

การศึกษากลุ่มเสี่ยงและปัจจัยปกป้องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

A STUDY OF THE AT-RISK GROUPS AND FACTORS TO PROTECT THE PROPER ONLINE GAMING BEHAVIORS OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

ธัญวานันท์ 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

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลุ่มเสี่ยงและปัจจัยปกป้องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) รวม 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบวัดตัวแปรเชิงสาเหตุและผลของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์ t-test ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way analysis of variance) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบเป็นขั้น (Stepwise Multiple Regression) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ตัวทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อยคือ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ อิทธิพลของเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์ และการควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ในครอบครัว ค่าการพยากรณ์ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า มีค่าเท่ากับ 0.21 กล่าวคือ ตัวแปรปัจจัยทางจิตสังคม สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้ร้อยละ 21 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เป็นกลุ่มเสี่ยงเร่งด่วนที่ควรพัฒนาคือ นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมน้อย ได้แก่ กลุ่มนักเรียนที่พำนักพักอาศัยอยู่คนเดียวและกลุ่มนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ย 2.50-2.99 โดยมีปัจจัยปกป้องที่สำคัญ ได้แก่ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ การควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ในครอบครัว และเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: กลุ่มเสี่ยง ปัจจัยปกป้อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

Abstract

The purpose of this research was to study the risk and appropriateness of the proper online gaming behaviors of lower secondary school students. The sample used in this study students are studying at lower secondary school. The data were collected by using a multistage random sampling technique. One-way analysis of variance (t-test) and multiple regression analysis were used. High-risk students should develop as students with less appropriate online gaming behavior. The result revealed that:

Predictably, the online gaming behavior is decisively important to the online game. Online game literacy, the influence of friends in online gaming and control of online family games. The predictive value significantly forecasts the proper online gaming behavior of lower secondary school students ($R^2 = 0.21$). The at-risk groups of Students needed immediate attention due to reported less of the proper online gaming behaviors. Group of students living alone and group of students with a GPA of 2.50–2.99, it can be suggested that online game literacy, control of online family games should be developed and the attitude toward proper online gaming behaviors.

Keywords: The at-risk groups, Behavioral appropriateness, The Proper Online Gaming Behaviors

บทนำ

ในยุคการสื่อสารไร้พรมแดน หรือเรียกว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” ที่สภาพทางสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วนั้น เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีการเชื่อมโยงกันทั่วโลกได้กลายมาเป็นแหล่งอาชญากรรมรูปแบบใหม่สามารถก่อให้เกิดปัญหาหากนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม อาทิ ปัญหาเยาวชนลอกเลียนพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ ทั้งนี้ น.ต.นพ.บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต (The mental health department, 2017) กล่าวว่า ปัจจุบันกรมสุขภาพจิตได้เร่งพัฒนาระบบบริการรักษาและป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ซึ่งกำลังมีแนวโน้มขยายตัวรุนแรงขึ้น ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาด้านเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์รายงานว่า ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2560–31 มีนาคม 2560 เพียง 3 เดือน พบผู้ป่วยเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่า มีปัญหาพฤติกรรมและอาการเสพติดเกมอยู่ในระดับปานกลางถึงรุนแรงที่ต้องเข้ารับการรักษาทางจิตเวชอย่างเร่งด่วนและต่อเนื่อง รวมจำนวน 53 คน ซึ่งเป็นสถิติ

ที่เพิ่มสูงขึ้นถึง 1.5 เท่าตัวในรอบ 3 ปี ร้อยละ 96 เป็นชาย โดยจิตแพทย์ตรวจพบว่า เด็กกลุ่มนี้มีโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคสมาธิสั้น โรคติดต่อต้าน โรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า โรคกลัวน้ำมือตากระตุก โรคบกพร่องทักษะการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังพบปัญหาพฤติกรรมโกหก ขโมยเงิน เล่นการพนัน หนีเรียน ไม่ยอมไปโรงเรียน และหนีออกจากบ้าน ส่วนใหญ่พบในกลุ่มอายุ 14-16 ปี แนวโน้มพบอายุน้อยลงเรื่อยๆ น้อยที่สุดคือ 5 ขวบ ซึ่งสัมพันธ์กับปัญหาการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย นับว่าเป็นเรื่องที่น่าห่วงมาก

สภาพการณ์ของปัญหาการติดเกมออนไลน์ในประเทศไทยนั้นยังคงปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งปัญหายังคงอยู่และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น จากภาวะที่ทำให้เกมออนไลน์สามารถหาสถานที่เล่นได้ง่าย อีกทั้งค่าใช้จ่ายไม่สูงนัก ถึงแม้ว่าเด็กที่ติดเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะไม่ได้ออกไปก่ออาชญากรรมทั้งหมด แต่แค่ผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมและอุปนิสัยบางประการทำให้พัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่น สร้างปัญหาให้พ่อแม่ผู้ปกครอง

โดยเฉพาะครอบครัวที่ไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนบุตรหลานอย่างเต็มที่ และเลือกที่จะมอบการแก้ปัญหาไปให้สังคม ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียนหรือรัฐบาล ซึ่งปัจจุบันทั้งภาครัฐและสังคมมีแนวทางสำหรับการจัดการต่อปัญหาการติดเกมออนไลน์ และให้ความสำคัญที่พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่นว่าเป็นอย่างไร และทำไมถึงติดเกมออนไลน์ แต่ในมุมมองที่กลับกันอย่างไรก็ตามการเล่นและติดเกมออนไลน์นอกจากจะส่งผลทางลบดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น การเล่นเกมออนไลน์ก็ยังมีผลทางบวกเช่นกัน Ramasut (2009: 292) ได้ยกกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบเชิงบวกว่า ในต่างประเทศมีการนำเกมออนไลน์ไปบูรณาการกับการเรียนรู้ทางวิชาการเพื่อให้เด็กได้ฝึกทักษะควบคู่ไปด้วย เช่น ประเทศแคนาดามีการผลิตเกมผจญภัยที่ต้องใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยออกแบบให้มีความซับซ้อนและน่าสนใจ ซึ่งก็มักให้ความสนใจ เล่นเป็นจำนวนมาก ฯลฯ นอกจากนี้เกมยังถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญของ Creative Economy ผู้เล่นเกมหลายคนสามารถพัฒนาตนเองจากการเล่นเกมไปสู่ขั้นหนึ่ง เช่น เป็นนักพัฒนาเกม นักออกแบบเกม นักสร้างคอนเทนต์ นักกีฬาอีสปอร์ต ฯลฯ

จากมุมมองทางบวก ผู้วิจัยสนใจในการทำวิจัยว่ามีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องในการอธิบายและทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่เป็นพฤติกรรมที่น่าปรารถนาของกลุ่มเด็กวัยรุ่นทั่วไป และศึกษาว่า นักเรียนกลุ่มใดตามลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมในปริมาณต่ำ หรือที่เรียกว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มเสี่ยงซึ่งควรได้รับการพัฒนาโดยเร่งด่วน รวมทั้งการเสนอแนะปัจจัยปกป้องที่สำคัญตามลำดับจากมากไปน้อย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาว่านักเรียนซึ่งมีความแตกต่างกันทางชีวสังคมและภูมิหลังจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่แตกต่างกันหรือไม่

2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนซึ่งมีความแตกต่างกันทางชีวสังคมและภูมิหลังบางประการจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่แตกต่างกัน

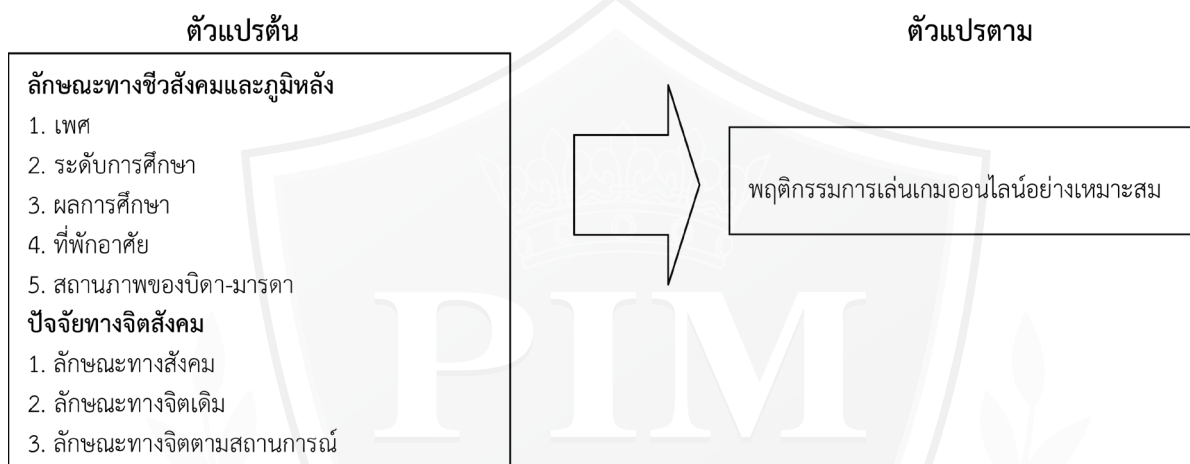
2. ปัจจัยลักษณะสถานการณ์ทางสังคม ตัวแปรจิตลักษณะเดิม และตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์อย่างน้อยหนึ่งปัจจัยส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) (Magnusson & Endler, 1977: 18-21; Bhanthumnavin, 2009) และใช้ตัวแปรจิตลักษณะบางด้านตามทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม (Bhanthumnavin, 1995: 2-3; Bhanthumnavin, 2000: 2-3) มาเป็นหลักในการอธิบายและทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ตามแนวพฤติกรรมศาสตร์ และจากแนวคิดและหลักการดังกล่าวนี้ ตัวแปรในงานวิจัยนี้ประกอบด้วยตัวแปรปัจจัยลักษณะสถานการณ์ทางสังคม อันได้แก่ สภาพแวดล้อมด้านครอบครัวคือ สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว สภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อนคือ อิทธิพลของเพื่อนในการเล่นเกมออนไลน์ สภาพแวดล้อมด้านโรงเรียนคือ กิจกรรมที่เหมาะสมที่เข้าร่วมกับโรงเรียน ตัวแปรจิตลักษณะเดิมคือ ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนเองและสุขภาพจิต และตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์คือ เจตคติในการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ และกลุ่มตัวแปรชีวสังคมภูมิหลังของนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สร้างเส้นทางและนำเสนอ

ตัวแปรเพื่อทำการทดสอบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนว่าแตกต่างกันหรือไม่ตามลักษณะชีวสังคมและภูมิหลังเพื่อที่จะสามารถระบุกลุ่มเสี่ยงประเภทใดได้บ้าง หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแสวงหาเปอร์เซ็นต์การทำนาย ตัวทำนายที่สำคัญ และลำดับการทำนายของตัวแปรทางจิตสังคมที่กล่าวมาแล้วข้างต้นในตัวแปรตามของงานวิจัยคือ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนเหล่านั้นทั้งในกลุ่มรวมและในกลุ่มย่อย ตามลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังเฉพาะที่ปรากฏว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สร้างเส้นทางและนำเสนอตัวแปรเพื่อทำการทดสอบถึงสภาพความเป็นสาเหตุและเส้นทางของตัวแปรต่างๆ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์โครงสร้างตัวแปรของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

จากภาพที่ 1 รูปแบบโครงสร้างประกอบด้วย

ตัวแปรอิสระ

1. กลุ่มลักษณะสถานการณ์ทางสังคมคือ ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อน ปัจจัยด้านโรงเรียน

1.1 ปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่

1.1.1 สัมพันธภาพในครอบครัว

1.1.2 การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว

1.2 ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน ได้แก่ อิทธิพลของเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์

1.3 ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านโรงเรียน ได้แก่ กิจกรรมเหมาะสมที่เข้าร่วมกับโรงเรียน

2. กลุ่มจิตลักษณะเดิม ประกอบด้วยตัวแปร

2.1 ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตน

2.2 สุขภาพจิต

3. กลุ่มจิตลักษณะลักษณะตามสถานการณ์ ประกอบด้วยตัวแปร

3.1 เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

3.2 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์

4. ลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของนักเรียน ได้แก่ เพศ ระดับชั้นการศึกษา ผลการศึกษา ที่พักอาศัย และสถานภาพของบิดา-มารดา

ตัวแปรตาม คือ ปัจจัยเชิงผล ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการวางแผนและควบคุมเพื่อปรับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

อย่างเหมาะสมสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมในปริมาณต่ำ หรือที่เรียกว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มเสี่ยงซึ่งควรได้รับการพัฒนาโดยเร่งด่วน ในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่อยู่ในบริบทเดียวกัน ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Office of the Basic Education Commission) กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งเป็นโรงเรียนในสังกัดรัฐบาล เขตกรุงเทพมหานคร (เขตการศึกษา 1, 2) และเขตปริมณฑล (เขตการศึกษา 3, 4, 6) ปีการศึกษา 2560 โดยมีคุณสมบัติเบื้องต้นคือ ต้องเป็นนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ซึ่งมีลักษณะของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยใช้เวลาในการเล่นออนไลน์เป็นเวลาไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน จำนวนวันในการเล่นออนไลน์ของนักเรียนไม่เกิน 5 วัน ต่อ 1 สัปดาห์ และเกรดเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.50 ขึ้นไป (Ministry of Public Health Department of Mental Health, Institute of Mental Health, Children and Teens, 2013; Pornnapadol, & Khamklieng, 2014: 3-14) สำหรับวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) โดยขั้นแรกใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) สุ่มโรงเรียนในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ เขตกรุงเทพมหานคร จากสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 และเขต 2 เขตละ 2 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 4 โรงเรียน และโรงเรียนในเขตปริมณฑลจากสำนักงานเขตพื้นที่ เขต 3 และเขต 4 เขตละ 1 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 2 โรงเรียน หลังจากนั้นโรงเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่างจะทำการสุ่มเพื่อเลือกตัวแทนห้องเรียนของระดับชั้นปี ระดับชั้นปีละ 2 ห้อง ดังนั้น โรงเรียนที่สุ่มได้จะมีประชากรตัวแทนเป็นห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

อย่างละ 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 42 ห้องเรียน ห้องละประมาณ 20-30 คน จากนั้นทำการเก็บข้อมูลจากนักเรียนทุกคนในห้องเรียนที่สุ่มได้ (คัดเลือกนักเรียนที่เคยเล่นเกมออนไลน์และปัจจุบันยังเล่นอยู่ โดยนักเรียนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลาไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน และจำนวนวันในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนไม่เกิน 5 วันต่อ 1 สัปดาห์ และเกรดเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.50 ขึ้นไป จากข้อมูลซึ่งได้จากการตอบแบบสอบถาม) จำนวน 400 คน

เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวัดตัวแปรเชิงสาเหตุและผลของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม โดยแบบวัดมีคุณภาพความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ จากการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมของแบบวัดที่ไม่มีข้อนั้นรวมอยู่ (Item-Total Correlation) หรือค่า r โดยค่า r มีค่ามากกว่า 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค โดยมีค่าความเชื่อมั่น 0.70 ขึ้นไป (Saiyot & Saiyot, 1985: 170-171)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อขอความอนุเคราะห์จากโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือในการขอใช้ชั่วโมงเรียนคาบกิจกรรมให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบสอบถามและแบบวัดต่างๆ ในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ในระหว่างเดือนพฤศจิกายน-ธันวาคม 2560

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้จากแบบสอบถาม ด้วยการนำมาประมวลผลซึ่งใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติอนุมาน (Inferential Statistics) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ t-test ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of variance) วิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's

Method) เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1 สำหรับศึกษาความแตกต่างกันทางชีวสังคมและภูมิหลังว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่แตกต่างหรือไม่ และสำหรับวัตถุประสงค์ข้อ 2 ใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบเป็นขั้น (Stepwise Multiple Regression) เพื่อแสวงหาเปอร์เซ็นต์การทำนายที่สำคัญและลำดับการทำนายในตัวแปรตามของงานวิจัย ซึ่งก็คือพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม สำหรับเปรียบเทียบอำนาจในการพยากรณ์ของตัวแปรอิสระที่เป็นตัวแปรทางชีวสังคมและภูมิหลัง

ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ความแตกต่างกันทางชีวสังคมและภูมิหลังว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมแตกต่างกันหรือไม่

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ t-test และความแปรปรวนทางเดียว (F-test) และวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's Method) ของตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม โดยมีตัวแปรชีวสังคมและภูมิหลังเป็นตัวแปรอิสระ (เพศ ระดับชั้นการศึกษา ผลการศึกษา ที่พักอาศัย และสถานภาพของบิดา-มารดา) ปรากฏผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติของ t-test และความแปรปรวนทางเดียว (F-test) ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่มีลักษณะชีวสังคมและภูมิหลังที่แตกต่างกัน

ลักษณะชีวสังคมและภูมิหลัง	ค่า t, ค่า F
เพศ	.89
ระดับชั้นการศึกษา	.179
ผลการศึกษา	-2.317*
ที่พักอาศัย	4.482*
สถานภาพของบิดา-มารดา	.131

หมายเหตุ *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของตัวแปรตาม (พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม) ตามระดับของตัวแปรอิสระที่พบในตารางที่ 1

ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรตาม	
	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
ผลการศึกษา	เกรดเฉลี่ย 3.00-4.00 = 4.64	เกรดเฉลี่ย 2.50-2.99 = 4.51
ที่พักอาศัย	อยู่กับเพื่อน = 4.80	อยู่คนเดียว = 4.44

จากตารางที่ 1 และตารางที่ 2 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร ได้แก่ ผลการศึกษา และที่พักอาศัย และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่ง

ตามระดับตัวแปรอิสระ พบว่า 1) นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยตั้งแต่ 3.00-4.00 เป็นผู้ที่มีความเหมาะสมในการเล่นออนไลน์อย่างเหมาะสมมากกว่านักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50-2.99 2) นักเรียนที่มีที่พักอยู่กับเพื่อน เป็นผู้ที่มี

พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือ นักเรียนที่มีที่พักอยู่กับครอบครัว และนักเรียนที่พักอยู่คนเดียวเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสมน้อยที่สุด

2. การวิเคราะห์ผลการทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสมโดยใช้ปัจจัยลักษณะชีวิตสังคมและภูมิหลังทั้ง 2 ตัวแปรเป็นตัวทำนาย

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบเป็นขั้น (Stepwise Multiple Regression) ตัวทำนาย 8 ตัว (สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ในครอบครัว อิทธิพลของเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับโรงเรียน ลักษณะมุ่งอนาคต และการควบคุมตน สุขภาพจิต เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสม และการรู้เท่าทัน

เกมนออนไลน์) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบปริมาณการทำนายว่า มีตัวแปรหรือปัจจัยเชิงเหตุใดที่สามารถใช้ทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสมได้ดี คล้ายคลึงหรือแตกต่างกันอย่างไร โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในกลุ่มรวม และในกลุ่มย่อยตามลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังเฉพาะที่ปรากฏว่า มีนัยสำคัญจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ซึ่งผลการวิเคราะห์ได้แก่ ผลการศึกษา และที่พักอาศัย โดยผลการศึกษาแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50-2.99 และกลุ่มนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยตั้งแต่ 3.00-4.00 ส่วนที่พักอาศัยแบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ นักเรียนอยู่คนเดียว นักเรียนอยู่กับเพื่อน และนักเรียนอยู่กับครอบครัว ปรากฏผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กลุ่ม	จำนวนคน	ปัจจัย 9 ตัวแปร		
		% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า
รวม	400	20.6	8, 3, 2	.20, .13, .08
เกรดเฉลี่ย 2.50-2.99	140	11.0	8,2	.13, .13
เกรดเฉลี่ย 3.50-4.00	260	24.8	8,3	.32, .13
อยู่คนเดียว	67	39.8	7,3	.27, .24
อยู่กับเพื่อน	20	21.6	8	.34
อยู่กับครอบครัว	313	18.2	8, 3, 2	.18, .12, .11

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตัวทำนายที่ 1 คือ สัมพันธภาพในครอบครัว

ตัวทำนายที่ 2 คือ การควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ในครอบครัว

ตัวทำนายที่ 3 คือ อิทธิพลของเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์

ตัวทำนายที่ 4 คือ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับโรงเรียน

ตัวทำนายที่ 5 คือ ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตน

ตัวทำนายที่ 6 คือ สุขภาพจิต

ตัวทำนายที่ 7 คือ เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสม

ตัวทำนายที่ 8 คือ การรู้เท่าทันเกมนออนไลน์

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ตัวทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อยคือ การรู้เท่าทันเกมนอนไลน์ อิทธิพลของเพื่อนในการเล่นเกมนอนไลน์ และการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ในครอบครัว ซึ่งสามารถอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

1. การรู้เท่าทันเกมนอนไลน์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสม ผลการวิจัยส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ยิ่งนักเรียนมีการรู้เท่าทันการเล่นเกมนอนไลน์เท่าใดยิ่งส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้น ทั้งนี้การรู้เท่าทันเกมนอนไลน์นับเป็นการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) ที่เริ่มนำมาใช้ในปี ค.ศ. 1992 โดยมีสมาชิกของ Aspen Media Literacy Leadership Institute ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่าหมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อในหลายๆ รูปแบบ อย่างไรก็ตามจนกระทั่งในปัจจุบันคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่นักเรียน นักศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 จึงครอบคลุมถึงวิธีการที่มีความสำคัญและสมควรจะต้องให้การศึกษาโดยการกำหนดกรอบในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์การสื่อข้อความในหลายๆ รูปแบบ นับตั้งแต่ด้านสิ่งพิมพ์ จนถึงสื่อภาพและเสียง อย่างโทรทัศน์หรือวิดีโอจนกระทั่งอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อจะต้องมีการนำไปปรับใช้ใน 4 รูปแบบคือ เข้าถึง (access) วิเคราะห์ (analyse) ประเมิน (evaluate) และสร้างสรรค์ (create) และทั้ง 4 รูปแบบนี้สามารถใช้ได้กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่สื่อสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง จนถึงสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเริ่มมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน Biggins (2009) โดยมีความสอดคล้อง Thabthan (2014) ที่กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นเรื่องใกล้ตัวและจำเป็นอย่างยิ่งในยุคของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวล้ำ และมีความจำเป็นสำหรับนักเรียน นักศึกษาทุกระดับ เพราะการเข้าถึงสารความสามารถในการวิเคราะห์สาร การประเมินสาร และ

นำไปใช้ในทางที่เกิดประโยชน์ นับว่าเป็นการนำทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อมาเป็นส่วนหนึ่งในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการรับสื่อ ซึ่งถือเป็นกลไกนำพาให้บุคคลมีการพัฒนาคุณภาพตนเองอยู่เสมอ และการพัฒนาดังกล่าวอยู่เสมอเพื่อให้เป็นผู้รู้ย่อมถือเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่ามากที่สุดในยุคปัจจุบัน โดยการที่เยาวชนวัยรุ่นในปัจจุบันหากมีการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งในงานวิจัยนี้คือ การรู้เท่าทันเกมนอนไลน์ นั่นคือถ้าวัยรุ่นมีภูมิคุ้มกันในการเสพการเล่นเกมนอนไลน์อย่างระมัดระวัง แม้จะเจอเกมนอนไลน์ที่มีพิษแต่ก็สามารถแยกแยะได้และสามารถเรียนรู้แต่สิ่งดีๆ ที่ปรากฏอยู่ในการเล่นเกมนอนไลน์ รวมถึงการเล่นเกมนอนไลน์ในปริมาณที่เหมาะสม การแยกแยะได้ว่าอะไรคือสิ่งที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมก็นับว่าเยาวชนรับมือได้ ถือว่ามีภูมิคุ้มกันทำให้สามารถเลือกรับสื่อและใช้สื่อในลักษณะที่เหมาะสม อาทิ ไม่เปิดรับสื่อลามกอนาจาร หรือสื่อที่มีความรุนแรงจากการเล่นเกมนอนไลน์ เป็นต้น นั่นแสดงว่า วัยรุ่นนั้นมีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมแล้ว ย่อมทำให้เยาวชน วัยรุ่นไม่สร้างปัญหาแก่สังคมแต่อย่างใด

2. อิทธิพลของเพื่อนในการเล่นเกมนอนไลน์อิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสม ผลการวิจัยส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ยิ่งนักเรียนเป็นผู้ที่ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนอย่างเหมาะสมมากเท่าใดยิ่งส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้น ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Thammacharoen & Suwadee (2004) ที่พบว่า กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลสูงสุดในช่วงวัยรุ่น โดยที่บุคคลในวัยนี้จะยึดถือเพื่อนเป็นแบบอย่างเพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม และมักคล้อยตามเพื่อนได้โดยง่าย ซึ่งลักษณะของเพื่อนในวัยเดียวกันจึงมีอิทธิพลให้เกิดการชักจูง และมีการเลียนแบบพฤติกรรมทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้โดยง่าย ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกับแนวคิดของ Bandura (1986) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่

รอบๆ ตัวอยู่เสมอ การเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) จากกลุ่มเพื่อนในฐานะที่เป็นปัจจัยด้านหนึ่งส่งผลอย่างสำคัญต่อทั้งความคิดและการกระทำของเยาวชน

3. การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ผลการวิจัยในส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ยิ่งนักเรียนมีการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์จากครอบครัวสูงเท่าใด ยิ่งส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้น ทั้งนี้อาจมีผลมาจากการที่บุคคลมีครอบครัวที่เข้ามามีบทบาทเกี่ยวข้องกับการรับสื่อของตนเองโดยตั้งใจไม่ว่าจะโดยวิธีใดวิธีหนึ่งย่อมทำให้บุคคลนั้นมีพฤติกรรมการรับสื่อได้อย่างเหมาะสม สำหรับผลการศึกษาที่แสดงว่า การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของเด็กพบว่า มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับครอบครัวมีอิทธิพลต่อการรับสื่อมวลชนของเด็กและเยาวชนไทย (Intune, 2009; Sareerasart, 2011)

นอกจากนี้ผลการวิจัยพบผลที่สำคัญบ่งชี้ว่า กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามลักษณะชีวสังคมและภูมิหลังที่มีลักษณะที่น่าปรารถนาในงานวิจัยนี้คือ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมในปริมาณต่ำ หรือที่เรียกว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มเสี่ยงซึ่งต้องได้รับการพัฒนาโดยเร่งด่วนคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมในระดับต่ำ ได้แก่ กลุ่มนักเรียนที่พำนักพักอาศัยอยู่คนเดียว และกลุ่มนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ย 2.50-2.99 โดยเสนอแนะปัจจัยปกป้องที่ได้จากการวิเคราะห์โดยมีปัจจัยปกป้องที่สำคัญตามลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว และเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยนี้พบว่า มีประโยชน์ต่อหน่วยงาน

ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน รวมถึงองค์กรพัฒนาต่างๆ ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับงานที่ส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์โดยนำไปกำหนดแนวทางและนโยบายในการทำงานเพื่อทำให้เกิดการพัฒนาและสนับสนุนให้เยาวชนเป็นผู้มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม โดยผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนได้รับอิทธิพลหลักจากปัจจัยในลักษณะของความเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ (psychological state) และลักษณะสถานการณ์ทางสังคม ซึ่งมีภาวะไม่คงที่ และสามารถพัฒนาหรือสร้างความเปลี่ยนแปลงได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงให้แนวทางในการพัฒนาตัวแปรทางจิตวิทยาที่สำคัญคือ 1) การให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ให้กับนักเรียน และ 2) พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครอบครัวเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนและผู้ปกครองในการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

2. สำหรับนักเรียนที่ควรพัฒนาอย่างเร่งด่วนที่สุดคือนักเรียนที่พำนักพักอาศัยอยู่คนเดียว และกลุ่มนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ย 2.50-2.99 โดยมีปัจจัยปกป้องที่สำคัญตามลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว และเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างชุดฝึกอบรมในลักษณะของกิจกรรมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว และเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมให้กับนักเรียนเพื่อพัฒนาให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมในกลุ่มเสี่ยงให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เหมาะสมเพิ่มมากขึ้น โดยทำการวิจัยเชิงทดลองเพื่อประเมินผลชุดฝึกอบรมเหล่านี้ต่อไป

2. ทำการเสริมผลการศึกษาที่ได้จากการวิจัย

เชิงคุณภาพในกลุ่มตัวอย่างที่สำคัญ อาทิ กลุ่มตัวอย่างที่ค้นพบว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมต่ำ ด้วยวิธีการที่เหมาะสม ได้แก่ การสัมภาษณ์

เชิงลึก การสนทนาแบบกลุ่ม เพื่อให้ได้คำตอบที่มีความครอบคลุมและละเอียดมากยิ่งขึ้น เป็นวิธีการที่จะช่วยให้งานวิจัยเพิ่มจุดแข็งในส่วนของการยืนยันและสรุปผล

References

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. New Jersey: Prentice-Hall.
- 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 House. [in Thai]
- Bhanthumnavin, D. (2009). *Principles and methods of document processing for excellence in behavioral research* (2nd ed.). Bangkok: AA Public Company. [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]
- 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]
- 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]
- Pornnapadol, C. & Khamklieng, K. (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]
- Thabthan S. (2014). Media and Information Literacy. *Journal of Industrial Education*, 13(2), 1-5. [in Thai]

Thammacharoen, S. & Suwandee, L. (2004). *Psychosocial indicators of adolescent behavior in areas with different provocative sources*. Research Report. Bangkok: Research and Development of Thai Behavioral Systems, National Research Council of Thailand. [in Thai]

The mental health department. (2017). *Warns the game "MOBA" to make the brain addicted to the game, teenagers addicted to the game 1.5 times in 3 years*. Retrieved July 11, 2017, from <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=26433> [in Thai]



Name and Surname: Tanyavanun liyang

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