

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(6)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	6
แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์	6
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม	9
แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพ	20
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	48
กรอบแนวคิดในการวิจัย	50
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	51
สมมติฐานในการวิจัย	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	53
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	53
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	56
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	58
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	59
การเก็บรวบรวมข้อมูล	61

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

การวิเคราะห์ข้อมูล	60
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	65
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	66
ผลการวิจัย	66
ข้อวิจารณ์	85
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	94
สรุปผลการวิจัย	94
ข้อเสนอแนะ	99
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	102
ภาคผนวก	110
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	120

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	สัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง	55
2	จำนวน ร้อยละของเพศ ระดับชั้นปี ระดับรายรับจากผู้ปกครอง คะแนนเฉลี่ยสะสม และความรู้ทางคอมพิวเตอร์	67
3	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว	69
4	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	72
5	จำนวน ร้อยละของความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ เกมออนไลน์จากสื่อหรือบุคคลต่างๆ	74
6	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์	75
7	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา แห่งหนึ่ง ที่มีเพศต่างกัน	76
8	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา แห่งหนึ่ง ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกัน	76
9	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา แห่งหนึ่ง ที่มีระดับรายรับจากผู้ปกครองต่างกัน	77

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
10	การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่ จำแนกตามรายรับจากผู้ปกครอง	77
11	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกัน	78
12	การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่ จำแนกตามคะแนนเฉลี่ยสะสม	78
13	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์ต่างกัน	79
14	ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	79
15	ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	80
16	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน	80
17	การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่ จำแนกตามการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์	81

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
18	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระหว่างเพศ ระดับชั้นปี คะแนนเฉลี่ย สะสม ระดับรายรับจากผู้ปกครอง ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์	82
19	ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อให้ตัวแปรอิสระ (ลักษณะ ส่วนบุคคล การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และสัมพันธภาพในครอบครัว) เป็นตัวพยากรณ์และพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์เป็นตัวแปรตาม	84

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1

กรอบแนวคิดในการวิจัย

50