

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพประกอบ	ฌ
สารบัญตารางภาคผนวก	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามการวิจัย	3
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย	5
กรอบแนวคิดการวิจัย	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	7
แนวคิดเกี่ยวกับเกม	14
แนวความคิดเกี่ยวกับการติดเกม	16
แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู	19
แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว	25
การใช้สถิติวิเคราะห์การจำแนกกลุ่ม	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	39
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	39

หัวข้อเรื่อง	หน้า
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
ขั้นตอนการหาคุณภาพเครื่องมือ	43
การเก็บรวบรวมข้อมูล	44
การวิเคราะห์ข้อมูล	44
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	45
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
สัญลักษณ์ที่นำเสนอในงานวิจัย	50
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น	51
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์กับ สภาพแวดล้อม	52
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ...	53
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	57
สรุปผลการวิจัย	57
อภิปรายผล	58
ข้อเสนอแนะ	60
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	68
ภาคผนวก ก คุณภาพเครื่องมือ	69
ภาคผนวก ข แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	73
ภาคผนวก ค แบบสอบถาม	78
ภาคผนวก ง เอกสารทางราชการที่เกี่ยวข้อง	83
ประวัติผู้วิจัย	91

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	สรุปผลการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	35
2	ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percent) สภาพการติดเกม ของกลุ่มตัวอย่าง	51
3	แสดง ค่าไค-สแควร์ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างของสภาพแวดล้อม ทางสังคม	52
4	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัย จำแนกระดับการติดเกม คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	53
5	ผลการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของเมตริกซ์ความแปรปรวนและความ แปรปรวนร่วม	54
6	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว	55
7	ค่าสัมประสิทธิ์ของสมการที่ใช้ในการประมาณค่าความเป็นสมาชิกกลุ่ม	55
8	แสดงค่าประสิทธิภาพในการจำแนกกลุ่มที่ไม่ติดเกมและกลุ่มที่ติดเกม	56

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูตามแนวคิดของสไตน์เบอร์กและเบลสกี	24
3 แสดงขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	41



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตารางภาคผนวก

ตารางภาคผนวกที่	หน้า
1	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ ค่าอำนาจ จำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติต่อการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ 70
2	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว 70
3	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดู 71
4	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม 72
5	แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อคำถามในแบบสอบถาม นักเรียนเกี่ยวกับเจตคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น 74
6	แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อคำถามในแบบสอบถาม นักเรียนเกี่ยวกับสัมพันธภาพที่มีผลต่อการติตเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 75
7	แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อคำถามในแบบสอบถาม นักเรียนเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูที่มีผลต่อระดับการติตเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 76
8	แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อคำถามในแบบสอบถาม นักเรียนเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อระดับการติตเกมคอมพิวเตอร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 77