

# ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

ยุภา หม่วยนอก, พย.ม.<sup>1</sup> ดวงใจ วัฒนสินธุ์, Ph.D.<sup>2\*</sup> ภรภัทร เสงอุทุมทรัพย์, Ph.D.<sup>2</sup>

## บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาชนิดหาความสัมพันธ์เชิงทำนาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี จำนวน 115 คน ซึ่งได้มาด้วยการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบสอบถามความภาคภูมิใจในตนเอง แบบสอบถามความแข็งแกร่งในชีวิต แบบสอบถามความผูกพันในครอบครัว แบบสอบถามความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน แบบสอบถามสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู และแบบประเมินพฤติกรรมติดเกม ซึ่งค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคเท่ากับ .87, .80, .82, .82, .80 และ .88 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และสถิติวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 54.78 มีพฤติกรรมเล่นเกมปกติ ร้อยละ 27.82 มีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกม และร้อยละ 17.40 มีพฤติกรรมน่าจะติดเกม เมื่อการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน พบว่า ความภาคภูมิใจในตนเอง ( $\beta = -.560, p < .001$ ) และความผูกพันในครอบครัว ( $\beta = -.437, p < .001$ ) สามารถร่วมทำนายความแปรปรวนของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาได้ร้อยละ 78.20 ( $R^2 = .782, p < .001$ ) จากผลการวิจัยนี้มีข้อเสนอแนะว่า พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เป็นประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพจิตสำคัญที่ทีมสุขภาพควรตระหนักและจัดให้มีโปรแกรมหรือกิจกรรมเพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเน้นการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และส่งเสริมการสร้าง ความผูกพันในครอบครัว

**คำสำคัญ:** พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

\* ผู้เขียนหลัก e-mail: duangjai@buu.ac.th

# Psychosocial Factors Influencing Online Game Addiction Behaviors Among Secondary School Students in Extended Educational Opportunity Schools

Yupha Muainok, M.NS.<sup>1</sup>, Duangjai Vatanasin, Ph.D.<sup>2\*</sup>, Pornpat Hengudomsub, Ph.D.<sup>2</sup>

## Abstract

The purpose of this predictive correlational study was to examine online game addiction behaviors and its influencing factors among secondary school students in extended educational opportunity schools in Muang District, Chonburi Province. One hundred and fifteen secondary school students were recruited using the stratified random sampling technique. Research instruments included: a personal information form, an online game addiction screening test for children and adolescents, self-esteem, resilience, family connectedness, friendship intimacy, and an interpersonal relationship between students and teachers scale. These scales yielded Cronbach's alpha coefficients of .87, .80, .82, .82, .80, and .88, respectively. Data were analyzed using descriptive statistics and stepwise multiple regression.

The results revealed that 54.78% of the sample had regular online gaming behaviors, 27.82% had online game obsessive behaviors, and 17.40 had online game addiction behaviors. The results of stepwise multiple regression analyses revealed that self-esteem ( $\beta = -.560, p < .001$ ) and family attachment ( $\beta = -.437, p < .001$ ) together could explain 78.20 % ( $R^2 = .782, p < .001$ ) of the variance. The results suggest that online game addiction behaviors among secondary school students in extended educational opportunity schools are an important mental health concern. Healthcare providers should become aware of and promote mental health programs or activities and enhance self-esteem and family connectedness to prevent or decrease online game addiction behaviors among these students.

**Key words:** Online game addiction behaviors, secondary school students, extended educational opportunity schools

---

<sup>1</sup> Student of Master degree of Nursing Science in Psychiatric and Mental Health Nursing, Faculty of Nursing, Burapha University

<sup>2</sup> Associate Professor, Faculty of Nursing, Burapha University

\* Corresponding author e-mail: duangjai@buu.ac.th

## ความสำคัญของปัญหา

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (Online game addiction behaviors) เป็นปัญหาทางด้านสุขภาพจิตที่พบได้บ่อยในวัยรุ่นไทย เนื่องจากปัจจุบันสังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัลตามนโยบายประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) ที่เน้นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อินเทอร์เน็ต และสื่อออนไลน์มาใช้ในการชีวิตประจำวัน และพัฒนาประเทศมากขึ้น จึงทำให้วัยรุ่นสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้สะดวกและง่ายมากขึ้นทั้งที่บ้านและโรงเรียน (Siri-umpankun, 2018) วัยรุ่นส่วนใหญ่จึงเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเนื่องจากมีความสนุกสนาน เข้าถึงง่าย และเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา วัยรุ่นหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนส่งผลกระทบต่อการศึกษา การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การเรียน การทำงาน รวมทั้งสัมพันธ์ทางกับบุคคล (Pengpan, 2017) พฤติกรรมติดเกมออนไลน์สามารถแบ่งออกตามความรุนแรงและผลกระทบเป็นสามระดับ ได้แก่ พฤติกรรมเริ่มชอบเกม พฤติกรรมหลงใหลหรือคลั่งไคล้ และพฤติกรรมติดเกม (Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute, 2013) จากการศึกษาพบว่า นักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ร้อยละ 7.40 และนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 18.19 (Suteepraseit et al., 2018) ส่วนนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 เริ่มมีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกมร้อยละ 17.70 และมีพฤติกรรมติดเกมร้อยละ 10.50 (Hanpattanachai et al., 2021)

นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มักหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์เป็นระยะเวลายาวนานจนส่งผลกระทบต่อตนเองทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และพฤติกรรม รวมทั้งส่งผลกระทบต่อครอบครัว และสังคม ผลกระทบด้านร่างกาย เช่น แสดงอาการเมื่อยล้า ตาแห้ง ปวดตา ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น เป็นต้น (Pengpan, 2017) ปวดมือ ปวดก้นเพราะนั่งท่าเดิมเป็นเวลานาน นอนดึก ตื่นสาย ง่วงซึม ไม่สดชื่น อ่อนเพลีย (Pinto, 2022) ส่วนผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และพฤติกรรม ได้แก่ มีพฤติกรรมก้าวร้าว อารมณ์แปรปรวนง่าย หมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์จนตื่นสาย ไปโรงเรียนสาย ง่วงซึมทั้งวัน และเก็บตัวเล่นเกมอยู่คนเดียว ไม่พูดคุยกับใคร มีสัมพันธ์ทางกับผู้อื่นน้อยลง และไม่เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม (Jirawattanaseat, 2016) ถ้าไม่ได้เล่นเกมหรือถูกห้ามก็จะรู้สึกหงุดหงิด (Kunsiripunyo, 2015) พูดคำหยาบ โวยวาย ไม่มีสมาธิในการเรียน เรียนไม่ทันเพื่อน ผลการเรียนตก ปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัว (Pinto, 2022) การเล่นเกมเป็นระยะเวลายาวนานทำให้สมองหลั่งสารสื่อประสาทที่กระตุ้นสมองออกมาจนส่งผลต่ออารมณ์และพฤติกรรม เกิดอารมณ์แปรปรวนง่าย (Jirawattanaseat, 2016) มีพฤติกรรมก้าวร้าว (Grainara, Chodpathumwan, & Pantim, 2016) ส่วนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ที่เป็นรูปแบบของการพนันออนไลน์มักต้องสูญเสียเงินจำนวนมากจากการเล่นเกม บางรายต้องขโมยเงินหรือก่อปัญหาอาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเล่นเกม (Pengpan, 2017)

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) เป็นแนวคิดหนึ่งที่สามารถอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นได้ โดย Bandura กล่าวว่า พฤติกรรม (Behavior) เป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านบุคคล (Person) และสิ่งแวดล้อม (Environment) จากแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ซึ่งเป็นพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในบุคคลทั้งในส่วนของความคิด ความรู้สึก หรือความเชื่อ และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ เพื่อน อาจารย์ ครอบครัว และสังคม จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมที่เป็นปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง และความแข็งแกร่งในชีวิต และปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธ์ทางระหว่างนักเรียนกับครู เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) เป็นการประเมินหรือตัดสินคุณค่า ความสามารถ และการยอมรับจากผู้อื่นทั้งด้านบวกและด้านลบ (Rosenberg, 1966) นักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมีโอกาสที่จะติดเกม

คอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่า (Supaket, Nanthamongkonchai, & Dumrongsak, 2012) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความภาคภูมิใจในตนเองมักไม่มีพฤติกรรมการเล่นเกม ( $r = -.26, p < .01$ ) (Chupradit, Kienngam & Sangyantanatam, 2018) ส่วนความแข็งแกร่งในชีวิต (Resilience) เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาหรือฟื้นตัวได้อย่างรวดเร็วเมื่อต้องเผชิญสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความเครียดหรือความทุกข์ใจ (Grotberg, 1995) การศึกษาพบว่าความแข็งแกร่งในชีวิตมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (Canale et al., 2019) และพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Kwok, Jaeseung, Hye-Kyung, & Kounseok, 2018) ความผูกพันในครอบครัว (Family connectedness) ซึ่งเป็นการรับรู้เกี่ยวกับความรู้สึกใกล้ชิดผูกพันระหว่างตนเองกับบิดามารดา รู้สึกเป็นที่รักและต้องการและพึงพอใจในสัมพันธภาพของครอบครัว (Resenicket et al., 1997) จากการศึกษาพบว่า เยาวชนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวที่ไม่ดีและไม่อบอุ่นมักมีพฤติกรรมติดเกมสูง (Chachvarat & Pechkwang, 2013) ส่วนความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน (Friend connectedness) ซึ่งเป็นการรับรู้ของนักเรียนที่มีต่อสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนวัยเดียวกันโดยรู้สึกรักใคร่ ห่วงใย สนับสนุน ดูแลเอาใจใส่ และช่วยเหลือกัน (Buhrmester, 1990) จากการศึกษาพบว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยเฉพาะวัยรุ่นที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนมักถูกชักจูงให้คล้อยตามเพื่อนได้ง่าย (Lianyang, Pimthong, & Peungposop, 2018) โดยวัยรุ่นมีแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อต้องการเล่นเกมกับเพื่อน ต้องการความสนุกเพลิดเพลิน และได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน (Pinto, 2022) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (Relationship with teacher) เป็นการรับรู้ว่านักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับครู สามารถขอความช่วยเหลือ หรือคำปรึกษากับครูได้ (Wongchanapai, 2002) จากการศึกษาพบว่า สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการติดเกมของเด็กและวัยรุ่น (Milani et al., 2018)

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เนื่องจากต้องเผชิญกับการปรับตัวที่หลากหลายตามระยะพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน หากนักเรียนกลุ่มนี้มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม ผู้วิจัยในฐานะพยาบาลวิชาชีพจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และปัจจัยทางจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาตามกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1989) โดยผลการศึกษาจะสามารถนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการจัดกิจกรรมเพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนกลุ่มนี้ต่อไป

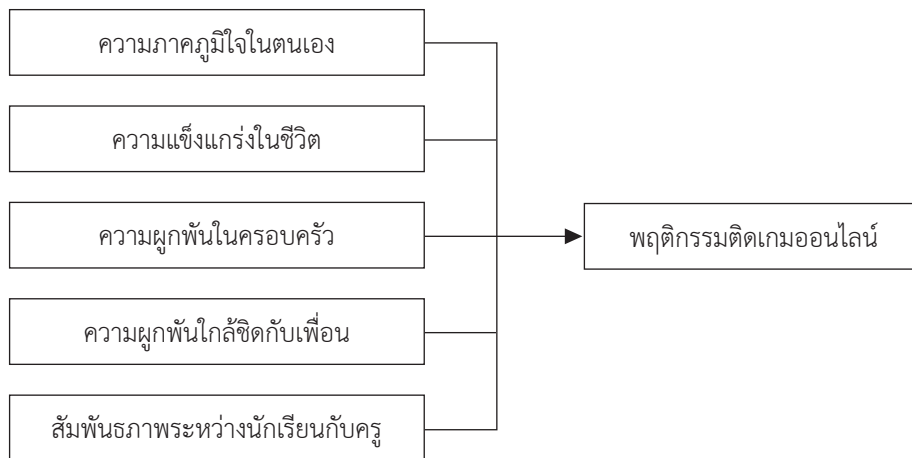
## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาด้านจิตสังคม ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

## กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม ซึ่ง Bandura (1989) เชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลเกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในบุคคล และสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ที่อาจเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์และตอบสนองซึ่งกันและกันระหว่างปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ มุมมอง ความคิด หรือความรู้สึกภายในตนเอง และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมภายนอกที่เป็นารรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวทั้งในส่วนของครอบครัว เพื่อน และครู ใน

การศึกษานี้เชื่อว่าปัจจัยด้านจิตสังคมซึ่งเป็นปัจจัยภายในบุคคลที่เป็นผลจากการเรียนรู้และการหล่อหลอมจากสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

**รูปแบบงานวิจัย** เป็นการศึกษาเชิงพรรณนาชนิดหาความสัมพันธ์เชิงทำนาย (Predictive correlational research)

**ประชากร** คือ นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 12-15 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิง กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนขยายโอกาส อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 4 แห่ง มีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 1,061 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** คือ ประชากรกลุ่มเป้าหมาย คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป G\*power โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติ (Alpha) = .05, ค่าอำนาจการทดสอบ (Power of test) = .80 (Polit & Beck, 2017) และค่าขนาดอิทธิพล (Effect size) ที่ขนาดกลางเท่ากับ 0.13 ได้กลุ่มตัวอย่าง 105 คน และป้องกันความไม่สมบูรณ์ของข้อมูลในแบบสอบถาม จึงเพิ่มกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 10 (Roderick & Donald, 2002) จำนวน 10 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษารวมทั้งสิ้น 115 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) ตามเกณฑ์การคัดเข้า ได้แก่ 1) สามารถสื่อสารภาษาไทย ฟังและอ่านออกเขียนได้ 2) อาศัยอยู่กับบิดา มารดา หรือผู้ปกครอง 3) มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ 4) ไม่เคยมีประวัติได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์ว่าเป็นโรคทางจิตเวช ส่วนเกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria) ได้แก่ 1) มีภาวะติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 2) มีปัญหาด้านอารมณ์หรือพฤติกรรมที่เป็นอุปสรรคในการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น มีอารมณ์เศร้า หงุดหงิด กระสับกระส่าย เป็นต้น ประเมินจากการสอบถาม สังเกต และคัดกรองในวันเก็บรวบรวมข้อมูล

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามแบ่งเป็น 7 ส่วน ได้แก่

1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA) สถานภาพสมรสของบิดามารดา บุคคลที่อาศัยอยู่บ้านเดียวกัน อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครอง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ในแต่ละวัน

2. แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกม พัฒนาโดย Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute together with The Department of Psychiatry, Faculty of Medicine (2014) มีข้อคำถามทั้งหมด 16 ข้อ เป็นมาตราประมาณค่า 4 ระดับ 3 คะแนน (ใช่เลย) ถึง 0 คะแนน (ไม่ใช่เลย) คะแนนรวมอยู่ระหว่าง 0-48 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่า มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูง แบบสอบถามฉบับนี้ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคในนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 และนักศึกษาดุติศึกษา เท่ากับ .92 (Kolkijkovin, Wisitpongaree, Techakasem, Pornnoppadol, & Supawattanabodee, 2015)

3. แบบสอบถามความภาคภูมิใจในตนเอง (Rosenberg Self- Esteem Scale [RSES]) พัฒนาโดย Rosenberg (1966) แปลเป็นภาษาไทยโดย Silpakit and Silpakit (2016) เป็นข้อคำถามเพื่อประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง ในภาพรวมจำนวน 8 ข้อ คำตอบเป็นมาตราประมาณค่า 4 ระดับ คือเห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 4 คะแนน และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 1 คะแนน คะแนนของแบบสอบถามทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 8-32 คะแนน คะแนนสูง แสดงว่ามีความภาคภูมิใจในตนเองสูง แบบสอบถามฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคในกลุ่มวัยรุ่นเท่ากับ .84 (Silpakit & Silpakit, 2016)

4. แบบสอบถามความแข็งแกร่งในชีวิต พัฒนาโดย Grotberg (1995) แปลเป็นภาษาไทยโดย Nintachan, Sang-on, and Thaweekoon (2012) เป็นข้อคำถามสำหรับประเมินความแข็งแกร่งในชีวิตจำนวน 28 ข้อ ใน 3 องค์ประกอบ คือ ฉันมี (I have) ฉันเป็น (I am) และฉันสามารถ (I can) คำตอบเป็นมาตราประมาณค่า 1-5 ตั้งแต่ 5 คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง 1 คือ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คะแนนของแบบสอบถามทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 28-140 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่ามีความแข็งแกร่งในชีวิตสูง แบบสอบถามฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 เท่ากับ .94 (Inson, Nintachan, Sang-on, & Ekathikhomkit, 2021)

5. แบบสอบถามความผูกพันในครอบครัว พัฒนาโดย Resenicket et al. (1997) แปลเป็นภาษาไทยโดย Nopparat (1999) เป็นข้อคำถามสำหรับประเมินความผูกพันของครอบครัว จำนวน 12 ข้อ คำตอบเป็นมาตราประมาณค่า 1-5 โดย 5 คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง 1 คือ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คะแนนของแบบสอบถามทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 12-60 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่ามีความผูกพันในครอบครัวมาก แบบสอบถามฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เท่ากับ .94 (Suntornvijitr, Hengudomsub, Vatanasin, & Dethchaiyot, 2018)

6. แบบสอบถามความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน พัฒนาโดย Buhrmester (1990) แปลเป็นภาษาไทยโดย Nateethan (2002) เป็นข้อคำถามที่ใช้ในการประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนจำนวน 12 ข้อ คำตอบเป็นมาตราประมาณค่า 1-5 โดย 5 หมายถึง มีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นเกือบทุกครั้ง จนถึง 1 ไม่เคยมีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นเลย คะแนนของแบบสอบถามทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 12-60 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่ามีความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนสูง แบบสอบถามฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเท่ากับ .84 (Suntornvijitr et al., 2018)

7. แบบสอบถามสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู โดย Thitipanichayangkoon (2006) ปรับปรุงมาจากแบบประเมินสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู Wongchanapai (2002) เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครูจำนวน 15 ข้อ มีคำตอบเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือ จริงมากที่สุดเท่ากับ 5 คะแนน และไม่จริงมากที่สุดเท่ากับ 1 คะแนน คะแนนของแบบสอบถามทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 15-75 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่านักเรียนมีสัมพันธ์ภาพที่ดีกับครู แบบสอบถามฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ .87 (Thitipanichayangkoon, 2006)

การศึกษานี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการขออนุญาตใช้แบบสอบถามทุกฉบับจากผู้พัฒนา และได้รับการอนุญาตเรียบร้อยแล้วก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

#### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content validity) แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยทุกฉบับเป็นแบบสอบถามมาตรฐานที่ได้รับการตรวจสอบความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว และมีการนำมาใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาแล้ว รวมทั้งงานวิจัยนี้ไม่ได้มีการดัดแปลงข้อคำถามของแบบสอบถามจึงไม่ได้มีการตรวจสอบความตรงของแบบสอบถามเหล่านี้

การตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ราย ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคของแบบสอบถามฉบับที่ 2-7 เท่ากับ .87, .80, .82, .82, .80 และ .88 ตามลำดับ

#### การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ได้รับการรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เมื่อวันที่ 29 เดือนกันยายน 2563 รหัสจริยธรรม G-HS 059/ 2563

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมกราคม ถึง เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 หลังผ่านการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยเรียบร้อยแล้ว โดยประสานกับผู้อำนวยการโรงเรียน และครูประจำชั้น เพื่อขอเก็บข้อมูลแจ้งผู้ปกครองรับทราบวัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมการวิจัยจะได้รับ การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นผู้ปกครองและกลุ่มตัวอย่างเซ็นใบยินยอมการเข้าร่วมวิจัย การเก็บข้อมูลในห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีความเป็นส่วนตัวและเป็นส่วนตัวในช่วงเวลาว่างของนักเรียนที่ได้นัดหมายไว้ล่วงหน้า ขณะเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยปฏิบัติตามแนวทางป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19) ของโรงเรียนอย่างเคร่งครัด กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามด้วยตัวเอง โดยไม่ระบุชื่อ-นามสกุล ใช้เวลาทำแบบสอบถามประมาณ 45-60 นาที ระหว่างการตอบแบบสอบถามหากกลุ่มตัวอย่างมีข้อสงสัย รู้สึกไม่สบายใจ หรืออึดอัดสามารถสอบถามผู้วิจัยได้ตลอดเวลา รวมทั้งสามารถยุติ และยกเลิกการตอบแบบสอบถามได้ตลอดเวลาโดยไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อกลุ่มตัวอย่าง

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา และค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

### ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 67.80 เพศหญิงร้อยละ 32.20 มีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 13.87 ปี ( $SD = .78$ ) อายุต่ำสุด 13 ปี อายุสูงสุด 15 ปี การศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 39.10 ชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 33.90 และชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 27 ผลการเรียนเฉลี่ยในปีการศึกษาล่าสุดเท่ากับ 2.82 ( $SD = 0.50$ ) อาศัยอยู่กับบิดามารดาร้อยละ 48.70 โดยบิดามารดามีสถานภาพสมรสและอยู่ด้วยกันมากที่สุด ร้อยละ 50.40 ผู้ปกครองประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไปร้อยละ 41.70 รายได้ของผู้ปกครอง/เดือนเฉลี่ยเท่ากับ 16,282 บาท/เดือน ( $SD = 9.28$ ) มีรายได้น้อยกว่า 15,000 บาท ร้อยละ 65.20 ใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยวันละ 5.48 ชั่วโมง ( $SD = 3.21$ ) และเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือของตนเองมากที่สุดร้อยละ 91.30

2. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติมากที่สุด ร้อยละ 54.78 รองลงมา คือ พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมร้อยละ 27.82 เมื่อพิจารณาตามเพศพบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติมากที่สุดร้อยละ 40.87 รองลงมา คือ มีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกม ร้อยละ 17.39 ส่วนนักเรียนหญิงส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นเกมปกติร้อยละ 13.91 ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของคะแนนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์จำแนกตามเพศ ( $n = 115$ )

| พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ | นักเรียนชาย    | นักเรียนหญิง   | รวม            |
|-----------------------|----------------|----------------|----------------|
|                       | จำนวน (ร้อยละ) | จำนวน (ร้อยละ) | จำนวน (ร้อยละ) |
| พฤติกรรมเล่นเกมปกติ   | 47 (40.87)     | 16 (13.91)     | 63 (54.78)     |
| พฤติกรรมคลั่งไคล้เกม  | 20 (17.39)     | 12 (10.43)     | 32 (27.82)     |
| พฤติกรรมน่าจะติดเกม   | 11 (9.57)      | 9 (7.83)       | 20 (17.40)     |
| รวม                   | 78 (67.83)     | 37 (32.17)     | 115 (100)      |

(Mean = 21.54, SD = 8.64, Min = 4, Max = 45)

3. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยสถิติสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's correlation analysis) พบว่าตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันโดยมีค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่าง  $-.063$  ถึง  $.565$  ดังแสดงในตารางที่ 4 ซึ่งค่าความสัมพันธ์ไม่เกิน  $.60$  แสดงให้เห็นว่าตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความเป็นอิสระต่อกัน ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปร ( $n = 115$ )

| ตัวแปร                             | 1        | 2       | 3       | 4     | 5    | 6 |
|------------------------------------|----------|---------|---------|-------|------|---|
| 1. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์           | 1        |         |         |       |      |   |
| 2. ความภาคภูมิใจในตนเอง            | -.808*** | 1       |         |       |      |   |
| 3. ความแข็งแกร่งในชีวิต            | -.130    | .044    | 1       |       |      |   |
| 4. ความผูกพันในครอบครัว            | -.754*** | .565*** | .141    | 1     |      |   |
| 5. ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน      | .034     | -.063   | .307*** | .043  | 1    |   |
| 6. สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู | -.174*   | .259**  | .233**  | .168* | .013 | 1 |

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

4. ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคม ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง และความผูกพันในครอบครัว ร่วมทำนายความพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้ร้อยละ 78.20 ( $R^2 = .782$ ,  $p < .001$ ) และความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นตัวปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มากที่สุด ( $\beta = -.560$ ,  $p < .001$ ) รองลงมาคือ ความผูกพันในครอบครัว ( $\beta = -.437$ ,  $p < .001$ ) ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 อิทธิพลของปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ( $n = 115$ )

| ตัวแปร               | $R^2$ | $R^2$<br>change | $b$   | $SE$ | $\beta$ | $t$    | $p$    |
|----------------------|-------|-----------------|-------|------|---------|--------|--------|
| Constant             | -     | -               | 69.75 | 2.73 | -       | 25.48  | < .001 |
| ความภาคภูมิใจในตนเอง | .652  | .652            | -1.51 | .144 | -.560   | -10.47 | < .001 |
| ความผูกพันในครอบครัว | .782  | .130            | -.310 | .038 | -.437   | -8.17  | < .001 |

$$R^2 = .782, \text{Adj } R^2 = .778, F_{(2-112)} = 201.10, p < .001$$

## การอภิปรายผล

### 1. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษามีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกมร้อยละ 27.82 และมีพฤติกรรมน่าจะติดเกมร้อยละ 17.40 ซึ่งค่อนข้างสูงกว่าผลการศึกษาของ Pinto (2022) ที่พบว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครช่วงปี พ.ศ. 2560-2562 มีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกมร้อยละ 22 และมีพฤติกรรมน่าจะติดเกมร้อยละ 6.75 และสูงกว่าผลการศึกษาของ Hanpattanachai et al. (2021) ที่พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปี 1-6 โรงเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่นมีพฤติกรรมน่าจะติดเกมร้อยละ 10.50 ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่คนละบริบทและช่วงเวลา การศึกษานี้เก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) รัฐบาลมีนโยบายให้เลื่อนการเปิดภาคเรียนของโรงเรียนและสถานศึกษาต่าง ๆ ทั่วประเทศ และปรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์อยู่กับบ้าน กลุ่มตัวอย่างจึงมีอิสระในการเรียนออนไลน์หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์มากขึ้น ผู้ปกครองบางรายอาจไม่มีเวลาในการดูแลในขณะที่เรียนออนไลน์มากนัก ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีโอกาสใช้เวลาเรียนออนไลน์ในการเล่นเกมนออนไลน์ได้ง่ายขึ้น ประกอบกับผู้ปกครองส่วนใหญ่จำเป็นต้องซื้อ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ตโฟน แท็บเล็ตเพื่อให้บุตรหลานไว้เรียนออนไลน์ โดยจะเห็นได้จากการที่กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ใช้สมาร์ตโฟนของตนเองในการเล่นเกมนออนไลน์ถึงร้อยละ 91.30 การที่กลุ่มตัวอย่างมีสมาร์ตโฟนเป็นของตนเองทำให้สามารถเข้าถึงเกมนออนไลน์ได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Nak-on ang Kumruangrit (2020) ที่พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีสมาร์ตโฟนเป็นของตนเองจะสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้น และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ได้อย่างอิสระ ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนออนไลน์มาก นอกจากนี้การศึกษานี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์ประมาณวันละ 5.48 ชั่วโมง โดยมีบางรายใช้เวลาเล่นเกมนสูงสุดถึงวันละ 15 ชั่วโมง การที่กลุ่มตัวอย่างมีเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นระยะเวลาที่ยาวนานมักรู้สึกทำท่าย ตื่นเต้น หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกม สมองเกิดการเรียนรู้ความสุขที่ได้รับจนทำให้เกิดความอยากเล่นเกมด้วยระยะเวลาที่ยาวนานมากขึ้นจนมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Techaniyom, Kittisaknawin, and Promchan (2021) ที่พบว่า ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ( $\beta = .558$   $p = .000$ ) และสามารถทำนายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 31.1 ( $R^2 = .311$ )

### 2. ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

**2.1 ความภาคภูมิใจในตนเอง** ผลการศึกษาพบว่า ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด อาจเนื่องจากเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนกลางที่กำลังพัฒนาความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง และแสวงหาความมั่นใจในตนเอง รวมทั้งต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน การเล่นเกมออนไลน์เป็นการสร้างตัวตนที่เข้มแข็งตามแบบที่ตนเองคิด เมื่อตนเองชนะ

ในเกมออนไลน์ก็รู้สึกภาคภูมิใจและรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในเกมออนไลน์ จึงรู้สึกดีกับตัวเอง รู้สึกว่าตนเองมีศักยภาพ ร่วมกับการเสริมแรงทางบวกและให้กำลังใจจากเพื่อนในเกมออนไลน์ ทำให้เกิดมั่นใจและภูมิใจในตนเองมากขึ้น จึงใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นจนกระทั่งมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ที่กล่าวว่า ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นปัจจัยภายในบุคคลที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรม ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับการศึกษาของ Supaket et al. (2012) ที่พบว่า นักเรียนประถมศึกษาที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่าของนักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูง ( $\beta = -1.054$ ,  $OR = .348$ , 95%  $CL = .203-.599$ ,  $p < .05$ ) และการศึกษาของ Chupradit et al. (2018) ที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมักมีพฤติกรรมการเล่นเกมนานสูง ( $r = -.263$ ,  $p < .01$ ) รวมทั้งผลการศึกษาของ You, Kim, and Lee (2017) พบว่าวัยรุ่นที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น สอดคล้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยจะเห็นได้จากวัยรุ่นที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น (You et al., 2017)

**2.2 ความผูกพันในครอบครัว** ผลการศึกษาพบว่า ความผูกพันในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่มีความผูกพันในครอบครัวสูงมักแสดงออกซึ่งความรักและความใส่ใจต่อกัน มีกิจกรรมร่วมกันบ่อยครั้ง มักใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำกิจกรรมกับครอบครัวจึงไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ สอดคล้องกับการศึกษาของ Chachvarat and Pechkwang (2013) ที่พบว่า เยาวชนที่มีสัมพันธภาพภายในครอบครัวที่ไม่ดี ไม่มีเวลาให้กับบุตรหลาน และมีการเลี้ยงดูแบบไม่อบอุ่นมักมีพฤติกรรมติดเกมส่วนครอบครัวที่มีความผูกพันกันสูงหรือมีสัมพันธภาพที่ดีมักมีเวลาดูแลเอาใจใส่บุตรหลาน คอยกำกับหรือควบคุมการเล่นเกมนานให้เป็นไปตามเวลาและความเหมาะสมทำให้วัยรุ่นรู้จักเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลาและไม่มีความติดเกมออนไลน์ สอดคล้องกับการศึกษาของ Lianyang et al. (2018) ที่พบว่า วัยรุ่นที่อยู่ในครอบครัวที่มีการควบคุมการเล่นเกมนานในครอบครัวที่ดีมักมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์น้อย

นอกจากนี้ผลการศึกษาพบว่า ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อาจเกิดจากนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความแข็งแกร่งในชีวิตเฉลี่ยเท่ากับ 103.83 ( $SD = 13.95$ ) ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนเท่ากับ 43.19 ( $SD = 7.63$ ) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูเท่ากับ 54.11 ( $SD = 9.71$ ) ซึ่งค่าคะแนนดังกล่าวอยู่ในช่วงกลางของข้อมูลที่มีลักษณะการกระจายตัวของข้อมูลและมีความแปรปรวนค่อนข้างน้อย เมื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติจึงพบว่าปัจจัยด้านจิตสังคมเหล่านี้ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ประกอบกับช่วงการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นช่วงที่มีสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) รัฐบาลได้มีนโยบายให้โรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่ที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 ปิดการเรียนการสอนแบบเดิมที่นักเรียนต้องไปเรียนที่โรงเรียน โดยปรับการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์แทน ทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องเรียนออนไลน์อยู่ที่บ้านจึงมีโอกาสน้อยที่จะพบปะหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับครูและเพื่อนค่อนข้างน้อย จึงทำให้ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนและสัมพันธภาพกับครูจึงไม่มีอิทธิพลกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ใช้ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนางานวิจัยกึ่งทดลองเพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง หรือส่งเสริมการสร้างผูกพันในครอบครัว เพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นตอนต้นต่อไป
2. ควรทำการศึกษาปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนในกลุ่มต่าง ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1 ปีการศึกษา 2562 ที่กรุณาให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและตอบแบบสัมภาษณ์เป็นอย่างดี

## References

- Bandura, A. (1989). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. NJ Prentice-Hall: Englewood Cliffs.
- Buhrmester, D. (1990). Intimacy of friendship, interpersonal competence, and adjustment during preadolescence and adolescence. *Child Development*, 61(4), 1101-1111.
- Canale, N., Marino, C., Griffiths, M. D., Scacchi, L., Monaci, M. G., & Vieno, A. (2019). The association between problematic online gaming and perceived stress: The moderating effect of psychological resilience. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 174-180.
- Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute. (2013). *Guidelines for caring and helping parents and teenagers with game addiction problems for public health personnel*. Bangkok: Dinadoo Media Plus. [In Thai]
- Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute together with The Department of Psychiatry, Faculty of Medicine. (2014). *Manual of game addiction screening test (GAST) child and adolescent version*. Nonthaburi: Ministry of Public Health. [In Thai]
- Chachvarat, P., & Pechkwang, D. (2013). Factors related to game addiction among teenagers. *Kasalongkham Research Journal*, 7(1), 39-48. [In Thai]
- Chupradit, S., Kienngam, N., & Sangyantananatam, T., (2018). Relationships between game playing behavior and self-esteem of lower secondary school students. *Suthiparithat Journal*, 32(103), 55-67. [In Thai]
- Grainara, T., Chodpathumwan, D., & Pantim, N. (2016). *The effect of online game engagement on prosocial behaviour and aggression*. Master's Thesis, Science, Chulalongkorn University. [In Thai]
- Grotberg, E. (1995). *A guide to promoting resilience in children: Strengthening the human spirit*. Netherlands: Bernard van Leer Foundation.
- Hanpattanachaikul, K., But-udom, A., Udmuangpia, T., Raksee, S., Tho-in, P., & Muenthaisong, S. (2021). Game addiction behavior and impacts of game addiction in secondary and high school students in Khon Kaen municipality. *Regional Health Promotion Center 9. Journal*, 15(38), 561-573. [In Thai]
- Inson, A., Nintachan, P., Sang-on, S., & Ekathikhomkit, N. (2021). Relationships between resilience and intimacy of friendship with bullying in disadvantaged adolescents. *The Journal of Psychiatric Nursing and Mental Health*, 35(2), 49-72. [In Thai]
- Jirawattanaseat, W. (2016). The digital generation kinds within social media society and social learning. *Journal of Education Futurology*, 1(1), 1-10. [In Thai]

- Kolkijkovin, W., Wisitpongaree, Ch., Techakasem, P., Pornnoppadol, Ch., & Supawattanabodee, B. (2015). Computer game addiction: Risk and protective factors in students in Dusit district, Bangkok. *Vajira Medical Journal*, 59(3), 1-14. [In Thai]
- Kunsiripunyo, J. (2015). Behavior of teenagers so addicted to online games that they committed crimes of burglary: The case study of Sattahip district, Chon Buri province. *Nakhon Phanom University Journal*, 5(3), 16-23. [In Thai]
- Kwok, K. M., Jaeseung, J., Hye-Kyung, L., & Kounseok, L. (2018). Mediating effect of internet addiction on the association between resilience and depression among Korean university student: A structural equation modeling approach. *Original Article*, 15(10), 962-969.
- Lianyang, T., Pimthong, S., & Peungposop, N. (2018). Causal factors of the proper online gaming behaviors of lower secondary school students. *Panyapiwat Journal*, 10(Special Issue), 194- 207. [In Thai]
- Milani, L., Torre, G. L., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., Miccoli, S., & Blasio, D. (2018). Internet gaming addiction in adolescence: Risk factors and maladjustment correlates. *International Journal Of Mental Health & Addiction*, 16, 888-904.
- Nak-on, A., & Kumruangrit, S. (2020). Factors related to game addiction among Prathom Suksa 4-6 schoolchildren. *Journal of Soc Sci & Hum*, 46(2), 111-141. [In Thai]
- Nateethan, M. (2002). *Factors influencing depression of adolescents in Mueang district Chiang Mai province*. Master's Thesis, Mental Health and Psychiatric Nursing, Chiang Mai University. [In Thai]
- Nintachan, P., Sang-on, S., & Thaweekoon, T. (2012). *A resilience-enhancing program*. Bangkok: Judthong. [In Thai]
- Nopparat, P. (1999). *Factors related to sexual risk behaviors among high school and vocational students*. Master's Thesis, Medical and Surgical Nursing, Chiang Mai University. [In Thai]
- Pengpan, K. (2017). Preventing health problems of childhood addicted to online games. *Journal of Ratchathani Innovative Health Sciences*, 1(1), 16-32. [In Thai]
- Pinto, N. (2022). Gaming behavior of Bangkok teens. *Journal of Journalism*, 15(1), 157-197. [In Thai]
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2017). *Nursing research: Generating and assessing evidence for nursing practice*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Resenicket, M. D., Bearman, P. S., Blum, R. W., Bauman, K. E., Harris, K. M., Jones, J., Tabor, J., Beuhring, T., Sieving, R. E., Shew, M., Ireland, M., Bearinger, L. H., & Urdy, J. R. (1997). Protecting adolescents from harm: Findings from the national longitudinal study on adolescent health. *The Journal of the American Medication Association*, 278(10), 823-832.
- Roderick, J. A. L., & Donald, B. R. (2002). *Statistical analysis with missing data* (2<sup>nd</sup> ed.). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Rosenberg, M. (1966). *Society and the adolescent self-image*. Princeton: Princeton University Press.
- Silpakit, P., & Silpakit, A. (2016). The psychometric property of Rosenberg self-esteem scale in Thai youth. *Journal Ment Health Thai*, 24(1), 15-28. [In Thai]

- Siri-umpankun, A. (2018). Depression and social media behavior. *Panyapiwat Journal*, 10(Special Issue), 327-337. [In Thai]
- Suntornvijitr, S., Hengudomsub, P., Vatanasin, D., & Dethchaiyot, P. (2018). Predicting factors of depression among secondary school students in extended educational opportunity schools. *Nursing Journal of the Ministry of Public*, 28(2), 53-66. [In Thai]
- Supaket, P., Nanthamongkonchai, S., & Dumrongsak, M. (2012). Factors related to computer game addiction among elementary school students. *Journal of Public Health*, 42(1), 65-76. [In Thai]
- Suteepraseit, T., Sakseesanong, T., Teadorlo, S., Komonmalai, W., Keidmuang, S., Jan, S., & Suwanjarein, S. (2018). Gaming behavior and game addiction among junior high school students in a school in Bang Bua Thong district, Nonthaburi province. *Community Health Development Quarterly Khon Kaen University*, 6(1), 1-17. [In Thai]
- Techaniyom, K., Kittisaknawin, C., & Promchan, P. (2021). The game-online addiction problems of Thailand youth: Empirical data, comparison of the foreign policy and the policy recommendations. *Management Sciences Valaya Alongkorn Review*, 2(1), 1-17. [In Thai]
- Thitipanichayangkoon, T. (2006). *Some factors affecting emotional stability and the ability to cope with problems and overcome obstacles of grade 3 students in the Bangkok educational service area, district 3*. Master's Thesis, Research and Educational Statistics, Srinakharinwirot University. [In Thai]
- Wongchanapai, P. (2002). *Factors affecting mental health of junior high school students secondary school in Seri Thai united campus Bangkok*. Master's Thesis. Educational Psychology. Srinakharinwirot University. [In Thai]
- You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually real: Exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games and Culture*, 12(1), 56-71.