

**ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์** ผลของการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมที่มีต่อพฤติกรรมติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

**ผู้เขียน** นางสาวสุทธิกานต์ ภูมิเจริญ

**ปริญญา** วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการปรึกษา)

**คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์**

อาจารย์ ดร.สมชาย เตียวกุล ประธานกรรมการ  
รองศาสตราจารย์สงคราม เขาวนศิลป์ กรรมการ

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติคเกมคอมพิวเตอร์ 2. เพื่อศึกษาผลของหลักสูตรฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมที่มีต่อพฤติกรรมติคเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างคืออาสาสมัครผู้ปกครองและนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีผลการทดสอบว่าติคเกมคอมพิวเตอร์ ในโรงเรียนวัดกู่คำ (เมธาวิสัยคณาธร) อ.สันป่าตอง จ.เชียงใหม่ จำนวน 10 ครอบครัว โดยแต่ละครอบครัวประกอบไปด้วยผู้ปกครอง 1 คน และนักเรียน 1 คน รวมทั้งสิ้น 20 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 5 ครอบครัว และกลุ่มควบคุม 5 ครอบครัว เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลมี 4 ฉบับ เพื่อรวบรวมข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครองและนักเรียน ทักษะการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองและนักเรียน พฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน และจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละสัปดาห์ของนักเรียน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบสมมุติฐานก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated Measures Analysis of Variance) วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยด้วย LSD และทดสอบสมมุติฐานระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการใช้สถิติทดสอบ Mann Whitney U ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังการทดลอง ผู้ปกครองที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนนทักษะการสื่อสารในครอบครัวสูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01

2. หลังการทดลอง ผู้ปกครองที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนนทักษะการสื่อสารในครอบครัวสูงกว่าผู้ปกครองที่ไม่ได้เข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01

3. หลังการทดลอง นักเรียนที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนนทักษะการสื่อสารในครอบครัวสูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01

4. หลังการทดลอง นักเรียนที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนนทักษะการสื่อสารในครอบครัวสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. หลังการทดลอง นักเรียนที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนน Problem Video Game Playing (PVP) ต่ำกว่าก่อนเข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01

6. หลังการทดลอง นักเรียนที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนน Problem Video Game Playing (PVP) ต่ำกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01

7. หลังการทดลอง นักเรียนที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่ำกว่าก่อนเข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01

8. หลังการทดลอง นักเรียนที่เข้ารับการฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการปรับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่ำกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01

**Thesis Title** Effects of Communication Skills Trainings and Behavior Modification on Computer Game Addiction Behavior in Secondary School Students

**Author** Miss Sooteegarn Poomcharearn

**Degree** Master of Science (Counseling Psychology)

**Thesis Advisory Committee**

Lecturer Dr. Somchai Teaukul

Chairperson

Associate Professor Songkram Chowsilpa

Member

**ABSTRACT**

The purposes of this study were: 1. to develop a communication skill training and behavior modification techniques for computer game addiction behavior. 2. to study the effects of the communication skill training and the behavior modification techniques for computer game addiction behavior. Subjects were 10 volunteered families. Each family consisted of 1 parent and 1 student who had the scores of Problem Video Game Playing (PVP) of 5 or more. The research was the pretest posttest control group design. Subjects were divided into an experimental group of 5 families, and a control group of 5 families. There are 4 instruments for data collection, consisted of the general information for each family, communication skills between parent and student, computer game addiction behavior questionnaire for student and the period of time to play computer game each week. The data were analyzed by repeated measures analysis of variance and test of difference among means by Least Significant Difference (LSD) and a comparison between experimental group and control group by Mann Whitney U test. The major findings were as follows:

1. The posttest scores on communication skills of the parents who participated in the experiment are higher than the pretest scores at the .01 level of significance.

2. The posttest scores on communication skills of the parents who participated in the experiment are higher than the posttest scores of control group at the .01 level of significance.
3. The posttest scores on communication skills of the students who participated in the experiment are higher than the pretest scores at the .01 level of significance.
4. The posttest scores on communication skills of the students who participated in the experiment are higher than the posttest scores of control group at the .01 level of significance.
5. The posttest scores of Problem Video Game Playing (PVP) of the students who participated in the experiment are lower than the pretest time at the .01 level of significance.
6. The posttest scores on Problem Video Game Playing (PVP) of the students who participated in the experiment are higher than the posttest scores of control group at the .01 level of significance.
7. The posttest time on the period of time to play computer game each week of the students who participated in the experiment are lower than the pretest time at the .01 level of significance.
8. The posttest scores on the period of time to play computer game each week of the students who participated in the experiment are lower than the posttest scores of control group at the .01 level of significance.