

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	
สารบัญ	
สารบัญตาราง	
บทที่ ๑ บทนำ	
๑.๑ หลักการและเหตุผล	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์การศึกษา	๒
๑.๓ ขอบเขตของการศึกษา	๒
๑.๔ ประโยชน์ที่ได้รับ	๓
บทที่ ๒ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๔
๒.๑ แนวคิดเกี่ยวพฤติกรรม	๔
๒.๒ แนวคิดที่เกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น	๕
๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อสารมวลชน	๑๑
๒.๔ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	๒๐
๒.๕ แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว	๓๖
<b>๒.๖ แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมวิดีโอเกมหรือเกมออนไลน์</b>	
ต่อเด็กและเยาวชนไทย	๓๙
๒.๗ แนวคิดเกี่ยวเรื่องพฤติกรรมเสี่ยงเด็กติดเกมและพฤติกรรมก้าวร้าว	
ในวัยรุ่นไทย	๔๐
๒.๘ แนวคิดในการประเมินผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็ก	
เพื่อสร้างมาตรการในการจัดการ	๔๗
๒.๙ วินัยและความรับผิดชอบต่อการเล่นเกม	๔๘
๒.๑๐ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๕๓
บทที่ ๓ กรอบแนวคิดและวิธีการวิจัย	๕๗
๓.๑ ตัวแปรที่ทำการศึกษา	๕๗
๓.๒ กรอบแนวคิดในการศึกษา	๕๘
๓.๓ นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	๕๙
๓.๔ วิธีดำเนินการวิจัย	๖๐
๓.๕ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๖๐
๓.๖ เครื่องมือที่ใช้ศึกษา	๖๑
๓.๗ การวิเคราะห์ข้อมูล	๖๒
๓.๘ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	๖๒
บทที่ ๔ ผลการศึกษา	๖๓
๔.๑ ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	๖๓
๔.๒ ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกม	๖๖

บทที่ ๕ สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

๕.๑ สรุปผลการศึกษา	๙๕
๕.๒ อภิปรายผลการศึกษา	๙๙
๕.๓ ข้อเสนอแนะ	๑๐๐

ภาคผนวก

บรรณานุกรม

แบบสอบถาม