

จารวี ยังยืน 2549: สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (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%

ศาสตราจารย์

ยังยืน

ลายมือชื่อนิติ

จารวี ยังยืน

19 / 10 / 49

ลายมือชื่อประธานกรรมการ