

## บทคัดย่อ

T 148804

ชื่อภาคนิพนธ์	: ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ชื่อผู้เขียน	: นางสาวปาริชาติ จันทธานุรักษ์
ชื่อปริญญา	: ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาลังคม)
ปีการศึกษา	: 2546

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย จำนวน 169 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย 6 ส่วน คือ 1) แบบสอบถามเกี่ยวกับภูมิหลัง ได้แก่ เพศ ระดับชั้นการศึกษา รายได้ของนักเรียนต่อสัปดาห์ เกรดเฉลี่ยปีการศึกษาที่ผ่านมา 2) แบบวัดการอบรมเลี้ยงดูจากผู้ปกครอง 3) แบบวัดการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนในการเล่นคอมพิวเตอร์ 4) แบบวัดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน 5) แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว 6) คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว แบบวัดที่ใช้ในการศึกษาทั้ง 4 ชุด ได้ผ่านการตรวจสอบความตรง (Validity) และทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์สูง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) และการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson's Product-Moment Correlation)

ผลการศึกษา สรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลปัจจัยภูมิหลัง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 56.8 เป็นเพศชาย ร้อยละ 35.5 ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายได้ของนักเรียนต่อสัปดาห์เฉลี่ยเท่ากับ 352 บาท เกรดเฉลี่ยปีการศึกษาที่ผ่านมาโดยเฉลี่ยเท่ากับ 2.92

2. ข้อมูลปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวนครึ่งหนึ่ง ร้อยละ 50.9 เล่นเกมต่ำกว่า 4 ครั้งต่อสัปดาห์ สำหรับเกมที่เล่น ร้อยละ 29.6 เล่นเกมออนไลน์

3. ข้อมูลปัจจัยทางจิตสังคม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากที่สุดหรือร้อยละ 39.1 ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละอยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างจำนวนมากที่สุดหรือร้อยละ 42.0 ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยอยู่ในระดับมาก และจำนวนมากที่สุดหรือร้อยละ 39.6 ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันอยู่ในระดับมาก จำนวนมากที่สุดหรือร้อยละ 47.9 ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนอยู่ในระดับสูง และจำนวนมากที่สุดหรือร้อยละ 36.7 มีลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเองในระดับสูง

4. ด้านพฤติกรรมก้าวร้าว นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่ง ร้อยละ 65.1 มีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่ในระดับต่ำ

5. ปัจจัยภูมิหลังที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ เพศ ระดับชั้นการศึกษา และรายได้ต่อสัปดาห์ของนักเรียน กล่าวคือ เพศชายมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเพศหญิง นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนในระดับชั้นปีที่ 1 และ 3 และ นักเรียนที่มีรายได้ต่อสัปดาห์สูงตั้งแต่ 300 บาท ขึ้นไป มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่มีรายได้ต่อสัปดาห์ต่ำ

6. ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเดอริที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ปริมาณการเล่นเกมนิวเดอริ และประเภทเกมนิวเดอริที่เล่น กล่าวคือ นักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมนิวเดอริมากกว่า 7 ครั้งต่อสัปดาห์ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมนิวเดอริต่ำกว่า 4 ครั้งและ 4 - 7 ครั้งต่อสัปดาห์ และ นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่เล่นเกมผาดาดาน เกมภาษา และเกมกีฬา

7. ปัจจัยทางจิตสังคม คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละ และการสนับสนุนจากเพื่อนในการเล่นเกมนิวเดอริมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย และลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์เชิงลบกับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

8. จากคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวหรือไม่ ร้อยละ 88.3 ของผู้ตอบ เห็นด้วยว่าการเล่นเกมนิวเดอริส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และเหตุผลส่วนใหญ่ของผู้ที่เห็นด้วย คือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่ใช้กำลังต่อสู้กันจะส่งผลถึงพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลการศึกษาทำให้มีข้อเสนอแนะแนวทางสำหรับผู้ปกครองในการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวอันเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้คือ 1) ผู้ปกครองควรให้การแนะนำและควบคุมการเล่นเกมของเด็กให้อยู่ในประเภทและปริมาณที่เหมาะสม 2) ผู้ปกครองควรอบรมเลี้ยงดูเด็กแบบประชาธิปไตยและสอนให้เด็กมีลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเอง เพื่อให้รู้จักใช้เงิน และเวลาว่างอย่างคุ้มค่าและเป็นประโยชน์ และ 3) ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ดูแลการคบเพื่อนของเด็กให้อยู่ในกลุ่มนักเรียนที่มีความประพฤติดี และไม่นิยมความก้าวร้าว

## ABSTRACT

**TE 148804**

Title of Research Paper : Factors Related to the Aggressive Behavior of  
Secondary School Students.  
Author : Miss Parichat Chantaranurak  
Degree : Master of Arts (Social Development)  
Year : 2003

---

The two purposes of the study were 1) to examine the aggressive behavior of secondary school students and 2) to find out the factors related to the aggressive behavior of secondary school students. The data were collected from 169 secondary school students in Samsaen Withthayalai School. A questionnaire was used to collect the data. It contained six parts: 1) Background variables, namely, sex, year-level, weekly allowance, GPA in the past year, 2) Way of bringing-up, 3) Social support from friends in playing computer games, 4) Future orientation and self-control, 5) Aggressive behavior, 6) Opinion on playing computer games that contributed to the students' aggressive behavior. All the four measurement forms were examined for their validity and tested for their reliability. The reliability level was high. The statistics for data analysis were percentage, mean, standard deviation, t-test, One-Way Analysis of Variance, and Pearson's Product-Moment Correlation.

The findings were summarized as follows:

1. Background information. Most of the students in the study (56.8%) were male. About 35.5 percent were in Matthayomsuksa 3. The average weekly allowance was 352 baht. The average GPA in the past year was 2.92

2. Behavior in playing computer games. Most of the students (50.9%) played the computer games less than 4 times a week and 29.6 percent played on-line games.

3. Psycho-social factors. Most of the students (39.1%) were raised with moderate negligence. About 42.0 percent was raised with high level of democracy. About 39.6 percent were raised with high level of strictness. About 47.9 percent received social

support from friends in playing computer games at a high level and about 36.7 percent had future orientation and self-control at a high level.

4. Most of the students (65.1%) had aggressive behavior at a low level.

5. The background variables found to be significantly related to the students' aggressive behavior was sex, year-level, and weekly allowance. That is the male students were more aggressive than the female ones. The Matthayomsuksa 2 students were more aggressive than the Matthayomsuksa 1 and 3 students. The students who had high weekly allowance more than 300 baht were more aggressive than those who had a lower weekly allowance.

6. The behavior of playing computer games that were significantly related to the aggressive behavior were the frequency of playing computer games and types of computer games. That is, the students who played computer games more than 7 times per week were more aggressive than those who did so less than 4 times and those with 4 – 7 times per week. Also, the students who played on-line games were more aggressive than those who played adventure games and those who played language and sport games

7. Psycho-social factors. Bringing-up with negligence had a positive relationship with aggressive behavior. Support from friends in playing computer games also had a positive relationship with aggressive behavior. Bringing-up with democracy had a negative relationship with aggressive behavior. Future orientation and self-control had a negative relationship with aggressive behavior.

8. Based on the answers to the open-ended questions, 88.3 percent agreed that playing computer games contributed to aggressive behavior. The main reason was that computer games use force in fighting.

The following recommendations were made. 1) The parents should give their children advice and control their frequency of playing games and types of games played. 2) The parents should raise their children with democracy and teach to have future orientation and self-control, and to know how to use money and time in a useful way 3) The parents should pay attention to their children's friend selection so that they will be in the group of good students who did not like aggressiveness.