

การศึกษาผลกระทบการพัฒนาด้านจิตใจและพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นช่วงอายุ 18-21 ปีกับการ
เล่นเกมเอาชีวิตรอดจากความตาย
**The Effects of Spiritual Development and Behavior of Adolescents Aged 18-21 Years in the
Escape Death Games.**

วิรัชชานา สุทธธรรม^{1*}, สรายุทธิ์ บุญเคราะห์², จุฑาวุฒิ จันทร์มาลี³,
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

บทคัดย่อ: การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโปรแกรมที่สามารถเปรียบเทียบผลกระทบการพัฒนาด้านจิตใจและพฤติกรรมก่อนและหลังจากการเล่น กับเด็กวัยรุ่นช่วงอายุ 18-21 ปี ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์สามมิติและ 2) ประเมินผลกระทบการพัฒนาด้านจิตใจและพฤติกรรมก่อนและหลังจากการเล่น ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 3 กลุ่ม แบ่งเป็น กลุ่มวิชาเทคโนโลยีฐานข้อมูลและเว็บแอปพลิเคชัน กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเครือข่าย กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสื่อผสมและเกม จำนวน 113 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ โปรแกรมเกมเอาชีวิตรอดจากความตาย กลุ่มวัยรุ่นตอนปลาย ช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปีและแบบประเมินความคิดเห็นผลกระทบการพัฒนาด้านจิตใจและพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นก่อนและหลังจากการเล่น เกม ข้อมูลที่รวบรวมได้จากการวิจัยจะนำมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มช่วงอายุ 18-21 ปี ที่มีการเล่นเกม พบว่าก่อนการเล่นที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้กลุ่มนักศึกษา มีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจและตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางปกติ ไม่ก้าวร้าว การใช้ความรุนแรงในการตัดสินใจและการแก้ปัญหาอยู่ในระดับต่ำหรือปานกลาง ($\bar{X} = 3.63, SD = 0.79$) และหลังการเล่นที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้กลุ่มนักศึกษากลุ่มเดียวกันนั้นมีการรับรู้ แปลความหมายตัดสินใจและตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าว รุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคยชิน อยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 4.46, SD = 0.57$) สรุปได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์สามมิติที่ได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้เปรียบเทียบผลกระทบการพัฒนาด้านจิตใจและพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นก่อนและหลังจากการเล่นได้

คำสำคัญ: การพัฒนาด้านจิตใจและพฤติกรรม; กลุ่มวัยรุ่นตอนปลาย; เกมคอมพิวเตอร์สามมิติ

Abstract: This research is an experimental research with the aim to 1) develops a program to compare the effects of spiritual development and behavior before and after the play. With adolescents aged 18-21 years in the form of 3D computer games and 2) evaluate the effects of psychological development and behavior before and after playing the developed sample in this research. Computer science senior group. The study group was divided into 3 such as technology database, web application and networking technology. The game number 113 was used in the research program, took the escape death game. The late adolescence aged between 18-21 years, and assess the impact on the development of the mind and behavior of the players before and after the game. The information gathered from the research will be analyzed for statistically average and standard deviation. The analysis of the opinions of those aged 18-21 years with the game play. Before the game with intensity for a long time for students to perceive, interpret decisions and react to different situations in a way not normally aggressive violence in decision making and problem solving in. Low or moderate ($\bar{X} = 3.63, SD = 0.79$) and after the game with intensity for a long time student of the same groups that are perceived. Interpret and respond to various situations in the offensive. More severe and cause a habit. At a high level ($\bar{X} = 4.46, SD = 0.57$) Conclude the escape death games in 3D dimensions that have developed efficient and can be used to compare the effects of spiritual development and behavior of the players before and after the game.

Keywords: Spiritual Development and Behavior; Last Adolescent; 3D computer games

1

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จังหวัด กรุงเทพมหานคร

E-mail : artnk60@hotmail.com