

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(7)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	6
ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์	6
วัยรุ่น	12
ความหมายของวัยรุ่น	12
พัฒนาการวัยรุ่น	13
ความต้องการและพฤติกรรมวัยรุ่น	17
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น	22
เกมคอมพิวเตอร์	24
คุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์	24
บทบาทของเกมคอมพิวเตอร์	30
ผลจากเกมคอมพิวเตอร์	35
สมมติฐานการวิจัย	43
กรอบแนวคิดการวิจัย	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	44
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	44
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	45
การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
การวิเคราะห์ข้อมูล	47
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	49
ผลการวิจัย	49
ข้อวิจารณ์	86
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	92
สรุปผลการวิจัย	92
ข้อเสนอแนะ	97
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	99
ภาคผนวก	105
ภาคผนวก ก ราชานามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย	106
ภาคผนวก ข รายชื่อโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง	108
ภาคผนวก ค หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย	110
ภาคผนวก ง ตารางแสดงประเด็นที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน	113
ภาคผนวก จ แบบสอบถามในการวิจัย	122
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	130

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร	51
2	เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	54
3	เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	55
4	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	56
5	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	57
6	ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	57
7	ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	58
8	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	58
9	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน	59
10	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	59
11	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	60
12	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	62
13	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	63

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
14	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์	63
15	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นคอมพิวเตอร์	64
16	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์	65
17	ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	66
18	ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์	67
19	ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นคอมพิวเตอร์	68
20	ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	68
21	ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	69
22	ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์	70

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
23	ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์	71
24	ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกม คอมพิวเตอร์	72
25	ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับช่วงเวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์	73
26	ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับบุคคลที่ร่วมเล่นเกม คอมพิวเตอร์	74
27	ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับสถานที่ในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์	75
28	ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับช่วงเวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์	76
29	ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์	77
30	ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับบุคคลที่ร่วมเล่นเกม คอมพิวเตอร์	78
31	ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาของบิดากับประเภทของเกม คอมพิวเตอร์	79
32	ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาของมารดากับประเภทของเกม คอมพิวเตอร์	80

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
33	ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาของมารดากับสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	81
34	ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวกับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	82
35	ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวกับจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	83
36	สรุปความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยในการเล่นเกมนกับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	85
ตารางผนวกที่		
1	ประเด็นที่ไม่มีความสัมพันธ์กันระหว่างข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	114

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์	7
2	ตัวอย่างของเกมคอมพิวเตอร์แบ่งตามประเภทของเกม	27
3	กรอบแนวคิดการวิจัย	43