

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	5
ขอบเขตของการศึกษา	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เกมส์คอมพิวเตอร์	7
พฤติกรรมกรรมการติคเกมส์คอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น	9
ผลจากการติคเกมส์คอมพิวเตอร์	12
นักเรียน	15
โรงเรียน	15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	19
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	19
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	19
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	20
การเก็บรวบรวมข้อมูล	20
การวิเคราะห์ข้อมูล	20

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการศึกษา	22
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	30
สรุปผลการศึกษา	30
อภิปรายผล	31
ข้อเสนอแนะ	33
บรรณานุกรม	34
ภาคผนวก	37
ภาคผนวก ก  รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	38
ภาคผนวก ข  หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ	40
ภาคผนวก ค  เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	46
ภาคผนวก ง  ตารางแสดงค่า IOC จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	51
ประวัติผู้เขียน	53

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	จำนวนและร้อยละของเพศ นักเรียน	23
2	จำนวนและร้อยละของอายุนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	23
3	จำนวนและร้อยละของระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย	24
4	จำนวนและร้อยละของรายได้ที่นักเรียนได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์	24
5	จำนวนและร้อยละของสถานภาพบิดา มารดาของนักเรียน	24
6	จำนวนและร้อยละของที่พักอาศัยในปัจจุบันของนักเรียน	25
7	จำนวนและร้อยละของวิธีการที่ปกครองเลี้ยงดูนักเรียน	25
8	จำนวนและร้อยละของนักเรียนอยู่กับผู้ปกครอง	26
9	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านพฤติกรรมกาตัดสินใจคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง	27