

โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ประภาพร ดอกไม้

โรงเรียนพลเจริณูวิทยาคม จังหวัดสมุทรปราการ

สุชาดา กรเพชรปानी

วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา

สมสิทธิ์ จิตรสถาพร

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ตัวแปรในโมเดลประกอบด้วย ตัวแปรแฝง 5 ตัวแปร ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ และความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 จังหวัดสมุทรปราการ ปีการศึกษา 2554 จำนวน 450 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุด้วยโปรแกรม LISREL 8.80

ผลการวิจัยปรากฏว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ปรับแก้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์มีค่าสถิติ ไค-สแควร์ เท่ากับ 369.17 ค่า p เท่ากับ .70 ค่า df เท่ากับ 384 ค่า GFI เท่ากับ .96 ค่า AGFI เท่ากับ .92 ค่า CFI เท่ากับ 1.00 ค่า Standardized RMR เท่ากับ .03 ค่า RMSEA เท่ากับ .00 และ ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ เท่ากับ .82 แสดงว่าตัวแปรในโมเดลสามารถอธิบายความแปรปรวนของความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 82 สรุปได้ว่า ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ขึ้นอยู่กับความรู้สึกสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ เจตคติต่อเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมนออนไลน์ และมีปัจจัยที่ส่งเสริมทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ได้แก่ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์

คำสำคัญ: การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน, เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์, ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์, ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

A Causal Model of Intention to Play Online Games among Lower Secondary Students

Prapaporn Dokmai

Poolcharoen Witthayakhom School, Samut Prakarn, Thailand

Suchada Kornpetpanee

College of Research Methodology and Cognitive Science, Burapha University, Thailand

Somsit Jitsathaporn

Faculty of Education, Burapha University, Thailand

Abstract

The purpose of this research was to develop and validate a causal model of intention to play online games among secondary school with the empirical data. The model consisted of five latent variables: subjective norms toward playing online games, attitude toward playing online games, trust in online game websites, enjoyment in playing online games, and intention to play online games. The sample, derived by means of multistage random sampling, consisted of 450 upper secondary students in the academic year 2011. The research instrument was a questionnaire. LISREL 8.80 was used to analyze the causal model.

Results indicated that the adjusted model was consistent with the empirical data. Goodness of fit statistic were; chi-square = 369.17, $df = 384$, $p = .48$, GFI = .96, AGFI = .92, CFI = 1.00 Standardized RMR = .20, RMSEA = .00. The variables in the adjusted model accounted for 82 percent of the total variance of intention to play online games. In conclusion, the factors that affect students' intention to play online games were enjoyment in playing online games, attitude toward playing online games, and subjective norms toward playing online games. Variable that had a significant indirect effect on intention to play online games among secondary school students was trust in online games websites.

Keywords: subjective norms, attitude toward playing online games, trust in online games websites, intention to play online games

ความนำ

การเล่นเกมนในคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์พัฒนาขึ้นมาก จนกระทั่งผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถเล่นกันได้เป็นเครือข่าย จึงเรียกว่า “เกมออนไลน์” และแนวโน้มในอนาคตเกมออนไลน์จะมีผู้เข้ามาเล่นมากขึ้น จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของเนคเทคเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า วัยที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คืออยู่ในช่วงอายุต่ำกว่า 20 ปี ซึ่งช่วงวัยดังกล่าวอยู่ในวัยกำลังศึกษาเล่าเรียน ถ้าวัยรุ่นสนใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นก็จะมีผลกระทบต่อการเรียน สุขภาพร่างกาย จิตใจ และผลกระทบอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย

ในช่วงปีที่ผ่านมาพบว่า มีข่าวจากสื่อหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และสื่ออื่น ๆ รายงานเกี่ยวกับอันตรายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม หรือบางครั้งการเล่นเกมนทำลายสุขภาพจิต สุขภาพกายของผู้เล่น และถึงขั้นเสียชีวิต ปัญหาเรื่องเกมออนไลน์จึงเป็นหัวข้อหนึ่งที่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในวงกว้าง เนื่องมาจากความกังวลใจของสังคมถึงผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ทำให้หน่วยงานด้านนโยบาย พยายามกำหนดมาตรการควบคุมเพื่อจำกัดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและไม่ให้ลุกลามไปมากกว่านี้ และปรากฏว่าเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นให้ความสนใจในการเล่นมีหลายชนิด และเกมออนไลน์ในปัจจุบันจะแฝงไว้ด้วยความก้าวร้าวที่มุ่งไปสู่ความเป็นหนึ่ง และต่อสู้แย่งชิงเพื่อให้ได้เงินในเกมเพื่อนำมาซื้อของต่าง ๆ ในเกมจนลืมนึกถึงความเป็นจริง สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบโดยตรงกับผู้เล่นเกม เนื่องจากเกมออนไลน์มีอำนาจในการชักจูงผู้เล่นมากกว่าโทรทัศน์ เพราะผู้เล่นเกมได้เป็นผู้แสดงบทบาทเอง ผู้เล่นบางคนจะคิดว่าเกมนั้น เขาคือ ผู้กล้า เป็นคนที่เก่ง เล่นแล้วได้เงินหลายล้าน มีคะแนนด้านประสบการณ์มากขึ้น เก่งขึ้น ผู้เล่นอยากได้อะไรก็สามารถซื้อได้ในเกมแล้วสวมใส่โชว์ ทำให้ผู้เล่นคนอื่นในเกมเห็นแล้วอิจฉาอยากได้ ทั้ง ๆ ที่ในชีวิตจริงผู้เล่นคนนั้นอาจจะไม่เคยแสดงความเก่งกล้าให้ผู้อื่นเห็น ตัวละครแต่ละตัวผู้เล่นสามารถกำหนดลักษณะตัวละครจากความต้องการของผู้เล่นเอง ทำให้ผู้เล่นมีความพึงพอใจกับตัวละครนั้นที่เป็นไปตามความต้องการของตนเอง เด็กบางคนไม่เคยเล่นเกมแต่เมื่อทดลองเล่นแล้วก็มีการติด ส่วนพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นอาจจะไม่ได้แสดงออกมาในทันที แต่การที่ผู้เล่นเกมฆ่าศัตรูในเกมอาจจะเป็นพื้นฐานของพฤติกรรมและเจตคติที่ก้าวร้าวต่อไป (Anderson & Dill, 2000) นอกจากเกมให้ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และคลายเครียดแล้ว การเล่นเกมออนไลน์ยังมีเป็นเครื่องกระตุ้นความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการทำภารกิจเหล่านั้นให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงทำให้เกมกลายเป็นที่ชื่นชอบของเด็ก ๆ เพราะนอกจากเกมการต่อสู้แล้ว ยังมีเกมคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในกลุ่มของเกมเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ เกมประเภทจำลองสถานการณ์ เกมประเภทวางแผน และเกมประเภทกีฬา ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เหล่านี้จะส่งผลให้เด็กได้มีโอกาสทำความรู้จักและสร้างความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสารสนเทศโดยผ่านเกมคอมพิวเตอร์ และช่วยส่งเสริมสิทธิของเด็กที่จะได้รับการพัฒนาทางเทคโนโลยี

ในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม พ่อ แม่ ผู้ปกครองเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการสอดส่องดูแลและจัดสรรเวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ ส่งเสริมให้บุตรหลานได้มีกิจกรรมอื่น ๆ ทำในทางที่เกิดประโยชน์ เช่น การเล่นกีฬา เล่นดนตรี หรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่เด็กมีความสนใจและมีความถนัด พ่อ แม่ และผู้ปกครองต้องเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างกฎเกณฑ์กติกา เพื่อควบคุมพฤติกรรมและการใช้เวลาในการเล่นเกมน เพื่อฝึกนิสัย พฤติกรรม และความรับผิดชอบของเด็กให้สามารถแบ่งเวลาในการเรียน การทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน และใช้เวลาในการเล่นเกมนให้เหมาะสม และไม่ให้เกิดภัยอันตรายแก่ผู้เล่น

จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญที่จะเกิดขึ้นกับนักเรียนและวัยรุ่น จึงสนใจศึกษา ปัญหาความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นว่า มีตัวแปรใดบ้างที่เป็นสาเหตุส่งผลต่อความ

ตั้งใจเล่นการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการหาวิธีการป้องกันที่สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์จนอาจส่งผลเสียต่อการศึกษา

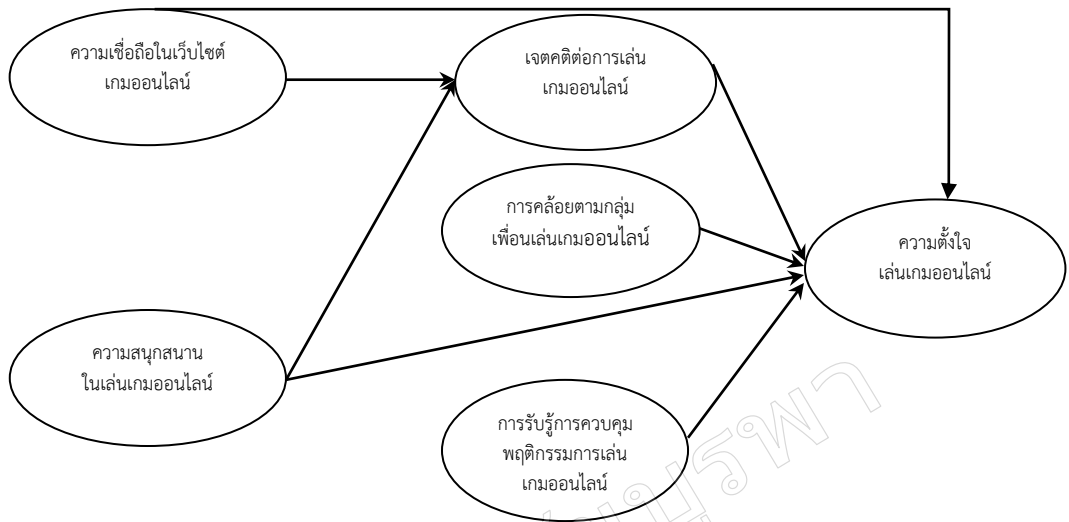
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้อ้างอิงตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (1991) ที่มีจุดมุ่งหมายในการทำนายและทำความเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลโดยกล่าวไว้ว่า ความตั้งใจ (Intention) ของบุคคลที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมใด ๆ จะขึ้นอยู่กับอิทธิพลของปัจจัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ 1) ด้านเจตคติต่อการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ โดยเกิดจากความเชื่อในพฤติกรรมนั้น 2) ด้านการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura (1977) ทฤษฎีนี้มีแนวคิดหลักว่า พฤติกรรมเป็นสิ่งที่บุคคลเรียนรู้ได้จากการลอกเลียนแบบของตัวแบบ (Modeling) โดยการได้เห็น (Visualizing) การควบคุมกำกับตนเอง (Self monitoring) และการฝึกทักษะ (Skill training) Bandura เชื่อว่ามนุษย์จะมีพฤติกรรมเบื้องต้นติดตัวมา ต่อมาจะรับรู้พฤติกรรมต่าง ๆ เพิ่มขึ้น 3) ด้านการรับรู้พฤติกรรมซึ่งเป็นการรับรู้ถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่อาจจะมีประโยชน์หรือขัดขวางการแสดงพฤติกรรม สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่กล่าวว่า พฤติกรรมถูกกำหนดโดยความคาดหวัง (Expectancy) และสิ่งตอบแทนหรือสิ่งล่อใจ (Incentive) ความคาดหวังแบ่งเป็น 1) ความคาดหวังเกี่ยวกับสิ่งชักนำด้านสิ่งแวดล้อม (Environment cues) 2) ความคาดหวังเกี่ยวกับผลลัพธ์ (Outcome expectancies) และ 3) ความคาดหวังเกี่ยวกับความสามารถ (Efficacy expectancies) หมายถึง ความสามารถแห่งตน (Self-efficacy) เป็นความหวังเกี่ยวกับความสามารถของตนที่จะปฏิบัติพฤติกรรมที่ต้องการเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่คาดหวัง Wu and Liu (2007) ได้ศึกษาเรื่องผลกระทบของความเชื่อถือและความสนุกสนานที่มีต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความเชื่อถือและความสนุกสนานส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือมีผลต่อความตั้งใจทางอ้อมโดยผ่านเจตคติและความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ และส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

จากแนวคิดทฤษฎีและผลการวิจัยข้างต้นนำมาสังเคราะห์เป็นโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ และการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตั้งเป็นสมมติฐานในรูปความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 โมเดลสมมติฐานความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

สมมติฐานการวิจัย

1. ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ และการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์
2. ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ และความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์โดยส่งผ่านตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

วิธีดำเนินการ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 25 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียน 31,711 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6, 2554) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมาจาก 5 โรงเรียน จำนวน 450 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 7 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตอนที่ 2-ตอนที่ 7 พัฒนาจากเครื่องมือของ Wu and Liu (2007) โดยตอนที่ 2 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีค่าความเที่ยง .64 ตอนที่ 3 เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าความเที่ยง .86 ตอนที่ 4 ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีค่าความเที่ยง .82 ตอนที่ 5 ความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าความเที่ยง .88 ตอนที่ 6 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม มีค่าความเที่ยง .35 และตอนที่ 7 ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ มีค่าความเที่ยง .76

การเก็บรวบรวมข้อมูล

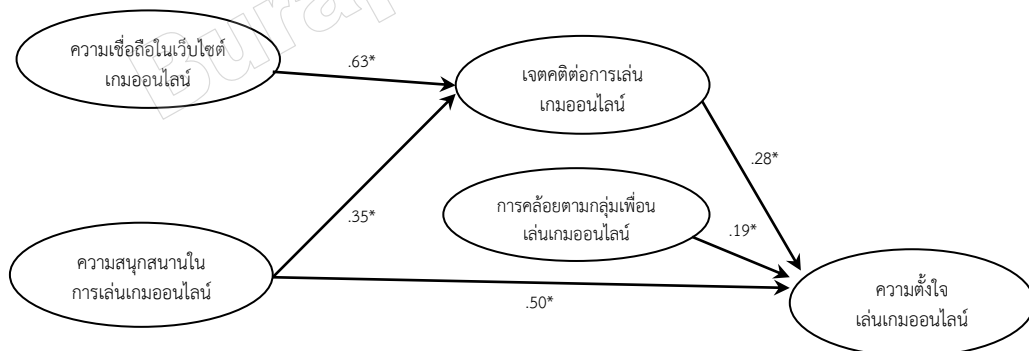
ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 โรงเรียนด้วยตนเอง ตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม ถึง 30 สิงหาคม 2554 ได้แบบสอบถามที่ตอบครบถ้วนสมบูรณ์กลับคืนมา จำนวน 450 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง และวิเคราะห์ความสอดคล้องของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยใช้โปรแกรม LISREL 8.80

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยปรากฏว่า ในขั้นแรกผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามสมมติฐานยังไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยจึงปรับแก้โมเดลโดยตัดเส้นทางอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติออก 2 เส้น ได้แก่ อิทธิพลทางตรงจากความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ และ อิทธิพลทางตรงจากการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้การวิเคราะห์ข้อมูลใหม่ปรากฏว่า โมเดลที่ปรับแก้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์ดี ผลการทดสอบค่าสถิติไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 369.17 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 384 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ .70 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (GFI) เท่ากับ .96 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .92 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐาน (SRMR) เท่ากับ .03 ค่าดัชนีวัดความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์ (RMSEA) เท่ากับ .00 กราฟพิวพล็อตมีความชันในแนวเส้นทแยงมุม มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานอยู่ระหว่าง -3.55 ถึง 4.68 และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ของตัวแปรตาม คือ ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ มีค่า .82 แสดงว่า ตัวแปรในโมเดลสามารถอธิบายความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ร้อยละ 82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังภาพที่ 2



หมายเหตุ: * $p < .01$

$R^2 = .82$

ภาพที่ 2 โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ปรับแก้

ตารางที่ 1 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ปรับแก้

ตัวแปรผล	เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์			ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์		
	TE	IE	DE	TE	IE	DE
ตัวแปรสาเหตุ						
ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์	.63* (.06)	-	.63* (.11)	.18* (.77)	.48* (.07)	-
ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์	.35* (.10)	-	.35* (.10)	.60* (.10)	.10* (.04)	.50* (.10)
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์	-	-	-	.19* (.05)	-	.19* (.05)
เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์	-	-	-	.28* (.10)	-	.28* (.10)
ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R ²)	.90			.82		
$\chi^2 = 369.17, p = .70, df = 384, GFI = .96, AGFI = .92, RMR = .02, SRMR = .03$ RMSEA = .00, CFI = 1.00						

หมายเหตุ: TE คือ อิทธิพลรวม IE คือ อิทธิพลทางอ้อม DE คือ อิทธิพลทางตรง
 ตัวเลขในวงเล็บ คือ ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน
 * $p < .01$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรที่เป็นสาเหตุของความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยตัวแปรที่เป็นสาเหตุทั้งทางตรงและทางอ้อม ตัวแปรที่เป็นสาเหตุทางตรงได้แก่ ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรที่เป็นสาเหตุทางอ้อม ได้แก่ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ และความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่งอิทธิพลผ่านเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

อภิปรายผล

โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ปรับแก้ มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยตัวแปรทั้งหมดในโมเดลสามารถอธิบายความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาได้ค่อนข้างสูงถึง ร้อยละ 82 สามารถอภิปรายผลการวิจัยที่เป็นไปตามสมมติฐานได้ ดังนี้

ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นเกมออนไลน์ จึงทำให้เกิดความตั้งใจที่เล่นเกมออนไลน์มากขึ้น ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2002) และสอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่องที่ได้ข้อค้นพบว่า วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เพราะพบความสนุกสนานและรู้สึกเพลิดเพลินจากการเล่นเกม (ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2549; นลินี สุวรรณโชติ, 2549; Fishbein & Ajzen, 1975; Wu & Liu, 2007)

เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ เป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Ajzen, 2002) ที่กล่าวว่าเจตคติเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดๆ ซึ่งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในลักษณะชอบ ไม่ชอบ อาจเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย พอใจ ไม่พอใจ ต่อสิ่งใดๆ ในลักษณะเฉพาะตัวตามที่ศึกษาของ เจตคติที่มีอยู่ และทำให้จะเป็นตัวกำหนดแนวทางของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนอง โดยทั่วไปถ้าบุคคลมีเจตคติทางบวกต่อการกระทำพฤติกรรมนั้นมากเท่าใด บุคคลนั้นย่อมมีความตั้งใจที่จะทำพฤติกรรมนั้นมากเท่านั้น หรือในทางตรงข้าม ถ้าบุคคลมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้นมากเพียงใด บุคคลนั้นก็จะมีเจตคติที่จะไม่กระทำกับพฤติกรรมนั้น ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเล่นเกมออนไลน์จะพฤติกรรมความตั้งใจที่จะเล่นเกมออนไลน์ด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ นลินี สุวรรณโชติ (2549) Fishbein and Ajzen (1975) และ Wu and Liu (2007)

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมความตั้งใจต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ แสดงว่าการที่นักเรียนมีความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์นั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากการคล้อยตามเพื่อน และสื่อต่าง ๆ ที่ชักชวนให้เข้าไปเล่นเกมออนไลน์ เป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนที่กล่าวว่า กลุ่มอ้างอิงเป็นตัวกำหนดประการหนึ่งที่ส่งผลต่อความตั้งใจซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศรีัญญา ไพรวรรณ (2553) ที่ศึกษาปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ในครั้งแรกนั้น เพราะเพื่อนทั้งเพื่อนรุ่นพี่และรุ่นเดียวกันชักชวน และใช้เรื่องเกมออนไลน์ไปคุยกับเพื่อน ๆ ทำให้รู้สึกว่าตนเองได้รับการยอมรับจากเพื่อน และยอมรับให้อยู่ในกลุ่มเพื่อน และผลงานวิจัยของ รัตนาวรรณ หอมเนียม (2550) ได้ศึกษามูลเหตุจูงใจให้วัยรุ่นมาเล่นเกมออนไลน์ ชี้ให้เห็นว่า มูลเหตุเกิดจากเด็กถูกเพื่อนชวนมาเล่นเกม และเห็นว่าเพื่อนกระทำแล้วไม่ถูกจับกุม จึงเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และมีเด็กบางกลุ่มไม่กล้าปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนเล่นเกมเพราะกลัวว่าเพื่อนจะไม่ยอมรับเข้ากลุ่ม อีกทั้งเด็กที่เล่นเกมจะเลียนแบบเพื่อนมากที่สุด ในด้านความต้องการที่จะเล่นเกมแบบเพื่อน

ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์โดยส่งผ่านเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ เป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนที่สันนิษฐานว่า ความเชื่อเกี่ยวกับการพฤติกรรม (Behavioral belief strength) และความเชื่อเกี่ยวกับการประเมินผลการกระทำ (Outcome evaluation) จะเป็นตัวกำหนดเจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the behavior) เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ หากบุคคลมีความเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลทางบวก ก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ขณะที่บุคคลซึ่งเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลทางลบ ก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น แสดงให้เห็นว่า การที่นักเรียนมีความเชื่อว่ามีเว็บไซต์เกมออนไลน์นั้น ๆ น่าเชื่อถือ ไม่มีพิษภัย จะส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเล่นเกมออนไลน์ และมีความตั้งใจที่จะเล่นเกมออนไลน์ต่อไป

สำหรับผลการวิจัยที่ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน คือ การรับรู้การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ไม่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งจากแนวคิดเรื่องการรับรู้ความสามารถแห่งตน (Self efficacy) ของ Bandura (1977,1982) กล่าวว่า การรับรู้ความสามารถแห่งตนจะเน้นปัจจัยภายในของบุคคล ในขณะที่การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) จะเน้นทั้งปัจจัยภายในและภายนอก โดยมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่จะควบคุมพฤติกรรมนั้นได้ ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การที่นักเรียนรับรู้การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของตนไม่มีผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ อาจเนื่องมาจากปัจจัยภายนอก เช่น บริบททางสังคม และวัฒนธรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน มีความแตกต่างกันมากทำให้ไม่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. โรงเรียนควรจัดกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนานักเรียน โดยนำเกมออนไลน์มาประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การจัดแข่งขันสร้างเกมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน และส่งเสริมการแข่งขันการเล่นเกมออนไลน์ที่ช่วยพัฒนาศักยภาพของนักเรียน

2. ครูมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ จึงควรให้ความรู้กับนักเรียนถึงข้อดี ข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ การทำกิจกรรมอื่น ๆ และสร้างความตระหนักให้นักเรียนเลือกทำกิจกรรมที่เหมาะสม และมีประโยชน์ เพื่อลดพฤติกรรมความตั้งใจไปเล่นเกมออนไลน์

3. ผู้ปกครองควรส่งเสริม สร้างความตระหนัก ความเชื่อเกี่ยวกับผลลัพธ์และเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ แนะนำการเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมแก่นักเรียน

ข้อเสนอแนะการวิจัยต่อไป

1. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนอธิบายว่า ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน จึงควรศึกษาปัจจัยด้านอื่นที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน เพื่อแสวงหาแนวทางปรับลดพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนให้มีประสิทธิผลต่อไป

2. ควรศึกษาพฤติกรรมความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในช่วงวัยอื่น ๆ เช่น ช่วงชั้นประถมศึกษา เนื่องจากจะได้เป็นแนวทางการป้องกันและลดพฤติกรรมความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนตั้งแต่

เอกสารอ้างอิง

- ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข. (2549). *แบบแผนพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นลินี สุวรรณโชติ. (2549). *โมเดลเชิงสาเหตุความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีวิจัยทางการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ศรัณญา ไพรวินรัตน์. (2553). *ปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาและการพัฒนาสังคม, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รัตนวรรณ หอมเนียม. (2550). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหา บัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรม, คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Ajzen, I. (1985). *From intention to actions: A theory of planned behavior*. In Kuhl, J., Beckman, J. (Eds.), *Action-control: From cognition to behavior*. (pp. 11-39). Heidelberg, Germany: Springer.
- Ajzen, I. (1988). *Attitudes, personality, and behavior*. Chicago: Dorsey Press.
- Ajzen, I. (2002). *Attitudes*. In R. Fernandez Ballesteros (Ed.), *Encyclopedia of psychological assessment* (Vol. 1, pp. 110-115). London: Sage Publications.
- Ajzen, I., & Driver, B. L. (1991). Prediction of leisure prediction of behavioral, normative, and control beliefs: An application of the theory of planned behavior. *Leisure Sciences, 13*, 185-204.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1975). A Bayesian analysis of attribution processes. *Psychological Bulletin, 82*(2), 261-277.

- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ajzen, I., & Madden, T. J. (1986). Prediction of goal-directed behavior: Attitudes, intentions, and perceived behavioral control. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 453-474.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. doi:10.1037/0022-3514.78.4.772
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavior change. *Psychological Review*, 84,191-125.
- Wu, J., & Liu, D. (2007). The effects of trust and enjoyment on intention to play online games. *Journal of electronic commerce research*, 8(2), 128–140.
- Beck, L., & Ajzen, I. (1991). Predicting dishonest actions using the theory of planned behavior. *Journal of Research in Personality*, 24, 285-301.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37, 122-147.
- Hausdoerfer, J., Heller, W., & Schinkmann, L. (1975). Biochemical and biophysical changes in guinea pigs after acute head injury. *Resuscitation*, 4(2), 77–86.