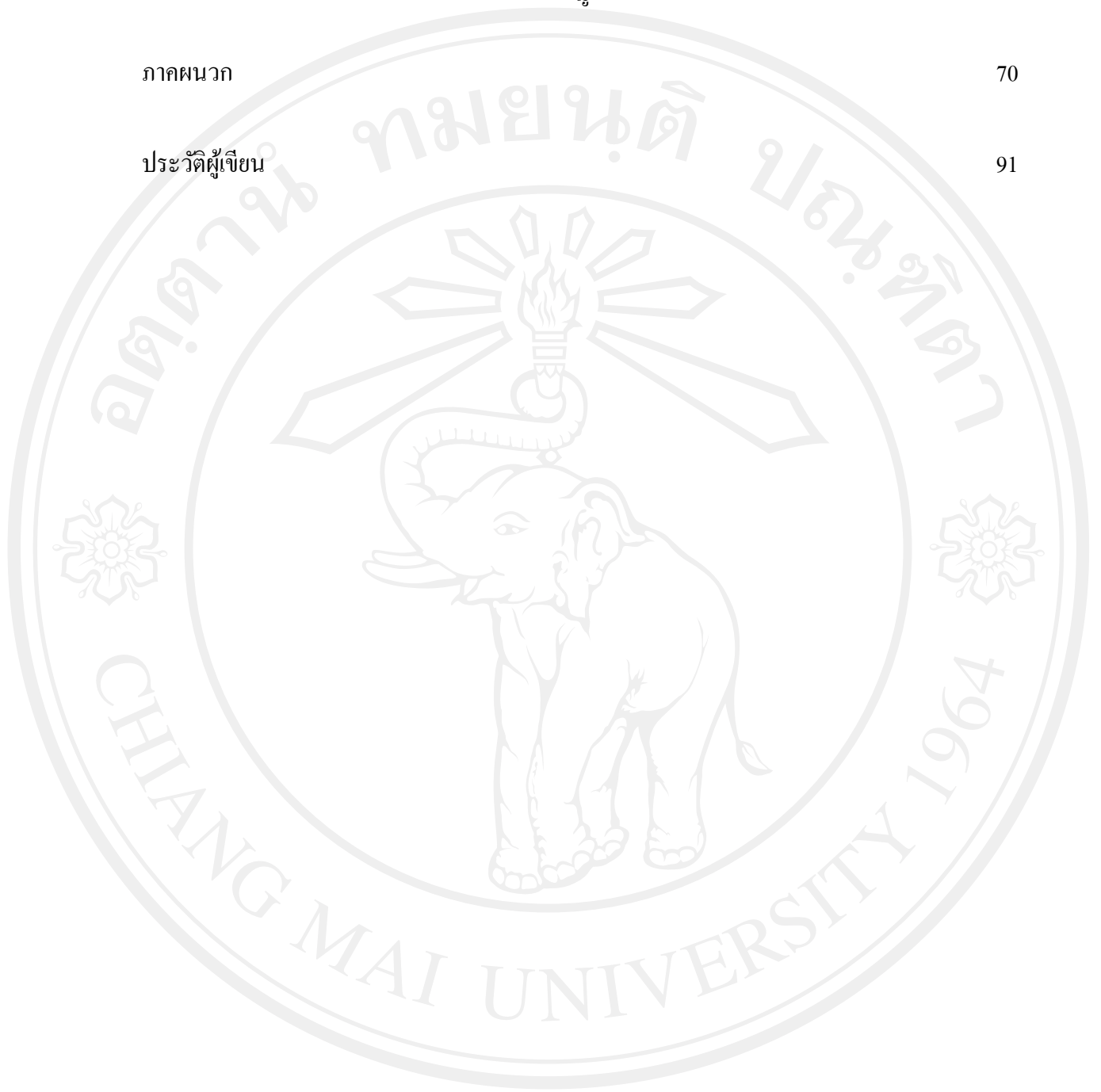


สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	4
1.3 ประโยชน์ที่จะได้จากการศึกษา	4
1.4 ขอบเขตการศึกษา	4
1.5 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.1.1 ทฤษฎีเกมส์ (Game Theory)	6
2.1.2 ทฤษฎีเกมส์เชิงทดลอง (Experimental Game Theory)	9
2.1.3ดุลยภาพแนช (Nash Equilibrium)	11
2.1.4 เกมส์ที่เล่นพร้อมกัน (Simultaneous game)	12
2.1.5 ทฤษฎีต้นทุนทางด้านสุขภาพทางเศรษฐศาสตร์	12
2.1.6 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ (Operant Condition Theory)	12
2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	13
2.2.1 การวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางสถิติ	13
1) สถิติทดสอบ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test	13

2) สถิติทดสอบ Wilcoxon-Mann-Whitney Test	18
2.2.2 การวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางเศรษฐมิติ	20
1) Fixed Effect Model	20
2) Random Effect Model	21
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการทบทวนวรรณกรรม	24
2.3.1 การจัดสรรเวลาระหว่างการทำงานและการพักผ่อน	24
2.3.2 ความสำเร็จในสิ่งแวดล้อมการแข่งขันในทางวิชาการ	26
2.3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส่และผลการเรียน	28
2.3.4 พฤติกรรมของนักศึกษาที่มีต่อการเรียน	29
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	31
3.1 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	31
3.2 วิธีการศึกษา	31
3.3 แบบจำลองที่ใช้ในการศึกษา	49
3.3.1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย	49
3.3.2 แบบจำลองทางเศรษฐมิติ	49
3.4 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	50
3.4.1 การวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางสถิติ	50
3.4.2 การวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางเศรษฐมิติ	52
บทที่ 4 ผลการศึกษา	54
4.1 การวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางสถิติ	54
4.2 การวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางเศรษฐมิติ	60
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	63
5.1 บทสรุป	63
5.2 ข้อเสนอแนะ	64
5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป	65
เอกสารอ้างอิง	66



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า	
1.1	เปรียบเทียบค่าสถิติพื้นฐานผลการทดสอบ O – NET ของนักเรียน ชั้น ม.6 ทั่วประเทศในระหว่างปี 2551- 2552	2
2.1	การเสี่ยงทายจากการโยนเหรียญหัวก้อยระหว่างผู้เล่น A และ B	7
2.2	ตัวอย่างคุณภาพแนช	11
2.3	ตารางสถิติค่า T	17
3.1	ผลตอบแทนระหว่างตนและคู่แข่งชั้นในกลุ่มภาคเช้า (First game) ซึ่งมีแรงกดดันต่ำ	39
3.2	ผลตอบแทนระหว่างตนและคู่แข่งชั้นในกลุ่มภาคบ่าย (Second game) ซึ่งมีแรงกดดันสูง	40
3.3	ผลตอบแทนสูงสุดระหว่างคู่แข่งชั้นในกลุ่มที่มีแรงกดดันต่ำ	42
3.4	ผลตอบแทนสูงสุดระหว่างคู่แข่งชั้นในกลุ่มที่มีแรงกดดันสูง	43
3.5	ตารางแสดงผลตอบแทนเมื่อผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเลือกจำนวนการลดชั่วโมง การเล่นเกมส์เท่ากันในเรื่องใจแรงกดดันต่ำ ผลตอบแทนต่ำ	44
3.6	ตารางแสดงผลตอบแทนเมื่อผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเลือกจำนวนการลดชั่วโมง การเล่นเกมส์เท่ากันในเรื่องใจแรงกดดันสูง ผลตอบแทนสูง	45
3.7	ค่าเฉลี่ยของผลตอบแทน (Expected value) ตามจำนวนชั่วโมงในสังคม ที่มีแรงกดดันต่ำ	47
3.8	ค่าเฉลี่ยของผลตอบแทน (Expected value) ตามจำนวนชั่วโมงในสังคม ที่มีแรงกดดันสูง	48
4.1	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่าง 5 รอบแรกและ 5 รอบสุดท้ายในสังคมที่มี ผลตอบแทนต่ำ แรงกดดันต่ำ	55
4.2	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่าง 5 รอบแรกและ 5 รอบสุดท้ายในสังคมที่มี ผลตอบแทนสูง แรงกดดันสูง	56
4.3	เปรียบเทียบการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์การแข่งขัน 5 รอบแรกของ ทั้งภาคเช้า (first game) และภาคบ่าย (second game)	56

4.4	เปรียบเทียบการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์การแข่งขัน 5 รอบสุดท้ายของ ทั้งภาคเช้า (first game) และ ภาคบ่าย (second game)	57
4.5	เปรียบเทียบการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ของการแข่งขันรอบแรก ในเกมส์ภาคเช้า (first game) และเกมส์ในภาคบ่าย (second game)	58
4.6	เปรียบเทียบการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ของการแข่งขันรอบสุดท้าย ในเกมส์ภาคเช้า (first game) และเกมส์ในภาคบ่าย (second game)	58
4.7	วิเคราะห์หาจำนวนชั่วโมงในการลดการเล่นเกมส์รวม 10 รอบภายใต้ สถานการณ์และเงื่อนไขของผลตอบแทนที่แตกต่างกันของภาคเช้า (first game) และภาคบ่าย (second game)	59
4.8	ผลการวิเคราะห์ด้วย Random Effect Model	60
4.9	ผลการวิเคราะห์ด้วย Fixed Effect Model	61
4.10	ผลของ Hausman test	61

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2.1 ส่วนประกอบของพฤติกรรมตามทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ	13
2.2 แบบจำลอง Fixed Effect Model	21
2.3 แบบจำลอง Random Effect Model	23
3.1 ขั้นตอนการเล่นเกมสัการทดลองในการวิจัยเชิงทดลอง	32
3.2 ขั้นตอนการเล่นเกมสัของกลุ่มการทดลองภาคเช้า (First game)	34
3.3 ขั้นตอนการเล่นเกมสัของกลุ่มการทดลองภาคบ่าย (Second game)	35
3.4 บัตรข้อมูลเงื่อนไขการสมัครรับทำงานของกลุ่มภาคเช้า (First game) ของผู้เล่น A	36
3.5 บัตรข้อมูลเงื่อนไขการสมัครรับทำงานของกลุ่มภาคเช้า (First game) ของผู้เล่น B	36
3.6 บัตรข้อมูลเงื่อนไขการสมัครรับทำงานของกลุ่มภาคบ่าย (Second game) ของผู้เล่น A	37
3.7 บัตรข้อมูลเงื่อนไขการสมัครรับทำงานของกลุ่มภาคบ่าย (Second game) ของผู้เล่น B	37