

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่ทราบจำนวนประชากร (Infinite Population) โดยเลือกเฉพาะผู้ที่เล่นเกม (Accidental Sampling) เท่านั้น จำนวน 300 คน จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และหาความสัมพันธ์ของผลกระทบด้านต่างๆกับพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้สถิติ MANOVA และ Nonparametric แบบ K- Related Sampling ของ Friedman ผลการวิจัย พบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวลและด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ส่วนตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์พบว่าพฤติกรรมขณะเล่นและหลังเล่นเกมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว

This research aimed to study aggressive behavior resulting from playing computer online of youths in Bangkok. Sampling group was specifically 300 accidental samplings from infinite population. Data were analyzed by means of frequency value and percentage. Moreover it also found out relations of factors effected on their aggressive behavior by using MANOVA statistic and Nonparametric (K- related Samples) of Friedman. The result found that impacts related with their aggressive behavior were their worry and their relationship with friends. Meanwhile the factors on playing game online revealed that their behavior before playing game online related with the aggressive behavior.