6$, S.D. = 0.49), force and make the decision when playing games in high level ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67), playing online games for overcome others increase high ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67), Students have reprimand about playing online games in medium level ($\bar{X} = 2.6$, S.D. = 1.20), the student feel uncomfortable. When they are stay with parents compare with other people don't playing in medium level ($\bar{X} = 2.7$, S.D. = 1.27), Student are consider about playing online games have affect to health in medium level ($\bar{X} = 2.8$, S.D. = 1.47), The parents have reprimand student about don't playing online games in medium level ($\bar{X} = 3.1$, S.D. = 1.52), Student spend time with online games is high level more activities online games in low level ($\bar{X} = 1.9$, S.D. = 1.22), Students have change behavior different when playing online games in low level ($\bar{X} = 1.7$, S.D. = 1.19).

Keyword : the behavior to use mobile phone, online games