

จารวิ ชัยชื่น 2549: สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนสังคมศาสตร์) สาขาวิชาพัฒนสังคมศาสตร์ โครงการสหวิทยาการระดับบัณฑิตศึกษา ปรธานกรรมการที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์จำรอง เงินดี, กศ.ม. 120 หน้า
ISBN 974-16-2552-9

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษา 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีลักษณะส่วนบุคคลและการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน 2) เพื่อศึกษาระดับการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง 4) เพื่อศึกษาความสามารถของลักษณะส่วนบุคคล การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และสัมพันธภาพในครอบครัวในการร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 360 แสดงผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise) และสหสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระในรูปแบบของตาราง Matrix

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และสัมพันธภาพในครอบครัวอยู่ในระดับสูง สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนและการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ในระดับปานกลาง ทั้งยังพบว่าเพศ รายรับจากผู้ปกครอง คะแนนเฉลี่ยสะสม และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกัน จะส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 อีกทั้งสัมพันธภาพในครอบครัวและสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ยังพบว่า เพศ คะแนนเฉลี่ยสะสม ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งได้ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยร่วมกันพยากรณ์ได้ 38.7%

Jarawee Yungyuen 2006: Family and Friend Relationship, Online Game Exposure toward the Online Game Behaviors of High School Students in Amphoe Mueang, Changwat Samut Prakan. Master of Arts (Development Social Sciences), Department of Development Social Sciences, Interdisciplinary Graduate Program. Thesis Advisor: Assistance Professor Jumrong Ngerndee, M.Ed. 120 pages.
ISBN 974-16-2552-9

The purposes of this research were 1) To study the online game behaviors of high school students 2) To study the level of media exposure, friend and family relationship on the online game behaviors of high school students 3) To study correlation between the high school students' media exposure, friend and family relationship on the online game behaviors 4) To study the forecasting factors between personal data, media exposure, friend and family relationship on the online game behaviors of high school students. Data were collected by using questionnaires from a sampling group of 360 high school students. Statistics employed for data analysis were percentage, mean, standard deviation, t-test, F-test, Scheffe's test and stepwise.

The results of this research indicated that high school students had a high level of the online game behaviors and family relationship while a medium level of friend relationship and media exposure. It was also found that statistically significant differences in high school students' online game behaviors existed when grouped according to the differences in gender, income, GPA., and media exposure at .05 level while family and friend relationship wearer correlated to the online game behaviors at .05 level of significance. Furthermore, gender, GPA., grade of computer, friend relationship, and media exposure could together forecast the online game behaviors at statistically significant level of .05 and predicted the online game behaviors 38.7%.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

_____/_____/____