วัชราภรณ์ เอ่งฉ้วน 2555: ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) สาขาวิชาพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อาจารย์พันตรีหญิงพนมพร พุ่มจันทร์, ปร.ด. 114 หน้า

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติต่อเกมออนไลน์และเปรียบเทียบข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ คณะที่ศึกษา ชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียนเฉลี่ย ลักษณะที่พักอาศัย ลักษณะการพักอาศัย จำนวนเงินเดือนที่ได้รับในแต่ละเดือน ความพอเพียงของรายได้ในแต่ละเดือน ตลอดจนเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ลักษณะของเกมออนไลน์ แรงจูงใจและการสนับสนุนทางสังคมกับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน จำนวน 379 คน วิเคราะห์ข้อมูลในเชิงสถิติโดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าสูงสุด ค่าต่ำสุด ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีวิเคราะห์ความแปรปรวน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวด้วยการวิเคราะห์ความเป็นอิสระต่อกัน การทดสอบอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีผลต่อตัวแปรตามและทดสอบความสัมพันธ์ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน โดยกำหนดนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบของเกมออนไลน์ที่นิสิตชอบมากที่สุด คือ เกมผจญภัย และมี

ทัศนคติที่เห็นด้วยต่อการเล่นเกมออนไลน์ คือ เห็นด้วยมากที่สุด แรงจูงใจในด้านความต้องการความอยู่รอดไม่มีผลต่อการเล่นเกม การเล่นเกมออนไลน์ได้รับการสนับสนุนมากที่สุดในด้านการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน ข้อมูลส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีทัศนคติต่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน แรงจูงใจและการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อเกมออนไลน์ ในทางบวก

____________________ ____________________ ___ / ___ / ___

ลายมือชื่อนิสิต ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์