

นางสาวประกายทิพย์ นิยมรัฐ : ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. PSYCHOSOCIAL AND SENSATION SEEKING FACTORS RELATED ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIOR OF LOWER SECONDARY STUDENTS IN BANGKOK) อ. ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์นายแพทย์เดชา ลลิตอนันต์พงศ์, 128หน้า. ISBN 974-53-1777-2.

170079

เกมออนไลน์เป็นที่นิยมในวัยรุ่น และเป็นที่น่าสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่ทำให้มีผู้เล่นจำนวนมากมาย คังนั้นวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 768 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร 10 โรงเรียน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2. แบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ 28 และ 3. แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สำหรับสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย, ร้อยละ, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, Chi square test , Unpaired t-test ,Pearson's Product Moment และ One Way ANOVA

ผลการวิจัยพบว่าความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็นร้อยละ 43.7 และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและ จำนวนเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ0.01 นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมาจะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางและสูงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

## 4674742930 : MAJOR MENTAL HEALTH

KEY WORD: PSYCHOSOCIAL / SENSATION SEEKING / ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIOR

PRAKAITIP NIYOMRAT : PSYCHOSOCIAL AND SENSATION SEEKING  
FACTORS RELATED ON-LINE GAME PLAYING BEHAVIOR OF LOWER  
SECONDARY STUDENTS IN BANGKOK. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF.  
DECHA LALITANANPONG,MD, 128 pp. ISBN 974-53-1777-2.

**170079**

As online game playing is a popular activity among adolescent. It is interesting to study the factors that lead to wider playing. The purposes of this study were to describe the prevalence, correlation with psychosocial, sensation seeking factors and on-line game playing behavior. The sample consisted of 768 students from ten lower secondary schools in Bangkok. Self-administered questionnaires consisting of three parts. Part one was used to assess personal data and general on-line game playing behavior. Part two was used to screen mental health problem; General Health Questionnaire (GHQ). Part three was the Sensation Seeking Scale (SSS). All data were analyzed to determine percentage, mean, standard deviation, Chi Square, unpaired t-test, Pearson's Product Moment and One Way ANOVA.

The major findings were as follows: Prevalence of on-line game playing behavior in the past six months of lower secondary students in Bangkok was 43.7%. Significant statistically psychosocial factors related to on-line game playing behavior were substance use history, family income and number of close friends. ( $p < 0.01$ ) The high grade group preferred playing on-line game significant statistically. ( $p < 0.05$ ) Sensation seeking factor (moderate to high) was also found significantly related to on-line game playing behavior. ( $p < 0.01$ )