

ศุวณัญ สุวรรณดิวงศ์ 2552: ผลของโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดยายร่ม กรุงเทพมหานคร ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว) สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รองศาสตราจารย์รุ่งแสง อรุณไพโรจน์, Ph.D. 165 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังทดลอง 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนวัดยายร่ม กรุงเทพมหานคร ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 24 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มอย่างง่าย เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 12 คน กลุ่มทดลองได้เข้าร่วมโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 55 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ โปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา แบบสำรวจพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ แบบวัดการคิดตัดสินใจและการแก้ปัญหา แบบบันทึกประสบการณ์ที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Rank Test และ The Mann - Whitney U Test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ก่อนและหลังทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2) หลังทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3) ก่อนและหลังทดลอง นักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 4) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา

Suwanan Suwanliwongk 2009: The Effects of a Cognitive Behavior Modification Program on Risk Behavior of Online Computer Game Addiction of Mathayomsuksa 2 Students at Watyairome School in Krung Thep Maha Nakhon. Master of Arts (Educational Psychology and Guidance), Major Field: Educational Psychology and Guidance, Department of Educational Psychology and Guidance. Thesis Advisor: Associate Professor Rungsang Arunphirojana, Ph.D. 165 pages.

The purposes of this study were: 1) to develop a Cognitive Behavior Modification Program to decrease risk behaviors of online computer game addiction. 2) to compare online computer game addiction behaviors of the experimental group before and after the experiment. 3) to study the experimental group's opinions on the program.

The research was a quasi-experimental design. The sample consisted of 24 Mathayomsuksa 2 students, in second semester, the academic year 2008, in Watyairome School, Bangkok who were classified as possessing risk behaviors of online computer game addiction. They were randomly assigned to form the experimental and control groups, 12 students in each group. The experimental group participated in a Cognitive Behavior Modification Program for 12, fifty-five minutes sessions. The instruments used in this research were: 1) a Cognitive Behavior Modification Program, 2) a risk behaviors of online computer game addiction questionnaire, 3) a decision making and problem solving test, and 4) a students' opinions towards the program questionnaire. The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Rank Test and The Mann - Whitney U Test were used for data analysis.

The results indicated that: 1) there were significant differences at the 0.05 level between the pre- and post-test scores of risk behaviors of online computer game addiction of the experimental group. 2) there were significant differences at the 0.05 level of risk behaviors of online computer game addiction after the experiment between the experimental and control groups. 3) there was no difference between the pre- and post-test scores of risk behaviors of online computer game addiction of the control group. 4) the experimental group was in favor of the program.