

48256302 : สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน

คำสำคัญ : นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 / พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม / การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม / การมีวินัยในตนเอง / การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง

กิตติพงษ์ ทองดีเลิศ : พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รศ.ลิขิต กาญจนภรณ์ ผศ. ดร.สมทรัพย์ สุขอนันต์ และ อ. ดร.กมล โพธิเย็น. 128 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี 2) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคลได้แก่ เพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการพักอาศัย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย แหล่งที่ใช้ในการเล่นเกม 3) ศึกษาการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 361 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One –Way ANOVA) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณตามลำดับความสำคัญของตัวแปรที่นำเข้าสู่สมการ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

1.นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การมีวินัยในตนเอง การสร้างวินัยจากพ่อแม่ อยู่ในระดับมาก และมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

2.นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรีที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับชั้นเรียน ลักษณะการพักอาศัย และแหล่งที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.การมีวินัยในตนเอง และการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม สามารถร่วมกันทำนาย พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม ได้ร้อยละ 24.6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ภาควิชาจิตวิทยาการและการแนะแนว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนักศึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2. 3.

48256303 : MAJOR : COMMUNITY PSYCHOLOGY

KEY WORD : THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN AMPHOE THAMAUNG
CHANGWAT KANCHANABURI / APPROPRIATE BEHAVIOR IN PLAYING
COMPUTER GAMES / SELF-DISCIPLINE IN PLAYING COMPUTER
GAMES / PARENT-TAUGHT DISCIPLINE .

KITTIPONG THONGDEELERS: APPROPRIATE BEHAVIOR IN PLAYING
COMPUTER GAMES AMONG THE THIRD LEVEL EDUCATION STUDENTS IN
AMPHOE THAMAUNG CHANGWAT KANCHANABURI. THESIS ADVISORS : ASSOC.
PROF. LIKHIT KARNCHANAPORN, ASST. PROF. SOMSAP SOOKANAN, Ph.D., AND
KAMOL PHOYEN Ed.D. 128 pp.

The purposes of this research were : 1) to study an appropriate behavior in playing computer games, perceiving information of the appropriate usage of computers, self – discipline , parent – taught discipline among the third level education students in Amphoe Thamaung Changwat Kanchanaburi, 2) to compare an appropriate behavior in playing computer games as classified by gender , class level , academic achievement , type of accommodation , owning of computer and places of playing computer games, and 3) to determine perceiving the appropriate usage of computers, self- discipline , parent – taught discipline as the predictors of the appropriate behavior in playing computer games.

Sample were 361 students in the third level education in Amphoe Thamaung Changwat Kanchanaburi derived by Stratified Random Sampling Technique . Instruments used to collect data were questionnaires constructed by the researcher. Data were analyzed for percentage , mean , standard deviation , One-Way ANOVA , and the Stepwise Multiple Regression Analysis.

The results found that:

1. Perceiving information of the appropriate usage of computers, self–discipline , parent–taught discipline were at the high level. appropriate behavior in playing computer games was at the moderate levels.

2. An appropriate behavior in playing computer games as classified by academic achievement ,class level , type of accommodation ,place of playing computer games were not statistically different , while owning of computer was different statistically significant at .05.

3. Self – discipline and perceiving information of the appropriate usage of computers predicted the students' appropriate behavior in playing computer games at 24.6 % , with a statistical significance at .001.

Department of Psychology and Guidance Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2009

Student's signature.....

Thesis Advisors' signature 1. 2. 3.