

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.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ลิขิต กาญจนภรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมทรัพย์ สุขอนันต์ และ อาจารย์ ดร.กมล โพธิเย็น ซึ่งเป็น อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษาแนะนำตลอดจนตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดระยะเวลาการทำวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมาไว้ ณ ที่นี้ และขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นवलวิ ประเสริฐสุข ซึ่งเป็นประธานสอบ วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ แนวคิดอันเป็น ประโยชน์สูงสุดต่อการทำวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ ดร.ช่อทิพย์ บรมชนรัตน์ อาจารย์ประจำภาควิชา วิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำและตรวจสอบแก้ไข เติมเต็มข้อบกพร่องต่างๆในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จได้ ด้วยดี

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดกาญจนบุรี ตลอดคนผู้ที่ไม่ได้เอ่ยนามที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัย ครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นจิตวิทยาชุมชน รุ่น 5 (ภาคพิเศษ) ที่คอยให้ความช่วยเหลือและ เป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

ขอรำลึกถึงในพระคุณของคุณพ่อหนูใหญ่ คุณแม่กัญญา ทองดีเลิศ ที่ปลูกฝังให้ผู้วิจัยเห็น คุณค่าของการศึกษา คอยห่วงใย และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยมาตลอดชีวิตของผู้วิจัย

ท้ายที่สุด คุณค่าและประโยชน์ที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ ตลอดคนผู้มีพระคุณทุกท่านที่มอบสติปัญญา และสิ่งดีๆ ในชีวิตให้แก่ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้พบความสำเร็จอย่างที่มุ่งหวัง