

234775

การศึกษารั้ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการควบคุมตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 909 คน เป็นชายจำนวน 619 คน และหญิงจำนวน 290 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบทดสอบ ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และแบบวัดการควบคุมตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าสถิติเชิงพรรณนา การทดสอบค่าไคสแควร์ ( $\chi^2$ ) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (F-test) ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่เสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 417 คน รองลงมาคือกลุ่มที่ไม่ติดเกมออนไลน์ จำนวน 335 คน และกลุ่มที่ติดเกมมากมีจำนวนน้อยที่สุด จำนวน 29 คน สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการควบคุมตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นทั้งที่ติดเกม เสี่ยงที่จะติดเกม และไม่ติดเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการควบคุมตนเองแตกต่างกันกับนักเรียนที่เสี่ยงและไม่ติดเกมออนไลน์ คือนักเรียนที่ติดเกมออนไลน์จะมีการควบคุมตนเองที่น้อยกว่านักเรียนที่ไม่ติดเกมออนไลน์ และนักเรียนที่เสี่ยงจะติดเกมออนไลน์นั้น ส่วนใหญ่แล้วจะมีการควบคุมตนเองในระดับมาก ปานกลาง จนถึงน้อย

234775

This study was to examine the relationship between online game playing behavior and self-control of lower secondary school students. The sample consisted of 909 lower secondary school students who played online game, 619 of whom were boys and the remaining 290 were girls. The instruments used included a questionnaire and a test asking for personal information, online game playing behavior, and self-control. The derived data were analyzed to obtain descriptive statistics, Chi-square ( $\chi^2$ ), and one-way analysis of variance (F-test). The findings reveal that the students at risk of being addicted to online game formed the largest group numbering to 417, followed by the students who were not addicted to the online game totaling to 335, and the remaining 29 students were the addicted ones. The online game playing behavior and self-control of the students in each group had relationship at .05 level of statistical significance. Students addicted to online game differed in their behavior and self-control from those at risk and non-addicted ones. The addicted students had less self-control than the non-addicted ones. Those who were at risk of being addicted had self-control at high, medium, and little levels.