

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ใน
นิสิตระดับปริญญาตรี

A STUDY OF RELATIONSHIPS BETWEEN PASSION AND INTERNET GAMING
ADDICTION AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS

ฉัตรฤทัย ผุดผ่อง¹, มฤชภัฏ แก้วจินดา², วรางคณา โสมนันท์²
Chatruethai Phudphong¹, Marid Kaewchinda², Varangkana Somanandana²
ทำวิจัยเมื่อ พ.ศ. 2563

บทคัดย่อ

สถาบันระดับอุดมศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนในการเรียนรู้ ตามความรัก ความชอบ ของแต่ละบุคคล แต่การใช้เทคโนโลยีที่ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เพื่อการแสวงหาความสุขจากการเล่นเกมออนไลน์ ย่อมก่อให้เกิดผลกระทบตามมา ทั้งทางบวกและทางลบ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับพฤติกรรมที่สังเกตได้ 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ในนิสิต ระดับปริญญาตรี 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ จำนวน 403 คนจากการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ เครื่องมือสำหรับการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล แบบทดสอบภาวะเสพติดเกมออนไลน์ และแบบทดสอบความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน

ผลการวิจัยพบว่า ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ในนิสิตระดับปริญญาตรี มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และปัจจัยส่วนบุคคลทั้งในเพศชายและเพศหญิง พบว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับภาวะเสพติดเกมออนไลน์

สรุปได้ว่า บุคคลที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์ถูกครอบงำโดยความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน โดยมีพฤติกรรมที่สังเกตได้ คือ ใช้เวลาและความสำคัญกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปจนเป็น

คำสำคัญ : 1. ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน 2. ภาวะเสพติดเกมออนไลน์ 3. เกมออนไลน์

¹ นิสิตปริญญาโท ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Master's degree, Department of Educational Psychology and Guidance, Kasetsart University

² อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Lecturer, Department of Educational Psychology and Guidance, Kasetsart University
Corresponding author; Email: isamare.give@gmail.com

(Received: 6 January 2021; Revised: 15 January 2021; Accepted: 11 March 2021)

ABSTRACT

This research aims to 1) study the relationship between passion and internet gaming addiction among college students, 2) investigate the relationship between passion and Passion Criteria, and 3) examine the relationship between personal factors on individuals and internet gaming addiction. Four-hundred and three students were participated in this study. The stratified random sampling was utilized. The data collection instruments were 1) the personal information questionnaire 2) the Game Addiction Screening Test and 3) the Passion Scale.

The findings showed that passion related to internet gaming addiction among college students and also Passion Criterion. Male and female students, the duration of time spending on internet gaming related to the internet gaming addiction.

Thus, passion variable related to the internet gaming addiction. The students who addicted to internet gaming have more Obsessive Passion. That means they spent too much time and overpaid their attention to the internet gaming. The students who did not addict to internet gaming have more Harmonious Passion. They liked and used internet gaming for inspiring on their daily life.

Keyword : 1. Passion 2. Internet Gaming Addiction 3. Game Online

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

จากรายงานตัวชี้วัดที่สำคัญของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่าวัยรุ่นไทยอายุระหว่าง 15-24 ปี ติดเกมแล้วมากกว่า 2.3 ล้านคน (กรมสุขภาพจิต, 2557) ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ถึง ร้อยละ 91.2 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560) ส่งผลให้ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาการเรียนสูงถึง ร้อยละ 21.2 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2554) สอดคล้องกับการศึกษางานวิจัยของต่างประเทศ ที่พบว่าภาวะเสพติดเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อปัญหาทางด้านพฤติกรรมและทำให้ผลการเรียนลดลง (Utz, Jonas and Tonkens, 2012)

การเรียนรู้จากการบูรณาการของเทคโนโลยีกับงานวิชาการเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์และองค์ความรู้ใหม่ อันจะก่อให้เกิดความมุ่งมั่นในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นแก่บุคคล (Vallerand, 2015) เกมออนไลน์บางประเภทมีลักษณะเสริมสร้างทักษะให้แก่ผู้เล่น แต่การใช้เกมออนไลน์มากเกินไป เรียกว่าการถูกรวบงำจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน หมายถึงความหมกมุ่นที่จะก่อให้เกิดผลลัพธ์ในด้านลบ แต่หากบุคคลเล่นเกมออนไลน์ตามความเหมาะสมก็จะเกิดผลลัพธ์ในด้านบวก เรียกว่าความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน (Mageau, Carpentier and Vallerand, 2011) ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาเป็นช่วงวัยที่ต้องปรับตัว ต้องใช้ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนในการใช้ชีวิต แต่กลับมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์มากถึง ร้อยละ 70.7 (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2556)

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน กับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ และเห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรนี้จะช่วยให้บุคลากรทางการศึกษา นักแนะแนวทางการศึกษา นักแนะแนวอาชีพ นักจิตวิทยา และผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปเป็นแนวทางในการทำงานส่งเสริม ป้องกัน และแก้ไขปัญหาในนิสิตต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ในนิสิตระดับปริญญาตรี

2.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับพฤติกรรมที่สังเกตได้

2.3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ทำให้ทราบข้อมูลระหว่างความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ ไปพัฒนาต่อยอดงานวิจัยเพื่อหาสาเหตุการเกิดภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ในนิสิต

3.2 ทำให้ทราบข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับพฤติกรรมที่สังเกตได้ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในการศึกษาวิจัยระยะยาวเพื่อติดตามอัตราการเกิดร่วมกันระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์

3.3 ทำให้ทราบข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ โดย ผู้ที่สนใจสามารถนำข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยนี้ไปเป็นแนวทางการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจการเสพติดเกมออนไลน์ของนิสิต รวมถึงสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนางานบริการแนะแนวในระดับอุดมศึกษา

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlation) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับพฤติกรรมที่สังเกตได้ ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ในนิสิตระดับปริญญาตรี และปัจจัยส่วนบุคคลกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี ประชากรในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 จากมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในกำกับของรัฐ เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวน 34,905 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ภาควิชา ภาควิชา ปีการศึกษา 2562 โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างตามชั้นภูมิ (Stratified Randomized Sampling) เก็บข้อมูลได้ทั้งหมด 403 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Data Questionnaire)

แบบทดสอบภาวะเสพติดเกมออนไลน์ (Game Addiction Screening Test) แบบทดสอบความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน (Passion Scale)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ เพศ คณะวิชา ผลการเรียนเฉลี่ยภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 จำนวนเงินที่ได้รับสำหรับการใช้จ่ายต่อเดือน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย การแจกแจงค่าความถี่ (Frequencies) ค่าเฉลี่ย (Mean) ร้อยละ (Percentage) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.)

2. ทดสอบค่าการกระจายตัวของข้อมูลโดยการหาค่าความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) เพื่อตรวจสอบข้อมูลการแจกแจงในรูปแบบปกติที่สามารถนำไปหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson's Product-Moment Correlation Coefficient

3. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูลพฤติกรรมที่สังเกตได้ ภาวะเสพติดเกมออนไลน์ในนิสิตระดับปริญญาตรี กับความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน วิเคราะห์โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product-Moment Correlation Coefficient) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

4. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูล ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ คณะวิชา ผลการเรียนเฉลี่ยภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 จำนวนเงินที่ได้รับสำหรับการใช้จ่ายต่อเดือน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ วิเคราะห์โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Pearson Chi-Square Test) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

5. ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป

นิสิตกลุ่มตัวอย่างที่พบมากที่สุด คือ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 72 คน (ร้อยละ 17.90) คณะเศรษฐศาสตร์ จำนวน 47 คน (ร้อยละ 11.70) และคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 41 คน (ร้อยละ 10.20) ผลการเรียนเฉลี่ยในภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 ของนิสิตส่วนใหญ่ คือ 3.01-4.00 มีจำนวนมากถึง 249 คน (ร้อยละ 61.80) จำนวนเงินที่ได้สำหรับการใช้จ่ายต่อเดือน คือ 5,001 – 8,000 บาท จำนวน 103 คน (ร้อยละ 25.60) รองลงมาคือ 3,001 – 5,000 บาท จำนวน 96 คน (ร้อยละ 23.80) ตามลำดับ นิสิตส่วนมากใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อวัน 1-2 ชั่วโมง จำนวน 150 คน (ร้อยละ 37.20) รองลงมาคือ 2-4 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 114 คน (ร้อยละ 28.30) น้อยที่สุดคือ เล่นเกมนออนไลน์มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 7 คน (ร้อยละ 1.70) และนิสิตเล่นเกมออนไลน์ 1-3 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 153 คน (ร้อยละ 38.00) 5-7 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 152 คน (ร้อยละ 37.70) น้อยที่สุดคือ 3-5 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 98 คน (ร้อยละ 24.30) ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ภาวะเสพติดเกมออนไลน์

นิสิตระดับปริญญาตรีที่ได้ทำแบบทดสอบภาวะเสพติดเกมออนไลน์ (Game Addiction Screening Test – GAST) จำนวน 403 คน พบผลการทดสอบภาวะเสพติดเกมออนไลน์ใน กลุ่มปกติ

ในเพศชาย มีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 14.20 ในเพศหญิง มีจำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 53.30 กลุ่มคลังไคล้ ในเพศชาย มีจำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 27.60 ในเพศหญิง มีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 และกลุ่มที่น่าจะติดเกม ในเพศชาย มีจำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 58.30 ในเพศหญิง มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนในการเล่นเกมนอนไลน์

ความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน พบว่า นิสิตจำนวน 220 คน มีความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนน้อย คิดเป็นร้อยละ 54.60 และมีความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนมาก จำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ 45.60

การถูกรอบงำจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน พบว่า นิสิตส่วนใหญ่จำนวน 272 คน ถูกรอบงำจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนน้อย คิดเป็นร้อยละ 67.50 และถูกรอบงำจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนมาก มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.50

และพฤติกรรมที่สังเกตได้ พบว่านิสิตส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่สังเกตได้มาก จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 54.80 และมีพฤติกรรมที่สังเกตได้น้อย จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 45.20

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์การกระจายตัวของข้อมูล ภาวะเสพติดเกมนอนไลน์ ความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน (Harmonious Passion) การถูกรอบงำจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน (Obsessive Passion) พฤติกรรมที่สังเกตได้ (Passion Criteria)

ผลการทดสอบพบว่า ภาวะเสพติดเกมนอนไลน์ มีค่าความเบ้เท่ากับ .166 ค่าความโด่งเท่ากับ -.855 ความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน มีค่าความเบ้เท่ากับ -.195 ค่าความโด่งเท่ากับ -.626 การถูกรอบงำจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน มีค่าความเบ้เท่ากับ .124 ค่าความโด่งเท่ากับ -1.096 พฤติกรรมที่สังเกตได้ มีค่าความเบ้เท่ากับ -.125 ค่าความโด่งเท่ากับ -1.076

ส่วนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับพฤติกรรมที่สังเกตได้

ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน (Passion) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมที่สังเกตได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ บ่งชี้ว่านิสิตระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในกำกับของรัฐ เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 ที่มีความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนสูง จะมีพฤติกรรมที่สังเกตได้สูงเช่นเดียวกัน

ส่วนที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนกับภาวะเสพติดเกมนอนไลน์

ภาวะเสพติดเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวก กับพฤติกรรมที่สังเกตได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .601 (ระดับปานกลาง) บ่งชี้ว่านิสิตระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในกำกับของรัฐ เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 ที่มีภาวะเสพติดเกมนอนไลน์ปานกลางจะมีพฤติกรรมที่สังเกตได้ปานกลาง

ภาวะเสพติดเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวก กับการถูกรอบงำจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .733 (ระดับสูง) บ่งชี้ว่านิสิตระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในกำกับของรัฐ เขตจตุจักร

กรุงเทพมหานคร ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 ที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์สูงจะมีการถูกรอบำจาก ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนสูง

ภาวะเสพติดเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวก กับความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและ พลังขับเคลื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .585 (ระดับปานกลาง) บ่งชี้ว่านิสิตระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในกำกับของรัฐ เขต จตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคต้น ปีการศึกษา 2563 ที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์ปานกลางจะมี ความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนปานกลาง

ส่วนที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับภาวะเสพติดเกม ออนไลน์

จากการทดสอบความสัมพันธ์ด้วยสถิติไคสแควร์ ในเพศชาย พบว่า ภาวะเสพติดเกม ออนไลน์กับคณะวิชามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 75.622, p = .0001$) ภาวะ เสพติดเกมออนไลน์กับจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อวัน มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ ($\chi^2 = 67.410, p = .0001$) ภาวะเสพติดเกมออนไลน์กับจำนวนวันที่เล่นเกมออนไลน์ใน 1 สัปดาห์ ($\chi^2 = 30.337, p = .0001$) แต่ภาวะเสพติดเกมออนไลน์ ไม่มีความสัมพันธ์กับผลการเรียน เฉลี่ยภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 และจำนวนเงินที่ได้สำหรับการใช้จ่ายต่อเดือน

จากการทดสอบความสัมพันธ์ด้วยสถิติไคสแควร์ ในเพศหญิง พบว่า ภาวะเสพติดเกม ออนไลน์กับจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อวัน มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 64.580, p = .0001$) ภาวะเสพติดเกมออนไลน์กับจำนวนวันที่เล่นเกมออนไลน์ใน 1 สัปดาห์ ($\chi^2 = 23.519, p = .0001$) แต่ภาวะเสพติดเกมออนไลน์ ไม่มีความสัมพันธ์กับ ผลการเรียนเฉลี่ย ภาคปลาย ปีการศึกษา 2562 และจำนวนเงินที่ได้สำหรับการใช้จ่ายต่อเดือน

6. สรุปผลการวิจัย

ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมที่สังเกตได้ในระดับ ปานกลาง ถึงระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ใน นิสิตระดับปริญญาตรี ในระดับปานกลาง ถึงระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ปัจจัยส่วนบุคคลในเพศชาย พบว่า จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน จำนวน ชั่วโมงในการเล่นต่อสัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ ผลการเรียนเฉลี่ยภาค ต้น ปีการศึกษา 2562 จำนวนเงินที่ได้รับสำหรับการใช้จ่ายต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะเสพติด เกมออนไลน์

ในเพศหญิง พบว่า จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมต่อสัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ ผลการเรียนเฉลี่ยภาคต้น ปีการศึกษา 2562 จำนวนเงินที่ได้รับสำหรับการใช้จ่ายต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะเสพติดเกมออนไลน์

7. อภิปรายผลการวิจัย

การถูกรบกวนจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมที่สังเกตได้ ผู้ที่ถูกครอบงำใช้เวลาที่สำคัญในชีวิตไปกับการเล่นเกมออนไลน์ สอดคล้องกับเกณฑ์การวินิจฉัยของ DSM-5 ผู้เล่นส่วนใหญ่เกิดความเข้าใจผิดว่าเป็นความรัก การถูกรบกวนจากความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ระดับสูง เพราะภาวะเสพติดเกมออนไลน์บ่งชี้ถึงพฤติกรรมในด้านลบ ส่งผลเสียต่อตัวของนิสิต ปลีกตัวออกจากโลกแห่งความเป็นจริง มีความพยายามในการเล่นอย่างไม่มีเหตุผล ความกลมกลืนของความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน เปรียบเสมือนแรงบันดาลใจที่ดี ส่งผลลัพท์ในทางบวก ผู้เล่นอาจสร้างรายได้แก่ตนเองได้ ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลกับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ ในนิสิต พบว่าผู้ที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์มีผลการเรียนไม่ดี จำนวนเงินที่ได้สำหรับการใช้จ่ายต่อเดือนไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะเสพติดเกมออนไลน์ นิสิตเพศชายมีอัตราการเล่นเกมเฉลี่ย ต่อวัน ต่อสัปดาห์ มากกว่าเพศหญิง และเพศชายมีปัญหาในการเล่นมากกว่าเพศหญิง

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

แบบทดสอบภาวะเสพติดเกมออนไลน์ที่ใช้สำหรับงานวิจัยนี้ เป็นเพียงการคัดกรองระดับความผิดปกติเบื้องต้นของผู้ที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์แต่เพียงเท่านั้น หากต้องการผลการทดสอบสำหรับการคัดกรองที่ละเอียดเพื่อนำไปใช้ในการวินิจฉัยโรค ควรใช้ร่วมกับแบบทดสอบทางจิตวิทยาอื่นร่วมด้วย

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

งานวิจัยนี้เป็นเพียงการศึกษาความสัมพันธ์จึงไม่สามารถระบุสาเหตุการเกิดภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ได้ ดังนั้นควรเจาะจงศึกษานิสิตกลุ่มที่มีแนวโน้มจะติดเกมในการศึกษาปัจจัยเพื่อระบุสาเหตุการเกิดของภาวะเสพติดเกมออนไลน์ให้แน่ชัด

8.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

จากข้อมูลแบบทดสอบภาวะเสพติดเกมออนไลน์ที่ได้รับ ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบในการดำเนินชีวิตของนิสิตในแต่ละกลุ่ม

9.บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2557). *วัยรุ่น : อินเทอร์เน็ต : เกมออนไลน์*. เข้าถึงข้อมูลได้จาก *วัยรุ่น : อินเทอร์เน็ต : เกมออนไลน์* (nso.go.th)
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2556). *บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม*. เข้าถึงข้อมูลได้จาก <http://www1.si.mahidol.ac.th/Healtygamer/download/academic/6413>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2554). *สรุปผลที่สำคัญ ผลสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2553*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). *สรุปผลที่สำคัญ ผลสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559*. กรุงเทพฯ: สำนักสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

Mageau, G. A., Carpentier, J., & Vallerand, R. J. (2011). The role of self-esteem contingencies in the distinction between obsessive and harmonious passion. *European Journal of Social Psychology*, 41(6), 720-729.

Utz, S., Jonas, K. J., & Tonkens, E. (2012). Effects of passion for massively multiplayer online role-playing games on interpersonal relationships. *Journal of Media Psychology*, 24(2), 77-86.

Vallerand, R. J. (2015). *The Psychology of Passion : A Dualistic Model*. The United States of America: Oxford University Press.

10.คำขอบคุณ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ นางสาวฐิติทิพย์ ผุดผ่อง นายสุภโชค ศรีวิบูลย์ และพระคุณเจ้า วัดบวรนิเวศวิหาร รวมถึงบุคคลที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการช่วยเหลือให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี