

การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

CAUSAL FACTORS OF THE PROPER ONLINE GAMING BEHAVIORS OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

ธัญวันนัฐ เลียนอย่าง¹ ศรัณย์ พิมพ์ทอง² และนริสรา พึ่งโพธิ์สภ³

Tanyavanun Lianyang¹ Saran Pimthong² and Narisara Peungposop³

^{1,2,3}สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{1,2,3}Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑล โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) รวม 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบวัดตัวแปรเชิงสาเหตุและผลของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เส้นทางโดยใช้โปรแกรม AMOS (Analysis for Moment Structure) ผลการวิจัยพบว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ตามรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม และทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะ โดยตัวแปรปัจจัยทางจิตสังคม ได้แก่ ตัวแปรกลุ่มสถานการณ์ ตัวแปรจิตลักษณะเดิม และตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์ที่นำมาศึกษาในโมเดลส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.53 กล่าวคือ ตัวแปรปัจจัยทางจิตสังคม สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้ร้อยละ 53 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมขึ้นอยู่กับจิตลักษณะตามสถานการณ์ (เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม) มากที่สุด รองลงมาคือ จิตลักษณะเดิมหรือลักษณะภายในตน (ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน) และตัวแปรด้านสถานการณ์ (การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว) ตามลำดับ โดยทั้งจิตลักษณะเดิมหรือลักษณะภายในตน (ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน) และตัวแปรด้านสถานการณ์ (การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว) ยังส่งผ่านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม) เช่นเดียวกัน

คำสำคัญ: ปัจจัยเชิงสาเหตุ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

Abstract

The purpose of this research was to study model of causal relationship that effect to the proper online gaming behaviors of lower secondary school students. The sample of 400 students was selected by Multi-stage random sampling. The research instruments were six level Likert Scale type of questionnaire, It was a measure of the cause and effect of proper online gaming behaviors. AMOS program was applied to analyze the data using Path Analysis technique.

The result revealed that the developed behavior model of the proper online gaming behavior of lower secondary school students is consistent with empirical data according to interactionism model and ethical trees theory in the proper online gaming behaviors depends on the psychological states the most (the attitude toward proper online gaming behaviors) followed by the psychological characteristics or features within them (future orientation and self control) and the situational factors (online family game controls) respectively. In addition, they have a direct influence on the proper online gaming behavior and sends psychological states as well (the attitude toward proper online gaming behaviors)

Keywords: Analysis of Causal Factors the Proper, Online Gaming Behaviors, Lower Secondary School Students

บทนำ

สังคมโลกปัจจุบัน เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสาร โดยบุคคลทั่วไปทุกมุมโลกสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้เพียงเสี้ยววินาที โดยผ่านเครือข่ายระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้เข้าสู่ยุคการสื่อสารไร้พรมแดน หรือเรียกว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” เมื่อโลกาภิวัตน์เข้ามาสู่ทุกภาคส่วนของสังคมโลก ทำให้ทุกประเทศสามารถติดต่อสื่อสาร และรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว เสมือนอยู่ในประเทศเดียวกัน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นั้นก้าวหน้าและพัฒนาอย่างรวดเร็ว ซึ่งก่อให้เกิดผลดีและผลกระทบต่อสังคม โดยเฉพาะการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีการเชื่อมโยงกันทั่วโลก และปัจจุบันมีการนำมาประยุกต์ใช้ประโยชน์อย่างหลากหลายและกว้างขวาง อาทิ อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การสืบค้นข้อมูล การซื้อขายสินค้าออนไลน์ การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (Video Conference) การเล่นเกม

ออนไลน์ ฯลฯ (Chula Weekly, 2010) ซึ่งในขณะเดียวกันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้กลายมาเป็นแหล่งอาชญากรรมรูปแบบใหม่ สามารถก่อให้เกิดปัญหาหากนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม อาทิ ปัญหาเยาวชนล่อลวงเลียนพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ อันเนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน สำหรับเกมออนไลน์เป็นสื่อที่มีรูปแบบเนื้อหาที่เป็นสากล และจากผลของความสะดวกในการเข้าถึงเกมออนไลน์ที่มีแรงดึงดูดจากรูปแบบของเกมที่น่าสนใจเพลิดเพลิน เนื้อหาท้าทาย มีความสวยงาม ผู้เล่นสามารถแข่งขันและคุยกับกลุ่มเพื่อนโดยผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ได้ ทั้งที่นั่งเล่นอยู่ที่ใดก็ตามจึงก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและติดเกมออนไลน์ได้มากที่สุด (Sennan, 2006)

จากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่า พ.ศ. 2556 มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็กทั้งหมด 18 ล้านคนในประเทศไทย ซึ่งนับเป็นตัวเลขที่สูงมาก โดยผลกระทบ

ในด้านลบที่เกิดจากเกมออนไลน์ ได้แก่ ไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน ผลการเรียนรู้ลดลง สุขภาพเสื่อมโทรม มีปัญหาทางด้านสายตาเป็นเวลานาน มีอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น และมีการพูดโกหก เป็นต้น (Chula Weekly, 2010) นอกจากนี้ Biggins (2009: 7) พบว่า วัยรุ่นมีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์และความใส่ใจตั้งใจเรียนและผลการเรียนที่ลดต่ำลง สอดคล้องกับปัญหาที่นักเรียนหลังเลิกเรียนมีแต่เล่นเกมออนไลน์ส่งผลให้ผลการเรียนแย่ (Young, 2004) แต่ในมุมมองที่กลับกัน อย่างไรก็ตามการเล่นเกมออนไลน์นอกจากจะส่งผลทางลบดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น การเล่นเกมออนไลน์ก็ยังมีผลทางบวกเช่นกัน หากเด็กมีพฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่น่าปรารถนา ไม่เบียดเบียนตนเอง จะเป็นการเบียดเบียนตนเองน้อยลงทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สุขภาพร่างกาย และความปลอดภัยของตนเอง อีกทั้งเกมออนไลน์ถือได้ว่าเป็นเทคโนโลยีที่เป็นนวัตกรรมที่มีทั้งแง่บวกและแง่ลบ ซึ่งการรับนวัตกรรมโดยไม่เบียดเบียนตนเอง และไม่เบียดเบียนผู้อื่น ใช้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามกาลเทศะ ใช้อย่างมีประโยชน์ จะทำให้มีประโยชน์อย่างยิ่งยวด ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสาร เช่น อินเทอร์เน็ต เป็นเทคโนโลยีที่สะดวก รวดเร็ว และเข้าถึงตัววัยรุ่นได้ง่ายและตลอดเวลา เทคโนโลยีเหล่านี้มีคุณมากมายถ้าใช้อย่างเหมาะสม เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาความรู้ การส่งข่าวสารทางอีเมล การเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงคุณประโยชน์ที่จะได้รับและรู้จักประมาณในการเล่นให้อยู่ในปริมาณที่เหมาะสมไม่มากเกินไปและละเว้นการเล่นที่จะทำให้ตนเองเดือดร้อน จะช่วยทำให้เกิดความบันเทิง เพลิดเพลิน คลายเครียด และเสริมทักษะบางอย่าง เช่น การฝึกคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา การทำงานประสานระหว่างมือและตา เป็นต้น ดังที่ Ramasut (2009: 292) ได้ยกกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบเชิงบวกว่า ในต่างประเทศมีการนำเกมออนไลน์ไปบูรณาการกับการเรียนรู้ทางวิชาการเพื่อให้เด็กได้ฝึกทักษะควบคู่ไปด้วย เช่น ประเทศแคนาดา มีการผลิตเกมผจญภัยที่ต้องใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยออกแบบให้มีความซับซ้อนและน่าสนใจ ซึ่งก็มีเด็ก

ให้ความสนใจเล่นเป็นจำนวนมาก ฯลฯ นอกจากนี้เกมยังถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญของ Creative Economy ผู้เล่นเกมหลายคนสามารถพัฒนาตนเองจากการเล่นเกมไปสู่ขั้นหนึ่ง เช่น เป็นนักพัฒนาเกม ฯลฯ

ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยศึกษางานวิจัยในอดีตส่วนใหญ่เป็นการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในเชิงลบ เช่น พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ซึ่งข้อค้นพบที่ได้มักเป็นตัวแปรเชิงลบที่ยากต่อการนำไปพัฒนาต่อยอด เช่น สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดเกมออนไลน์พบว่า สาเหตุของการติดเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มาจากเจตคติหรือการรับรู้ที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ ในเรื่องของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และชวนให้ติดตาม ตลอดจนเด็กขาดการควบคุมตนเอง รวมถึงบุคคลรอบข้าง ได้แก่ พ่อแม่ พี่น้อง เพื่อน ที่มีอิทธิพลสำคัญทำให้วัยรุ่นเล่นเกมจนกลายเป็นเด็กติดเกม (Supaket et al., 2008: 317-330; Tipwareerom, Paowattana & Lapwongwattana, 2013: 31-45) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า มีประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาว่าในขณะที่มีวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งติดเกมออนไลน์ แต่ทำไมวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งเล่นเกมออนไลน์เหมือนกันนั้นเล่นแล้วไม่เกิดผลเสียกับตนเองและบุคคลรอบข้างหรือแม้แต่กับสังคม มีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องในการอธิบายและทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของกลุ่มเด็กวัยรุ่นทั่วไป ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมโดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อหาข้อเท็จจริงสำคัญเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ ในภาพรวมที่แสดงถึงความเชื่อมโยงเชิงเหตุและผลระหว่างตัวแปรได้อย่างครอบคลุมและชัดเจนต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของเยาวชน โดยการศึกษาในงานวิจัยนี้ ย่อมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยการนำไปใช้เป็นแนวทางในการวางแผน ควบคุม และส่งเสริมเยาวชนให้เล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อไม่ให้ถดถอยจนกลายเป็นเด็กติดเกมจนทำให้อาจส่งผลกระทบทางลบกับเยาวชน ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์

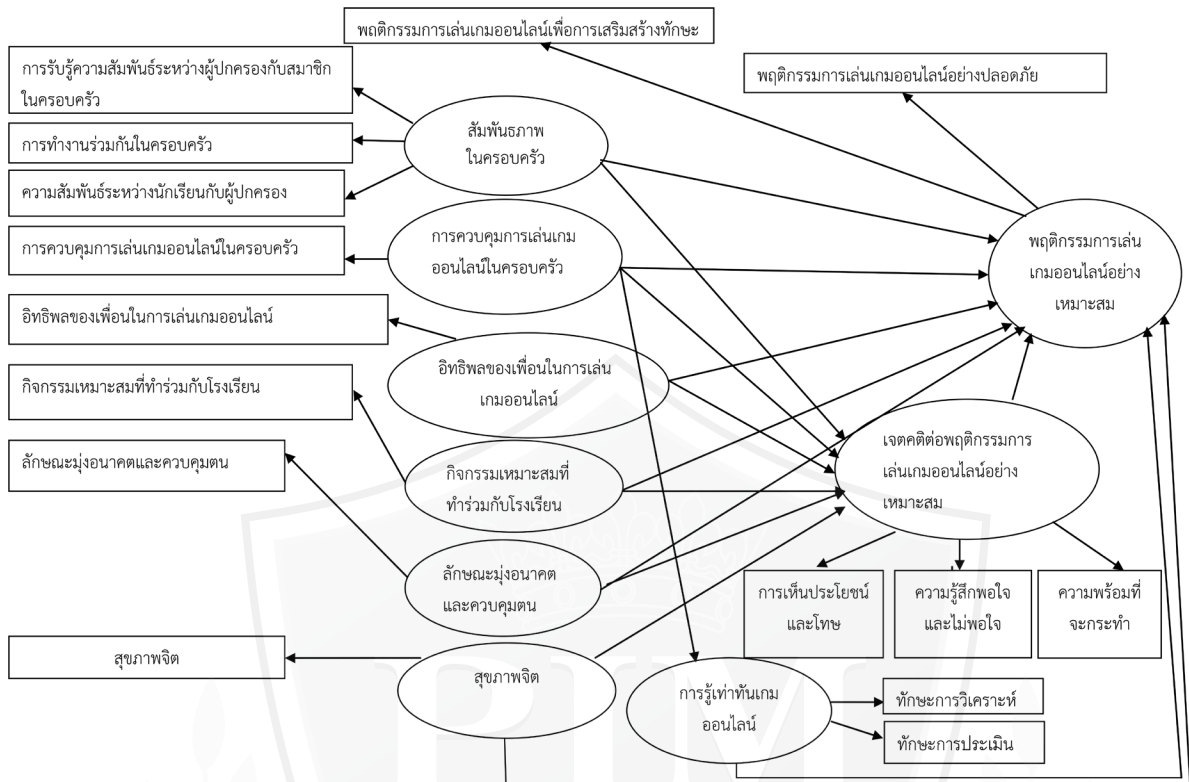
สมมติฐานของการวิจัย

1. โมเดลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์
2. ตัวแปรจิตลักษณะเดิม (ลักษณะมุ่งอนาคตและความควบคุมตน และสุขภาพจิต) มีอิทธิพลโดยตรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม
3. ตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์ (เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม และการรู้เท่าทันเกมออนไลน์) มีอิทธิพลโดยตรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม
4. ตัวแปรสถานการณ์ทางสังคม (สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว และอิทธิพลของเพื่อนในการเล่นออนไลน์) มีอิทธิพลโดยตรงทางบวกและมีอิทธิพลทางอ้อมผ่านตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) (Magnusson

& Endler, 1977: 18-21; Bhanthumnavin, 2009) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่กล่าวว่า พฤติกรรมใดๆ ของมนุษย์ย่อมเกิดจากสาเหตุหลายด้านทั้งสถานการณ์ภายนอก จิตลักษณะเดิมที่ติดตัวบุคคลมา และจิตลักษณะตามสถานการณ์ร่วมกัน ซึ่งเป็นการวิเคราะห์พฤติกรรมที่มุ่งศึกษาสาเหตุของพฤติกรรม ที่มีความสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์มาเป็นกรอบในการศึกษาวิจัย ประกอบกับผู้วิจัยได้นำทฤษฎีต้นไม้วัยธรรม (Bhanthumnavin, 1995: 2-3; Bhanthumnavin, 2000: 2-3) มาร่วมในการอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เนื่องจากเป็นกรอบแนวคิดแบบสหวิทยาการ ในปัจจัยเชิงสาเหตุสำคัญแบบบูรณาการ และเป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคมที่ได้รับการยอมรับและใช้อย่างกว้างขวางในการทำความเข้าใจและทำนายพฤติกรรมของบุคคล และนำมาประยุกต์ใช้ในพฤติกรรมต่างๆ ที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ตามแนวพฤติกรรมศาสตร์ สำหรับงานวิจัยในอดีตเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ที่ใช้แนวคิดทฤษฎีข้างต้นนั้นได้มีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย (Sareerasart, 2011) ดังนั้นจากแนวคิดและหลักการรวมถึงงานวิจัยดังกล่าวนี้ ตัวแปรที่น่าจะส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากทฤษฎีดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยสามารถกำหนดโมเดลการวิจัยของเส้นทางการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสม

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทำให้ทราบเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสม
2. ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการวางแผนและควบคุมเพื่อปรับพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสมในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่อยู่ในบริบทเดียวกันให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสม เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2560 โดยมีคุณสมบัติเบื้องต้นคือ ต้องเป็นนักเรียนที่เล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสม ซึ่งมีลักษณะของพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์โดยใช้เวลาการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเวลาไม่เกิน 3 ชั่วโมง

ต่อวัน จำนวนวันในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนไม่เกิน 5 วัน ต่อ 1 สัปดาห์ และเกรดเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.5 ขึ้นไป (Ministry of Public Health Department of Mental Health, Institute of Mental Health, Children and Teens, 2013; Pornnapadol et al., 2014: 3-14) สำหรับวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) โดยขั้นแรกใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) สุ่มโรงเรียนเขตกรุงเทพมหานคร สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จากสำนักเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 และเขต 2 กรุงเทพมหานคร เขตละ 2 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 4 โรงเรียน และโรงเรียนในเขตปริมณฑลจากสำนักงานเขตพื้นที่ เขต 3 เขต 4 และเขต 6 เขตละ 1 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 3 โรงเรียน จำนวนโรงเรียนทั้งหมดที่เป็นกลุ่มตัวอย่างรวม 7 โรงเรียน หลังจากนั้นโรงเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่างจะใช้การสุ่มเพื่อเลือก

ตัวแทนห้องเรียนของระดับชั้นปี ระดับชั้นปีละ 2 ห้อง ดังนั้น โรงเรียนที่สุ่มได้จะมีประชากรตัวแทนเป็นห้องเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 อย่างละ 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 42 ห้องเรียน ห้องละประมาณ 20-30 คน จากนั้น ทำการเก็บข้อมูลจากนักเรียนทุกคนในห้องเรียนที่สุ่ม โดยจำแนกตามโรงเรียนที่ตกอยู่ในกรอบตัวอย่างได้ จำนวน 400 คน โดยใช้กฎอัตราส่วนระหว่างหน่วยตัวอย่าง ต่อจำนวนตัวแปรสังเกต ควรจะเป็น 20 หน่วยตัวอย่าง ต่อ 1 ตัวแปรสังเกต (Linderman, Merenda & Gold, 1980; Weiss, 1972 cited in Wirathchai, 1999: 54) โดยตัวแปรในงานวิจัยนี้มีตัวแปรสังเกตจำนวน 18 ตัว

เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวัดตัวแปรเชิงสาเหตุและผลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม จำนวน 9 แบบวัด ซึ่งแบบวัดทุกชุดได้ทำการวิเคราะห์เพื่อหาคุณภาพรายข้อ และหาคุณภาพของแบบวัดแต่ละชุด โดยตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruency Index: IOC) ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน จากนั้นนำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิไปปรับปรุงแบบสอบถาม และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน และนำคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้แบบวัดมาวิเคราะห์หาคุณภาพรายข้อ (Item-Total Correlation) หรือค่า r โดยมีเกณฑ์ว่า ค่า r ควรมีค่ามากกว่า 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) หาด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Saiyot & Saiyot, 1985: 170-171) โดยค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อขอความอนุเคราะห์จากโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือในการขอใช้ชั่วโมงเรียนคาบกิจกรรมให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบสอบถามและแบบวัดต่างๆ

ในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ในระหว่างเดือนพฤศจิกายน-ธันวาคม 2560

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้จากแบบสอบถาม จำนวน 400 ชุด ด้วยการนำมาประมวลผลซึ่งใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยใช้สถิติที่นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติอนุมาน (Inferential Statistics) ด้วยการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ (Path analysis) (Wirathchai, 1999) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งใช้การวิเคราะห์โมเดลด้วย AMOS (Analysis for Moment Structure) โดยการตรวจสอบโมเดลการวัดโดยการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) และหลังจากนั้นทำการตรวจสอบโมเดลสมการโครงสร้างโดยมีค่าสถิติสำคัญที่ใช้ตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลหรือรูปแบบ (Arbuckle, 2009 cited in Chuchom, 2014: 38) หากค่าสถิติที่คำนวณได้ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดจำเป็นต้องมีการปรับโมเดล โดยอาศัยเหตุผลเชิงทฤษฎีและค่าดัชนีปรับแต่งโมเดล (Model modification indices) จนกว่าจะได้โมเดลที่มีความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผลการวิจัย

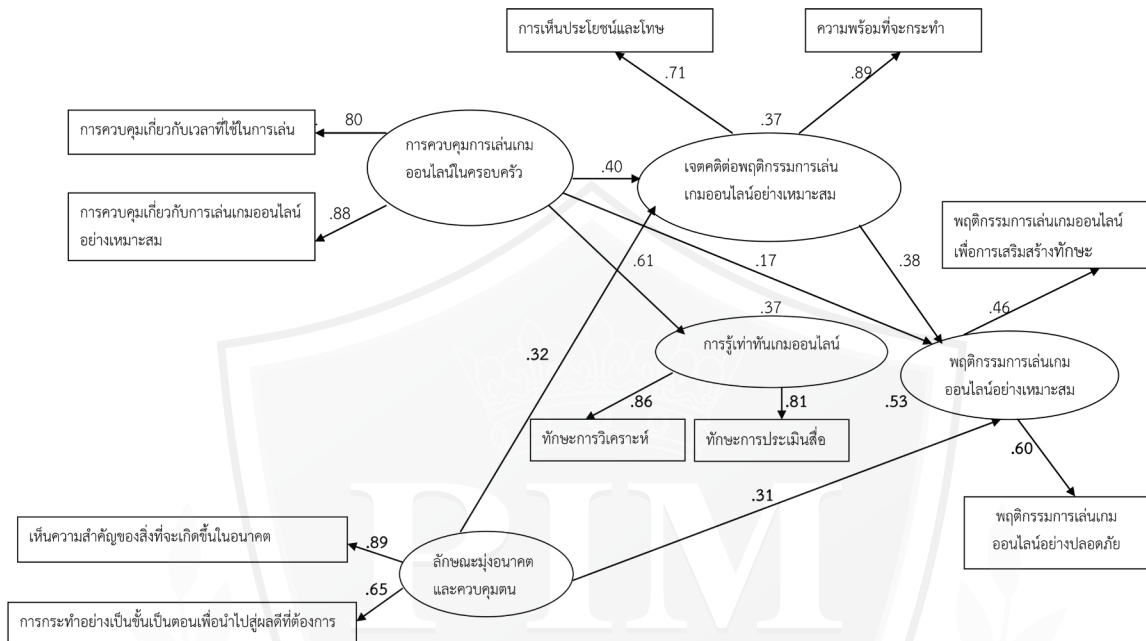
ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน ผลการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

1. โมเดลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

สำหรับผลการวิจัยครั้งนี้เบื้องต้นพบว่า แบบจำลองตามสมมติฐานยังไม่มี ความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับแก้แบบจำลองโดยการพิจารณาถึงความเป็นไปได้ทางทฤษฎี ตลอดจนการอภิปรายผลปรากฏผลการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์

เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมดังภาพที่ 2 และตารางที่ 1



หมายเหตุ: ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทุกตัว มีนัยสำคัญที่ .05

ภาพที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบจำลองความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติจากการตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ค่าสถิติตรวจสอบ	เกณฑ์การพิจารณา	ค่าสถิติในโมเดล
1. χ^2 -Test	$p > 0.05$	0.34
2. $\frac{\chi^2}{df}$	< 2	1.10
3. GFI	≥ 0.95	0.99
4. AGFI	≥ 0.95	0.97
5. CFI	≥ 0.95	1.00
6. RMSEA	< 0.05	0.02
7. HOELTER (0.05)	≥ 200	581

จากภาพที่ 2 และตารางที่ 1 การทดสอบความกลมกลืนของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม หลังจากปรับแก้แบบจำลองแล้วพบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์โดยค่าสถิติที่ตรวจสอบข้างต้นทุกค่าเป็นไปตามเกณฑ์

2. อิทธิพลสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

เมื่อได้โมเดลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์แล้ว ประเมินค่าขนาดอิทธิพลในแบบจำลอง และแสดงค่าอิทธิพลทางตรง (DE) อิทธิพลทางอ้อม (IE) และอิทธิพลรวม (TE) ของตัวแปรสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมได้ผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม และอิทธิพลรวมของตัวแปรสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

ตัวแปรผล (R ²)	อิทธิพล	ตัวแปรสาเหตุ			
		ATT	LIT	FU	CON
ONLINE (0.53)	DE	0.38*		0.31*	0.17*
	IE			0.12*	0.15*
	TE	0.38*		0.43*	0.32*
ATT (0.37)	DE			0.32*	0.40*
	IE				
	TE			0.32*	0.40*
LIT (0.37)	DE				0.61*
	IE				
	TE				0.61*

* ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม (ATT) ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน (FU) และการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว (CON) มีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม (ONLINE) อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.38, 0.31 และ 0.17 ตามลำดับ สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2-ข้อที่ 4 ของงานวิจัยเพียงบางส่วน นอกจากนี้ยังพบว่า

การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์โดยครอบครัว (CON) และลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน (FU) มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม (ONLINE) โดยส่งอิทธิพลผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม (ATT) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.15 และ 0.12 ตามลำดับ และการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์โดยครอบครัว (CON) มีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อการรู้

เท่าทันเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.61 โดยมีความสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 ของงานวิจัยเพียงบางส่วน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้ โมเดลตามสมมติฐานที่ปรับแล้ว มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และตัวแปรสาเหตุทั้ง 4 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนได้ร้อยละ 53 ที่เหลืออีกร้อยละ 47 เป็นอิทธิพลของตัวแปรที่ไม่ถูกเลือกเข้ามาในโมเดล ถ้าสามารถนำตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้องเข้ามาวิเคราะห์ด้วยอาจทำให้โมเดลสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนได้เพิ่มขึ้น และจากตัวแปรที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาพบว่า เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน และการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน นอกจากนี้ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนและการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมทางบวกผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ซึ่งสามารถอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

1. เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม มีอิทธิพลทางตรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสมของนักเรียน นั่นคือการที่บุคคลมีเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสมสูงย่อมทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสมสูงตามไปด้วย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเจตคติเป็นบ่อเกิดแห่งพฤติกรรม และยังเป็นสิ่งที่ใช้ชี้นำพฤติกรรมบุคคลได้เป็นอย่างดี ทำให้เชื่อได้ว่า หากบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งใดแล้วมักส่งผลให้บุคคลนั้นมีแนวโน้มของพฤติกรรมไปในทิศทางที่ดีด้วย นอกจากนี้โดยส่วนใหญ่แล้ว ปัจจัยเชิงสาเหตุทางด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์มักมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอย่างเด่นชัดกว่าตัวแปรทางจิตและตัวแปรสถานการณ์

ทั่วไป โดยเฉพาะเจตคติซึ่งเป็นลักษณะทางจิตใจของบุคคลที่มีความสอดคล้องในลักษณะพาดพิงกับพฤติกรรมของบุคคลมากกว่าลักษณะทางจิตประเภทอื่นๆ (Pimthong, 2014) สำหรับผลการศึกษาที่แสดงว่าเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสมซึ่งนับเป็นพฤติกรรมที่น่าปรารถนาพบว่า มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยในอดีตที่ศึกษาเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมที่น่าปรารถนา ซึ่งมักพบว่า มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดและเป็นตัวทำนายที่สำคัญลำดับต้นๆ ของพฤติกรรม (Vongpinpetch & Vasuwat, 2010; Sodmanee et al., 2010; Sareerasart, 2011; Bhanthumnavin, 2015)

2. ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนมีอิทธิพลทางตรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมและมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ผลการวิจัยในส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ยิ่งนักเรียนเป็นผู้ที่มีลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนสูงเท่าใด ยิ่งส่งผลให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีเจตคติที่ดีมากต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม และยิ่งส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้นในท้ายสุด นอกจากนี้ผลวิจัยนี้มีความสอดคล้องใกล้เคียงกันกับผลงานวิจัยที่พบในอดีตที่มีพฤติกรรมด้านบวกที่เป็นพฤติกรรมที่น่าปรารถนาเช่นเดียวกันกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ซึ่งในอดีตมักปรากฏว่า จิตลักษณะเดิมอันได้แก่ ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน มีความเกี่ยวข้องกับจิตลักษณะตามสถานการณ์คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมน่าปรารถนา เช่น การมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมเสียอย่างมีสติ (Bhanthumnavin, 2015) นอกจากนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Virotvithayagan (2008: 149) พบว่า ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีอิทธิพลทางตรงไปยังพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี นั้นแสดงให้เห็นว่า ความสามารถในการคาดการณ์ไกล การเล็งเห็นความสำคัญของสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต รวมทั้งการควบคุมตนเองเพื่อได้ประโยชน์ที่

ยิ่งใหญ่กว่าหรือสำคัญกว่าที่จะมีมาในอนาคตนั้นส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน

3. การควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ในครอบครัว มีอิทธิพลทางตรงทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมและมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียน ผลการวิจัยในส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ยิ่งนักเรียนมีการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์จากครอบครัวสูงเท่าใด ยิ่งส่งผลให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีเจตคติที่ดีมากต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสม และยังส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้นในท้ายสุด ทั้งนี้อาจมีผลมาจากการที่บุคคลมีครอบครัวที่เข้ามามีบทบาทเกี่ยวข้องกับการรับสื่อของตนเองโดยตั้งใจไม่ว่าจะโดยวิธีใดวิธีหนึ่งย่อมทำให้บุคคลนั้นมีพฤติกรรมการรับสื่อได้อย่างเหมาะสม โดยผลการศึกษาที่แสดงว่า การควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมของเด็ก ซึ่งการเล่นเกมนอนไลน์และการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นถือเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง หากครอบครัวมีการควบคุมอิทธิพลจากสื่อมวลชนอย่างเหมาะสม จะทำให้เยาวชนมีพฤติกรรม的开รับสื่อมวลชนอย่างเหมาะสมเช่นกัน จึงพบว่า ผลการวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยในอดีตที่ค้นพบว่า การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย และมีอิทธิพลทางอ้อมผ่านเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย (Sareerasart, 2011) รวมถึงงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับครอบครัวมีอิทธิพลต่อการรับสื่อมวลชนของเด็กและเยาวชนไทย (Intune, 2009)

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยนี้พบว่า มีประโยชน์ต่อหน่วยงาน

ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน รวมถึงองค์กรพัฒนาต่างๆ ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับงานที่ส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์โดยนำไปกำหนดแนวทาง และนโยบายในการทำงานเพื่อทำให้เกิดการพัฒนาและสนับสนุนให้เยาวชนเป็นผู้มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสม เช่น เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์เหมาะสม เป็นปัจจัยสำคัญอันดับแรกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนั้นการพัฒนาและสร้างจิตลักษณะให้เยาวชนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการมีพฤติกรรมเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมมีส่วนทำให้นักเรียนจะได้ใช้เป็นเกราะกำบังต่อการถลำลึกเข้าไปเล่นเกมมากเกินไปจนกลายเป็นคนติดเกมซึ่งไม่เป็นผลดีทั้งต่อตนเอง ต่อผู้รอบข้าง และต่อสังคม ดังนั้นจึงต้องหากกลวิธีในการส่งเสริมให้มีการพัฒนาให้นักเรียนเป็นผู้มีเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์เหมาะสมมากยิ่งขึ้น โดยทำให้นักเรียนเห็นประโยชน์ของการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเป็นประโยชน์ รวมทั้งความรู้สึกรู้สึกพอใจ ชอบใจ ในการเล่นเกมนอนไลน์ ความพร้อมที่จะเล่นเกมนอนไลน์อย่างถูกต้องเหมาะสม ดังนั้นการส่งเสริมนักเรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์เหมาะสมแล้วย่อมส่งผลให้อยากมีพฤติกรรมเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้นไป ทำให้เกิดผลกระทบทางบวกต่อตนเอง ครอบครัว คนรอบข้าง สังคม และประเทศชาติต่อไป กอปรกับหากได้มีการส่งเสริมให้มีการพัฒนาให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีการมุ่งอนาคตและควบคุมตนควบคุมกันไปด้วยแล้วจะยิ่งทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมมากยิ่งขึ้นไป ดังนั้นการส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมหรือจัดการอบรมที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการคาดการณ์ไกล เล็งเห็นความสำคัญของสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต รวมทั้งส่งเสริมการควบคุมตนเองของนักเรียนให้มีพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ที่เหมาะสมกับสภาพการณ์ เพื่อได้ประโยชน์ที่ยิ่งใหญ่กว่า หรือสำคัญกว่าที่จะมีมาในอนาคต แทนการเล่นเกมนอนไลน์ที่มากเกินไปจนอาจเกิดผลร้ายกับตนเองทั้งทางการเรียนและการเข้าสังคม โดยการทำให้

นักเรียนเห็นโทษของการเล่นเกมออนไลน์อย่างไม่เหมาะสม ซึ่งเป็นโทษกับนักเรียน เช่น การใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานเกินไปเป็นการบั่นทอนสุขภาพร่างกาย อีกทั้งยังส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นต้น ซึ่งจากการที่นักเรียนตระหนักถึงคุณและโทษของการเล่นเกมออนไลน์แล้วนั้น นักเรียนจะสามารถหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์นานเกินไป พร้อมทั้งจะเล่นในเวลาที่กำหนด หรืองดการเล่นเกมออนไลน์ในวันหยุดและหันไปทำกิจกรรมอื่นๆ แทน ก่อให้เกิดความพอดีในชีวิต ส่งผลให้นักเรียนมีสุขภาพที่ดี การเรียนไม่ตกต่ำ สุขภาพจิตดี ไม่สร้างปัญหาให้กับครอบครัวและสังคมรอบข้าง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างชุดฝึกอบรมทางจิตลักษณะที่สำคัญให้กับนักเรียน เพื่อพัฒนาให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

โดยทำการวิจัยเชิงทดลองเพื่อประเมินผลชุดฝึกอบรม

2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ตอนกลาง ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะให้มีการศึกษาเพิ่มในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นการเปรียบเทียบของแต่ละช่วงวัย นอกจากนี้ยังสามารถทำการศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมระหว่างนักเรียนเขตกรุงเทพมหานคร กับนักเรียนในต่างจังหวัดว่ามีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมแตกต่างกันหรือไม่

3. ตัวแปรที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาในครั้งนี้สามารถอธิบายความแปรปรวนของนักเรียนได้เพียงร้อยละ 53 ที่เหลือเป็นตัวแปรอื่นที่ไม่ได้นำมาศึกษาในโมเดลการวิจัยครั้งนี้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเสนอให้มีการศึกษาตัวแปรอื่นๆ โดยอาศัยผลการวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นแนวทางในการกำหนดตัวแปรในโมเดลการวิจัย เช่น แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความเชื่ออำนาจในตนในการกระทำพฤติกรรม เป็นต้น

References

- Arbuckle, J. L. (2009). *AMOS 22.0 User's Guide*. Chicago, IL: SPSS.
- Bhanthumnavin, D. (1995). *Tree theory, ethics and individual development*. Bangkok: Promotion Academic Documents National Institute of Development Administration. [in Thai]
- Bhanthumnavin, D. (2000). *Ethical tree theory: research and development* (2nd ed.). Chulalongkorn University Printing. [in Thai]
- Bhanthumnavin, D. (2009). *Principles and methods of document processing for excellence in behavioral research* (2nd ed.). Bangkok: AA Public Company. [in Thai]
- Bhanthumnavin, D. (2015). Antecedents of Mindful Risk-Taking Behavior in Secondary School Students: A Path Analysis Approach. *Journal of Behavioral Science*, 21(1), 75-94. [in Thai]
- Biggins, O. (2009). Building Up the Virtual Community in Online Games and "Onlineaholics" Behaviour of Adolescents in Bangkok Metropolitan. *Journal of the Internet*, 23(70), 7-21. [in Thai]
- Chuchom, O. (2014). *Model of causal relationship and effect of teacher commitment*. Research Report. Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Chula Weekly. (2010). Explore the issue of children addicted to online games in Bangkok, almost 30% into the drugs adversely affect learning and health. *The Journal of Chula Weekly*, 53(35), 6. [in Thai]

- Intune, S. (2009). *Psychosocial factors and effects on stress management of reading behavior in adolescent students*. M.Sc. (Applied Research Applied Psychology), Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Linderman, R. H., Merenda, P. F. & Gold, R, Z. (1980). *Introduction to Bivariate and Multivariate Analysis*. Glenview, Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Magnusson, D. & Endler, N. S. (1977). *Personality at the Crossroad: Current Issues in Interactionism Psychology*. New Jersey: LEA Publisher.
- Ministry of Public Health Department of Mental Health, Institute of Mental Health, Children and Teens. (2013). *Chart showing percentage of children Game in Thailand*. Retrieved November 25, 2017, from <http://www.icamtalk.com> [in Thai]
- Pimthong, S. (2014). *A Cross-Cultural Study of Psychosocial Factors Correlated with Sufficient Consumption Behavior of Students in Thailand and Malaysia*. Research Report. Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Pornnapadol, C., Sornpaisarn, B., Kamkliang, K. & Pattana-amorn, S. (2014). The Development of Game Addiction Screening Test (GAST). *J Psychiatr Assoc Thailand*, 59(1), 3-14. [in Thai]
- Ramasut, P. (2009). *Immunization of online games for Thai youth*. Bangkok: National Research Council of Thailand. [in Thai]
- Saiyot, L. & Saiyot, A. (1985). *Principles of educational research*. Bangkok: Suksaporn. [in Thai]
- Sareerasart, W. (2011). *The relationship among social situation and psychological immunity to internet Behavior focusing on safety and usefulness of female students in high schools with and without internet safety project*. Master of Science Degree in Applied Behavioral Science Research, Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Sennan, T. (2006). *Behavior and impact of the game online addiction: case study of student*. Thesis, Master of Arts Program in Journalism, Chulalongkorn University. [in Thai]
- Sodmanee, A., Yoelao, D., Ginyi, P., Thanachanon, S. & Kateum, P. (2010). *Integrative Factors Related to the Ethical Behavior of Community Leaders in the Central Region: Phase*. Research Report. Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Supaket, P., Munsawaengsub, C., Nanthamongkolchai, S. & Apinuntavetch, S. (2008). Factors Affecting Computer Game Addiction and Mental Health of Male Adolescents in Mueang District, Si Sa Ket Province. *Journal of Public Health*, 38(3), 317-330. [in Thai]
- Tipwareerom, W., Paowattana, A. & Lapwongwattana, P. (2013). Factors Predicting Sexual Risk Behaviors of Adolescent Boys in Phitsanulok Province. *Journal of Public Health Nursing*, 27(1), 31-45. [in Thai]

- Virotvithayagan, C. (2008). *Antecedents and Consequences of Sufficient Behavior of Junior Secondary Students in schools with Sufficiency Economy Project*. Thesis, Master of Arts (Social Development), National Institute of Development Administration. [in Thai]
- Vongpinetch, V. & Vasuwat, C. (2010). *The development of the causal relationship model. Of behavior Environmental conservation affecting quality of life of undergraduate students. Chiangmai Province*. Research Report No. 237. Chiang Mai: Payap University. [in Thai]
- Weiss. (1972). Canonical correlation analysis in counseling psychology. *Journal of Counseling Psychology*, 19, 241-252.
- Wirathchai, N. (1994). *Linear Structural Analysis (Lisrel): Analytical Statistics for Social Research and Behavioral Science*. Bangkok: Chulalongkorn University Publisher. [in Thai]
- Wirathchai, N. (1999). *Linear Structural Analysis (Lisrel): Analytical Statistics for Social Research and Behavioral Science*. Bangkok: Chulalongkorn University Publisher. [in Thai]
- Young, K. S. (2004). Internet Addiction: A new Clinical Phenomenon and Its Consequences. *The American Behavior Scientist*, 48(4), 402-416.





Name and Surname: Tanyavanun Lianyang

Highest Education: Ph.D. Research in Applied Behavioral Science (emphasis Research), Srinakharinwirot University

University or Agency: Panyapiwat Institute of Management

Field of Expertise: Applied Behavioral Science

Address: 85/1 Moo 2, Chaengwattana Rd., Bang Talad, Pakkred, Nonthaburi 11120



Name and Surname: Saran Pimthong

Highest Education: Ph.D., major in Social Development and Environmental Management, National Institute of Development Administration

University or Agency: Behavioral Sciences Research Institute, Srinakharinwirot University

Field of Expertise: Applied Behavioral Science

Address: 114 Sukumvit 23, Wattana, Bangkok 10110



Name and Surname: Narisara Peungposo

Highest Education: Ph.D., major in Demography, Chulalongkorn University

University or Agency: Behavioral Sciences Research Institute, Srinakharinwirot University

Field of Expertise: Applied Behavioral Science

Address: 114 Sukumvit 23, Wattana, Bangkok 10110