



ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติคเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน  
โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

ยุภา หม่วงนอก

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติเคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน  
โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา



ยุภา หม่อมนอก

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

PSYCHOSOCIAL FACTORS INFLUENCING ONLINE GAME ADDICTION BEHAVIORS  
AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN EXTENDED EDUCATIONAL  
OPPORTUNITY SCHOOLS



YUPHA MUAINOK

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR MASTER DEGREE OF NURSING SCIENCE  
IN PSYCHIATRIC AND MENTAL HEALTH NURSING  
FACULTY OF NURSING  
BURAPHA UNIVERSITY

2023

COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณา  
วิทยานิพนธ์ของ ยูภา หม่วยนอก ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต ของมหาวิทยาลัยบูรพา ได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ วัฒนสินธุ์)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์)

ประธาน

(นายแพทย์เวทิส ประทุมศรี)

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ วัฒนสินธุ์)

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินห์จุฑา ชัยเสนา คาลลาล)

คณบดีคณะพยาบาลศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรชัย จุลเมตต์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการ  
การศึกษาตามหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต ของ  
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

61920141: สาขาวิชา: การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต; พย.ม. (การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต)

คำสำคัญ: ปัจจัยด้านจิตสังคม/ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์/ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น/ โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

ยูภา หม่วงนอก : ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา. (PSYCHOSOCIAL FACTORS INFLUENCING ONLINE GAME ADDICTION BEHAVIORS AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN EXTENDED EDUCATIONAL OPPORTUNITY SCHOOLS)  
คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: ดวงใจ วัฒนสินธุ์, Ph.D., กรภัทร เสงอุดมทรัพย์, Ph.D. ปี พ.ศ. 2566.

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นถือเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ซึ่งส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาชนิดหาความสัมพันธ์เชิงทำนาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี จำนวน 115 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม แบ่งเป็น 7 ส่วน ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล และแบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคเท่ากับ .87, .80, .82, .82, .80 และ .88 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาสถิติสหสัมพันธ์ของเพียร์สันและวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

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

ผลการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะว่า พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เป็นประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพจิตสำคัญที่ทีม

สุขภาพควรตระหนัก และจัดให้มีโปรแกรมหรือกิจกรรมเพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมติดเกม  
ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเน้นการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และ  
ส่งเสริมการสร้างคามผูกพันในครอบครัว



61920141: MAJOR: PSYCHIATRIC AND MENTAL HEALTH NURSING; M.N.S.  
(PSYCHIATRIC AND MENTAL HEALTH NURSING)

KEYWORDS: PSYCHOSOCIAL FACTORS/ ONLINE GAME ADDICTION  
BEHAVIORS/ SECONDARY SCHOOL STUDENTS/ EXTENDED  
EDUCATIONAL OPPORTUNITY SCHOOLS

YUPHA MUAINOK : PSYCHOSOCIAL FACTORS INFLUENCING ONLINE  
GAME ADDICTION BEHAVIORS AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN  
EXTENDED EDUCATIONAL OPPORTUNITY SCHOOLS. ADVISORY COMMITTEE:  
DUANGJAI VATANASIN, Ph.D., PORNPAT HENGUDOMSUB, Ph.D. 2023.

Secondary school students in extended educational opportunity schools are in adolescent period and at risk for online game addiction behaviors. The purpose of this predictive correlational study was to examine online game addiction behaviors and its influencing factors among 115 secondary school students in extended educational opportunity schools which located in Muang District, Chonburi Province. The stratified random sampling was employed to randomly select the sample. Data were gathered by seven questionnaires including a Personal Information Form, and other scales including Online Game Addiction Screening Test for Child and Adolescents, Self-esteem, Resilience, Family Connectedness, Friendship Intimacy, and Interpersonal relationship between students and teachers scales. These scales yielded Cronbach's alpha coefficients of .87, .80, .82, .82, .80 and .88, respectively. Data were analyzed by descriptive statistics and stepwise multiple regression.

The results revealed that 54.78 % of the sample had regular online game behaviors, 27.82 % had online game obsession behaviors and 17.40 % had probably 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 % ( $R^2 = .782, p < .001$ ) for the variance in online game addiction behaviors among secondary school students in extended educational opportunity schools.

The results suggest that online game addiction behaviors among secondary school students in extended educational opportunity schools is an important mental health concern. The health care providers should aware and promote mental health programs or activities to prevent or

decrease online game addiction behaviors by enhancing self-esteem and family connectedness among these students.





## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ วัฒนสินธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และรองศาสตราจารย์ ดร.ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ตลอดจนช่วยตรวจสอบความถูกต้องของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยความละเอียดถี่ถ้วน เอาใจใส่ ให้กำลังใจ และให้ความเมตตาอย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของอาจารย์ทั้งสองท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ให้พลังทางปัญญา และให้การสนับสนุนเสมอมา

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณาจารย์ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดทองคั้ง โรงเรียนบ้านสวนอุดมวิทยา โรงเรียนวัดบุญญราศรี และ โรงเรียนวัดราษฎร์สโมสร อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ที่ให้ความอนุเคราะห์และความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อประเสริฐ คุณแม่สอน หม่อมขุนอก และครอบครัวอันเป็นที่รักของข้าพเจ้า รวมถึงเพื่อน ๆ รหัส 61 สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต ที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นกตัญญูจดเวทิตาแด่บุพการี บุรพจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นผู้มีการศึกษา มีความพยายามอดทน และประสบความสำเร็จในการศึกษารั้งนี้

ยูภา หม่อมขุนอก

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ .....	ฅ
สารบัญตาราง .....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	8
สมมติฐานในการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
ขอบเขตของการวิจัย .....	10
คำนิยามศัพท์เฉพาะ .....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาส ทางการศึกษา.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา.....	27
พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ภายใต้มุมมองกรอบแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) .....	34
ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ..	37
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย .....	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	43
เครื่องมือในการวิจัย .....	47
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย .....	51

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง.....	52
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	54
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	57
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง.....	58
ตอนที่ 2 พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	61
ตอนที่ 3 ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปร .....	63
ตอนที่ 4 ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา .....	64
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล .....	67
สรุปผลการวิจัย .....	67
อภิปรายผลการวิจัย .....	68
ข้อเสนอแนะและการนำไปใช้ .....	72
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป .....	72
บรรณานุกรม .....	73
ภาคผนวก .....	84
ภาคผนวก ก .....	85
ภาคผนวก ข .....	90
ภาคผนวก ค .....	92
ภาคผนวก ง .....	101
ภาคผนวก จ .....	103
ประวัติย่อของผู้วิจัย .....	110

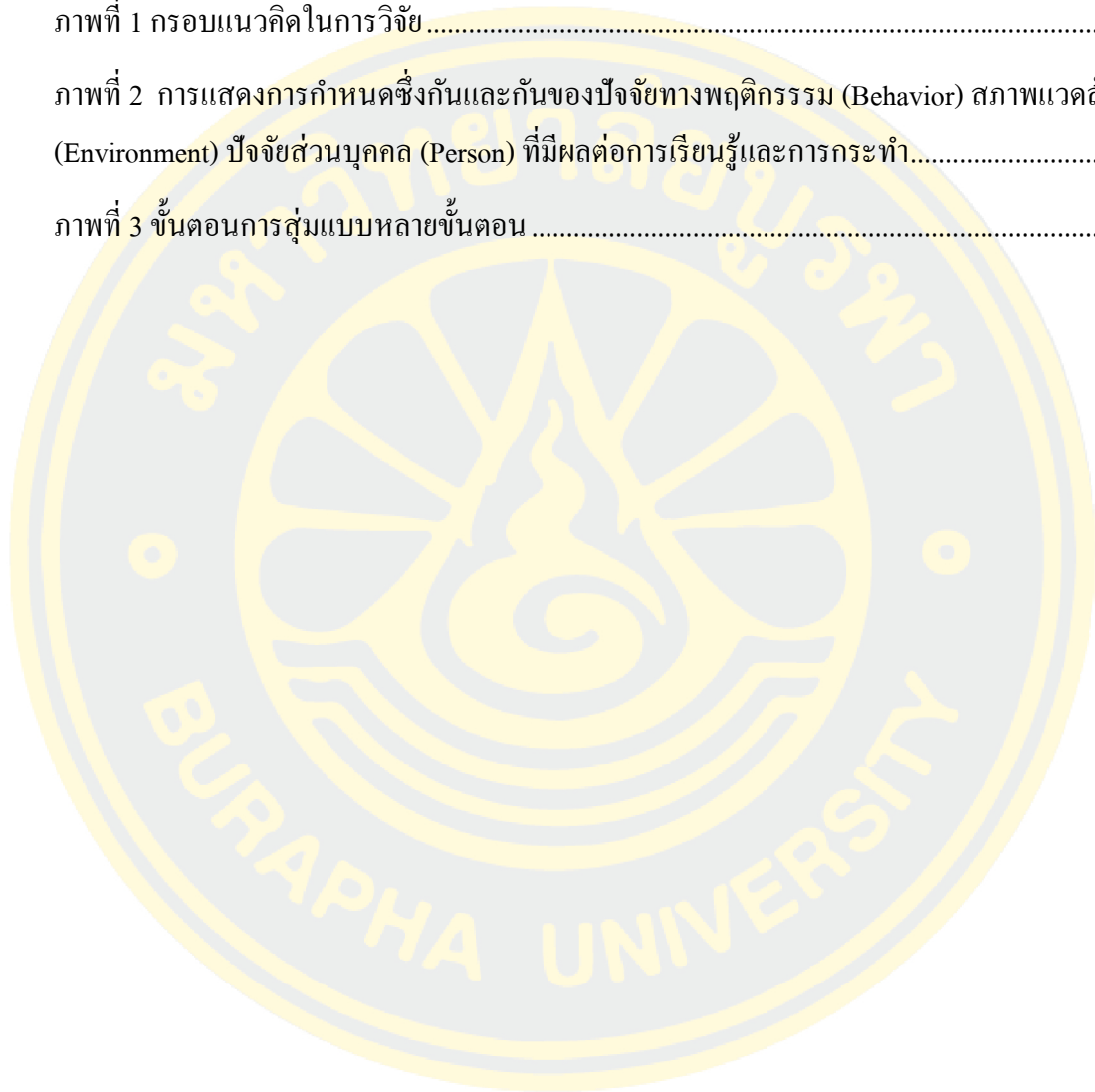
## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล (N = 115) .....	58
ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของคะแนนพฤติกรรมติคเกมออนไลน์จำแนกตามเพศ (N = 115)....	61
ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของคะแนนพฤติกรรมติคเกมออนไลน์จำแนกตามเพศและชั้นปี .....	62
ตารางที่ 4 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร (N = 115) .....	63
ตารางที่ 5 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปร (N = 115).....	65
ตารางที่ 6 ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติคเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา.....	66

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10
ภาพที่ 2 การแสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม (Behavior) สภาพแวดล้อม (Environment) ปัจจัยส่วนบุคคล (Person) ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ.....	34
ภาพที่ 3 ขั้นตอนการสุ่มแบบหลายขั้นตอน .....	46



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (Online game addiction behaviors) เป็นปัญหาทางด้านสุขภาพจิตที่พบได้บ่อยในวัยรุ่นไทย เนื่องจากปัจจุบันสังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัลที่มีการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันมากขึ้น วัยรุ่นจึงหันมาหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เข้าถึงง่ายและสนุกสนาน จากการสำรวจพบว่า เด็กและวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-20 ปี ร้อยละ 28 มีพฤติกรรมเล่นเกม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561) โดยในจำนวนนี้มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 80.48 (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2560) จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ถึงมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร ราชบุรี สุรินทร์ และสุราษฎร์ธานี ร้อยละ 79.70 มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 14.40 มีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกม และร้อยละ 9.30 มีพฤติกรรมติดเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ชดาพิมพ์ เผ่าสวัสดิ์, และดวงพร สุรพงษ์พิพัฒนะ, 2560) ส่วนนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ร้อยละ 7.40 และนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 18.19 (ชานินทร์ สุธีประเสริฐ และคณะ, 2561) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ของโรงเรียนในเขตเทศบาลจังหวัดขอนแก่นเริ่มมีปัญหาดิดเกมหรือคลั่งไคล้เกม ร้อยละ 17.70 และมีพฤติกรรมติดเกม ร้อยละ 10.50 (กุลนรี หาญพัฒนชัยกูร และคณะ, 2564) จากสถิติแสดงให้เห็นว่า ปัจจุบันพบว่าวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนระดับชั้นต่าง ๆ ในประเทศไทย มีพฤติกรรมติดเกม โดยเฉพาะเกมออนไลน์ค่อนข้างสูง

นักเรียนบางรายที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์อย่างรุนแรงโดยหมกมุ่นในเกมออนไลน์เกือบตลอดเวลา จนส่งผลกระทบต่อการทำงานที่ทางสังคม เช่น ไม่ปฏิบัติตามกิจวัตรประจำวัน ไม่ไปเรียนหนังสือหรือไปทำงาน หรือมีการสูญเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์จำนวนมาก และส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการดูแลช่วยเหลือ และวินิจฉัยจากจิตแพทย์ว่าเป็นโรคติดเกม ปัจจุบันในประเทศไทยมีจำนวนเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคติดเกมสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด จะเห็นได้จากสถิติพบว่าในปี พ.ศ. 2560 มีเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคติดเกมและจำเป็นต้องเข้ารับการรักษาสูงกว่าปี พ.ศ. 2559 ถึง 6 เท่า (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2561) แสดงให้

เห็นว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ค่อนข้างสูง และส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมมากขึ้น

วัยรุ่นตอนต้นถึงตอนกลางมีอายุระหว่าง 13-15 ปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ถือเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เนื่องจากต้องเผชิญกับการปรับตัวที่หลากหลายทั้งการปรับตัวตามระยะพัฒนาการ การเรียนการสอนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา และการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมไทยในยุค Thailand 4.0 โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 10-14 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นตอนต้น (World Health Organization [WHO], 2011) ที่มีการเปลี่ยนแปลงที่หลากหลายทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยเป็นช่วงที่เริ่มค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง มีความคิดเป็นของตนเอง ความคิดเป็นนามธรรมมากขึ้น ต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่นหรือสังคมรอบข้าง โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน อยากรู้ อยากเห็น และอยากทดลอง มีอารมณ์แปรปรวนและไม่มั่นคง มีความสามารถในการควบคุมตนเองหรือการยับยั้งชั่งใจค่อนข้างน้อย (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2553) ทำให้ช่วงวัยรุ่นจึงเป็นช่วงวัยที่มักถูกชักจูงให้เล่นเกมออนไลน์ได้ง่ายกว่ากลุ่มอื่น

นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษายังเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มักมีข้อจำกัดทางสังคมบางประการที่ทำให้ไม่สามารถเข้าเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาได้ เช่น ครอบครัวมีฐานะค่อนข้างยากจนพักอาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกลมีปัญหาในครอบครัว บิดามารดาหย่าร้างหรือแยกกันอยู่ (จิรมล แก้วฉิมพลี, 2555) ไม่ค่อยมีเวลาอยู่ร่วมกัน ไม่มีเวลาสนใจหรือใส่ใจเกี่ยวกับการศึกษาของบุตร (จรัญ แสงบุญ, 2552) มีปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัว (รัชชนก สิงห์ทอง, 2545) จึงจำเป็นต้องเข้าศึกษาในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ซึ่งเดิมเป็นโรงเรียนที่เปิดสอนเฉพาะระดับประถมศึกษา แต่รัฐบาลมีนโยบายขยายการจัดการเรียนการสอนจนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับเด็กที่มีปัญหาด้านเศรษฐกิจหรืออยู่ในพื้นที่ห่างไกล โรงเรียนเหล่านี้มักมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ การขาดแคลนครูผู้สอน ห้องเรียน อุปกรณ์การเรียนการสอน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพการศึกษา (สุภชัย คู่กลาง, อรพรรณ ทองแดง, ชีรศักดิ์ สาตรา, และสุชีรา ภัทรายุววรรณ, 2555) นักเรียนส่วนใหญ่ที่เข้ามาศึกษาในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาจึงมักมีปัญหาด้านการเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ รวมทั้งมีปัญหาด้านสุขภาพจิต เช่น เครียด หรือ ภาวะซึมเศร้าค่อนข้างสูง (แพรวนภา บุญประถัมภ์, ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์, และดวงใจ วัฒนสินธุ์, 2560; ประภัสสร จันดี, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, และภรภัทร เสงอุดมทรัพย์, 2564; สรวาลี สุนทรวิจิตร, ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, และภาคินี เดชชัยยศ, 2561) หากนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาที่ไม่

สามารถจัดการกับปัญหาหรือความเครียดได้มากขึ้นไปหากิจกรรมผ่อนคลายความเครียดด้วยตัวเอง โดยเฉพาะการเล่นเกมออนไลน์ โดยนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูงมักมีภาวะซึมเศร้าสูง (ประภัสสร จันดี และคณะ, 2564)

ปัจจุบันสภาพสังคมไทยในยุค Thailand 4.0 มีการนำอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์มาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและคุณภาพชีวิตของประชาชนมากขึ้น นักเรียนจึงสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายมากขึ้นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน (อังคณา ศิริอำพันธ์กุล, 2561) นักเรียนมักใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง การชมภาพยนตร์ การฟังเพลง และการเล่นเกมออนไลน์ถึงร้อยละ 64.10 ( สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559) โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ทำให้รัฐบาลมีนโยบายปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนเป็นระบบออนไลน์ในทุกระดับชั้น เพื่อป้องกันและควบคุมการแพร่กระจายเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ทำให้นักเรียนทุกคนมีอุปกรณ์และสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่รวดเร็วและอิสระ และมักถูกโน้มน้าวหรือชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ที่มีอยู่หลากหลายในแอปพลิเคชันได้ง่ายมากขึ้น เมื่อนักเรียนเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักจะสวมบทบาทหรือสร้างโลกตามจินตนาการของตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการตามระยะพัฒนาการ และหลีกเลี่ยงจากสภาพปัญหาในชีวิตจริง รวมทั้งได้แสดงความสามารถที่หลากหลาย ได้ช่วยเหลือเพื่อนในเกม รู้สึกว่าตนเองมีเพื่อน และได้รับการยอมรับจากเพื่อนในโลกออนไลน์มากขึ้น รู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สัมผัสสถานการณ์ที่กดดัน และรู้สึกมีความสุขจนไม่สามารถหยุดหรือเลิกเล่นเกมได้ ประกอบกับในวัยนี้มักขาดความสามารถในการควบคุมตนเอง จึงมักเสียเวลาหมกมุ่นกับการเล่นเกมเป็นระยะเวลานาน (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) จนส่งผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เป็นพฤติกรรมของการเล่นเกมแบบออนไลน์ผ่าน การเชื่อมต่อเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของเกมดิจิทัลหรือวิดีโอเกม เป็นประจำหรือเล่นซ้ำ ๆ โดยไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมที่อยู่ในระยะเวลาที่กำหนดหรือไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานมากขึ้นจนทำให้ละเลยการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน (World Health Organization [WHO], 2018) พฤติกรรมติดเกมออนไลน์สามารถแบ่งตามความรุนแรงของอาการติดเกมเป็น 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นเริ่มชอบเกม ชั้นหลงใหลหรือคลั่งไคล้ และชั้นติดเกม (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2556) หากพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์นั้นใช้เวลายาวนานมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อการทำหน้าที่ของผู้เล่นเกมทั้งในด้านการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การเรียน การทำงาน รวมถึงสัมพันธ์ภาพกับบุคคลอื่น และเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันอย่างน้อย



12 เดือน ก็จะได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคติดเกม (Gaming disorder) ซึ่ง (WHO, 2018) ถือว่าเป็นโรคทางจิตเวชที่มีผลกระทบต่อภาวะสุขภาพของบุคคลทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคม

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มักหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์เป็นอย่างมากจนส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม โดยพบว่า การเล่นเกมออนไลน์เป็นระยะเวลายาวนานทำให้เกิดอาการเมื่อยล้า หรือมีอาการทางกาย เช่น ปวดตา ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก และอ่อนเพลีย เป็นต้น (อรรถพล ศิวานารถ, 2554) หัวใจเต้นเร็วขึ้นและความดันโลหิตสูงขึ้น (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007) ความอยากอาหารลดลงหรือไม่ยอมรับประทานอาหาร หรือบางครั้งอาจน้ำหนักตัวเพิ่มขึ้นจากการมีกิจกรรมทางกายน้อยลง บางรายรับประทานอาหารหรือขนมขณะเล่นเกมจึงส่งผลทำให้มีน้ำหนักมากเกินปกติ (Kim, Namkoong, & Kim, 2008) ส่วนผลกระทบต่อด้านจิตใจอาจทำให้มีพฤติกรรมก้าวร้าว อารมณ์แปรปรวนง่าย (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559) และนอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมก้าวร้าว (ฐิติวิสต์ ไกรนรา, เศรษฐน์ โชติปทุมวรรณ และนันทพงษ์ ปานทิม, 2559) โดยเฉพาะถ้าไม่ได้เล่นเกมก็จะมีอาการหงุดหงิด (จารีศรี กุลศิริปัญญา, 2558) พักผ่อนไม่เพียงพอจากการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป มีอาการง่วงซึม ไปโรงเรียนสาย (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559) ไม่มีสมาธิในการเรียน ไม่อยากไปโรงเรียน ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน ผลการเรียนตก (สุภัคฉนิช วิษณุพงษ์พร, 2552) ชอบเก็บตัวเล่นเกมอยู่คนเดียว ไม่พูดคุยกับใคร มีสัมพันธภาพกับผู้อื่นน้อยลง และไม่เข้าร่วมกิจกรรม (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559) ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง มีปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัว (Busch, Van, Leeuw, & Schrijvers, 2013) นอกจากนี้ถ้านักเรียนเล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะของการพนันออนไลน์มักต้องสูญเสียเงินจากการพนัน บางรายต้องขโมยเงินหรือก่อปัญหาอาชญากรรม (อรรถพล ศิวานา, 2554) ซึ่งพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ครอบครัว และสังคมด้วย

จากผลกระทบของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ดังกล่าวข้างต้นทำให้ปัจจุบันมีความพยายามในการหาวิธีการป้องกันหรือลดปัญหาการติดเกม โดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2562) มีนโยบายสำคัญในการควบคุมเนื้อหาของเกมออนไลน์ ให้ความรู้กับผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลาน และส่งเสริมบทบาทของผู้ปกครองในการควบคุมพฤติกรรมเล่นเกมที่เหมาะสม เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ที่รุนแรง นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้มีการศึกษาเกี่ยวกับสาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มากขึ้น จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ปัจจัยภายในบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้แก่ ภาวะทวิภาวะในตนเอง ( $r = -.19, p < .001$ ) (Hoon & Jung, 2014) ( $r = -.263, p < .01$ ) (สุภัทร ชูประดิษฐ์, นงลักษณ์ เขียนงาม และธรรมรัตน์ แสงยันตนะธรรม, 2561) ความแข็งแกร่ง

ในชีวิต ( $r = -.122, p < .01$ ) (Nam et al., 2018) ( $\beta = -.17, p < .001$ ) (Canale et al., 2019) เจตคติต่อการเล่นเกม ( $\beta = .38, p < .05$ ) (ชั้นขวนนัฐ์ เลียนอย่าง, ศรีณย์ พิมพ์ทอง และนริศรา พิงโพธิ์สถ, 2561ก) ความวิตกกังวลทางสังคม ( $\beta = .319, p < .001$ ) การรับรู้ความสามารถทางคอมพิวเตอร์ ( $\beta = .318, p < .001$ ) ความสามารถในการควบคุมตนเองที่ดี ( $\beta = .234, p < .001$ ) และความสามารถในการควบคุมตนเองที่ไม่ดี ( $\beta = .142, p < .05$ ) (พัศกร คงสาคร, พิชญ์ โพธิ์กัน และแพรวผกา มุ่งกลาง, 2556) ส่วนปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้แก่ การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ในครอบครัว ( $\beta = .17, p < .05$ ) (ชั้นขวนนัฐ์ เลียนอย่าง, ศรีณย์ พิมพ์ทอง และนริศรา พิงโพธิ์สถ, 2561ก) ความผูกพันในครอบครัว ( $r = .17, p < .001$ ) (Hoon & Jung, 2014) ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน ( $\beta = .895, OR = 2.446, 95\% CL = 1.419- 4.218, p < .05$ ) (ประกายเพชร สุภะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย, มณฑนา คำรงค์ดี, 2555) และสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู ( $r = -.15, p < .01$ ) (Hoon & Jung, 2014) ( $\beta = -.265, p < .001$ ) (Milani et al., 2018) จากการทบทวนวรรณกรรมแสดงให้เห็นว่ามีปัจจัยที่หลากหลายมาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมทั้งปัจจัยภายในบุคคลและปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันยังไม่มีทฤษฎีที่อธิบายถึงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นอย่างเฉพาะเจาะจง แต่จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) เป็นแนวคิดหนึ่งที่สามารถอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นได้ โดย Bandura (1989) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ปัจจัยด้านบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน โดยพฤติกรรมของบุคคลนั้นเกิดจากแรงขับที่มาจากปัจจัยภายในตัวบุคคล เช่น ปัจจัยด้านชีวภาพ ปัจจัยด้านความคิด หรือความรู้สึก ร่วมกับได้รับแรงกระตุ้นจากปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่หลากหลาย ซึ่งการศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นเฉพาะปัจจัยด้านจิตสังคม ได้แก่ ปัจจัยภายในบุคคล เช่น ลักษณะความคิด อารมณ์ การรับรู้ที่เป็นการตอบสนองที่เกิดขึ้นจากการได้รับแรงกระตุ้นทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อม เนื่องจากเป็นตัวแปรที่สามารถประเมิน ควบคุม ปรับเปลี่ยน หรือจัดกระทำได้อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมที่ช่วยลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนกลุ่มนี้ จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมที่อาจมีอิทธิพลกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู

ความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) เป็นทัศนคติหรือความคิดของนักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อตนเอง โดยเป็นการประเมินหรือตัดสินคุณค่าของตนเองเกี่ยวกับ  
 ความสามารถด้านต่าง ๆ และการยอมรับจากบุคคลอื่นทั้งด้านบวกและด้านลบ (Rosenberg, 1966)  
 ซึ่งความภาคภูมิใจในตนเองถือเป็นปัจจัยภายในบุคคลที่สำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล  
 โดยบุคคลที่มีความภาคภูมิใจในตนเองมักมีความมั่นใจในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ในทาง  
 สร้างสรรค์ เช่นเดียวกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูงจะรับรู้ว่  
 ตนเองมีศักยภาพ มีความมั่นใจในการแสดงออก มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม มีความสามารถ  
 ในการควบคุมตนเองสูง จึงไม่ใช้เวลาหมกมุ่นกับการเล่นเกมจนมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์  
 จากการศึกษาพบว่า ความภาคภูมิใจในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดเกม  
 อินเทอร์เน็ตของประชาชนในประเทศเกาหลี ( $r = -.19, p < .001$ ) (Hoon & Jung, 2014) นักเรียน  
 ชั้นประถมศึกษาที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่า  
 ของนักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูง ( $\beta = -.1.054, OR = .348, 95\% CL = .203-.599,$   
 $p < .05$ ) (ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ, 2555) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน  
 กรุงเทพมหานครที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมักมีพฤติกรรมติด Facebook สูง (ขวัญข้าว  
 พลเพชร และเบญจพร ดันตสูต, 2559) ส่วนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความภาคภูมิใจใน  
 ตนเองมักมีพฤติกรรมการเล่นเกมต่ำ ( $r = -.263, p < .01$ ) (สุภัทธร ชูประดิษฐ์ และคณะ, 2561)

ความแข็งแกร่งในชีวิต (Resilience) เป็นความสามารถของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น  
 ในการเผชิญกับอุปสรรคและความทุกข์ยากเมื่ออยู่ในเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิด  
 ความเครียดหรือความทุกข์ใจ เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา สามารถที่จะฟื้นตัวได้ใน  
 เวลารวดเร็ว และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น (Grotberg, 1995) ความแข็งแกร่งในชีวิตถือ  
 เป็นปัจจัยภายในตัวบุคคลที่สำคัญ หากนักเรียนมีความแข็งแกร่งในชีวิตสูงก็จะเป็นผู้ที่รู้จักเข้าใจ  
 ตนเอง มีศักยภาพในการทำหน้าที่ รับรู้ว่าตนเองมีแหล่งสนับสนุนและช่วยเหลือ มีทักษะการ  
 แก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ และมีความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น รวมทั้ง  
 มีความสามารถในการควบคุมและกำกับตนเองได้อย่างดี จึงมักมีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นทำให้  
 ไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความแข็งแกร่ง  
 ในชีวิตสูงมักมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตน้อย ( $r = -.122, p < .01$ ) (Nam et al., 2018) ความแข็งแกร่ง  
 ในชีวิตมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของประชาชนในประเทศอิตาลี ( $\beta = -.17,$   
 $p < .001$ ) (Canale et al., 2019) และพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศ  
 เกาหลี ( $\beta = -.350, p < .001$ ) (Kwok, Jaeseung, Hye-Kyung, & Kounseok, 2018)

ความผูกพันในครอบครัว (Family connectedness) เป็นการรับรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับความรู้สึกใกล้ชิด ความผูกพันของตนเองกับบิดามารดา รวมทั้งการได้รับการดูแลเอาใจใส่ มีความพอใจในสัมพันธภาพของครอบครัว รู้สึกเป็นที่รักและเป็นที่ต้องการของครอบครัว (Resenicket et al., 1997) ถ้านักเรียนมีความผูกพันในครอบครัวสูงก็มักแสดงออกซึ่งความรักและความใส่ใจต่อกัน มีกิจกรรมร่วมกันบ่อยครั้ง มักใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับครอบครัวจึงไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า การใช้เวลาร่วมกันในครอบครัวทำให้เด็กมีโอกาสไม่ติดเกมเป็น 1.40-1.60 เท่า (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2553) ความผูกพันในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดเกมอินเทอร์เน็ตของประชาชนในประเทศเกาหลี ( $r = .17, p < .001$ ) (Hoon & Jung, 2014) และความผูกพันในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ( $r = -.32, p < .001$ ) (สุนันท์ เสียงเสนาะ, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์ และเวทิส ประทุมศรี, 2560)

ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน (Friend connectedness) ซึ่งเป็นการรับรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกัน โดยรู้สึกผูกพันรักใคร่ห่วงใยใกล้ชิด คำนึงถึงสิทธิประโยชน์ มิมีตราบภาพ มีการสนับสนุนทางอารมณ์ เอาใจใส่ดูแลกันระหว่างบุคคล ช่วยเหลือเพื่อเผื่อซึ่งกันและกัน (Buhrmester, 1990) นักเรียนวัยนี้ต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน หากนักเรียนมีความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนสูงก็จะไม่รู้สึกเหงา รู้สึกว่าตนเองมีความสนิทสนมกับเพื่อน มีกิจกรรมร่วมกันก็จะไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกม นักเรียนที่ติดเกมส่วนใหญ่ก็มีสัมพันธภาพกับเพื่อนน้อย รู้สึกว่าตนเองโดดเดี่ยวจึงมักใช้วิธีการหาเพื่อน โดยการเล่นเกม (Schmit, Chauchard, Chabrol, & Sejourne, 2011) จากการศึกษาพบว่า เด็กที่มีกลุ่มเพื่อนสนิทเป็นเด็กเรียนหรือทำกิจกรรมจะมีโอกาสไม่ติดเกมสูงขึ้น 2.40 เท่า (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2558) ทั้งนี้กลุ่มเพื่อนถือว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม (ชั้นขวันธุ์ เสียนอย่าง, และคณะ, 2561ก) นักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.45 เท่าของนักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ( $\beta = .895, OR = 2.446, 95\% CL = 1.419-4.218, p < .05$ ) (ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ, 2555)

สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (Relationship with teacher) ซึ่งเป็นการรับรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันของนักเรียนและครูที่มีต่อกันทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ การเคารพเชื่อฟัง การตั้งใจเรียน การปฏิบัติตามคำสั่งสอน หรือรับรู้ว่าครูมีความเมตตาปรานีเอาใจใส่ ให้คำปรึกษาด้านการเรียนและส่วนตัว (พรจิรา วงศ์ชนะภัย, 2545) หากนักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีก็จะเคารพเชื่อฟังครู ตั้งใจเรียน

และเมื่อมีปัญหาที่สามารถปรึกษาครูได้เป็นอย่างดี และมักถูกชักจูงไปในทางที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ รู้สึกว่าตนเองได้รับการยอมรับก็จะไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกมจากการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีสัมพันธภาพไม่ดีกับครูมักมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตสูง ( $r = -.15, p < .01$ ) (Hoon & Jung, 2014) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูยังมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการติดเกมอินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น ( $\beta = -.265, p < .001$ ) (Milani et al., 2018)

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเป็นกลุ่มเสี่ยงที่พบพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เนื่องจากในช่วงวัยนี้ต้องเผชิญกับการปรับตัวที่หลากหลายตามระยะพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม เช่นเดียวกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี เป็นเขตพื้นที่เมืองที่มีแหล่งอุตสาหกรรมเป็นส่วนใหญ่ มีแรงงานต่างถิ่นเข้ามาประกอบอาชีพ และเข้ามาอยู่อาศัยเป็นจำนวนมาก ลักษณะของประชากรที่มีความหลากหลาย บิดามารดาส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้าง และบางครั้งต้องทำงานล่วงเวลา จึงไม่สามารถดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึงทำให้นักเรียนเหล่านี้เป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ ผู้วิจัยในฐานะพยาบาลวิชาชีพจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และปัจจัยทางด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาดังสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) โดยปัจจัยที่คัดสรรในการศึกษานี้ ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู โดยผลการศึกษาจะสามารถนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการจัดกิจกรรมเพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนกลุ่มนี้ต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

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

## สมมติฐานในการวิจัย

ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครูมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาได้

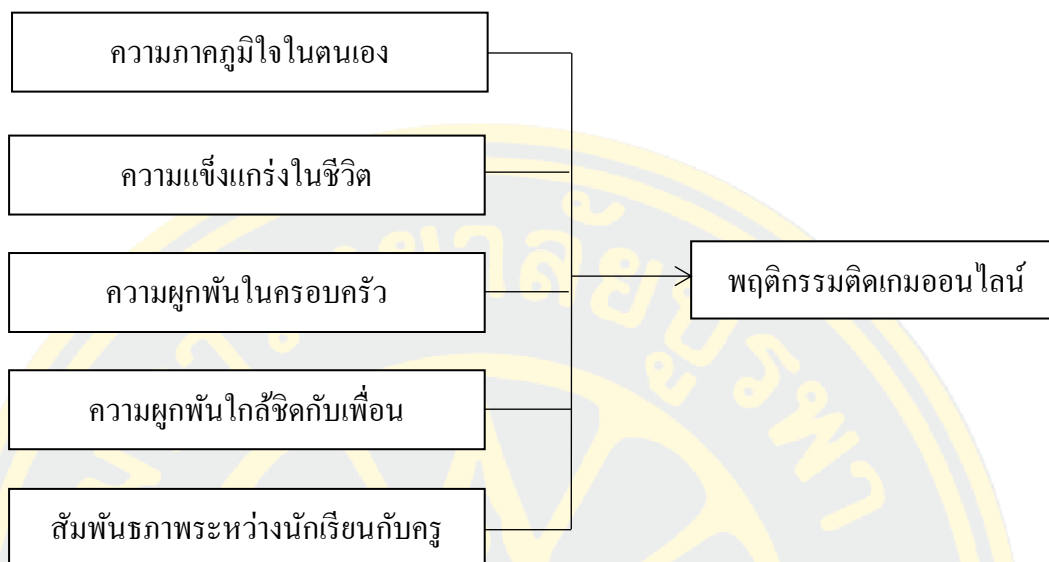
## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม ซึ่ง Bandura (1989) เชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลนั้นเกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในตัวบุคคล ได้แก่ ปัจจัยด้านชีวภาพ ความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้เกี่ยวกับตนเอง เป้าหมาย และความตั้งใจ และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม โดยปัจจัยดังกล่าวร่วมกันในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ (Reciprocal determinism) เช่นเดียวกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ซึ่งเป็นการแสดงออกของพฤติกรรมรูปแบบหนึ่งย่อมมีสาเหตุมาจากทั้งปัจจัยภายในตนเอง ร่วมกับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ผลักดันให้นักเรียนเริ่มมีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ จนกระทั่งกลายเป็นพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา โดยปัจจัยภายในตัวบุคคล ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง และความแข็งแกร่งในชีวิต ส่วนปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมในที่นี้เน้นเฉพาะปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู โดยมีสมมติฐานว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูงร่วมกับมีความแข็งแกร่งในชีวิตสูงมักเป็นผู้ที่รู้จักตนเอง มีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง มีความภาคภูมิใจในศักยภาพของตนเอง ระบุว่าตนเองมีแหล่งสนับสนุนที่ดีทั้งจากครอบครัวและชุมชน รวมทั้งมีทักษะการแก้ปัญหาที่ดี มีสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น ร่วมกับนักเรียนมีความผูกพันในครอบครัวและความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนสูง รวมทั้งมีสัมพันธ์ภาพที่ดีกับครู ก็จะรับรู้ว่าคุณค่าตนเองเป็นที่รักใคร่และต้องการของบุคคลรอบข้าง ก็มักจะมิกิจกรรมทำด้วยกัน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ จึงมักมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์น้อย ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรดังกล่าว ดังแสดงในภาพที่ 1

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาเพื่อหาความสัมพันธ์เชิงทำนาย (Descriptive predictive correlational research) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี จำนวน 115 คน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2564

### คำนิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เป็นพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมแบบออนไลน์ผ่านการเชื่อมต่อเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของเกมดิจิทัลหรือวิดีโอเกม เป็นประจำหรือเล่นซ้ำ ๆ โดยไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมให้อยู่ในระยะเวลาที่กำหนดหรือไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานมากขึ้นจนทำให้ละเลยการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน ประเมินโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test: GAST) ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขร่วมกับภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล (2557)

ความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นทัศนคติหรือความคิดของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีต่อตนเอง โดยเป็นการประเมินหรือตัดสินคุณค่าของตนเอง ความสามารถในด้านต่าง ๆ และการยอมรับจากบุคคลอื่นทั้งด้านบวกและด้านลบ ประเมินโดยใช้แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง ของ Rosenberg (1966) (Rosenberg Self-Esteem Scale: RSES) แปลเป็นฉบับภาษาไทยและปรับปรุงโดย ปรีทรรศ ศิลปกิจ และอรวรรณ ศิลปกิจ (2559)

ความแข็งแกร่งในชีวิต เป็นความสามารถของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในการเผชิญกับอุปสรรคและความทุกข์ยากเมื่ออยู่ในเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความเครียด หรือความทุกข์ใจ เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา สามารถที่จะฟื้นตัวได้ในเวลารวดเร็ว และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ฉันเป็น... (I am) ฉันมี... (I have) และฉันสามารถ... (I can) ประเมินโดยใช้แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต ซึ่งพัฒนามาจาก Grotberg (1995) แปลเป็นภาษาไทย โดย พชรินทร์ นินท์จันทร์, โสภณ แสงอ่อน, และทัศนาวทีคุณ (2555)

ความผูกพันในครอบครัว เป็นการรับรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกในครอบครัว โดยสมาชิกทุกคนในครอบครัวมีความใกล้ชิดสนิทสนม มีความอบอุ่น มีความห่วงใยและมีความใส่ใจซึ่งกันและกัน ประเมินโดยใช้แบบประเมินความผูกพันในครอบครัวของ Resenicket et al. (1997) ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยและดัดแปลงโดย พิสมัย นพรัตน์ (2543)

ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน เป็นการรับรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนที่อยู่ภายในวัยใกล้เคียงกัน โดยรู้สึกผูกพันรักใคร่ ห่วงใยใกล้ชิด คุ่นเคยสนิทสนม มีมิตรภาพ มีการสนับสนุนทางอารมณ์ เอาใจใส่ดูแลกันระหว่างบุคคล มีการช่วยเหลือเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ประเมินโดยใช้แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนของ Buhrmester (1990) แปลเป็นภาษาไทย โดย มณฑนา นทีธาร (2546)

สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู เป็นการรับรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันของนักเรียนและครูที่มีต่อกันทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ การเคารพเชื่อฟัง การตั้งใจเรียน การปฏิบัติตามคำสั่งสอนและชี้แนะของครู หรือครูมีความเมตตาปรานี เอาใจใส่นักเรียน ให้คำปรึกษาแก่นักเรียนทั้งด้านการเรียนและส่วนตัว ประเมินโดยใช้แบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูของ ธิดา จิตพานิชยางกูร (2550) ซึ่งปรับปรุงมาจากแบบประเมินสัมพันธภาพนักเรียนกับครูของ พรจิรา วงศ์ชนะชัย (2545) พัฒนามาจาก (Rothmam, 1968)



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงพรรณนาเพื่อศึกษาวิจัยหาความสัมพันธ์เชิงทำนาย (Descriptive predictive correlational research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยด้านจิตสังคม ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี โดยมีการทบทวนวรรณกรรมที่ครอบคลุมในประเด็น ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
2. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory)
3. ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

#### พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

##### พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (Online game addiction behaviors) เป็นพฤติกรรมของนักเรียนที่มีการเล่นเกมแบบออนไลน์โดยมีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของเกมดิจิทัลหรือวิดีโอเกม เป็นประจำหรือเล่นซ้ำ ๆ โดยไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมที่อยู่ในระยะเวลาที่กำหนดหรือไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ ให้ความสำคัญกับการเล่นเกมมากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ และกิจกรรมประจำวัน และยังคงมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ต่อเนื่องหรือเล่นเกมเป็นระยะเวลายาวนานมากขึ้น จนทำให้ขาดความสามารถในการทำหน้าที่ส่วนบุคคล ครอบครัว สังคม การเรียน การทำงาน หรือด้านอื่น ๆ ที่สำคัญอย่างชัดเจน พฤติกรรมการเล่นเกมที่อาจเป็นแบบต่อเนื่องหรือเป็นครั้งคราวและเป็นอยู่ซ้ำ ๆ (WHO, 2018)

นอกจากพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ยังเป็นพฤติกรรมของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นแบบออนไลน์ผ่านการเชื่อมต่อเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของเกมดิจิทัลหรือวิดีโอเกม เป็นประจำหรือเล่นซ้ำ ๆ โดยไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมที่อยู่ในระยะเวลาที่กำหนด

หรือไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ต่อเนื่องเป็นระยะเวลายาวนานมากขึ้นจนทำให้ละเลยการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน (American Psychiatric Association, 2013)

### สถานการณ์ของพฤติกรรมติดเกมในวัยรุ่น

เด็กและวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีการเล่นเกมค่อนข้างสูงเนื่องจากในปัจจุบันเด็กและวัยรุ่นสามารถเข้าถึงเกมได้ง่ายและสะดวกรวดเร็วมากขึ้นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเกมยังมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความเครียด และยังเป็นการสร้างสังคมจำลองขึ้นมาใหม่ในโลกออนไลน์ที่ทำให้วัยรุ่นได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระตามบทบาทที่ตนเองชอบ การได้รับชัยชนะจากเกมทำให้วัยรุ่นเกิดความภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น และยังได้รับการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน จึงทำให้วัยรุ่นหันมาสนใจการเล่นเกมนั้นๆ มากขึ้น จากการสำรวจพบว่าวัยรุ่นอายุ 10-14 ปี ใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุดร้อยละ 85.30 โดยส่วนใหญ่ใช้ในการดาวน์โหลดรูปภาพ ภาพยนตร์ วิดีโอ เพลง เกม ดูภาพยนตร์ เล่นเกม และฟังเพลง ร้อยละ 89.30 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ร้อยละ 53 (ชั้นขวานันธุ์ เลียนอย่าง, และคณะ, 2561ก) นอกจากนี้ผลการสำรวจยังพบว่า เด็กและวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-20 ปี ร้อยละ 28 มีพฤติกรรมเล่นเกม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561) โดยมีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 80.48 (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2561) ส่วนนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ร้อยละ 7.40 และนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 18.19 (ชานินทร์ สุทธิประเสริฐ, และคณะ, 2561) ส่วนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียน 7 แห่ง ในกรุงเทพมหานคร ราชบุรี สุรินทร์ และสุราษฎร์ธานี พบว่า นักเรียนร้อยละ 79.70 มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 14.40 คลังไอ้เกม และร้อยละ 9.30 จัดอยู่ในกลุ่มติดเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ตดาวัลย์ ณ อยุธยา, ชดาพิมพ์ เผ่าสวัสดิ์, และดวงพร สุรพงษ์พิวัฒนนะ, 2560) นอกจากนี้บางรายมีอาการติดเกมรุนแรงมากจนต้องได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคติดเกม จากสถิติพบว่าปี พ.ศ. 2560 มีเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคติดเกม และจำเป็นต้องเข้ารับการรักษาสูงกว่าปี พ.ศ. 2559 ถึง 6 เท่า (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2561) จากสถิติที่กล่าวมาข้างต้นนี้แสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ค่อนข้างสูง ส่งผลกระทบต่อบุคคลทั้งด้านสมองและภาวะสุขภาพทางกาย อารมณ์ และพฤติกรรม การเรียน และสังคม จนนำไปสู่โรคติดเกม และโรคทางจิตเวชอื่น ๆ ได้

## ประเภทของเกมออนไลน์

ปัจจุบันเกมออนไลน์มีหลากหลายประเภทตามลักษณะการเล่นหรือวัตถุประสงค์ (ขวัญจิต เฟื่องแป้น, 2560)

1. เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation games) เป็นเกมที่พยายามเลียนแบบเหตุการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เล่น เช่น การจำลองฝึกบิน การจำลองขับรถ ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ Flight SIM
  2. เกมแอคชั่น FPS (Action First Person Shooters games) เป็นเกมยิงปืนที่ผู้เล่นเป็นตัวเอกไล่ยิงผู้ร้าย ไล่ยิงสัตว์ประหลาดต่าง ๆ มีทั้งการเล่นแบบคนเดียวและการเล่นแบบเป็นกลุ่ม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ Doom, Half-Life, Quake III
  3. เกมผจญภัย (Adventure games) เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อทำภารกิจให้สำเร็จในดินแดนที่สร้างขึ้น ต้องแก้ไขปัญหาคือหาสิ่งของจำเป็น เช่น หาคุญแจเพื่อไขเปิดห้องลับเพื่อไปหยิบอาวุธ ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ Myst, Zelda
  4. เกม RPG (Role-Playing) เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถสร้างหรือเลือก character ของตัวละครให้ตรงกับความชอบของตัวเอง แล้วเล่นไปตามเนื้อเรื่องของเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ Racknaroc, Diablo II
  5. เกมต่อสู้ (Fighting game) เป็นเกมต่อสู้กัน โดยมีตัวละครต่อสู้กันแบบตัวต่อตัวด้วยเทคนิคการต่อสู้เฉพาะตัว ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ Mortal Kombat, Boxing
  6. เกมวางแผน (Strategy games) เป็นเกมที่ใช้ความคิด นำกลยุทธ์มาใช้เพื่อเอาชนะ เกมนี้มีเรื่องราวเป็นนิทาน หรือตำนาน มีตัวละครนำ และการผูกเรื่องเข้ากับการต่อสู้และวางแผนในเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ checkers, Age of Mythology
  7. เกมปริศนา (Puzzle game) เกมแก้ปัญหาให้ลุล่วงตามจุดประสงค์หลักของเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ เกมตัวต่อ (Tetris)
  8. เกมกีฬาและการแข่งขัน (Sport & Racing games) เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเป็นที่หนึ่งของการแข่งขัน เช่น การแข่งรถ การแข่งฟุตบอล ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ FIFA Soccer
  9. เกมการศึกษา เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความรู้และความเพลิดเพลินส่งเสริมในเรื่องการศึกษา โดยนำเนื้อหาที่มีในบทเรียนนำมาสร้างเป็นเกมหรืออาจจะนำเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากตำราเรียนนำมาประยุกต์ใช้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาหลาย ๆ ด้าน ทั้งด้านการเรียน และด้านสังคม
- การคิดเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนมีความหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับเกมที่ผ่านมา และคิดวางแผนที่จะเอาชนะในการเล่นเกมนั้นครั้งต่อไป ใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนานขึ้น และนานขึ้น

เรื่อย ๆ จนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งเกมมีมากมายหลายประเภทและหลายรูปแบบในการเล่นเกม และเกมยังสามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้นในปัจจุบัน จึงทำให้เป็นสิ่งล่อตาล่อใจให้นักเรียนมีความอยากเล่นเกม อยากรู้ อยากลองตามวัย อาจทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมเล่นเกม รู้สึกเพลิดเพลินใจที่ได้เล่นเกม ใช้เวลาเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ หมกมุ่นกับการเล่นเกม จนทำให้มีพฤติกรรมติดเกมได้

### อาการและอาการแสดงของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมแบบออนไลน์โดยมีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการเล่นเกมแบบออฟไลน์โดยไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของเกมดิจิทัลหรือวิดีโอเกมจะสามารถพบอาการและอาการแสดงของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ดังนี้ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2556)

1. มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจที่ได้เล่นเกมอย่างน้อยวันละ 2 ชั่วโมง
  2. มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น และต้องการชัยชนะเพิ่มขึ้นอีก จึงจะมีความพอใจ
  3. ใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนเกินกว่าที่ตั้งใจไว้ในการบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วจะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีกเรื่อย ๆ จึงใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ
  4. รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางไม่ให้เล่นเกม
  5. มีความดิ้นรนหรือพยายามอย่างมากเพื่อให้ได้เล่นเกม
  6. มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาารู้สึกเครียด และเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญหน้ากับปัญหา
  7. มีความคิดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก หมกมุ่นคิดเกี่ยวกับเกมที่เล่นผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะในการเล่นครั้งต่อไป
  8. มีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลาจนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพร่างกาย ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และสังคม
  9. มีความพยายามที่จะลดหรือเลิกเล่นเกมก็ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ ทั้ง ๆ ที่ทราบดีว่าการเล่นเกมมีผลกระทบต่อตนเองเป็นอย่างมาก
- นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ มักจะมีความคิดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก ใช้เวลาในการเล่นเกมเป็นระยะเวลาอันยาวนานเกินเวลาที่กำหนดไว้หรือเกินเวลาที่ตั้งใจไว้ในการ

บรรลุเป้าหมาย มีความต้องการเล่นเกมในระดับที่สูงขึ้นอีกเรื่อย ๆ ใช้เวลาในการเล่นเก้มนมากขึ้นเรื่อย ๆ มีอาการหงุดหงิด กระวนกระวายเมื่อถูกขัดขวางไม่ให้เล่นเกม นักเรียนที่มีความผิดปกติของพฤติกรรมการเล่นเก้มน ก็จะมีอาการและอาการแสดงที่ชัดเจน จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพร่างกาย ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และสังคม

### เกณฑ์การวินิจฉัยโรคทางจิตเวชที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ปัจจุบันยังไม่มีการวินิจฉัยโรคติดเกมหรือพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ที่ชัดเจน แต่มีการระบุพฤติกรรมติดเกมว่าสามารถเทียบเคียงได้กับการติดสารเสพติดโดยต้องมีอาการแสดงสำคัญทางการแพทย์อย่างน้อย 3 อาการหรือมากกว่า ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ได้แก่ 1) มีอาการคืออยาก 2) มีอาการขาดยา 3) การใช้สารนั้นในปริมาณมาก หรือเป็นเวลายาวนานกว่าที่ตั้งใจ 4) มีความต้องการสารอยู่ตลอดเวลา หรือไม่สามารถควบคุมการใช้สารได้ 5) ใช้เวลาอย่างมากในการกระทำเพื่อให้ได้สารนั้นมา 6) ต้องงดหรือลดการเข้าสังคม การทำงาน หรือการหย่อนใจอื่นเนื่องจากการใช้สาร และ 7) มีการใช้สารซ้ำแม้ว่าจะทราบว่ามีโอกาสก่อให้เกิดปัญหาทางด้านร่างกาย อย่างไรก็ตามพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สามารถประเมินได้จากกลุ่มอาการความผิดปกติที่สามารถพบได้ตามเกณฑ์การวินิจฉัยโรคทางจิตเวชในสองระบบ ดังนี้

1. ระบบเกณฑ์การวินิจฉัยโรคตามคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM) ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ในปี ค.ศ. 1994 โดยฉบับล่าสุดที่ใช้ในปัจจุบันคือ เกณฑ์การวินิจฉัยโรคตามคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ฉบับที่ 5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5) DSM-5 ฉบับล่าสุดได้ประกาศใช้ในปี ค.ศ. 2013 (American Psychiatric Association, 2013) เพื่อให้มีความทันสมัยและเป็นสากลมากขึ้น ปัจจุบันเกณฑ์การวินิจฉัยโรคตามระบบนี้ยังไม่ได้กำหนดให้พฤติกรรมติดเกมออนไลน์เป็นกลุ่มอาการที่ต้องได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคทางจิตเวชอย่างเป็นทางการ แต่ได้ระบุเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมติดเกมให้จัดอยู่ในหมวดโรคทางจิตเวชส่วนที่ 3 ก่อนที่จะถูกจัดให้เป็นโรคทางจิตเวชอย่างเป็นทางการ โดยเป็นกลุ่มอาการที่ต้องการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชเพิ่มเติมที่จำเป็นต้องอาศัยข้อมูลจากการวิจัยเพื่อสนับสนุนและพัฒนาเกณฑ์การวินิจฉัยที่ชัดเจนและถูกต้อง (ชาญวิทย์ พรนภดล และเอชรา วสุพันธ์จิต, 2558)

เกณฑ์การวินิจฉัยโรคจิตเวชตามระบบ DSM-5 ได้ระบุกลุ่มอาการของผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมที่ต้องได้รับการวินิจฉัยเพิ่มเติม ไว้เช่นเดียวกับเกณฑ์ของผู้ที่เสพติดสารเสพติด (American Psychiatric Association, 2013) ดังนี้

1. มีความหมกมุ่นในการเล่นเกม
2. มีอาการผิดปกติ เช่น หงุดหงิด โมโห กระสับกระส่าย ไม่มีสมาธิ วิตกกังวล เบื่อหรือบางคนมีอาการซึมเศร้าและมีพฤติกรรมก้าวร้าว เมื่อไม่ได้เล่นเกม
3. มีการใช้เกมมากขึ้นได้เรื่อย ๆ และต้องการเพิ่มความเร็วของเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตให้ไวขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการเล่นเกม
4. มีความต้องการที่จะหยุดเล่นเกมแต่ไม่สามารถที่จะหยุดเล่นได้
5. การเล่นเกมทำให้บุคคลสูญเสียการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรืองานอดิเรกและกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีความสนใจ
6. มีการรับรู้ถึงผลเสียหรือผลกระทบจากการเล่นเกมที่มากเกินไปแต่ก็ไม่สามารถที่จะหยุดเล่นเกมได้
7. มีการโกหกผู้อื่นเกี่ยวกับการเล่นเกมหรือปริมาณการเล่นเกม
8. ผู้เล่นเกมใช้เกมในการหลบหนีจากความเป็นจริงเพื่อหลีกเลี่ยงความวิตกกังวลหรือความผิด
9. เกิดผลเสียตามมาจากการเล่นเกมที่มากเกินไป เช่น ขาดความรับผิดชอบในการเรียนและการทำงาน ขาดเรียน ขาดงาน ผลการเรียนตกต่ำ โกหก มีปัญหาสุขภาพทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ มีปัญหาสัมพันธภาพกับผู้อื่น

นอกจากนี้ผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมยังอาจพบโรคทางจิตเวชอื่นร่วมด้วย ได้แก่ โรคซึมเศร้า สมาธิสั้น และโรคย้ำคิดย้ำทำ

2. เกณฑ์การวินิจฉัยโรคจิตเวชในระบบบัญชีจำแนกทางสถิติระหว่างประเทศของโรค และปัญหาสุขภาพที่เกี่ยวข้องฉบับที่ 11 โรคจิตเวช ความผิดปกติทางพฤติกรรม หรือความผิดปกติ พัฒนาการระบบประสาท และโรคในหมวดอื่นที่เกี่ยวข้อง (International Classification of Disease for Mortality and Morbidity Statistics: ICD-11-Mental, behavioural or neurodevelopment disorders and related codes) ได้ระบุว่า ผู้ที่มีความผิดปกติของพฤติกรรมการเล่นเกมมักมีพฤติกรรมการเล่นเกมนิจิทัลหรือวิดีโอเกมเป็นประจำหรือเล่นซ้ำ ๆ โดยอาจเป็นเกมแบบออนไลน์ที่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จนส่งผลกระทบต่อตนเองโดยเฉพาะการทำหน้าที่ด้านต่าง ๆ เช่น การปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน การเรียน การทำงาน และสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น ตลอดจนส่งผลกระทบต่อครอบครัวและสังคมโดยมีระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์และแสดงอาการให้

เห็นชัดเจนตลอดช่วงเวลาอย่างน้อย 12 เดือน จะได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นผู้ที่มีความผิดปกติของ พฤติกรรมการเล่นเกมที่เด่นแบบออนไลน์ (Gaming disorder, predominantly online) โดยมีเกณฑ์ การวินิจฉัย ดังนี้ (WHO, 2018)

1. ขาดการควบคุมตนเองในการเล่นเกมน (เช่น เริ่มเล่น ความถี่ ความเข้มข้น ระยะเวลา การหยุดเล่น หรือรายละเอียดการเล่น)
2. ให้ความสำคัญต่อการเล่นเกมมากกว่าสิ่งที่น่าสนใจอื่นในชีวิต และกิจกรรมประจำวัน
3. ยังคงเล่นเกมต่อเนื่องหรือเล่นเกมมากขึ้นทั้งที่เกิดผลเสียตามมาแล้ว จนส่งผลกระทบต่อ การทำหน้าที่ส่วนบุคคล ครอบครัว สังคม การเรียน การทำงาน หรือด้านอื่น ๆ ที่สำคัญอย่าง ชัดเจน พฤติกรรมเล่นเกมอาจเป็นแบบต่อเนื่องหรือเป็นครั้งคราวและเป็นอยู่ซ้ำ ๆ

จากเกณฑ์การวินิจฉัยโรคความผิดปกติของพฤติกรรมการเล่นเกมที่เด่นแบบออนไลน์ ในระบบ ICD-11 ดังกล่าว จะเห็นได้ว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ จะขาดการ ควบคุมตนเองในการเล่นเกมน ให้ความสำคัญต่อการเล่นเกมมากกว่าสิ่งที่น่าสนใจอื่น ๆ ในชีวิต และกิจกรรมประจำวัน และยังคงเล่นเกมต่อเนื่องหรือเล่นเกมมากขึ้นทั้งที่เกิดผลเสียตามมาแล้ว จนมีผลกระทบต่อ การทำหน้าที่ส่วนบุคคล ครอบครัว สังคม การเรียน การทำงาน หรือด้านอื่น ๆ อย่างชัดเจน เมื่อมีการวินิจฉัยโรคติดเกมแล้ว จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการหาสาเหตุของ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เพื่อวางแผนการรักษาและหาแนวทางในการแก้ไขหรือลดพฤติกรรม ติดเกมออนไลน์

ปัจจุบันเกณฑ์การวินิจฉัยโรคทางจิตเวชทั้งสองระบบนี้ไม่ได้ระบุเกณฑ์การวินิจฉัย พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ไว้อย่างชัดเจน สำหรับการศึกษานี้ได้นิยามและกำหนดเกณฑ์พฤติกรรม ติดเกมออนไลน์ไว้ตามเกณฑ์การวินิจฉัยโรคจิตเวชตามระบบ DSM-V (American Psychiatric Association, 2013) โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เป็นพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมแบบออนไลน์ผ่านการเชื่อมต่อเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของ เกมดิจิทัลหรือวิดีโอเกม เป็นประจำหรือเล่นซ้ำ ๆ โดยไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมนให้อยู่ใน ระยะเวลาที่กำหนดหรือไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ต่อเนื่องเป็น ระยะเวลายาวนานมากขึ้นจนทำให้ละเลยการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน ขาดความรับผิดชอบในการ เรียน การทำงาน ผลการเรียนตกต่ำ มีปัญหาสุขภาพทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และมีปัญหา สัมพันธภาพกับผู้อื่น

### ระดับของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

การเล่นเกมนออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเพลิดเพลินใจที่ได้เล่นเกม เกิดความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะจากเกม และมีความต้องการที่จะเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกเรื่อย ๆ จึงจะพอใจ ทำให้ผู้เล่นใช้เวลาอยู่กับเกมเป็นเวลานานขึ้นเรื่อย ๆ จนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ มีผลกระทบต่อการเรียน ชีวิตประจำวัน จนเกิดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์โดยสามารถแบ่งตามความรุนแรงของอาการออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2556)

ระดับที่ 1 พฤติกรรมเริ่มชอบเกม เป็นระดับที่ผู้เล่นเกมรู้สึกมีความสุขกับการเล่นเกม ที่อาจเกิดจากการเล่นตามเพื่อน เพราะจะได้คุยกันรู้เรื่องและต้องการมีเพื่อนคุยด้วย ระดับนี้ถือว่ายังไม่เป็นอันตรายเพราะผู้เล่นแค่อยากรู้อยากเห็น ไม่ถึงขั้นติดเกม สามารถควบคุมตนเองได้ ไม่มีผลกระทบต่อการเรียนและไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน

ระดับที่ 2 พฤติกรรมเริ่มมีปัญหาในการเล่นหรือคลังไคล้เกม เป็นระดับที่ผู้เล่นจะมีความสุขกับการเล่นเกมมากขึ้น ภูมิใจที่ชนะหรือผ่านด่านที่สูงขึ้นในเกมได้ ต้องการมีเพื่อนที่เล่นด้วยกัน พุดคุยในเรื่องเดียวกันได้ พยายามจัดเวลาเล่นในชีวิตประจำวัน คือเล่นในเวลาว่าง หรือเริ่มเล่นเป็นงานอดิเรก แต่ไม่มีผลกระทบต่อการเรียนและยังไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน

ระดับที่ 3 พฤติกรรมติดเกม เป็นระดับที่ผู้เล่นจะมีความสุขกับการเล่นเกมมาก มีความหมกหมุ่นในการเล่นคนเดียว ไม่สนใจสิ่งอื่น ไม่สามารถควบคุมการเล่นของตนเองในเวลาที่กำหนดให้ได้ ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมง เมื่อถูกบังคับให้เลิกเล่นเกมจะมีปฏิกิริยาหรือแสดงอาการหงุดหงิด และบางครั้งแสดงความก้าวร้าว ซึ่งการเล่นเกมมีผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ รวมถึงการสูญเสียหน้าที่หลักของตนเอง เช่น ไม่สนใจเรียนหนังสือ และส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันและคนรอบข้าง

กล่าวโดยสรุปพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 พฤติกรรมเริ่มชอบเกมซึ่งผู้เล่นจะมีความสุขกับการเล่นเกม สามารถควบคุมตนเองได้ ยังไม่มีผลกระทบต่อการเรียนและชีวิตประจำวัน ระดับที่ 2 พฤติกรรมคลังไคล้เกม ผู้เล่นจะมีความสุขกับการเล่นเกมมากขึ้น เริ่มไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เริ่มเล่นเป็นงานอดิเรก แต่ไม่มีผลกระทบต่อเรียนและชีวิตประจำวัน และระดับที่ 3 พฤติกรรมติดเกม เป็นการที่ผู้เล่นมีความสุขกับการเล่นเกมมาก ไม่สามารถควบคุมการเล่นของตนเองได้ เล่นเกมนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมง ไม่สนใจสิ่งอื่น จนส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ และสูญเสียการทำหน้าที่ของตนเองจนได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคติดเกมออนไลน์



## สาเหตุของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์นั้นมีปัจจัยที่หลากหลายเข้ามาเกี่ยวข้องทั้งปัจจัยด้านชีวภาพ ปัจจัยด้านความคิดและจิตใจ ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านสังคม (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ปัจจัยด้านชีวภาพ ได้แก่ เพศ อายุ การควบคุมตนเอง การเปลี่ยนแปลงการทำงานของระบบสมองและสารสื่อประสาท ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 เพศ วัยรุ่นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมอย่างรวดเร็ว ทำให้มักมีอารมณ์แปรปรวนง่าย รู้สึกหงุดหงิด วิตกกังวลได้ง่าย ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและสังคม เมื่อถูกรังแกหรือล้อเลียนจากเพื่อนหรือบุคคลอื่นก็มักรู้สึกอับอาย มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ประกอบกับช่วงวัยนี้วัยรุ่นมักมีความอยากรู้อยากลองทำให้ถูกชักจูงหรือโน้มน้าวให้เล่นเกมได้ง่าย เมื่อทดลองเล่นเกมก็จะเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน จนนำไปสู่พฤติกรรมติดเกม อย่างไรก็ตามในเพศชายมักมีความแตกต่างทางด้านต่าง ๆ จากเพศหญิงค่อนข้างมาก จึงมักทำให้วัยรุ่นชายและหญิงมีพฤติกรรมติดเกมแตกต่างกัน จากการสำรวจเด็กและวัยรุ่นจากทั่วประเทศส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จำนวน 10,846 คน พบว่าเด็กผู้ชายมีความเสี่ยงติดเกมมากกว่าเด็กผู้หญิง โดยเล่นเกมทุกวันหรือเกือบทุกวัน ร้อยละ 50.73 ส่วนในเด็กผู้หญิงเล่นเกมสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 32.34 (ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2560 )

1.2 อายุ วัยรุ่นมีการใช้สื่อออนไลน์มากกว่าช่วงวัยอื่น เด็กและวัยรุ่นจะใช้สื่อออนไลน์เพื่อความบันเทิง เช่น ดูการ์ตูน ฟังเพลง เล่นเกมออนไลน์ ส่วนวัยผู้ใหญ่การเปิดรับโทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์เพื่อรับรู้ข่าวสาร ทำให้บุคคลที่มีอายุเพิ่มมากขึ้นจะมีโอกาสเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงใจได้น้อยลง นอกจากนี้ผู้ที่มีอายุน้อยก็มีโอกาสที่จะถูกโน้มน้าวใจตามสื่อ หรือสิ่งยั่วยุต่าง ๆ มากขึ้น และอายุยังส่งผลต่อการเปิดรับสื่อตามความสนใจ ความเชื่อ หรือพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร (สุกัญญา รัตนเสรีวงศ์, 2559)

1.3 การควบคุมตนเอง เป็นความสามารถในการยับยั้งและเปลี่ยนแปลงอารมณ์ พฤติกรรมและความปรารถนาในการเล่นเกมนำไปสู่การตัดสินใจเลือกทำพฤติกรรมที่เหมาะสมสอดคล้องต่อหน้าที่และชีวิตประจำวันที่ต้องจากการศึกษาพบว่า คุณลักษณะของวัยรุ่นที่มีภูมิคุ้มกันทางจิตในการป้องกันการติดเกมประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือความภาคภูมิใจในตนเอง (Self esteem) การควบคุมตนเอง (Self control) กลวิธีการเผชิญปัญหา (Coping strategies) และความรู้เกี่ยวกับผลกระทบในการเล่นเกมน (Knowledge) โดยความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของวัยรุ่น

ที่มีภูมิคุ้มกันทางจิตในการป้องกันการติดเกมนี้ช่วยสนับสนุนแนวทางในการป้องกันพฤติกรรมติดเกมในเด็กและเยาวชน (กันธรัตน์ เหลืองอ่อน, อรพินทร์ ชูชม, และนฤมล พระใหญ่, 2564)

1.4 การเปลี่ยนแปลงการทำงานของระบบสมองและสารสื่อประสาท การติดเกมเป็นการเสพติดอย่างหนึ่งเช่นเดียวกันกับการติดสารเสพติดหรือการพนัน จากการศึกษาวิจัยของ (Koepp, Gunn, & Lawrence, 1998) พบว่า สมองของคนที่พฤติกรรมติดเกมมีวงจรการทำงานของสมองที่ผิดปกติเหมือนคนที่ติดสารเสพติด ทั้งความผิดปกติทางด้านโครงสร้างการทำงาน และสารสื่อประสาทที่ผิดปกติ โดยการศึกษาทางชีววิทยาระบบประสาทของพฤติกรรมติดสารเสพติด พบว่า สารเสพติดทุกชนิดกระตุ้นการหลั่ง Dopamine ที่ Nucleus accumbens ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกมีความสุขความเพลิดเพลินใจ การหลั่ง Dopamine ที่ Nucleus accumbens นี้มีความสำคัญในการทำให้ติดสารเสพติดเฉพาะในระยะแรกเท่านั้น แต่การหลั่ง Dopamine ใน Brain reward circuit ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากฤทธิ์ของสารเสพติดทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลง (Neuroplasticity) และ Glutamatergic projection จาก Prefrontal cortex ไปยัง Nucleus accumbens ทำให้ผู้ป่วยมีการหลั่ง Dopamine ที่ Nucleus accumbens ลดลง และ Prefrontal cortex มีการทำงานลดลงในภาวะที่ไม่มีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด จึงทำให้ขาดความสนใจต่อสิ่งเร้า ที่ให้ความเพลิดเพลินใจตามธรรมชาติต่าง ๆ เมื่อสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด เช่น ความเครียด สภาพแวดล้อม เป็นต้น สิ่งเร้าเหล่านี้จะกระตุ้นให้มีการหลั่ง Dopamine ทั้งที่ Nucleus accumbens, amygdala และ Prefrontal cortex มากผิดปกติ จะไปกระตุ้นให้ Glutamatergic projection จาก Prefrontal cortex ไปยัง Nucleus accumbens ทำงานมากขึ้นตามไปด้วย จึงทำให้เกิดความต้องการเสพและพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติดโดยไม่สามารถยับยั้งได้

กลไกการทำงานของสมองของผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมจะคล้ายคลึงกับกลไกการทำงานของสมองดังกล่าวข้างต้น โดยนักเรียนที่มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ในระยะแรกยังไม่มีการติดเกม แต่เมื่อเล่นเกมไปสักระยะหนึ่งแล้วจะเริ่มมีความสุขสนุกสนานตื่นเต้นในเกมนมากขึ้นจะไปกระตุ้นการทำงานของสมองจนทำให้เกิดอาการเสพติดคล้ายกับการเสพติดยา โดยการเล่นเกมทำให้มีการหลั่งสารสื่อประสาท Dopamine ที่สมองส่วน Striatum รวมทั้ง Nucleus accumbens เพิ่มขึ้น และมีการทำงาน Prefrontal cortex ลดลง การหลั่ง Dopamine ใน Brain reward circuit ดังกล่าวทำให้เกิดแรงจูงใจและความต้องการเล่นในระยะแรก แต่การหลั่งของ Dopamine ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกมทำให้มีความต้องการสิ่งเร้าเพิ่มขึ้น และมีความหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมากคล้ายกับผู้ติดสารเสพติดหรือผู้ติดการพนัน จนละเลยการทำกิจกรรมอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่ควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ร้านเกมหรือสถานที่ที่เคยเล่นเกม หรือกลุ่มเพื่อนที่

เล่นเกม จนมีอาการเสพติดคล้ายคนติดยาเช่นกัน (Young, 1996) เด็กที่ติดเกมมักมีพฤติกรรมคล้ายผู้ป่วยติดสารเสพติด โดยในระยะแรกผู้ป่วยเสพติดเพราะต้องการฤทธิ์ของสารเสพติดที่ไปกระตุ้นการหลั่งฮอร์โมน Dopamine ทำให้เกิดความสุขความเพลิดเพลินในระยะแรก ในระยะหลังจะมีการหลั่ง Dopamine ลดลง ทำให้ผู้ป่วยจะขาดความสนใจต่อสิ่งเร้าที่ให้ความเพลิดเพลินตามธรรมชาติต่าง ๆ แต่เมื่อมีสิ่งเร้าเกี่ยวกับเกมจะกระตุ้นให้มีการหลั่ง Dopamine มากผิดปกติ ซึ่งทำให้ผู้ป่วยเกิดอาการต้องการเสพ และมีพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติดโดยไม่สามารถยับยั้งได้ (วิทยากร เชียงกูล, 2552) ซึ่งเด็กติดเกมจะมีความต้องการในการเล่นเกมนั้นเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว เด็กจะมีความพยายามที่จะหาช่องทางหรือเวลาเพื่อให้ได้เล่นเกม

2. ปัจจัยด้านความคิดและจิตใจ ความคิด จิตใจ อารมณ์ความรู้สึก มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล ดังนั้นปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมติดเกม ได้แก่ทัศนคติที่ติดเกมออนไลน์ ความต้องการความอยู่รอด ความต้องการมีสัมพันธภาพ และความต้องการเจริญก้าวหน้า มีผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (วัชรภรณ์ เอง้วน, 2555) ส่วนนักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ มักมีพฤติกรรมติดเกม เนื่องจากเมื่อเข้าไปเล่นเกมแล้วตนเองได้รับชัยชนะหรือประสบความสำเร็จ ก็มักรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น ทั้งที่ในชีวิตจริงวัยรุ่นนี้ไม่เคยประสบความสำเร็จมาก่อน นอกจากนี้ปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบเกมมาใหม่ ๆ ซึ่งมีทั้งเกมที่ผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง เป็นการสร้างสังคมขึ้นมาอีกสังคมหนึ่งในโลกออนไลน์ ผู้เล่นสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน มีการส่งข้อความเพื่อสื่อสารถึงกันได้ในเกม การเล่นเกมสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

3. ปัจจัยด้านครอบครัว ครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยฝึกให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบกติกาในบ้าน ตามใจเด็ก ครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำหรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตัวเองเกิดความสุขสนุกสนาน ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่ไม่มีเวลาควบคุมเด็กหรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นของเด็กในช่วงแรก พ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบ ๆ คนเดียวได้ โดยไม่มารบกวนตัวเอง ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น และนอกจากนี้ในครอบครัวที่มีปัญหาขัดแย้งกัน เด็กที่ต้องแบกรับความเครียด จากความคาดหวังของพ่อแม่ มีปัญหาในการสื่อสารกันในครอบครัวจึงมีความเสี่ยงต่อการติดเกม (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2556)

4. ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสังคมที่เป็นแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของวัยรุ่น ได้แก่ ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น และมีค่านิยมในการเล่นเกมนเหมือน ๆ กัน (กีรวัดน์ นนทะโชติ, 2557) เนื่องจากช่วงวัยนี้กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก ซึ่งกลุ่มเพื่อนนั้นเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมที่ทำให้เด็กและวัยรุ่นติดเกมมากขึ้น โดยเฉพาะเกมที่ต้องเล่นด้วยกัน โดยแบ่งเป็นตัวละครต่าง ๆ โดยตัวละครนั้นมีความสามารถในการต่อสู้ที่แตกต่างกัน และต้องคอยช่วยเหลือกันเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมเหล่านี้ทำให้เด็กที่ขาดการยอมรับจากสังคมในชีวิตจริง รู้สึกว่าตนเองมีตัวตนและได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน รวมถึงเมื่อเอาชนะจะได้รับการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน อีกทั้งในปัจจุบันยังมีการสนับสนุนให้นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการศึกษาหาความรู้ โดยมีสื่อโฆษณาเป็นตัวกระตุ้นทำให้นักเรียนเข้าถึงความสามารถและความทันสมัยของการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีมากขึ้น (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

การเกิดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนนั้น มีปัจจัยที่หลากหลายอย่างเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยพบว่า มีปัจจัยด้านชีวภาพ ปัจจัยด้านความคิดและจิตใจ ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านสังคม และในปัจจุบันมีการสนับสนุนให้นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษามากขึ้น ปัจจัยเหล่านี้ล้วนเป็นสาเหตุที่สำคัญที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมจนเกิดผลกระทบต่อตนเองในด้านต่าง ๆ นอกจากนี้พฤติกรรมติดเกมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ในการใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อกันหลายชั่วโมง/วัน และใช้เวลานานมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่สามารถควบคุมตนเองได้และส่งผลกระทบต่อหรือแทรกแซงกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันมากเกินไป ซึ่งพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตนี้ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ สัมพันธภาพกับครอบครัว การมีกิจกรรมทางสังคมและด้านการเรียน (Young, 1998a)

#### **ผลกระทบของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์**

การที่นักเรียนมีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดให้ได้ ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมงหรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ ส่งผลกระทบต่อตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น ผลกระทบด้านสมอง ภาวะสุขภาพทางกาย อารมณ์และพฤติกรรม การเรียน และสังคม (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

1. ผลกระทบด้านสมอง พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในเด็กและวัยรุ่นมีความคล้ายคลึงกันกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดยาเสพติด (ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2552) โดยในระยะแรกผู้ที่เสพยาเสพติดมักต้องการฤทธิ์ของสารที่ทำให้เกิดความสุขความเพลิดเพลินใจ แต่ในระยะสุดท้ายผู้ที่เสพยาเสพติดมักมีอาการต้องการเสพ (craving) และพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติด (drug seeking) เมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเสพยาเสพติด โดยไม่สามารถยับยั้งความต้องการได้

เช่นเดียวกับการเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีการหลั่ง Dopamine ที่ striatum รวมทั้ง nucleus accumbens เพิ่มขึ้น และการทำงานของ prefrontal cortex ลดลง ซึ่งการหลั่ง Dopamine ใน Brain reward circuit ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นเกมนั้นในระยะแรก แต่การหลั่ง Dopamine ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกมอาจทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน การที่นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์หมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมากมักจะเลยกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น ทำให้ส่งผลกระทบต่อสารสื่อประสาทในสมองและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กโดยตรง โดยเด็กจะให้ความสำคัญกับการเล่นเกม หมกมุ่นกับเกมมากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ ทำให้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสมอง การเรียนรู้ และพัฒนาการทางสังคมของเด็ก เนื่องจากเด็กเป็นวัยแห่งการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อจะพัฒนาตนเองจากวัยเด็กไปเป็นวัยผู้ใหญ่ หากเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมมาก หมกมุ่นกับการเล่นเกมจนไม่สนใจรับประทานอาหาร พักผ่อนไม่เพียงพอ ไม่สนใจการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ รวมทั้งแยกตัวไม่ยอมเข้าสังคมในชีวิตจริง ทำให้เกิดปัญหาภาวะสุขภาพด้านต่าง ๆ มีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ไม่สมวัย รวมทั้งมีพัฒนาการทางสติปัญญาลดน้อยลงเนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการเรียนจนทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง (ขวัญจิต เฟื่องแป้น, 2560)

2. ผลกระทบด้านภาวะสุขภาพทางกาย นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนานมากกว่า 2 ชั่วโมงขึ้นไป นานติดต่อกัน 15 สัปดาห์ขึ้นไป ส่งผลกระทบต่อโดยตรงในการแสดงออกเป็นอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) การเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น (Anderson et al., 2007) จากการศึกษาเรื่องวิดีโอเกมพบว่า หากมีการนั่งเล่นเกมอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้เกิดลิ่มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ ที่พบได้บ่อย คือ ลิ่มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง (Funk, 2005) จากการศึกษาพบว่า ผลกระทบของการติดเกมอินเทอร์เน็ตต่อวิถีชีวิตและพฤติกรรม การรับประทานอาหารในวัยรุ่นของประเทศเกาหลี จำนวน 853 คน พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่มีความเสี่ยงสูงในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้น มีการรับประทานอาหารที่ผิดปกติ ความอยากอาหารลดลง อาหารที่รับประทานเป็นอาหารที่ไม่มีคุณค่าทางโภชนาการ นอกจากจะส่งผลกระทบต่อให้น้ำหนักลดลง มีภาวะขาดสารอาหารได้ ในอีกด้านหนึ่งส่งผลให้น้ำหนักตัวเพิ่มขึ้นจากการมีกิจกรรมทางกายน้อยลง บางรายรับประทานอาหารหรือขณะเล่นเกมจึงส่งผลกระทบต่อทำให้มีน้ำหนักมากเกินปกติ เกิดโรคอ้วนได้ง่าย (Kim et al., 2008) พฤติกรรมติดเกมส่งผลกระทบต่อปัญหาสุขภาพ ได้แก่ มีปัญหาพักผ่อนไม่เพียงพอมากที่สุดร้อยละ 43.90 รองลงมามีปัญหาปวดตาร้อยละ 40.08 รับประทาน

อาหารไม่เป็นเวลา/ไม่เพียงพอร้อยละ 26 ปวดศีรษะร้อยละ 25.60 มือขาร้อยละ 22.70 ตาพร่ามัวร้อยละ 22.30 ปวดเมื่อยร่างกายร้อยละ 20.30 และร่างกายชุ่มพอมร้อยละ 5.80 (กุลนรี หาญพัฒนาชัยกูร และคณะ, 2564)

3. ผลกระทบด้านอารมณ์และพฤติกรรม และสุขภาพจิต จากการศึกษาพบว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมมักมีอาการแปรปรวนง่าย และมีพฤติกรรมก้าวร้าว (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559) เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกม ถ้าหากไม่ได้เล่นเกมจะมีอาการหงุดหงิด อารมณ์เสีย ควบคุมตนเองไม่ได้ (จารีศรี กุลศิริปัญญา, 2558) จากการศึกษาพบว่า การเล่นเกมและการรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมทำให้มีอาการแปรปรวน เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญจนทำให้เกิดการทะเลาะกันได้ (ฉันทนา ปาปัดดา, ชาญชัย กามา, วสิน พรหมบรรดาโชค, วีระชาติ แป้นสุวรรณ, ชันยาภรณ์ ด้านเสถียร, ปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ, ภูมินทร์ ฉายแสงเดือน และวรากร สุขทรัพย์, 2561) นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมกหมุ่นกับเกม พบว่า มีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 74.60 ได้แก่ โมโหง่าย “หัวร้อน” ร้อยละ 35.80 หงุดหงิดง่ายร้อยละ 31.20 ออยากเอาชนะ หมกหมุ่นร้อยละ 20.90 ไม่มีสมาธิร้อยละ 16.70 มีความเครียดร้อยละ 16.10 และมีภาวะวิตกกังวลร้อยละ 6 ตามลำดับ (กุลนรี หาญพัฒนาชัยกูร และคณะ, 2564) นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนมัธยมตอนปลายที่มีพฤติกรรมติดเกมมักมีภาวะซึมเศร้าสูง ( $r = .144, p < .05$ ) และมีภาวะสมาธิสั้นสูง ( $r = .309, p < .01$ ) และมีอาการย้ำคิดย้ำทำ ( $r = .146, p < .05$ ) (ชนศักดิ์ จันทสิทธิ์, มานิกา วิเศษสาธิต และปิยพงศ์ แซ่ตั้ง, 2563) รวมทั้งเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมสูงยังเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง จากการเลียนแบบจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถในเกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

4. ผลกระทบด้านการเรียน นักเรียนที่ติดเกมจะหมกหมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น โดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดที่สุดจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่าย ไม่มีสมาธิในการเรียน จนไม่อยากไปโรงเรียน จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปทำให้พักผ่อนไม่เพียงพอ มีอาการง่วงซึม ไปโรงเรียนสายเนื่องจากตื่นนอนไม่ทันเวลา (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559) ส่งการบ้านไม่สม่ำเสมอ ไม่มีสมาธิในการเรียน ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน ผลการเรียนตก ทำให้การเรียนล้าหลังได้ (สุกัญญา วิชญพงษ์พร, 2552) การศึกษาพบว่า

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ร้อยละ 44.50 มีผลกระทบด้านการเรียนจากการติดเกม โดยนักเรียนร้อยละ 21.10 มักแบ่งเวลาในการเรียนไม่ได้ ร้อยละ 17.30 ไม่ส่งงานหรือการบ้าน ร้อยละ 13.90 ไม่มีสมาธิในการเรียน ร้อยละ 10.90 ไม่รับผิดชอบ ร้อยละ 8.70 ติด “0” ติด “ร” ติด “มส” และร้อยละ 5 ไม่อยากเข้าห้องเรียน (กุลนรี หาญพัฒนชัยกูร และคณะ, 2564) แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมมักมีผลกระทบต่อการเรียนอย่างมาก

5. ผลกระทบด้านสังคม แม้ว่านักเรียนจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง ทำให้ส่งผลกระทบด้านสังคมที่หลากหลาย เช่น นักเรียนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนักมีการพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่โรงเรียน และบุคคลอื่นน้อยลง มีสัมพันธภาพภายในครอบครัวลดลง ชอบเก็บตัวเล่นเกมอยู่คนเดียว ไม่พูดคุยกับใคร มักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมเพราะมัวแต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะ (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559) ไม่เชื่อฟังผู้ปกครองและมีปัญหาสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว (Busch et al., 2013) จากการศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ร้อยละ 22.70 มีผลกระทบด้านสังคม โดยนักเรียนร้อยละ 12.50 อยากพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกม ร้อยละ 3.80 ไม่อยากพูดคุยกับคนอื่น หรือไม่อยากพูดคุยกับคนในครอบครัว ร้อยละ 3.8 ชอบโกหก และร้อยละ 1 มักมีพฤติกรรมลักขโมย

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จะส่งผลกระทบต่อภาวะสุขภาพด้านร่างกาย อารมณ์ พฤติกรรม การเรียน และสังคมค่อนข้างมาก การค้นหาสาเหตุของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อหาแนวทางในการช่วยเหลือหรือลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนกลุ่มนี้ลง

#### การบำบัดรักษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

เนื่องจากพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เป็นลักษณะความคิดปกติที่เกี่ยวข้องกับสมอง และการทำงานของสมองที่มีความคล้ายคลึงกับการติดสารเสพติด การรักษาส่วนใหญ่จึงใช้การบำบัด เช่น การบำบัดทางความคิดและพฤติกรรม การสัมภาษณ์สร้างแรงจูงใจ ครอบครัวบำบัด และการรักษาด้วยยา (สถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2556 อ้างถึงใน ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม, 2561) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การรักษาทางความคิดและพฤติกรรม จะใช้หลักการเดียวกับการรักษาผู้ติดสารเสพติดอื่น ๆ ซึ่งจะต้องมีการผสมการบำบัดหลายอย่างเข้าด้วยกัน ได้แก่ การให้คำปรึกษารายบุคคล การรักษาแบบกลุ่ม ครอบครัวบำบัด จิตบำบัดทางความคิดและพฤติกรรมแบบ (Cognitive Behavior Therapy: CBT) และการฝึกอบรมผู้ปกครอง (Parent Management Training: PMT) ให้มีทักษะ

และเทคนิคในการปรับพฤติกรรมเด็กอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งใช้ได้มีประสิทธิภาพ โดยจิตบำบัดแบบ (Cognitive Behavior Therapy: CBT) ใช้ได้ผลดีกับผู้ติดการพนัน ติดสารเสพติด ซึ่งทั้งหมดเป็นการกระทำความคิดแบบย้ำทำ (Compulsive Disorder) ดังนั้นจึงมีการนำการบำบัดดังกล่าวมาใช้ในการบำบัดการติดเกมหรืออินเทอร์เน็ตด้วยเช่นกัน ซึ่งจะเน้นการแก้ไขความคิดอัตโนมัติที่ส่งผลต่อพฤติกรรม โดยให้ผู้ป่วยจัดการกับความคิด อารมณ์หรือความรู้สึกที่เป็นตัวกระตุ้นให้มีพฤติกรรมติดเกม พร้อมทั้งเรียนรู้ทักษะการแก้ไข และป้องกันการกลับไปเสพติดซ้ำ เช่น การใช้นาฬิกาจับเวลาในการเล่นเกมน กำหนดเป้าหมายลดเวลาการเล่นเกมนลงเรื่อย ๆ จนกลับไปสู่ภาวะปกติ หรือการบังคับตัวเองให้หากิจกรรมอื่นทำเพื่อหลีกเลี่ยงการอยู่ในสิ่งแวดล้อมเดิม ๆ เป็นต้น การบำบัดด้วยโปรแกรม CBT โดยใช้ระยะเวลาในการบำบัดประมาณ 3-4 เดือน ทั้งนี้เป้าหมายของการบำบัดดังกล่าวเพื่อต้องการให้ผู้ป่วยเรียนรู้การเล่นเกมน และใช้อินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมและไม่กระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน

2. การสัมภาษณ์แบบสร้างแรงจูงใจและการปรับปรุงตัวให้ดีขึ้น (Motivational Interviewing and Enhancement: MIE) เนื่องจากธรรมชาติของผู้ป่วยติดสารเสพติด หรือมีพฤติกรรมเสพติดมักมีแรงต้านในด้านการรักษา ขาดการยอมรับถึงปัญหาที่เกิดขึ้น และผู้ป่วยมักจะถูกบังคับให้เข้ารับการรักษา ดังนั้นการบำบัดดังกล่าวจึงมีความสำคัญในการสร้างแรงจูงใจในการรักษา ลดแรงต้านจากผู้ป่วย การบำบัดจะเน้นการสร้างให้ผู้ป่วยเกิดแรงจูงใจในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเอง ผู้บำบัดควรทราบถึงระยะเวลาของความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้พบว่า การบำบัดด้วยการสร้างแรงจูงใจนั้นมักเป็นส่วนเสริมที่สำคัญของการบำบัดด้วย CBT

3. การรักษาด้วยยา การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการรักษาผู้ที่มีการติดเกมด้วยยายังมีอยู่ไม่มาก ยาที่ใช้ในการรักษา ได้แก่ Bupropion, Escitalopram and Naltrexone โดยพบว่า ผู้เสพติดเกมที่รับประทาน Bupropion 150-300 มิลลิกรัม/วัน สามารถลดการเล่นอินเทอร์เน็ตและเกมลงได้ และมีอารมณ์ที่ดีขึ้น ในผู้ป่วยโรคสมาธิสั้นและมีการติดเกมร่วมด้วยนั้น การรักษาด้วย Methylphenidate 18-54 มิลลิกรัม/วัน สามารถลดความรุนแรงของการติดเกมลงได้

**แนวคิดเกี่ยวกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา**

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 13-15 ปี ซึ่งมีระยะพัฒนาการอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงตอนกลาง เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ปัจจัยเหล่านี้เป็นปัจจัยที่สำคัญที่อาจก่อให้เกิดปัญหาทางสุขภาพจิตได้



คำว่า "วัยรุ่น" ภาษาอังกฤษใช้คำว่า "Adolescence" มาจากภาษาละตินว่า "Adolescer" หมายความว่า "To Grow in to Maturity" แปลว่า การเจริญเติบโตสู่วุฒิภาวะหรือเป็นวัยที่พัฒนามาจากสภาวะความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ (Hurlock, 1973) วัยรุ่นเป็นวัยของการเจริญเติบโต และเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ และการเตรียมตัวสำหรับอนาคต ในช่วงวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ในช่วงวัยนี้จะเป็นช่วงที่เริ่มให้ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องเพศ ในทางชีววิทยาซึ่งจะถือว่าวัยนี้เป็นช่วงที่สามารถมีบุตรได้ (ประกายรัตน์ ภัทรธิดา, 2559)

พัฒนาการของวัยรุ่นแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ วัยรุ่นตอนต้น (Early adolescence) (อายุ 10-13 ปี) วัยรุ่นตอนกลาง (Middle adolescence) (อายุ 14-16 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence) (อายุ 17-19 ปี) ซึ่งแต่ละช่วงวัยจะมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน (สุริยเดว ทรีปาตี, 2551) ดังนี้

1. วัยรุ่นตอนต้น มีอายุอยู่ในช่วง 10-13 ปี เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ จะมีความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อจิตใจ ทำให้อารมณ์หงุดหงิด และแปรปรวนได้ง่าย

2. วัยรุ่นตอนกลาง มีอายุอยู่ในช่วง 14-16 ปี เป็นช่วงที่วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ความเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว มีความคิดที่ลึกซึ้ง จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อความเป็นตัวของตัวเอง

3. วัยรุ่นตอนปลาย มีอายุอยู่ในช่วง 17-19 ปี เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพ และเลือกอาชีพที่เหมาะสม เป็นช่วงเวลาที่ จะมีความผูกพันแน่นแฟ้นกับเพื่อนต่างเพศ สภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลงเจริญเติบโตเต็มที่ และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

#### **พัฒนาการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น**

นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งเป็นวัยรุ่นตอนต้นถึงตอนกลาง มีการปรับตัวที่หลากหลายทั้งในด้านการปรับตัวตามระยะพัฒนาการตามช่วงวัย การปรับตัวต่อสภาพสังคมไทยในยุค Thailand 4.0 และการปรับตัวต่อระบบการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน ขยายโอกาสทางการศึกษา ซึ่งจากการปรับตัวดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อภาวะสุขภาพจิตของนักเรียนในกลุ่มนี้ได้ จึงทำให้มีการปรับตัวในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (นิศยา โทยาภิรมย์, 2555; มาโนช หล่อตระกูล และปราโมทย์ สุขนิษฐ์, 2555; สุริยเดว ทรีปาตี, 2551)

#### **การปรับตัวตามระยะพัฒนาการตามช่วงวัย**

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งมีระยะพัฒนาการตามช่วงวัยอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงตอนกลาง จะมีการเปลี่ยนแปลงทางพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้านร่างกาย เป็นการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานที่จะนำไปสู่พัฒนาการทางด้านอื่น ๆ วัยรุ่นจะมีการเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านโครงสร้างและอวัยวะส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ขนาดและความสูง ในวัยนี้ทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีความกว้างของไหล่และสะโพกใกล้เคียงกัน แต่เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นผู้ชายจะมีอัตราเร็วในการเจริญเติบโตของไหล่มากที่สุด จึงทำให้ผู้ชายจะมีไหล่กว้างกว่าผู้หญิง ในขณะที่เด็กผู้หญิงจะมีอัตราเร็วในการเจริญเติบโตของสะโพกมากกว่าผู้ชาย ในวัยนี้ยังมีการเจริญเติบโตสูงใหญ่ได้รวดเร็ว โดยเฉพาะที่ คอ แขน ขา มากกว่าที่ลำตัว ทำให้วัยรุ่นรู้สึกที่ตัวเองมีรูปร่างเก้งก้าง นำรำคาญ และยังมีการเจริญเติบโตหรือการขยายขนาดของร่างกายในแต่ละส่วน อาจเกิดขึ้นไม่พร้อมกัน หรือไม่เป็นไปตามขั้นตอน โดยร่างกายซีกซ้ายและซีกขวาจะเจริญเติบโตมีขนาดไม่เท่ากันในระยะแรก ๆ จึงเป็นเหตุทำให้วัยรุ่นตกอยู่ในความวิตกกังวลสูงได้

1.2 ไขมันและกล้ามเนื้อ ในเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงมีความหนาของไขมันที่ใกล้เคียงกัน จนกระทั่งถึงอายุประมาณ 8 ปี จะเริ่มมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ผู้ชายจะมีกำลังของกล้ามเนื้อมากกว่าผู้หญิง มีพลังกำลังของกล้ามเนื้อแข็งแรงขึ้น หลังจากนั้นผู้ชายจะมีไขมันใต้ผิวหนังบางลงไปพร้อม ๆ กับมีกล้ามเนื้อเพิ่มมากขึ้นจึงจะทำให้ผู้ชายดูผอมลงโดยเฉพาะที่ขา น่อง และแขน สำหรับผู้หญิงถึงแม้ว่าจะมีการเพิ่มขึ้นของกล้ามเนื้อ แต่ในขณะที่เด็กผู้หญิงจะมีการสะสมของไขมันใต้ผิวหนังเพิ่มขึ้นอีก โดยที่น้ำหนักจะเพิ่มได้ถึงร้อยละ 25 ของน้ำหนัก โดยจะมีไขมันที่สะสมที่ด้านนมและสะโพก ประมาณร้อยละ 50 ของผู้หญิงจะรู้สึกไม่พอใจในรูปลักษณ์ของตน และมักคิดว่าตัวเองอ้วนเกินไป

1.3 โครงสร้างใบหน้า วัยนี้กระดูกของจมูกจะโตขึ้น ทำให้ดั้งจมูกเป็นสันขึ้น กระดูกขากรรไกรบนและขากรรไกรล่างเติบโตเร็วมากในช่วงในนี้ เช่นเดียวกับกล่องเสียง ลำคอ และกระดูกอวัยวะ โดยจะพบว่าในผู้ชายจะเจริญเติบโตเร็วกว่าผู้หญิงชัดเจน จึงทำให้ผู้ชายมีเสียงแตก

1.4 การเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมน มีฮอร์โมนการเติบโต (Growth hormone) ฮอร์โมนจากต่อมไทรอยด์ที่มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโต และฮอร์โมนทางเพศ ระดับฮอร์โมนจะมีผลโดยตรงต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย และอวัยวะเพศในของวัยรุ่นแล้ว และยังส่งผลถึงความรู้สึกทางอารมณ์และจิตใจ นอกจากนี้จะต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไป และยังคงต้องเข้าใจและควบคุมอารมณ์ความรู้สึกที่พลุ่งพล่านขึ้น จากการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนต่าง ๆ โดยเฉพาะต่อมไขมันใต้ผิวหนัง และต่อมเหงื่อจะทำหน้าที่เพิ่มมากขึ้น เป็นสาเหตุ

ทำให้เกิดปัญหาเรื่องสิ่ว และกลิ่นตัว วัยนี้จะให้ความสนใจเกี่ยวกับร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

1.5 การมีประจำเดือนครั้งแรกอาจทำให้รู้สึกพอใจและภูมิใจที่เป็นผู้หญิงเต็มตัว หรืออาจจะรู้สึกในทางลบ ได้แก่ ห้วนใจ หวาดหวั่นหรือตกใจ ในช่วงนี้ผู้หญิงจะกังวลกับรูปร่างหน้าตาและมักจะสำรวจรูปร่าง ส่วนเว้าส่วนโค้งของตนเอง ใช้เวลาอยู่หน้ากระจกนาน ๆ หรือใช้กระจกส่องดูบริเวณอวัยวะเพศด้วยความอยากรู้อยากเห็น สำหรับผู้ชาย ลูกอ๊อดจะเจริญเติบโตและทำงานได้เต็มที่ จึงสามารถพบภาวะผื่นเป็ยกได้ บางคนมีความเข้าใจผิดคิดว่าผื่นเป็ยกเกิดจากการสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเอง เป็นความผิดอย่างร้ายแรง ทำให้สภาพจิตใจผิดปกติ หรือบางคนวิตกกังวลไปกับจินตนาการหรือความฝัน โดยจะเป็นความคิด ความฝันเกี่ยวข้องกับคนในเพศเดียวกัน

การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายตามระยะพัฒนาการตามช่วงวัยนี้ ทำให้ส่งผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจได้อย่างชัดเจน มีทั้งความวิตกกังวล ความหงุดหงิด ความหมกมุ่น หรือความไม่พอใจในรูปร่างที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ผู้ชายมีความวิตกกังวลสูงเกี่ยวกับความเป็นชาย ถูกล้อเลียน และถูกกลั่นแกล้งจากเพื่อนที่โตกว่า มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ และรู้สึกมีปมด้อย ส่วนผู้หญิงที่มีการเจริญเติบโตเร็วกว่าเพื่อนในวัยเดียวกัน จะมีความรู้สึกอึดอัดและเคอะเขิน อยาต่อสายตา คำพูดของเพศตรงข้าม ซึ่งอารมณ์และจิตใจก็ยังเป็นเด็กอยู่ นอกจากนี้ยังพบว่าวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศ มีความหมกมุ่นอยู่กับความงามของร่างกาย ต้องการให้คนรอบข้างชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกของตนเอง วัยรุ่นจะมองว่าความสวยงามทางกายเป็นแรงจูงใจเป็นสิ่งที่ทำให้เพื่อนยอมรับ และเป็นวิถีทางหนึ่งที่จะเข้าสู่สังคมและเป็นที่ยอมรับของเพศตรงข้าม โดยจะเห็นได้จากการฟิฟิถันในการแต่งตัว การใส่ใจการออกกำลังกาย สุขภาพอนามัย อาหารการกิน การวางตัวให้สมบทบาททางเพศ และการวางตัวในสังคม โดยความสนใจในแต่ละเรื่องอาจจะอยู่ได้ไม่นาน

2. การเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ตามแนวทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) วัยนี้เริ่มมีพัฒนาการทางสติปัญญา และความคิด วิเคราะห์อยู่ในระยะ Formal operation คือ เริ่มคิดเหมือนผู้ใหญ่ คิดอย่างมีเหตุผล มีความคิดรวบยอดในสิ่งที่เป็นนามธรรมนอกเหนือสิ่งที่ตามองเห็น ใช้สัญลักษณ์แทนคำอธิบาย เปลี่ยนแปลงความคิดตามสังคมและเหตุผล แต่ยังมียึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง โดยดูจากการสื่อความหมายหรือการแสดงออกทั้งทางร่างกายและภาษาพูด มีการโต้ตอบกับเพื่อนและบุคคลในสังคมได้ดี สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล เนื่องจากวัยนี้สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดี สามารถเก็บเอาไว้คิด นำมาใช้ และเลือกรับข้อมูลตามความต้องการหรือรับข้อมูลพร้อม ๆ กันได้หลายด้าน

3. การเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้านจิตใจ ตามแนวทฤษฎีพัฒนาการทางจิตใจของ فروยด์ (Freud) วัยนี้เป็นระยะที่เด็กมีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วัยรุ่นทั้งทางร่างกายและสรีรวิทยาที่เกี่ยวข้องทางเพศ และด้านจิตสังคมเป็นอย่างมาก เป็นระยะที่วัยรุ่นต้องการเป็นอิสระและต้องการพึ่งพาตนเอง สร้างความสัมพันธ์แบบผู้ใหญ่ สร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศและบุคคลอื่น พัฒนาอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับค่านิยมของสังคมและวัฒนธรรม เตรียมพร้อมสำหรับบทบาทของผู้ใหญ่อย่างสมบูรณ์ ถ้าหากพัฒนาการในระยะนี้ล้มเหลวจะเกิดความสับสนในบทบาทและความสำคัญของตนเองในสังคม ขาดความเป็นตัวของตัวเอง ขาดความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และอาจมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศหรือเกร อัมพาต นอกจากนี้พัฒนาการทางด้านจิตใจ ยังพบว่ายังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อจิตใจของวัยรุ่น ดังนี้

3.1 ความรักและความห่วงใย ความรู้สึกอยากที่จะถูกรัก และยังอยากได้รับความเอาใจใส่ ห่วงใยจากบุคคลที่มีความสำคัญต่อวัยรุ่น แต่มักจะมีข้อแม้ว่าจะต้องไม่ใช่การแสดงออกของพ่อแม่ที่ทำกับเขาราวกับเด็กเล็ก ๆ ไม่ต้องการความเจ้ากี้เจ้าการ

3.2 ความรู้สึกอยากเป็นอิสระ อยากทำอะไรได้ด้วยตัวของตัวเอง อยากมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ อยากที่จะทำตัวห่างจากพ่อแม่ การเจริญเติบโตในการทำงานของสมองทำให้วัยนี้เริ่มมีความคิดเป็นของตนเอง เริ่มมีความคิดแบบนามธรรม (Abstract thinking) การแยกจากพ่อแม่ในเกือบทุกรูปแบบ

3.3 ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการที่ยอมรับในสิ่งที่มาจากตัวของตัวเขาทำให้พวกเขามั่นใจในตัวเอง พ่อแม่คงต้องส่งเสริมให้วัยรุ่นได้ช่วยเหลือตัวเองให้มากที่สุด ยังช่วยทำให้วัยรุ่นได้หัดคิด หัดตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วย

3.4 ความอยากรู้ อยากเห็น อยากลอง การลองผิดลองถูกและคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคนรอบข้าง เพื่อตัดสินใจว่าสิ่งที่ทำนั้นดี เลว เป็นอย่างไร และมีโอกาสทดลองสิ่งแปลกใหม่

3.5 ความถูกต้องยุติธรรม โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางมักจะถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังกับความถูกต้องยุติธรรม ตามทัศนะของตนเป็นอย่างยิ่ง

4. พัฒนาการทางด้านจริยธรรม ตามแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของ โคลเบิร์ก วัยนี้มีการพัฒนาทางจริยธรรมขั้น Conventional level อาศัยการพิจารณาพฤติกรรมถูก ผิด ดี ไม่ดี ขึ้นอยู่กับกฎระเบียบ ประเพณีหรือกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด วัยนี้จะมีความคิดเชิงอุดมคติสูง เพราะแยกแยะความผิดชอบ ชั่ว ดี ได้แล้ว มีระบบการคิดของตนเอง ต้องการให้เกิดความถูกต้อง ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี

5. พัฒนาการทางด้านสังคม ตามแนวทฤษฎีอีริกสัน (Erikson, 1968) วัยนี้อยู่ในขั้นการเรียนรู้เอกลักษณ์ของตนเองหรือการสับสนในเอกลักษณ์ตนเอง (Sense of identify & sense of identify diffusion) จากการเจริญเติบโตของร่างกายอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความสับสนเกี่ยวกับร่างกาย จึงต้องเปรียบเทียบกับคนอื่น เกี่ยวกับร่างกาย เพื่อให้มั่นใจว่าเหมือนเพื่อน โดยวัยรุ่นกลุ่มนี้จะมีการแสวงหาตนตามอุดมคติ (Ego-ideal) ค้นหาอัตลักษณ์ของตัวเอง เพื่อปรับตัวให้เข้ากับบทบาทใหม่ในสังคม มีการพัฒนาตนเองเพื่อไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่และต้องการได้รับการยอมรับจากบุคคลรอบข้างและมีส่วนร่วมในสังคม เนื่องจากการคบเพื่อนของวัยรุ่นจะบ่งบอกถึงความรู้สึกที่มีต่อตัวเองและยอมรับบทบาทของเขาในสังคมเพื่อน เช่น เป็นผู้นำ ผู้ตาม ผู้แก้ปัญหา หรือผู้สร้างปัญหา ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างความภาคภูมิใจ มั่นใจและนับถือตนเอง มีการรวมกลุ่มเนื่องจากวัยรุ่นสามารถที่จะร่วมทุกข์ร่วมสุขแก้ไขปัญหา เข้าใจปัญหาได้ดีกว่าคนต่างวัย ซึ่งมีความคับข้องใจต่างกัน

ปัจจุบันสภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเข้าสู่ยุค Thailand 4.0 ซึ่งเป็นสังคมที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความรู้ และความเจริญก้าวหน้าทางสังคมวัฒนธรรม ส่งผลทำให้ให้วัยรุ่นมีการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น โดยเฉพาะการเล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (นิรุวรรณ เทริน โบล, สุรศักดิ์ เทียบฤทธิ์, และสุภาวดี บุคคาหวัง, 2561) ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนเพื่อนในทุกที่ ทุกเวลา ในด้านการศึกษาอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่มีประโยชน์ช่วยในการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ได้ฉับไว ลดความสูญเสียด้านเวลาและทรัพยากรต่าง ๆ (ศิริรัตน์ วิรัชชานุกุล, 2558) จากการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าแอปพลิเคชันที่นิยมใช้มากที่สุดได้แก่ Youtube, Facebook, Line และ Instagram ซึ่งแอปพลิเคชันเหล่านี้สามารถพูดคุยกันผ่านทางอุปกรณ์สื่อสารที่คู่สนทนาไม่จำเป็นต้องมาพบปะหน้ากันได้ ซึ่งกำลังได้รับความนิยม และมีการใช้แอปพลิเคชันเหล่านี้อย่างแพร่หลาย เพราะมีความสะดวก รวดเร็ว และประหยัด ซึ่งมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน (อังคณา ศิริอำพันธ์กุล, 2561) การเปลี่ยนแปลงด้านพัฒนาการของวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลางอย่างรวดเร็วร่วมกับสภาพสังคมในยุคดิจิทัล อาจทำให้วัยรุ่นเกิดความสับสนเกี่ยวกับร่างกาย รวมถึงความรู้สึกทางอารมณ์ จิตใจ ต้องการความเป็นอิสระ แสวงหาความเป็นเอกลักษณ์ อยากรู้ อยากทดลอง วัยรุ่นจึงนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความผ่อนคลาย และอาจจะมีการเล่นเกมออนไลน์ตามมาได้

### แนวคิดเกี่ยวกับโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

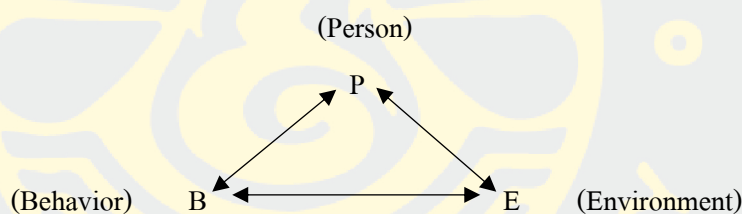
โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเป็นโรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับก่อนประถมศึกษาถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งแต่เดิมมีการเปิดสอนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับนักเรียนที่มีปัญหาด้านเศรษฐกิจและอยู่ห่างไกล หรือไม่สามารถเดินทางเข้ามาศึกษาในเมืองได้เริ่มดำเนินการขยายโอกาสทางการศึกษา โดยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมมือกันรณรงค์ให้เด็กเข้าเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นให้มากขึ้น คณะรัฐมนตรีจึงได้มีมติขยายโอกาสทางการศึกษาภาคบังคับออกไปอีก 3 ปี ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้ขออนุมัติจากคณะรัฐมนตรี พ.ศ. 2534 โดยให้สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติเปิดสอนระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2539 อ้างถึงใน รัตนา บำรุงจันทร์, 2561) โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเปิดสอนเพื่อรองรับความต้องการของชุมชนหรือท้องถิ่นที่ต้องการให้บุตรหลานได้ศึกษาเล่าเรียนในโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในท้องถิ่น เนื่องจากใกล้บ้านและส่วนใหญ่ครอบครัวยากจน สภาพครอบครัวหย่าร้าง ปัญหาครอบครัว การอพยพย้ายถิ่น (สรวาลี สุนทรวิจิตร และคณะ, 2561) ด้วยข้อจำกัดทางด้านงบประมาณจึงทำให้โรงเรียนประสบปัญหาหลายด้าน เช่น การขาดแคลนครูผู้สอน อุปกรณ์การเรียน อาคารสถานที่ จำนวนห้องเรียนที่ไม่เพียงพอ เป็นต้น (หวน พันธุ์พันธ์, 2549) นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาส่วนใหญ่มักมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ขาดเรียนบ่อยครั้ง หรือต้องลาออกกลางคัน รวมทั้งมีปัญหาสุขภาพจิต เช่น เครียด หรือ ซึมเศร้าค่อนข้างสูง (แพรวานภา บุญประถัมภ์ และคณะ, 2560; ศุภชัย ตูกลาง และคณะ, 2555; สรวาลี สุนทรวิจิตร และคณะ, 2561)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เป็นวัยที่จะต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง และการปรับตัวที่หลากหลายทั้งในทางด้านการปรับตัวตามระยะพัฒนาการตามช่วงวัย การปรับตัวต่อสภาพสังคมไทยในยุค Thailand 4.0 และการปรับตัวต่อการเรียนการสอนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่เกิดขึ้นเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมนทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านเพศ ความคิด และสังคม มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจอารมณ์ อารมณ์จะเปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหวง่ายไม่มั่นคง วิตกกังวล หงุดหงิด หมกมุ่นอยู่กับตนเอง เรื่องการเจริญเติบโตด้านร่างกาย ไม่พอใจในรูปร่างที่เปลี่ยนไป เริ่มมีการแสวงหาเอกลักษณ์และความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการความเป็นอิสระมากขึ้น ในส่วนของการเปลี่ยนแปลงด้านสังคม จะให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง และต้องการความเป็นอิสระมากขึ้น จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมวัฒนธรรม

และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงส่งผลให้นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น โดยเฉพาะการเล่นอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ จนนำมาซึ่งการติดเกมออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อเองในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ก่อให้เกิดปัญหาทางสุขภาพจิตได้

### พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ภายใต้มุมมองกรอบแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory)

ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1989) มีความเชื่อว่าพฤติกรรมของคนเรานั้น ไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อม แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคล และการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลจะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันละกันกับปัจจัยทางด้านพฤติกรรม และสภาพแวดล้อมซึ่งอาจเขียนได้ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การแสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม (Behavior) สภาพแวดล้อม (Environment) ปัจจัยส่วนบุคคล (Person) ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ (Social Cognitive theory) ของ Bandura (1989) กล่าวว่าพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคลเกิดจากลักษณะ โครงสร้างที่สัมพันธ์กันอย่างเป็นเหตุเป็นผล ประกอบไปด้วย

1. ปัจจัยภายในตัวบุคคล (Person factor: P) ที่ประกอบไปด้วย 3 ปัจจัยหลักดังต่อไปนี้
  - 1.1 ปัจจัยด้านชีวภาพ ได้แก่ เพศ อายุ ทัศนคติ การควบคุมตนเอง และการเปลี่ยนแปลงการทำงานของระบบสมองและสารสื่อประสาท
  - 1.2 ปัจจัยด้านจิตใจ ได้แก่ ความคิด ความรู้สึก ความหวัง ความเชื่อ การรับรู้ตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง และความแข็งแกร่งในชีวิต
  - 1.3 ปัจจัยด้านสังคม ได้แก่ ลักษณะครอบครัว กลุ่มเพื่อน และครู

2. พฤติกรรม (Behavior: B) คือ พฤติกรรมการแสดงออกของบุคคล ซึ่ง Bandura (1989) เกิดจากมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคล (Person) และสิ่งแวดล้อม (Environment)

3. สิ่งแวดล้อมภายนอก (External environment) โดยเชื่อว่าบุคคลจะกระทำหรือแสดง พฤติกรรม เมื่อมีความคาดหวังต่อผลลัพธ์ (Outcome expectancy) ซึ่งเป็นการคาดหวังว่าเมื่อกระทำ พฤติกรรมนั้นแล้วจะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ ได้แก่ ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

การที่ปัจจัยทั้ง 3 ประการ คือ บุคคล พฤติกรรม และสังคม มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันทั้งสาม ปัจจัยนั้นมีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียม บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีก บางปัจจัย อิทธิพลของปัจจัยทั้งสามนั้นไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน จะต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ การกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยส่วนบุคคล กับพฤติกรรมแสดงให้เห็นถึงความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้ เกี่ยวกับตนเอง เป้าหมาย และความตั้งใจ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวกำหนดลักษณะและทิศทางของ พฤติกรรม สิ่งที่บุคคลคิด เชื่อ และรู้สึก จะกำหนดว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมเช่นใด ในขณะที่เดียวกันการกระทำของบุคคลก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการ ตอบสนองทางอารมณ์ ลักษณะของร่างกาย ระบบการรับรู้และระบบประสาทมีผลต่อพฤติกรรม และศักยภาพของบุคคล

ปัจจัยที่กำหนดซึ่งกันที่ละคู่ คู่แรกระหว่าง (Person ↔ Behavior) ซึ่งแสดงให้เห็น ถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้ เกี่ยวกับตนเอง เป้าหมาย และความตั้งใจ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวกำหนดลักษณะและทิศทางของ พฤติกรรม สิ่งที่บุคคลคิด เชื่อ และรู้สึก จะกำหนดว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมเช่นใด ในขณะที่ เดียวกันการกระทำของบุคคลก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการสนองตอบ ทางอารมณ์ของเขา ลักษณะของร่างกายและระบบการรับรู้และระบบประสาทมีผลต่อพฤติกรรม และศักยภาพของบุคคล เช่นเดียวกับระบบการรับรู้และ โครงสร้างของสมองที่ปรับเปลี่ยนได้ โดยประสบการณ์ทางพฤติกรรมเช่นกัน

การกำหนดซึ่งกันและกันของ (Environment ↔ Person) เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ลักษณะของบุคคลและสภาพแวดล้อมความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์และความสามารถทางปัญญา ของบุคคลนั้นจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลงโดยอิทธิพลทางสังคม ที่ให้ข้อมูลและกระตุ้นการสนองตอบ ทางอารมณ์โดยผ่านตัวแบบการสอนและการชักจูงทางสังคม ขณะเดียวกันบุคคลจะกระตุ้น ปฏิกริยาสนองตอบที่แตกต่างกันจากสภาพแวดล้อมที่เขาอาศัยอยู่ จากลักษณะทางกายภาพของเขา



เช่น อายุ ขนาดของร่างกาย เชื้อชาติ เพศ และความน่าสนใจของร่างกาย ที่ค่อนข้างจะแยกออกจาก สิ่งที่เขาพูดและกระทำ นอกจากการสนองตอบนั้นยังขึ้นอยู่กับบทบาทและสถานภาพทางสังคมของเขาอีกด้วย เช่น เด็กที่ถูกมองว่าเป็นเด็กก้าวร้าวจะกระตุ้นให้เพื่อนมีปฏิกิริยาตอบสนองที่แตกต่างไปจากเด็กที่ถูกมองว่าไม่กล้าแสดงออก อาจกล่าวได้ว่าสภาพสังคมของเขาและลักษณะที่ปรากฏนั้น สามารถมีผลต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมก่อนที่เขาจะพูดหรือกระทำสิ่งใดนั่นเอง

การกำหนดซึ่งกันและกันของ (Behavior ↔ Environment) เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันของคนเราพฤติกรรมเปลี่ยนเงื่อนไข สภาพแวดล้อม ในขณะที่เดียวกันเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปนั้น ก็จะทำให้พฤติกรรมถูกเปลี่ยนไปด้วยสภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลใด ๆ ต่อบุคคลจนกว่าจะมีพฤติกรรมบางอย่างเกิดขึ้น เช่น ครูผู้สอนจะไม่มีอิทธิพลต่อเด็กจนกว่าเด็กจะเข้าเรียน ผู้ปกครองจะไม่ชมเด็กถ้าเด็กยังไม่แสดงพฤติกรรมที่จะให้ชม เป็นต้น ทั้งพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน ดังนั้น บุคคลเป็นทั้งผู้ก่อให้เกิดขึ้นและเป็นทั้งผลผลิตของสภาพแวดล้อม การมีผลซึ่งกันและกันนี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม จากเดิมซึ่งมองว่าผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อเด็ก เช่น ใดมาเป็นทั้งผู้ปกครองและเด็กมีอิทธิพลต่อกันและกันเช่น ใดแทน

พฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) เปรียบเสมือนพฤติกรรมแสดงออก (Represent behavior: B) ซึ่งเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในบุคคลและสิ่งแวดล้อม โดยไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปจากปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งเท่านั้น ทางสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคล และสิ่งภายในอื่น ๆ ร่วมด้วย และการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลจะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันละกันกับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา พบว่า มีปัจจัยที่หลากหลายมาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามบางปัจจัยไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือจัดกระทำได้ ในการศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นเฉพาะปัจจัยด้านจิตสังคมที่เป็นปัจจัยภายในตัวบุคคลที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อม เนื่องจากเป็นปัจจัยที่สามารถปรับเปลี่ยนหรือแทรกแซงเพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้เป็นรูปธรรม

## ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

**1. ความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem)** เป็นทัศนคติหรือความคิดของบุคคลที่มีต่อตนเอง โดยเป็นการประเมินหรือตัดสินคุณค่าของตนเอง ความสามารถในด้านต่าง ๆ และการยอมรับจากบุคคลอื่นทั้งด้านบวกและด้านลบ (Rosenberg, 1966) ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นสิ่งที่บุคคลประเมินตนเองแล้วแสดงออกในลักษณะของการยอมรับหรือไม่ยอมรับตนเอง เป็นการแสดงให้เห็นถึงขอบเขตความเชื่อของบุคคลที่มีต่อตนเองในเรื่องของความสามารถ ความสำคัญ ความสำเร็จ ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นปัจจัยภายในตนเองที่ส่งผลต่ออารมณ์ พฤติกรรม และการแสดงของบุคคล โดยบุคคลที่มีความภาคภูมิใจในตนเองมักมีความมั่นใจในการปฏิบัติพฤติกรรมต่าง ๆ ในสังคม มีความภาคภูมิใจ รู้สึกดีกับตัวเอง รู้สึกว่าตนเองมีศักยภาพ และมีความมั่นใจในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตัวเอง และยินดีที่จะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ (Coopersmith, 1981)

### องค์ประกอบของความภาคภูมิใจในตนเอง

ความภาคภูมิใจในตนเองสามารถแบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ (Rosenberg, 1979)

1. ตัวตนที่แท้จริง (Extant self) หมายถึง ตัวตนในมุมมองส่วนตัวของบุคคล ซึ่งเป็นตัวตนที่ปรากฏอย่างแท้จริง ได้แก่ ความสูง ความอ้วน และสีผิว
2. ตัวตนที่ปรารถนา (Desired self) หมายถึง ตัวตนที่บุคคลต้องการที่จะเป็น เปรียบเสมือนความฝันที่บุคคลนั้นคาดหวังไว้ เช่น อยากเป็นคนสวย อยากเป็นคนเก่ง
3. ตัวตนที่นำเสนอ (Presenting self) หมายถึง เป็นตัวตนที่บุคคลพยายามจะนำเสนอให้กับผู้อื่นได้เห็นเพื่อให้เกิดความประทับใจ อย่างไรก็ตามไม่มีบุคคลใดจะรู้จักตัวตนของตัวเองได้อย่างถ่องแท้ บุคคลจึงจำเป็นต้องสร้างตัวตนผ่านทางกรกระทำต่าง ๆ ซึ่งไม่สามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนของบุคคลได้อย่างสมบูรณ์ บุคคลจึงพยายามที่จะประเมินคุณค่าตัวเองผ่านมุมมองของบุคคลอื่น ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นทัศนคติหรือความคิดของนักเรียนที่มีต่อตนเอง เป็นการ

ประเมินคุณค่าในตนเอง ความสามารถในด้านต่าง ๆ และการยอมรับจากบุคคลอื่นทั้งด้านบวก และด้านลบ

ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1989) ความภาคภูมิใจในตนเองอาจเปรียบเสมือนปัจจัยภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคล เช่นเดียวกับนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา โดยนักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเองสูงมักมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์น้อย จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ประชาชนในประเทศเกาหลีที่มีอายุระหว่าง 7-60 ปี จำนวน 95 คน ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองน้อยมักมีพฤติกรรมติดเกมอินเทอร์เน็ตสูง ( $r = -.19, p < .001$ ) (Hoon & Jung, 2014) ส่วนนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 256 คน ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองน้อยมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่าของนักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูง ( $\beta = -1.054, OR = .348, 95\% CL = .203-.599, p < .05$ ) (ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ, 2555) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 242 คน ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมน้อยจะมีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ( $r = -.263, p < .01$ ) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ความภาคภูมิใจในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับการหมกมุ่นกับเกม ( $r = -.166, p < .01$ ) การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกมน้อย ( $r = -.215, p < .01$ ) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ ( $r = -.308, p < .01$ ) (สุภัทร ชูประดิษฐ์, นงลักษณ์ เขียนงาม และธรรมรัตน์ แสงยันตะธรรม, 2561) ดังนั้นความภาคภูมิใจในตนเองจึงเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

**2. ความแข็งแกร่งในชีวิต (Resilience)** เป็นความสามารถของบุคคลในการเผชิญกับอุปสรรคและความทุกข์ยากเมื่ออยู่ในเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความเครียดหรือความทุกข์ใจ เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาสามารถที่จะฟื้นตัวได้ในเวลารวดเร็ว และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น (Grotberg, 1995)

#### องค์ประกอบของความความแข็งแกร่งในชีวิต

ความแข็งแกร่งในชีวิตประกอบด้วย 3 องค์ประกอบดังนี้

##### 1. ฉันเป็น... (I am) เป็นความเข้มแข็งภายในของแต่ละบุคคล (Inner strengths)

ประกอบด้วย มีความภาคภูมิใจในตนเอง มีพื้นที่อารมณ์ดี รู้จักเห็นอกเห็นใจและสามารถแสดงออกซึ่งความห่วงใยใส่ใจต่อผู้รอบข้าง พร้อมทั้งจะยอมรับและยกย่องผู้อื่น รับผิดชอบในสิ่งที่กระทำ และยอมรับผลของการกระทำนั้น คิดพิจารณาวางแผนในอนาคตที่เป็นไปได้ในความเป็นจริง มีความเชื่อมั่นว่าสิ่งต่าง ๆ จะเปลี่ยนไปในทางที่ดี เชื่อว่าชีวิตนี้ยังมีความหวังเสมอ มีความศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์อันเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ และเป็นบุคคลที่สามารถที่จะรักและเป็นที่รักของผู้อื่นได้

2. ฉันมี... (I have) เป็นแหล่งสนับสนุนภายนอกที่ส่งเสริมให้เกิดความแข็งแกร่งในชีวิต (External supports) โดยคนที่มีความแข็งแกร่งในชีวิตด้านนี้สูง จะเป็นผู้ที่มีความดีในการทำสิ่งต่าง ๆ มีคนรอบข้างที่ทำให้เห็นว่าการกระทำที่ถูกต้องนั้นเป็นอย่างไร มีคนที่พร้อมจะให้กำลังใจ และสนับสนุนให้เป็นตัวของตัวเอง มีบุคคลและแหล่งที่ให้การดูแลในเรื่องของสุขภาพ การศึกษา มีคนในครอบครัวและนอกครอบครัวที่สามารถไว้วางใจ เชื่อใจได้ มีคนที่คอยบอก สอน ตักเตือนถึงขอบเขตและข้อจำกัดต่าง ๆ ที่ชัดเจนในการทำอะไรต่าง ๆ เพื่อที่จะได้ไม่ทำในสิ่งนี้อาจนำปัญหาและความยุ่งยากมาสู่ตนเอง มีแหล่งให้ตนเองรับบริการบริการ สวัสดิการทางสังคม ความปลอดภัย และมีครอบครัวและชุมชนที่มั่นคง

3. ฉันสามารถ... (I can) เป็นปัจจัยด้านทักษะในการจัดการกับปัญหาและสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal and problem-solving skill) บุคคลที่มีความสามารถสูงจะมุ่งมั่นในงานที่ทำอยู่จนกว่าจะประสบความสำเร็จ จัดการกับปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เหมาะสม หาทางออกหรือวิธีการใหม่ ๆ ที่ใช้ในการจัดการกับปัญหาที่เผชิญอยู่ รู้จักเลือกจังหวะเวลาและรู้กาลเทศะ บอกผู้อื่นได้เกี่ยวกับความคิดความรู้สึกของตนเอง และขอความช่วยเหลือจากใครสักคนได้ในเวลาที่ต้องการ

ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1989) ความแข็งแกร่งในชีวิตอาจเปรียบเสมือนปัจจัยภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคล เช่นเดียวกับนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา โดยนักเรียนที่มีความแข็งแกร่งในชีวิตสูงมักมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์น้อย จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า นักเรียนมัธยมตอนต้นในกรุงโซล ประเทศเกาหลี จำนวน 519 คน ที่มีความแข็งแกร่งในชีวิตสูงมักมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตน้อย ( $r = -.122, p < .01$ ) (Nam et al., 2018) นอกจากนี้ยังพบว่า ความแข็งแกร่งในชีวิตมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศไทย ( $\beta = -.350, p < .001$ ) (Kwok, Jaeseung, Hye-Kyung, & Kounseok, 2018) และ มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของประชาชนในประเทศอิตาลีที่มีอายุระหว่าง 18-61 ปี ( $\beta = -.17, p < .001$ ) (Canale et al., 2019) ดังนั้นความแข็งแกร่งในชีวิตจึงเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

3. ความผูกพันในครอบครัว (Family Connectedness) เป็นการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อความผูกพัน ความรู้สึกใกล้ชิดต่อบิดามารดา การรับรู้ถึงการได้รับการดูแลเอาใจใส่จากบิดามารดา จึงทำให้มีความพอใจในสัมพันธภาพครอบครัว รู้สึกเป็นที่รักที่ต้องการของครอบครัว (Resenicket et al., 1997) ซึ่งความผูกพันในครอบครัวจะเป็นพื้นฐานในการกำหนดรูปแบบความคิด ความเชื่อ และทัศนคติของบุคคลในทางบวกต่อตนเอง ต่อครอบครัว ทำให้บุคคลดำเนินชีวิตอย่างมีเหตุผล

ความผูกพันในครอบครัวเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้สมาชิกในครอบครัวดีหรือไม่ดีได้ (Minuchin, 1974 อ้างถึงใน สุนันท์ เสียงเสนาะ, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, ภรภัทร เสงอุคมทรัพย์ และเวทิส ประทุมศรี, 2560)

ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1989) เชื่อว่า ปัจจัยภายใน ตัวบุคคลและปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ความผูกพันในครอบครัวซึ่งเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมของนักเรียน โดยการรับรู้ของนักเรียนที่มีต่อสัมพันธภาพของบุคคลในครอบครัวถือเป็นสิ่งแวดล้อมสำคัญของช่วงวัยนี้ ถ้านักเรียนรับรู้ว่าตนเองมีความผูกพัน ความรู้สึกใกล้ชิดต่อบิดามารดา ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากบิดามารดา รู้สึกเป็นที่รัก ที่ต้องการของครอบครัวก็มักใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับครอบครัวหรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวมากกว่าที่จะไปหมกมุ่นเล่นเกม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวทำให้เด็กมีโอกาสไม่ติดเกมเป็น 1.40-1.60 เท่า (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2553) ประชาชนในประเทศเกาหลีที่มีอายุระหว่าง 7-60 ปี จำนวน 95 คน ที่มีความผูกพันในครอบครัวน้อยจะมีพฤติกรรมการติดเกมอินเทอร์เน็ตสูง ( $r = .17, p < .001$ ) (Hoon & Jung, 2014) ส่วนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตพื้นที่ อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง จำนวน 265 คนที่มีความผูกพันในครอบครัวสูงมักมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตน้อย ( $r = -.32, p < .001$ ) (สุนันท์ เสียงเสนาะ และคณะ, 2560) จากการศึกษายังพบว่า ปัจจัยด้านครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1-4 ของคณะต่าง ๆ จำนวน 10 คณะ 381 คน ( $r = .349, p < .001$ ) (วิทมา ธรรมเจริญ และคณะ, 2563) ดังนั้นความผูกพันในครอบครัวจึงเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

**4. ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน (Friendship intimacy)** เป็นการเรียนรู้ถึงการแสดงออกของบุคคลที่สามารถแสดงความรัก ความยินดีกับผู้อื่นอย่างจริงใจ เคารพตนเองและผู้อื่น และสามารถสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลได้ดี (Buhrmester, 1990) การมีกลุ่มเพื่อนจะทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าคุณค่าตนเองมีพรรคพวกเป็นที่ยอมรับ เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ทำให้เสริมความเข้มแข็ง มั่นใจและมีอำนาจมากขึ้น ภาควิชาจิตและจิตใจและมั่นใจในตนเอง (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2553)

ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1989) เชื่อว่า ปัจจัยภายใน ตัวบุคคลและปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนซึ่งเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับเพื่อนซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมสำคัญของนักเรียนช่วงวัยนี้ โดยนักเรียนที่สามารถแสดงความรัก ความยินดีกับผู้อื่นอย่างจริงใจ เคารพตนเองและเพื่อน รวมทั้งสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนในชีวิตจริงได้ดี มักใช้เวลาว่างในการเล่น พุดคุย หรือทำกิจกรรม

ร่วมกับเพื่อนทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน จึงไม่ค่อยมีเวลาหมกมุ่นหรือสนใจเล่นเกมมากนัก จึงมักไม่มีพฤติกรรมติดเกม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต กรุงเทพมหานคร (เขตการศึกษา 1, 2) และเขตปริมณฑล (เขตการศึกษา 3, 4, 6) จำนวน 400 คน พบว่า การที่วัยรุ่นมีกลุ่มเพื่อนจะทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเขาเองมีพรรคพวก และเป็นที่ยอมรับของสังคม หากนักเรียนมีความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนสูงก็จะไม่รู้สึกเหงา รู้สึกว่าเขาเองมีความสนิทสนมกับเพื่อน มีกิจกรรมทำร่วมกันมักไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกมทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม (ชันขวนัฐ์ เถียนอย่าง และคณะ, 2561ก) ส่วนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานีที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากจะมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2.45 เท่าของนักเรียนที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย ( $\beta = .895$ ,  $OR = 2.446$ ,  $95\% CL = 1.419-4.218$ ,  $p < .05$ ) (ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ, 2555) นอกจากนี้ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตพื้นที่ อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง จำนวน 265 คนที่มีความผูกพันกับเพื่อนน้อยก็มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตสูง ( $r = .16$ ,  $p < .001$ ) (สุนันท์ เสียงเสนาะ และคณะ, 2560) ดังนั้นความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนจึงเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชายโอกาสทางการศึกษา

**5. สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (Relationship with teacher)** ซึ่งเป็นการรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันของนักเรียนและครูที่มีต่อกัน ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ได้แก่ การเคารพเชื่อฟัง การตั้งใจเรียน การปฏิบัติตามคำสั่งสอน และชื่นชมของครู หรือครูมีความเมตตาปรานี เอาใจใส่ต่อนักเรียน ให้คำปรึกษาแก่นักเรียน ทั้งด้านการเรียนและด้านส่วนตัว (Rothman, 1968) หากนักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับครู นักเรียนก็จะเคารพเชื่อฟังครู ตั้งใจเรียน และเมื่อมีปัญหา ก็สามารถปรึกษาครูได้เป็นอย่างดี และมักถูกชักจูงไปในทางที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ รู้สึกว่าเขาเองได้รับการยอมรับก็ จะไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกม

ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1989) เชื่อว่า ปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งที่มามีอิทธิพลต่อพฤติกรรม สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูซึ่งเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมเปรียบเสมือนปัจจัยภายในตัวบุคคลที่เป็นผลมาจากสิ่งแวดล้อม โดยครูถือเป็นสิ่งแวดล้อมสำคัญของนักเรียน ถ้านักเรียนรับรู้ว่าเขาเองมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างตัวเองกับครู เวลามีปัญหาที่มักมาพูดคุยปรึกษา หรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียนเป็นอย่างดี ไม่มีเวลาว่างที่จะสนใจเล่นเกมจนกระทั่งมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า นักเรียนที่มีสัมพันธภาพกับครูไม่ดีมักจะมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตสูง ( $r = -.15$ ,  $p < .01$ ) (Hoon & Jung, 2014) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียน

กับครูมีอิทธิพลกับพฤติกรรมติดเกมอินเทอร์เน็ตของนักเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 9-19 ปี ของประเทศอิตาลี จำนวน 612 คน ที่ ( $\beta = -.265, p < .001$ ) (Milani et al., 2018) ดังนั้นสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูจึงเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมอีกหนึ่งปัจจัยที่อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวพบว่า พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อตัวนักเรียน ครอบครัว และสังคม ดังนั้นการป้องกันหรือลดพฤติกรรมติดเกมตั้งแต่ในระยะเริ่มต้นจึงเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยการป้องกันและลดพฤติกรรมดังกล่าวจำเป็นต้องจัดการกับปัจจัยที่มีอิทธิพลกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มนี้ จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ซึ่งเปรียบเสมือนปัจจัยภายในตัวบุคคลที่สำคัญ ร่วมกับความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ซึ่งเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูง ร่วมกับมีความแข็งแกร่งในชีวิตสูงมักเป็นผู้ที่รู้จักตนเอง มีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง มีความภาคภูมิใจในศักยภาพของตนเอง รับรู้ว่าคุณภาพของตนเองมีแหล่งสนับสนุนที่ดีทั้งจากครอบครัวและชุมชน รวมทั้งมีทักษะการแก้ปัญหาที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ร่วมกับนักเรียนมีความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนสูง และมีสัมพันธภาพที่ดีกับครู ก็มักจะมีปฏิสัมพันธ์ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยกัน จึงมักมีเวลาหมกมุ่นกับการเล่นเกมน้อยทำให้มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์น้อย

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาแบบวิเคราะห์หาความสัมพันธ์เชิงทำนาย (Descriptive predictive correlational research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 12-15 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2562 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี รวมทั้งสิ้น 1,061 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1, 2562)

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 12-15 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2562 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี โดยมีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Inclusion criteria) ดังนี้

1. กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
2. มีอายุระหว่าง 12-15 ปี
3. สัญชาติไทย อาศัยอยู่กับบิดา มารดา หรือผู้ปกครอง
4. สามารถสื่อสารภาษาไทย ฟังและอ่านออกเขียนได้
5. มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์
6. ไม่เคยมีประวัติได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์ว่าเป็นโรคทางจิตเวช เช่น ออทิสติก

สมาธิสั้น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล เป็นต้น



### เกณฑ์การคัดออกจากการเป็นกลุ่มตัวอย่าง (Exclusion criteria) ดังนี้

1. มีความประสงค์ไม่ขอตอบแบบสอบถามหรือขอยุติการตอบแบบสอบถามในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. มีปัญหาสุขภาพทางด้านร่างกายที่เป็นอุปสรรคต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น มีอาการเหนื่อยหอบ มีไข้สูง หรือมีภาวะติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ในวันที่ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. มีปัญหาสุขภาพจิตที่รุนแรงหรือเป็นอุปสรรคต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น หงุดหงิด กระสับกระส่าย ไม่สบายใจ ในวันที่ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

### การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้มีการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G\* Power 3.1.9.4 เพื่อหาปัจจัยทำนายสำหรับตัวแปรต้น 5 ตัวแปร ที่คำนึงถึงการควบคุมความคลาดเคลื่อนชนิดที่ 1 (Type I error) และชนิดที่ 2 (Type II error) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กำหนดอำนาจการทดสอบ (Power of test) ที่ระดับ .80 และกำหนดค่าขนาดอิทธิพล (Effect size) ที่ขนาดกลาง เท่ากับ .13 (Polit & Beck, 2017) จากการคำนวณได้กลุ่มตัวอย่าง 105 คน แต่เพื่อป้องกันข้อมูลสูญหายหรือกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามไม่ครบถ้วน ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างอีกอย่างน้อยร้อยละ 10 (Little & Rubin, 2002) จำนวน 10 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 115 คน

### การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. สุ่มโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี โดยพบว่ามีจำนวนทั้งหมด 8 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดบุญญราศรี โรงเรียนวัดดอนคำรงค์ธรรม โรงเรียนวัดทองคั้ง โรงเรียนวัดราษฎร์สโมสร โรงเรียนบ้านสวนอุดมวิทยา โรงเรียนวอนนภาศัพพ์ โรงเรียนชุมชนวัดหนองรี โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธา หลังจากนั้นสุ่มโรงเรียนที่เป็นตัวแทนอย่างน้อยร้อยละ 50 ได้จำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดบุญญราศรี โรงเรียนวัดทองคั้ง โรงเรียนวัดราษฎร์สโมสร และโรงเรียนบ้านสวนอุดมวิทยา เมื่อได้จำนวนโรงเรียนครบแล้ว นำมาคำนวณจำนวนขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นตามสัดส่วนของนักเรียนที่มีตามชั้นปี ดังต่อไปนี้

โรงเรียนวัดบุญญราศรี มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 125 คน คำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนได้จำนวน 14 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คนและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คน

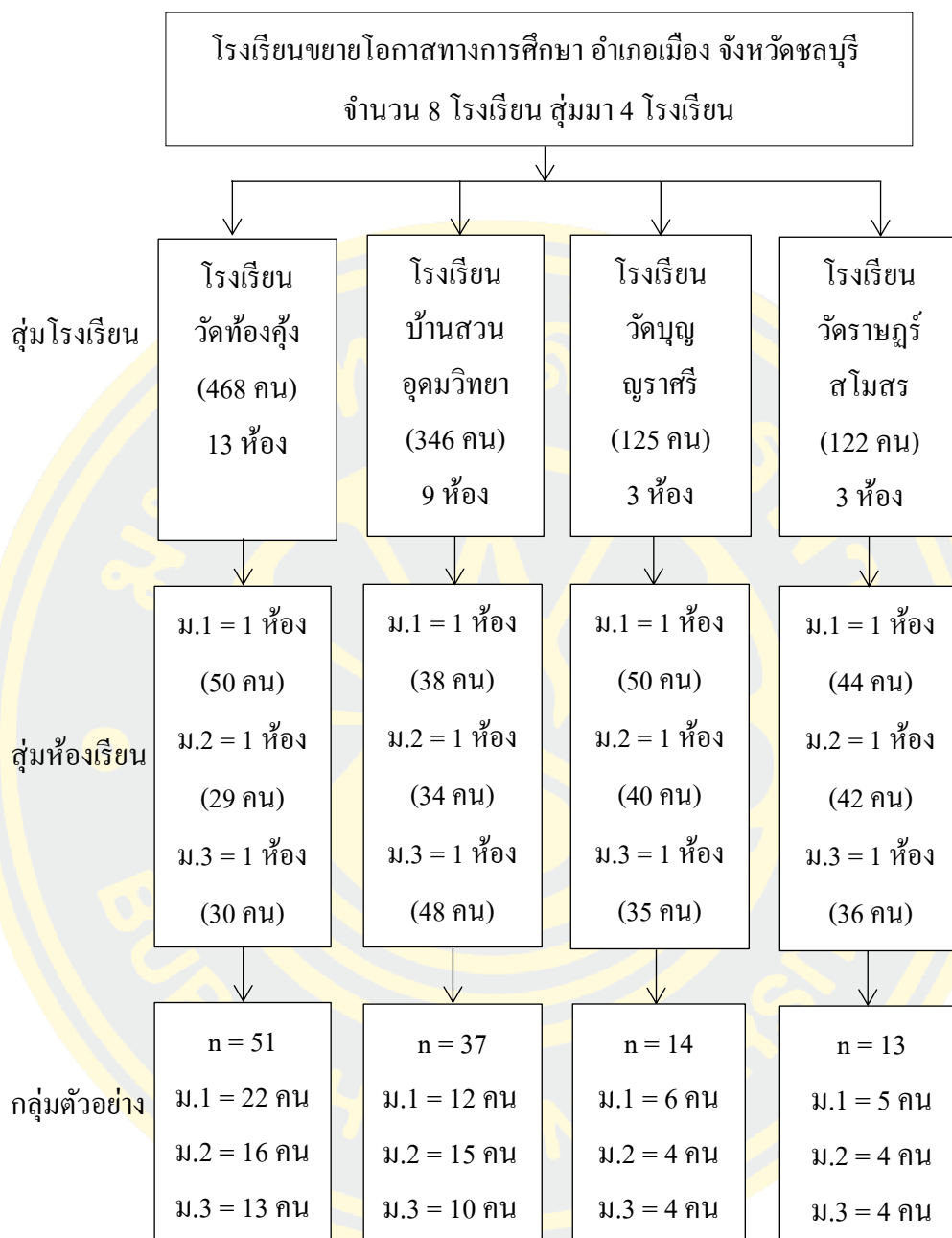
โรงเรียนวัดทองคั้ง มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 468 คน คำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนได้จำนวน 51 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 22 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 13 คน

โรงเรียนวัดราษฎร์โมสร มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 122 คน คำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนได้จำนวน 13 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คน

โรงเรียนบ้านสวนอุดมวิทยา มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 346 คน คำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนได้จำนวน 37 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน

2. สุ่มห้องเรียนเพื่อเป็นตัวแทนในระดับชั้นปี สุ่มโรงเรียนละ 3 ห้อง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้อง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้อง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้อง ส่วนโรงเรียนวัดบุญญราศรีและโรงเรียนวัดราษฎร์โมสร มีนักเรียนชั้นละ 1 ห้อง ดังนั้นจึงใช้การสุ่มโดยวิธีจับสลากแบบไม่แทนที่เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นเรียน

3. สุ่มนักเรียนที่เป็นตัวแทนของแต่ละระดับชั้น โดยวิธีการจับสลากแบบไม่แทนที่ โดยนักเรียนที่เป็นตัวแทนห้องต้องมีความสมัครใจและลงนามยินยอมในการเข้าร่วมวิจัย รวมทั้งได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมวิจัย หากนักเรียนที่เป็นตัวแทนห้องไม่สมัครใจในการเข้าร่วมวิจัยและไม่ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง ผู้วิจัยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างใหม่ให้ได้ครบตามจำนวนที่ต้องการ เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นเรียน ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ขั้นตอนการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

## เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบด้วยตนเอง แบ่งเป็น 7 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

**ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล** ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในวัยรุ่นตอนต้น ประกอบด้วย ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA) สถานภาพสมรสของบิดามารดา บุคคลที่อาศัยอยู่บ้านเดียวกัน อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครอง จำนวนเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละวัน

**ส่วนที่ 2 แบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น** ใช้สำหรับประเมินพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พัฒนาโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขร่วมกับภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล (2557) ประกอบด้วยข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมนานทั้งหมด 16 ข้อ ลักษณะคำตอบเป็นมาตราประมาณค่า 4 ระดับ คือคิดว่าจะเลิกเท่ากับ 3 คะแนน และไม่เลิกเท่ากับ 0 คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คิดว่าจะเลิก	ค่าคะแนนเท่ากับ	3	คะแนน
น่าจะเลิก	ค่าคะแนนเท่ากับ	2	คะแนน
ไม่น่าเลิก	ค่าคะแนนเท่ากับ	1	คะแนน
ไม่เลิกเลย	ค่าคะแนนเท่ากับ	0	คะแนน

การแปลผลคะแนน โดยรวมคะแนนของแบบประเมินทั้งฉบับ ซึ่งคะแนนอยู่ระหว่าง 0-48 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่า มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูง นอกจากนี้ยังสามารถนำมาแบ่งพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ออกเป็น 3 ระดับ โดยจำแนกและแยกวิเคราะห์ตามเพศ ดังนี้

### แบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมเด็กและวัยรุ่นชาย

0-23	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมเล่นเกมปกติ
24-32	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกม
33-48	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมน่าจะติดเกม

### แบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมเด็กและวัยรุ่นหญิง

0-15	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมเล่นเกมปกติ
16-22	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกม
23-48	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมน่าจะติดเกม

แบบประเมินพฤติกรรมการคิดเกม ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ในกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .92 (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขร่วมกับภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล, 2557) และกลุ่มวัยรุ่นในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 และ อุดมศึกษาได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .92 (วรุณา กลกิจโกวินท์ และคณะ, 2558)

**ส่วนที่ 3 แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง (Rosenberg Self- Esteem Scale: RSES)** พัฒนาโดย Rosenberg (1966) แปลเป็นภาษาไทยโดย ปรีทรรศ ศิลปกิจ และอรวรรณ ศิลปกิจ (2559) ลักษณะของแบบประเมินเป็นข้อคำถามในการประเมินความภาคภูมิใจในตนเองในภาพรวม จำนวน 8 ข้อ ลักษณะคำตอบเป็นแบบมาตราประมาณค่า 4 ระดับ คือเห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 4 คะแนน และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 1 คะแนน ข้อคำถามมีทั้งข้อความที่มีความหมายทางบวก และทางลบ ข้อความที่มีความหมายทางบวก คือข้อที่ 1, 3, 4 และ 8 และข้อความที่มีความหมายทางลบ คือข้อที่ 2, 5, 6 และ 7 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

	คะแนนข้อความทางบวก	คะแนนข้อความทางลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	4	1
เห็นด้วย	3	2
ไม่เห็นด้วย	2	3
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	4

การแปลผลคะแนน โดยรวมคะแนนของแบบประเมินทั้งฉบับ ซึ่งคะแนนอยู่ระหว่าง 8-32 คะแนน คะแนนสูง แสดงว่ามีความภาคภูมิใจในตนเองสูง

แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเองได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ในกลุ่มเยาวชนอายุ 13-24 ปี ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .84 (ปรีทรรศ ศิลปะกิจ และอรวรรณ ศิลปกิจ, 2559)

**ส่วนที่ 4 แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต** พัฒนาโดย Grotberg (1995) แปลเป็นภาษาไทยโดย พัชรินทร์ นินท์จันทร์, โสภิต แสงอ่อน, และทัศน ทวีคุณ (2555) ลักษณะของแบบประเมินเป็นข้อคำถามสำหรับประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต จำนวน 28 ข้อ ใน 3 องค์ประกอบ คือ ฉันมี (I have) จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 1, 3, 5, 7, 11, 18, 23, 24 และ 28 ฉันเป็น (I am) จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 2, 9, 12, 13, 16, 17, 19, 21, 25 และ 27 และฉันสามารถ (I can) จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 4, 6, 8, 10, 14, 15, 20, 22 และ 26 ลักษณะคำตอบเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ

คือ เห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 5 คะแนน และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 1 คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่าคะแนนเท่ากับ	5	คะแนน
เห็นด้วย	ค่าคะแนนเท่ากับ	4	คะแนน
เฉย ๆ	ค่าคะแนนเท่ากับ	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ค่าคะแนนเท่ากับ	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่าคะแนนเท่ากับ	1	คะแนน

การแปลผลคะแนน โดยรวมคะแนนของแบบประเมินทั้งฉบับ ซึ่งคะแนนอยู่ระหว่าง 28-140 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่ามีความแข็งแกร่งในชีวิตสูง

แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิตได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ในกลุ่มวัยรุ่นและในนักศึกษามหาวิทยาลัย ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .86 -.91 (พัชรินทร์ นินท์จันทร์ และคณะ, 2555) และกลุ่มวัยรุ่นในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนสำหรับเด็กด้อยโอกาสแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .94 (อรัญญา อินสอน, พัทชรินทร์ นินท์จันทร์, โสภนิม แสงอ่อน และนันทิยา เอกอริคมกิจ, 2564)

**ส่วนที่ 5 แบบประเมินความผูกพันในครอบครัว** พัฒนาโดย Resenicket et al. (1997) แปลเป็นภาษาไทยและดัดแปลงให้เหมาะสมกับบริบทของคนไทยโดย พิสมัย นพรัตน์ (2543) ลักษณะของแบบประเมินประกอบด้วย ข้อคำถามในการประเมินลักษณะของความผูกพันของครอบครัว จำนวน 12 ข้อ ลักษณะคำตอบเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือเห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 5 คะแนน และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งเท่ากับ 1 คะแนน ข้อคำถามมีทั้งข้อความที่มีความหมายทางบวกและทางลบ ข้อความที่มีความหมายทางบวก คือ ข้อที่ 1, 4, 5, 6, 8 และ 11 และข้อความที่มีความหมายทางลบ คือ ข้อที่ 2, 3, 7, 9, 10 และ 12 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

	คะแนนข้อความทางบวก	คะแนนข้อความทางลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
เห็นด้วยค่อนข้างมาก	4	2
เห็นด้วยปานกลาง	3	3
เห็นด้วยเล็กน้อย	2	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5

การแปลผลคะแนน โดยรวมคะแนนของแบบประเมินทั้งฉบับซึ่งคะแนนอยู่ระหว่าง 12-60 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่ามีความผูกพันในครอบครัวมาก

แบบประเมินความผูกพันในครอบครัวได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา ได้สัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .81 (พิสมัย นพรัตน์, 2543) และในนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเท่ากับ .94 (สรวาลี สุนทรวิจิตร และคณะ, 2561)

**ส่วนที่ 6 แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน** ของ Buhrmester (1990) ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยโดย มัณฑนา นทีธาร (2546) มีลักษณะเป็นแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน ประกอบด้วยความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนในลักษณะการมีมิตรภาพ การเปิดเผยตนเอง การสนับสนุนทางอารมณ์ และความพึงพอใจในสัมพันธภาพ มีข้อคำถามทั้งหมด 12 ข้อ ลักษณะคำตอบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือมีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นเกือบทุกครั้ง เท่ากับ 5 คะแนน และไม่เคยมีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นเลยเท่ากับ 1 คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

มีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นเกือบทุกครั้ง	ค่าคะแนนเท่ากับ	5	คะแนน
มีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้ง	ค่าคะแนนเท่ากับ	4	คะแนน
มีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นบางครั้งทุกครั้ง	ค่าคะแนนเท่ากับ	3	คะแนน
มีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นนาน ๆ ครั้ง	ค่าคะแนนเท่ากับ	2	คะแนน
ไม่เคยมีความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นเลย	ค่าคะแนนเท่ากับ	1	คะแนน

การแปลผลคะแนน โดยรวมคะแนนของแบบประเมินทั้งฉบับ ซึ่งคะแนนอยู่ระหว่าง 12-60 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่ามีความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนสูง

แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ในกลุ่มวัยรุ่นในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .88 (อรัญญา อินสอน และคณะ, 2564) นักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเท่ากับ .84 (สรวาลี สุนทรวิจิตร และคณะ, 2561) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เท่ากับ .82-.93 (มัณฑนา นทีธาร, 2546; ฉันทนา แรงสิงห์, 2554; สุนันท์ เสียงเสนาะ และคณะ, 2560)

### ส่วนที่ 7 แบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู พัฒนาโดย ชิดา

จิตติพานิชยางกูร (2550) ปรับปรุงมาจากแบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู พรจิรา วงศ์ชนะภัย (2545) มีข้อคำถามเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูจำนวน 15 ข้อ ลักษณะคำตอบเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือ จริงมากที่สุดเท่ากับ 5 คะแนน และไม่จริงมากที่สุดเท่ากับ 1 คะแนน ข้อคำถามมีทั้งข้อความที่มีความหมายทางบวกและทางลบ ข้อความที่มีความหมายทางบวก คือ ข้อที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 13, 14 และ 15 และข้อความที่มีความหมายทางลบ คือ ข้อที่ 7, 8, 9, 10, 11 และ 12 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

	คะแนนข้อความทางบวก	คะแนนข้อความทางลบ
จริงมากที่สุด	5	1
ค่อนข้างจริง	4	2
ปานกลาง	3	3
ไม่ค่อยจริง	2	4
ไม่จริงมากที่สุด	1	5

การแปลผลคะแนน โดยรวมคะแนนของแบบประเมินทั้งหมด ซึ่งคะแนนอยู่ระหว่าง 15-75 คะแนน คะแนนสูงแสดงว่านักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีมากกับครู

แบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญและทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ .87 (ชิดา จิตติพานิชยางกูร, 2550) และนักศึกษาพยาบาลเท่ากับ .91 (ชนัดดา แนนเกษร, จิมห์จุกา ชัยเสนา คาลลาส และศิริณพร บุสหงส์, 2562)

### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา และตรวจสอบค่าความเที่ยงของแบบประเมินต่าง ๆ ดังนี้

1. การตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content validity) การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยนำแบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต แบบประเมินความผูกพันในครอบครัว แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และแบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ผ่านการทดสอบความตรงตามเนื้อหาแล้ว ผู้วิจัยนำแบบประเมินเหล่านี้ไปใช้ โดยไม่ได้มีการดัดแปลงข้อความใด ๆ ผู้วิจัยจึงไม่ได้ทำการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ของแบบประเมินอีก



2. การตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยนำแบบประเมิน พฤติกรรมการติเคมฉบับเด็กและวัยรุ่น แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง แบบประเมินความ แข็งแกร่งในชีวิต แบบประเมินความผูกพันในครอบครัว แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และแบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ไปทดสอบหาความเชื่อมั่นในนักเรียนขยาย โอกาสทางการศึกษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้มา วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficients) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ดังนี้

แบบประเมินพฤติกรรมการติเคมฉบับเด็กและวัยรุ่น	เท่ากับ	.87
แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง	เท่ากับ	.80
แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต	เท่ากับ	.82
แบบประเมินความผูกพันในครอบครัว	เท่ากับ	.82
แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน	เท่ากับ	.80
แบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู	เท่ากับ	.88

### การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอนโดยคำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรมในการทำวิจัย ตลอดจน ปกป้องสิทธิ คุณค่า และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้เข้าร่วมการวิจัยอย่างเท่าเทียมกัน ผู้วิจัยได้ทำ การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. ผู้วิจัยนำเสนอโครงร่างวิทยานิพนธ์ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยต่อคณะกรรมการ พิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา หมายเลขจริยธรรม G-HS 059/ 2563 ลงวันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2563
2. หลังจากโครงร่างวิทยานิพนธ์ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรม การวิจัยเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำหนังสือจากคณบดี คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เสนอต่อ ผู้อำนวยการโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ทั้ง 4 โรงเรียน เพื่อขออนุญาตในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
3. เมื่อได้รับการอนุมัติแล้ว ผู้วิจัยได้เข้าพบกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่ได้ จัดการสุ่มไว้แล้ว เพื่อชี้แจงการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างโดยการแนะนำตนเองต่อกลุ่มตัวอย่าง อธิบายรายละเอียดในการเข้าร่วมการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนของการวิจัย ระยะเวลา ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และประโยชน์ของการเข้าร่วมวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทราบ และชี้แจงว่า

ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินนี้จะถูกเก็บเป็นความลับ นำเสนอผลการวิจัยในภาพรวมที่ไม่สามารถเชื่อมโยงถึงตัวบุคคลได้

4. หลังจากนั้นผู้วิจัยได้มอบแบบประเมินให้กับนักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยไปให้ผู้ปกครอง เพื่อสอบถามความสมัครใจและให้ผู้ปกครองลงนามในใบเซ็นยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัยไปกับแบบประเมินการวิจัยก่อนนำมาส่งคืนอีก 1 สัปดาห์ ในการวิจัยครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างสามารถยกเลิกหรือถอนตัวจากการเข้าร่วมการวิจัยได้ตลอดเวลา ซึ่งการยกเลิกหรือถอนตัวในครั้งนี้ไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อกลุ่มตัวอย่าง หากกลุ่มตัวอย่างมีข้อสงสัยสามารถสอบถามผู้วิจัยได้ตลอดเวลา โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลแก่ผู้วิจัย ซึ่งการยกเลิกหรือถอนตัวในครั้งนี้ไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยดำเนินการทำลายข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องของกลุ่มตัวอย่างที่ยกเลิกหรือถอนตัวจากการเข้าร่วมการวิจัยในพื้นที่ หากกลุ่มตัวอย่างมีข้อสงสัยสามารถสอบถามผู้วิจัยได้ตลอดเวลา

5. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ยินยอมเข้าร่วมการวิจัย และได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง ในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นช่วงเวลาที่มีสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ซึ่งผู้วิจัยตระหนักถึงความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของกลุ่มตัวอย่าง และมาตรการคัดกรองผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อตามนโยบายของโรงเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการประสานงานกับครูประจำชั้นเพื่อจัดสถานที่โดยคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวและการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ก่อนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งในช่วงเวลาเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยจะมีมาตรการคัดกรองผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19)

6. เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับมาเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยเก็บรักษาข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างเป็นความลับ โดยจะใช้เลขที่แบบสอบถามเป็นรหัสแทน ชื่อ-นามสกุล ของกลุ่มตัวอย่าง และเก็บเอกสารไว้ในตู้เอกสารพร้อมใส่กุญแจปิดไว้ ส่วนข้อมูลที่เก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ผู้วิจัยมีรหัสเฉพาะ ไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัยสู่สาธารณชน ข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้ตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น และทำลายข้อมูลเอกสารต่าง ๆ หลังเสร็จสิ้นการวิจัยอย่างน้อย 3 ปี การนำเสนอข้อมูลหรือตีพิมพ์เผยแพร่ นำเสนอข้อมูลเป็นภาพรวมและนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาเท่านั้น หากพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์โดยแสดงออกถึงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงปัญหาการติดเกมออนไลน์ เช่น ไม่มีสมาธิในการเรียน ผลการเรียนตกต่ำลง ขาดเรียนบ่อยเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์ หงุดหงิด ก้าวร้าว หรือต้องการความช่วยเหลือ ผู้วิจัยสอบถามกลุ่มตัวอย่างเป็นการส่วนตัวเพื่อให้คำแนะนำหรือคำปรึกษาตามความต้องการ และให้

ข้อมูลความรู้พฤติกรรมติคเกมออนไลน์ และแนวทางการดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่มีพฤติกรรมติคเกมออนไลน์กับครูผู้ดูแลรับผิดชอบต่อไป

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. เมื่อโครงร่างวิทยานิพนธ์และเครื่องมือผ่านการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ผู้วิจัยขอหนังสือขออนุญาตดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยจากคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาทั้ง 4 โรงเรียน ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัย
2. ผู้วิจัยนำหนังสือขออนุญาตดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยจากคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เสนอต่อผู้อำนวยการ โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาทั้ง 4 โรงเรียน ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี
3. เมื่อได้รับการอนุมัติจากผู้อำนวยการ โรงเรียนทั้ง 4 โรงเรียนแล้ว ผู้วิจัยเข้าพบอาจารย์ประจำชั้นของแต่ละระดับชั้น ในแต่ละ โรงเรียน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ และรายละเอียดในการเก็บข้อมูลการวิจัย
4. ผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยทำทะเบียนรายชื่อนักเรียนที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ในห้องที่ได้รับการสุ่มเป็นตัวแทนและนำมาสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบไม่คืนที่ตามสัดส่วนของแต่ละระดับชั้นของแต่ละโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดทองคั้ง โรงเรียนบ้านสวนอุดมวิทยา โรงเรียนวัดบุญญราศรี และ โรงเรียนวัดราษฎร์สโมสร
5. ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ตามทะเบียนรายชื่อที่ได้จัดทำไว้แล้ว โดยดำเนินการเชิญกลุ่มตัวอย่างไปห้องเรียนหรือห้องประชุมที่ทางโรงเรียนแต่ละโรงเรียนได้จัดไว้ให้ โดยคำนึงถึงความเป็นส่วนตัว หลังจากนั้นผู้วิจัยสร้างสัมพันธภาพกับกลุ่มตัวอย่าง แนะนำตัวเอง เชิญกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมการวิจัย ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย พร้อมทั้งรายละเอียดในการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง
6. กลุ่มตัวอย่างที่ยินดีเข้าร่วมในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่างลงนามยินยอมรวมทั้งสอบถามความยินยอมของผู้ปกครองในการเข้าร่วมการวิจัย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ผู้วิจัยจึงขออนุญาตจากผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างในการเข้าร่วมการวิจัย เพื่อให้ผู้ปกครองพิจารณายินยอมและลงนามในแบบยินยอมให้เข้าร่วมการวิจัยก่อนวันเก็บรวบรวมข้อมูล 1 สัปดาห์

7. เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างที่ยินดีเข้าร่วมการวิจัยและได้รับความยินยอมของผู้ปกครองเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยโดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมิน โดยผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่างในห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีความเป็นสัดส่วน ไม่มีเสียงรบกวน และได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการของแต่ละโรงเรียนไว้แล้ว ในระหว่างนี้เป็นช่วงเวลาที่มียุทธศาสตร์แผนรณรงค์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ซึ่งผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของกลุ่มตัวอย่าง และมาตรการคัดกรองผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อตามนโยบายของโรงเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการประสานงานกับครูประจำชั้นเพื่อจัดสถานที่โดยคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวและการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social distancing) ก่อนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในช่วงเวลาเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยจะมีมาตรการคัดกรองผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ดังต่อไปนี้ 1) วัดอุณหภูมิร่างกายให้กับกลุ่มตัวอย่างทุกคนก่อนเข้าร่วมโครงการวิจัย ถ้ากลุ่มตัวอย่างมีอุณหภูมิร่างกายมากกว่า 37.5 องศา ผู้วิจัยขอความร่วมมือกลุ่มตัวอย่างให้งดการเข้าร่วมโครงการวิจัย 2) สังกะสีอาการเสี่ยง เช่น มีไข้ ไอ เจ็บคอ มีน้ำมูก เหนื่อยหอบ หายใจลำบาก 3) แจกหน้ากากอนามัยสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการวิจัยทุกคน 4) ให้ล้างมือด้วยเจลแอลกอฮอล์ก่อนเข้าร่วมโครงการวิจัย 5) จัดที่นั่งโดยจัดเว้นระยะห่างระหว่างกันอย่างน้อย 1 เมตร และทำสัญลักษณ์แสดงจุดตำแหน่งให้ชัดเจนในการจัดเว้นระยะห่างระหว่างกันตามแนวทางของการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social distancing)

8. ผู้วิจัยอธิบายวิธีการตอบแบบประเมินอย่างละเอียด พร้อมทั้งสอบถามความสมัครใจในการตอบแบบประเมินอีกครั้ง เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้าใจวิธีการตอบแบบประเมินแล้วจึงเริ่มดำเนินการเก็บข้อมูล โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินด้วยตนเอง โดยใช้ระยะเวลาประมาณ 45 นาที ขณะตอบแบบประเมินหากกลุ่มตัวอย่างมีข้อสงสัยหรือไม่เข้าใจในข้อคำถามใด ผู้วิจัยอธิบายเพื่อความเข้าใจในข้อคำถามนั้น ๆ อย่างเป็นมาตรฐานเหมือนกันทุกราย หากกลุ่มตัวอย่างต้องการยุติการเข้าร่วมการวิจัย กลุ่มตัวอย่างสามารถยกเลิกหรือถอนตัวจากการเข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้ได้ตลอดเวลาโดยไม่มีเงื่อนไข และไม่ต้องแจ้งเหตุผลให้ผู้วิจัยทราบ ซึ่งการยกเลิกหรือถอนตัวในครั้งนี้ไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อกลุ่มตัวอย่าง และผู้วิจัยดำเนินการทำลายข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างที่ยกเลิกหรือถอนตัวจากการเข้าร่วมการวิจัยในทันที นอกจากนี้ขณะตอบแบบประเมินหากพบว่ากลุ่มตัวอย่างรายใดแสดงท่าทีี้อึดใจ ไม่สบายใจที่จะตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยเข้าไปสอบถามความรู้สึก หากกลุ่มตัวอย่างต้องการยุติการตอบแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างสามารถยุติการตอบแบบสอบถามได้ทันที รวมทั้งเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างระบายความรู้สึก นอกจากนี้หากกลุ่มตัวอย่างรายใดต้องการขอรับคำปรึกษา

ส่วนตัว ผู้วิจัยให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลภายหลังการเก็บรวบรวมข้อมูลเสร็จสิ้นแล้วตามความ  
 สัมครใจของกลุ่มตัวอย่าง

9. เมื่อผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลได้ครบสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินไป  
 วิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลได้ครบสมบูรณ์ตามที่กำหนด ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทาง  
 สถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive statistics) เพื่อแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การวิเคราะห์อิทธิพลของความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา โดยใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาแบบหาความสัมพันธ์เชิงทำนาย (Descriptive predictive correlational research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติคเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 115 คน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2564 ผลการศึกษานำเสนอด้วยตารางประกอบการบรรยาย แบ่งออกเป็น 4 ตอน นำเสนอเรียงตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 พฤติกรรมติคเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 3 ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปร

ตอนที่ 4 ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติคเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

## ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล (N = 115)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<b>เพศ</b>		
ชาย	78	67.80
หญิง	37	32.20
<b>อายุ (ปี)</b>		
13 ปี	44	38.30
14 ปี	42	36.50
15 ปี	29	25.20
(Mean = 13.87, SD = .78, Min = 13, Max = 15)		
<b>ระดับชั้น</b>		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	45	39.10
มัธยมศึกษาปีที่ 2	39	33.90
มัธยมศึกษาปีที่ 3	31	27.00
<b>ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย (GPA)</b>		
≤ 2.00	9	7.80
2.01-3.00	70	60.90
3.01-4.00	36	31.30
(Mean = 2.82, SD = .50, Min = 1.50, Max = 3.87)		
<b>สถานภาพสมรสของบิดามารดา</b>		
สมรสและอยู่ด้วยกัน	58	50.40
หย่าร้าง	40	34.80
สมรสแต่แยกกันอยู่	12	10.40
บิดาถึงแก่กรรม	4	3.50
มารดาถึงแก่กรรม	1	0.90

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<b>ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ</b>		
บิดาและมารดา	56	48.70
ญาติ (ปู่ ย่า ตา ยาย)	22	19.10
มารดาจริงและบิดาเลี้ยง	14	12.20
มารดาเพียงลำพัง	11	9.60
บิดาจริงและมารดาเลี้ยง	6	5.20
บิดาเพียงลำพัง	5	4.30
พี่หรือน้อง	1	0.90
<b>อาชีพของผู้ปกครอง</b>		
รับจ้างทั่วไป	48	41.70
พนักงานโรงงาน	35	30.40
ค้าขาย	14	12.20
ธุรกิจส่วนตัว	9	7.80
ข้าราชการ	7	6.10
เกษตรกร	1	0.90
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	1	0.90
<b>รายได้ของผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน</b>		
น้อยกว่า 15,000	75	65.20
15,001-20,000	15	13.00
20,001-60,000	25	21.70
(Mean = 16,282, SD = 9.28, Min = 2,000, Max = 60,000)		



ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<b>เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อวัน (ชั่วโมง)</b>		
ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	6	5.20
2-3 ชั่วโมง	25	21.70
4-5 ชั่วโมง	39	33.90
6-7 ชั่วโมง	19	16.50
8 ชั่วโมงขึ้นไป	26	22.60
(Mean = 5.48, SD = 3.21, Min = 1.00, Max = 15.00)		
<b>เล่นเกมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์</b>		
โทรศัพท์มือถือของตนเอง	105	91.30
คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กที่บ้าน	7	6.10
โทรศัพท์มือถือของบิดามารดา	2	1.70
แท็บเล็ตของตนเอง	1	0.90

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาครั้งนี้มีจำนวน 115 คน คิดเป็นเพศชายร้อยละ 67.80 เพศหญิงร้อยละ 32.20 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 13 ปี ร้อยละ 38.30 โดยพบว่าอายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 13.87 ปี ( $SD = .78$ ) ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 39.10 มีผลการเรียนเฉลี่ยในปีการศึกษาครั้งล่าสุดเท่ากับ 2.82 ( $SD = .50$ )

กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่กับบิดามารดาร้อยละ 48.70 บิดาและมารดาของกลุ่มตัวอย่างมีสถานภาพสมรสและอยู่ด้วยกันมากที่สุดร้อยละ 50.40 ผู้ปกครองประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไปมากที่สุดร้อยละ 41.70 ในด้านเศรษฐกิจของครอบครัวพบว่า รายได้ของผู้ปกครอง/เดือน เฉลี่ยเท่ากับ 16,282 ( $SD = 9.28$ ) ส่วนใหญ่น้อยกว่า 15,000 บาท ร้อยละ 65.20 เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย/วัน ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 4-5 ชั่วโมง ร้อยละ 33.90 ( $SD = 3.21$ ) และเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือของตนเองมากที่สุดร้อยละ 91.30 ( $SD = .97$ )

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของคะแนนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์จำแนกตามเพศ (N = 115)

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	นักเรียนชาย	นักเรียนหญิง	รวม
	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)

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 54.78 พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 27.82 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40

เมื่อพิจารณาตามเพศพบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 40.87 พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 17.39 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 9.57 ส่วนนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 13.91 พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 10.43 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 7.83

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของคะแนนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์จำแนกตามเพศและชั้นปี  
(N = 115)

พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	ระดับชั้นปี			รวม จำนวน (ร้อยละ)
	ม.1	ม.2	ม.3	
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	
<b>นักเรียนชาย</b>				
ปกติ	18 (15.65)	15 (13.04)	14 (12.18)	47 (40.87)
คลั่งไคล้เกม	8 (6.96)	4 (3.47)	8 (6.96)	20 (17.39)
น่าจะติดเกม	4 (3.47)	5 (4.36)	2 (1.74)	11 (9.57)
รวม	30 (26.08)	24 (20.87)	24 (20.88)	78 (67.83)
<b>นักเรียนหญิง</b>				
ปกติ	6 (5.22)	6 (5.22)	4 (3.47)	16 (13.91)
คลั่งไคล้เกม	4 (3.47)	6 (5.22)	2 (1.74)	12 (10.43)
น่าจะติดเกม	5 (4.36)	3 (2.60)	1 (0.87)	9 (7.83)
รวม	15 (13.04)	15 (13.04)	7 (6.08)	37 (32.17)
<b>รวมทั้งหมด</b>	<b>45 (39.13)</b>	<b>39 (33.91)</b>	<b>31 (26.96)</b>	<b>115 (100)</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพศชายมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 15.65 พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.96 และน่าจะติดเกมจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.47 ส่วนเพศหญิงมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 5.22 พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.47 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 4.36

นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพศชายมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 13.04 พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.47 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 4.36 ส่วนเพศหญิงมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 5.22 พฤติกรรมคลั่งไคล้เกมจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 5.22 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.60

นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพศชายมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 12.18 พฤติกรรมคลังไค้เกมจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.96 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.74 ส่วนเพศหญิงมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.47 พฤติกรรมคลังไค้เกมจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.74 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.87

### ตอนที่ 3 ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปร

ตารางที่ 4 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร (N = 115)

ตัวแปร	Mean	SD	Range	
			Possible	Actual
พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	21.54	8.64	0-48	4-45
ความภาคภูมิใจในตนเอง	22.73	3.20	8-32	12-32
ความแข็งแกร่งในชีวิต	103.83	13.95	28-140	56-128
ความผูกพันในครอบครัว	44.62	12.19	12-60	18-60
ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน	43.19	7.63	12-60	17-59
สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู	54.11	9.71	15-75	29-73

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เท่ากับ 21.54 ( $SD = 8.64$ ) มีคะแนนเฉลี่ยความภาคภูมิใจในตนเองเท่ากับ 22.73 ( $SD = 3.20$ ) มีคะแนนเฉลี่ยความแข็งแกร่งในชีวิตเท่ากับ 103.83 ( $SD = 13.95$ ) มีคะแนนเฉลี่ยความผูกพันในครอบครัวเท่ากับ 44.62 ( $SD = 12.19$ ) มีคะแนนเฉลี่ยความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนเท่ากับ 43.19 ( $SD = 7.63$ ) และมีคะแนนเฉลี่ยสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูเท่ากับ 54.11 ( $SD = 9.71$ )

#### ตอนที่ 4 ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

การวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ปัจจัยคัดสรร ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู โดยใช้สถิติวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis) ซึ่งก่อนการวิเคราะห์ข้อมูลได้ทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติพบว่า เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติถดถอยแบบพหุคูณ ดังนี้

1. ตัวแปรต้นและตัวแปรตามทั้งหมดมีระดับการวัดแบบ Interval หรือ Ratio ในการศึกษาครั้งนี้มีทั้งหมด 5 ตัวแปร ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ซึ่งตัวแปรทุกตัวมีการประเมินโดยใช้แบบสอบถาม และมีการแปลผลโดยนำคะแนนรวมของแบบสอบถามมารวมกัน ถ้าคะแนนสูงหมายถึงตัวแปรนั้นมีค่าสูง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นระดับการวัดเป็นแบบ Interval หรือ Ratio

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) เพื่อเป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมด

3. ตัวแปรต้นและตัวแปรตามมีการกระจายแบบโค้งปกติ (Normality) โดยพิจารณาจากการนำข้อมูลของแต่ละตัวแปรมา Plot เป็นกราฟ Histogram ซึ่งลักษณะการกระจายตัวของข้อมูลมีลักษณะเป็นรูประฆังคว่ำ ก่อนข้างมีความสมมาตรกัน แสดงว่าข้อมูลของตัวแปรทุกตัวมีการกระจายแบบปกติ (Normal distribution)

4. ตัวแปรอิสระและตัวแปรตามมีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง ทดสอบโดยพิจารณาใช้กราฟ Scatter Plot ที่พล็อตระหว่างค่า \*ZPRED (ค่าพยากรณ์ที่ได้จากสมการแล้วแปลงเป็น Z-score) และค่า \*ZRESID (ค่า Z-score ของ Error หรือส่วนต่างระหว่างค่าที่ประมาณการได้จากสมการถดถอยจริง) พบว่ากราฟ Scatter Plot มีแนวเป็นเส้นตรงขนานกับแกนนอน แสดงว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง

5. ความแปรปรวนของค่าความคลาดเคลื่อนมีความเป็นเอกภาพ (Homoscedasticity) ซึ่งการกระจายของความแปรปรวนของตัวแปรตามต้องคงที่ในทุกค่าของตัวแปรต้น พิจารณาจากกราฟ Scatter plot มีลักษณะเป็นเส้นขนานกัน ดังนั้นความแปรปรวนของค่าความคลาดเคลื่อนมีความเป็นเอกภาพ

6. ค่าความคลาดเคลื่อนของตัวแปรพยากรณ์และตัวแปรเกณฑ์เป็นอิสระต่อกัน (ไม่มี Autocorrelation) ทดสอบโดยใช้สถิติ Durbin-Watson ได้ค่าเท่ากับ 1.94 ซึ่งแสดงว่าไม่เกิด Autocorrelation เนื่องจากมีค่าใกล้เคียง 2 หรืออยู่ระหว่าง 1.5-2.5 เมื่อเปรียบเทียบกับตารางขอบเขตค่า Durbin-Watson พบค่าที่ได้อยู่ในช่วงที่ไม่มีความสัมพันธ์ซึ่งหมายความว่า ค่าความคลาดเคลื่อนของทั้งสองตัวแปรเป็นอิสระจากกัน

7. ไม่มี Multivariate outliers ทดสอบโดยใช้กราฟ Scatter plot ระหว่างค่า Y (ค่าตัวแปรที่ทำนายได้จากสมการถดถอย) กับค่าความคลาดเคลื่อนจากการทำนาย (หรือกราฟที่พล็อตระหว่างค่ามาตรฐานของค่าทั้งสอง) พบว่าค่าความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนในการพยากรณ์ของตัวแปรพยากรณ์กระจายบริเวณค่าศูนย์

8. ตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความเป็นอิสระต่อกัน (ไม่มี Multicollinearity) โดยทำการทดสอบด้วยการพิจารณาค่า Tolerance ที่เข้าใกล้ศูนย์และค่า VIF ไม่เกิน 10 จากผลการศึกษาพบว่าค่า Tolerance ทั้ง 5 ตัวแปร เท่ากับ .68, .99, .68, .99 และ .93 ส่วนค่า VIF (Variance Inflation Factor) ของทั้ง 5 ตัวแปร เท่ากับ 1.47, 1.00, 1.47, 1.00 และ 1.07 ซึ่งแสดงว่าตัวแปรทั้งหมดเป็นอิสระต่อกัน นอกจากนี้จากผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยสถิติสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's correlation analysis) พบว่าตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันโดยมีค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่าง -.063 ถึง .565 ดังแสดงในตารางที่ 4 ซึ่งค่าความสัมพันธ์ไม่เกิน .60 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความเป็นอิสระต่อกัน ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติ

ตารางที่ 5 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

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

หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis) เพื่อหาอิทธิพลของปัจจัยด้านจิตสังคมต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

ตัวแปร	$R^2$	$R^2$ <i>change</i>	$b$	$SE$	$\beta$	$t$	$p$
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

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

จากตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบขั้นตอนพบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง และความผูกพันในครอบครัว

โดยสามารถร่วมทำนายความแปรปรวนของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาได้ร้อยละ 78.20 ( $R^2 = .782$ ,  $p < .001$ ) เมื่อพิจารณาอิทธิพลของตัวแปร พบว่า ความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากที่สุด ( $\beta = -.560$ ,  $p < .001$ ) รองลงมาคือ ความผูกพันในครอบครัว ( $\beta = -.437$ ,  $p < .001$ )

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงพรรณนาแบบหาความสัมพันธ์เชิงทำนาย (Descriptive predictive correlational research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี โดยประยุกต์รูปแบบเชิงทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) ของ Bandura (1989) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ คือนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 115 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง มีนาคม พ.ศ. 2564

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเอง จำนวน 7 ส่วน ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมฉบับเด็ก และวัยรุ่น แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต แบบประเมินความผูกพันในครอบครัว แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และแบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู วิเคราะห์ความเชื่อมั่นในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ราย ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficients) เท่ากับ .87, .80, .82, .82, .80 และ .88 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ด้วยสถิติพรรณนา และสถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

#### สรุปผลการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 67.80 เพศหญิงร้อยละ 32.20 มีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 13.87 ปี ( $SD = .78$ ) ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 39.10 มีผลการเรียนเฉลี่ยในปีการศึกษาล่าสุดเท่ากับ 2.82 ( $SD = 0.50$ ) กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 48.70 อาศัยอยู่กับบิดามารดา โดยบิดามารดามีสถานภาพสมรสและอยู่ด้วยกันมากที่สุด ร้อยละ 50.40 ผู้ปกครองประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไปมากที่สุดร้อยละ 41.70 รายได้ของผู้ปกครอง ต่อเดือน เฉลี่ยเท่ากับ 16,282 บาท/เดือน ( $SD = 9.28$ ) ส่วนใหญ่น้อยกว่า 15,000 บาท ร้อยละ 65.20



กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยวันละ 5.48 ชั่วโมง ( $SD = 3.21$ ) และเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือของตนเองมากที่สุดร้อยละ 91.30 ( $SD = .97$ )

2. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 54.78 พฤติกรรมคลังไคล้เกมจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 27.82 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40 เมื่อพิจารณาตามเพศพบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 40.87 พฤติกรรมคลังไคล้เกมจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 17.39 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 9.57 ส่วนนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 13.91 พฤติกรรมคลังไคล้เกมจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 10.43 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 7.83

3. ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ( $\beta = -.560$ ,  $p < .001$ ) และความผูกพันในครอบครัว ( $\beta = -.437$ ,  $p < .001$ ) โดยสามารถร่วมทำนายความแปรปรวนของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ร้อยละ 78.20 ( $R^2 = .782$ ,  $p < .001$ )

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาดังกล่าวสามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ดังนี้

1. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเล่นเกมปกติร้อยละ 54.78 พฤติกรรมคลังไคล้เกมร้อยละ 27.82 และพฤติกรรมน่าจะติดเกมร้อยละ 17.40 ซึ่งผลการศึกษานี้ค่อนข้างใกล้เคียงกับผลการศึกษาของ วรณา กลกิจโกวินท์ และคณะ (2558) ที่พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และผู้ปกครองของโรงเรียน 8 แห่งในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 15 และค่อนข้างสูงกว่าผลการศึกษาของ กุลนรี หาญพัฒนชัยกูร และคณะ (2564) ที่พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปี 1-6 โรงเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น จำนวน 513 คน มีพฤติกรรมน่าจะติดเกมร้อยละ 10.50 ทั้งนี้อาจเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่คนละบริบทและช่วงเวลา อีกทั้งยังไม่พบผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมในนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

ผลการศึกษาค้างนี้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษามีพฤติกรรมคลังไคล้เกมร้อยละ 27.82 และมีพฤติกรรมน่าจะติดเกมร้อยละ 17.40 ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่บุคลากรด้านสุขภาพ ครู อาจารย์ ผู้ปกครองหรือผู้เกี่ยวข้องต้องให้ความสำคัญในการติดตามหรือประเมินพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนกลุ่มนี้อย่างต่อเนื่อง การที่กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมคลังไคล้เกม และพฤติกรรมน่าจะติดเกมค่อนข้างสูงกว่าการศึกษาอื่น อาจเนื่องมาจากในช่วงการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นช่วงที่มีสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) รัฐบาลมีนโยบายให้เลื่อนการเปิดภาคเรียนของโรงเรียนและสถานศึกษาต่าง ๆ ทั่วประเทศ และปรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ทำให้นักเรียนต้องพักอาศัยอยู่ที่บ้านกับบิดามารดา รวมทั้งต้องเรียนออนไลน์ ซึ่งผู้ปกครองส่วนใหญ่จำเป็นต้องซื้ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนออนไลน์ให้กับนักเรียน ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โดยกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือของตนเองถึงร้อยละ 91.30 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างนี้ส่วนใหญ่มีอุปกรณ์ในการเข้าถึงเกมออนไลน์เป็นของตนเอง สอดคล้องกับการศึกษาของ อภิสิทธิ์ นาคอ่อน และสุภาภรณ์ คำเรืองฤทธิ์ (2563) ที่พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีสมาร์ทโฟนเป็นของตัวเองจะสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้น และสามารถใช้อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ได้อย่างอิสระ

จากความจำเป็นของการเรียนออนไลน์ในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ทำให้ผู้ปกครองทุกคนต้องจัดหาอินเทอร์เน็ตไว้ให้บุตรหลานสำหรับการเรียนออนไลน์ บางครั้งผู้ปกครองบางรายไม่มีเวลาในการดูแลหรือกำกับบุตรหลานในการใช้อินเทอร์เน็ต และการเรียนออนไลน์จึงเป็นโอกาสที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนอนไลน์มากขึ้น เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีอุปกรณ์สื่อสารส่วนตัวหรือสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระโดยไม่มีผู้ปกครองคอยกำกับดูแลหรือตักเตือนอาจทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อและอุปกรณ์ในการเข้าถึงเกมนอนไลน์มากขึ้น รวมทั้งใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เพิ่มขึ้น โดยจะเห็นได้จากกลุ่มตัวอย่างใช้เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ประมาณวันละ 5.48 ชั่วโมง โดยมีบางรายใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์สูงสุดถึง 15 ชั่วโมง/วัน การที่กลุ่มตัวอย่างมีเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากขึ้นจะทำให้มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้สูง สอดคล้องกับการศึกษาของ จุฬาลักษณ์ ประจักษ์เนย์ (2556) พบว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และมีระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ยาวนานมักมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูงขึ้น จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้มีพฤติกรรมเล่นเกมแบบคลังไคล้และมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูงกว่าการศึกษาอื่น

2. ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ( $\beta = -.560, p < .001$ ) และความผูกพันในครอบครัว ( $\beta = -.43, p < .001$ ) โดยสามารถร่วมทำนายความแปรปรวนของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ร้อยละ 78.20 ( $R^2 = .782, p < .001$ ) โดยสามารถอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

2.1 ความภาคภูมิใจในตนเอง ผลการศึกษาพบว่า ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ( $\beta = -.560, p < .001$ ) แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองในระดับต่ำมักมีแนวโน้มในการมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูง ซึ่งผลของการศึกษาเป็นไปในทิศทางเดียวกับการศึกษาของ ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ (2555) ที่พบว่า นักเรียนประถมศึกษาที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่าของนักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูง ( $\beta = -.1054, OR = .348, 95\% CL = .203-.599, p < .05$ ) และเป็นไปในทิศทางเดียวกับการศึกษาของ สุภัทร ชูประดิษฐ์ และคณะ (2561) ที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 254 คน ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมักมีพฤติกรรมการเล่นเกมนาน ( $r = -.263, p < .01$ ) และ Hoon and Jung (2014) พบว่าประชาชนเกาหลีที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำมักมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูง ( $r = -.19, p < .001$ ) แสดงให้เห็นว่าความภาคภูมิใจในตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมในกลุ่มต่าง ๆ

การที่ความภาคภูมิใจในตนเองมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาอาจเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้เป็นนักเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนกลางที่กำลังพัฒนาความเอกลักษณ์ของตนเอง และมีความมั่นใจในตนเอง รวมทั้งต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและครอบครัว ซึ่งหากวัยรุ่นมีความภาคภูมิใจในตนเองลดลง โดยมีมุมมองทางลบต่อตนเอง ไม่เชื่อมั่นว่าตนเองมีความสามารถเช่นเดียวกับผู้อื่น บางครั้งอาจไม่ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จึงรู้สึกไม่มั่นใจในตนเองและไม่อยากพบปะกับผู้อื่น จึงหันไปใช้เวลาหมกมุ่นกับเกมออนไลน์รวมทั้งพยายามสร้างตัวตนที่เข้มแข็งตามแบบที่ตนเองคิด เมื่อตนเองชนะในเกมออนไลน์ก็จะรู้สึกมีความภาคภูมิใจและรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถจึงใช้เวลาในการอยู่กับเกมออนไลน์มากขึ้นเพราะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีกับตัวเอง รู้สึกว่าตนเองมีศักยภาพ เป็นที่ยอมรับ รวมทั้งมีเพื่อนในเกมนออนไลน์ที่ให้ความรักและคอยช่วยเหลือในโลกแห่งจินตนาการ โดยการศึกษาพบว่า วัยรุ่นที่มีความภาคภูมิใจ

ในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น (You, Kim, & Lee, 2017) และการเล่นเกมออนไลน์จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถเข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการและมีความภาคภูมิใจตนเองเพิ่มขึ้นเมื่อตนเองเป็นผู้ชนะในเกมออนไลน์ รู้สึกดีต่อตนเอง ได้รับการยอมรับจากกลุ่มผู้เล่นด้วยกัน ส่งผลให้วัยรุ่นเพิ่มระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์นานขึ้น ส่งผลให้เกิดการเสพติดอินเทอร์เน็ต (Young, 2009) จึงทำให้ความภาคภูมิใจในตนเองจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

2.2 ความผูกพันในครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า ความผูกพันในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ( $\beta = -.437, p < .001$ ) แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่รับรู้ว่าคุณมีความผูกพันในครอบครัวน้อยมักมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูง เป็นไปในทิศทางเดียวกับการศึกษาของสุนันท์ เสี่ยงเสนาะ และคณะ (2560) ที่พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความผูกพันในครอบครัวสูงมักมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตน้อย ( $r = -.32, p < .001$ ) ทั้งนี้อาจเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่มีความผูกพันในครอบครัวสูงมักแสดงออกซึ่งความรักและความใส่ใจต่อกัน มีกิจกรรมร่วมกันบ่อยครั้ง มักใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำกิจกรรมกับครอบครัวจึงไม่หมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า การใช้เวลาร่วมกันในครอบครัวทำให้เด็กมีโอกาสไม่ติดเกมเป็น 1.40-1.60 เท่า ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2553) วัยรุ่นที่มีความผูกพันในครอบครัวสูง มีการสื่อสารกัน มีการใช้เวลาในการทำกิจกรรมด้วยกัน มีความอบอุ่นใกล้ชิด รู้สึกได้รับการยอมรับจากบุคคลในครอบครัว จึงมักไม่ให้ความสำคัญกับการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้วัยรุ่นที่มีความผูกพันในครอบครัวสูงมักไม่ค่อยเล่นเกม (ชันขวนันธุ์ เลียนอย่าง, 2563) แสดงให้เห็นว่าคุณผูกพันในครอบครัวเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมในกลุ่มนักเรียนต่าง ๆ

ผลการศึกษาายังพบว่า ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเกิดจากนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความแข็งแกร่งในชีวิตเฉลี่ยเท่ากับ 103.83 ( $SD = 13.95$ ) ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนเท่ากับ 43.19 ( $SD = 7.63$ ) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูเท่ากับ 54.11 ( $SD = 9.71$ ) ซึ่งค่าคะแนนดังกล่าวอยู่ในช่วงกลางของข้อมูลที่มีลักษณะการกระจายตัวของข้อมูล และมีความแปรปรวนค่อนข้างน้อย เมื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติจึงพบว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมเหล่านี้ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

นอกจากนี้ในช่วงการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นช่วงที่มีสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) รัฐบาลได้มีนโยบายให้โรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่ที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ปิดการเรียนการสอนแบบเดิมที่นักเรียนต้องไปเรียนที่โรงเรียน โดยปรับการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์แทน ทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องเรียนออนไลน์อยู่ที่บ้าน จึงมีโอกาที่จะพบปะหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับครูและเพื่อนค่อนข้างน้อย จึงทำให้ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนและสัมพันธ์ภาพกับครูจึงไม่มีอิทธิพลกับพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์

### ข้อเสนอแนะและการนำไปใช้

1. ด้านการปฏิบัติการพยาบาล ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการนำไปพัฒนาโปรแกรมหรือกิจกรรมการพยาบาลเพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเองและความผูกพันในครอบครัวอันจะนำไปสู่การป้องกันหรือลดพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
2. ด้านการศึกษา ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมสอดแทรกในการศึกษาในหลักสูตรพยาบาลทั้งระดับปริญญาตรีและปริญญาโท เพื่อให้นักศึกษาพยาบาลมีความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ การส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเองและความผูกพันในครอบครัวเพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
3. ด้านการวิจัย ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของโปรแกรมการป้องกันหรือลดพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาหรือนักเรียนกลุ่มอื่น โดยเน้นการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และส่งเสริมการสร้าง ความผูกพันในครอบครัวให้กับนักเรียนกลุ่มนี้มากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ใช้ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนางานวิจัยกึ่งทดลองเพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง หรือส่งเสริมการสร้าง ความผูกพันในครอบครัว เพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นตอนต้นต่อไป
2. ควรทำการศึกษาปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีต่อพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนในกลุ่มต่าง ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น

## บรรณานุกรม

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2562). 1-7 พฤศจิกายน 2562 สัปดาห์สุขภาพจิตแห่งชาติ.

เข้าถึงได้จาก <https://www.dmh.go.th/news/view.asp>.

กรมสุขภาพจิต สถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น. (2556). บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม.

เข้าถึงได้จาก [http://www.healthygamer.net/sites/default/files/scribd/bthwiekhraaahsthaankaaredktidekm\\_2556.pdf](http://www.healthygamer.net/sites/default/files/scribd/bthwiekhraaahsthaankaaredktidekm_2556.pdf)

กัณฐรัตน์ เหลืองอ่อน, อรพินทร์ ชูชม, และนฤมล พระใหญ่. (2564). คุณลักษณะภูมิคุ้มกันทางจิตในการป้องกันการติดเกมในวัยรุ่น. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 6(6), 450-463.

กุลนรี หาญพัฒนชัยกูร, เอมอร บุตรอุดม, ทิพย์รัตน์ อุดเมืองเพ็ช, สุกัญญา รักศรี, ภาสินี โทอินทร์, และทรงสุดา หมั่นไธสง. (2564). พฤติกรรมและผลกระทบจากการติดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9*, 15(38), 561-573.

ขวัญข้าว พลเพชร และเบญจพร ตันตสูต. (2559). ความภูมิใจในตนเองและพฤติกรรมการติดยาเสพติดของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. *วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุขภาพจิต, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

ขวัญจิต เฟื่องเป็น. (2560). การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์. *วารสารราชธานี นวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ*, 1(1), 16-32.

จารีศรี กุลศิริปัญญา. (2558). พฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมออนไลน์: กรณีศึกษา อำเภอสัตหีบจังหวัดชลบุรี. *วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม*, 5(3), 16-23.

จิรมล แก้วฉิมพลี. (2555). สภาพปัญหา สาเหตุ กระบวนการแก้ไขปัญหาและแนวทางป้องกันการออกกลางคันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเวียงจังหวัดนราธิวาส. *วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวิจัยและประเมิน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยทักษิณ*.

จุฬาลักษณ์ ประจະเนย์. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*.

- จรัญ แสงบุญ. (2552). การจัดการศึกษาของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในอำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฉันทนา แรงสิงห์. (2554). ปัจจัยทำนายภาวะซึมเศร้าของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดเชียงราย. *วารสารสภาการพยาบาล*, 26(2), 42-56.
- ฉันทนา ปาปัดดา, ชาญชัย คำมา, วศิน พรหมบรรดาโชค, วีรชาติ เป็นสุวรรณ, ชันยาภรณ์ ด่านเสถียร, ปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ, ภูมิินทร์ ฉายแสงเดือน และวารการ สุขทรัพย์. (2561). ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมของนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 1(2), 1-10.
- ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ชดาพิมพ์ ศลักษณานนท์, ดวงพร สุรพงษ์พิวัฒน์, และปาฏิโมกษ์ พรหมช่วย. (2553). การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดยาเสพติดในเด็กและวัยรุ่น. การสัมมนาวิชาการทางออกปัญหาติดยาเสพติดคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: บีทีเอส เพรส.
- ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริไชย หงส์สงวนศรี, ณัฏฐร พิทยรัตน์เสถียร, ทรงภูมิ เบญญากร, คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, และ โขมิตา ภาวสุทธิไพศิฐ. (2557). คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง เรื่องการใช้ อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: มีเดียโซนพรีนติ้ง.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2558). คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่น (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มีเดียโซนพรีนติ้ง.
- ชาญวิทย์ พรนภดล, เอษรา วสุพันธ์จิต. (2558). *จิตเวช ศิริราช DSM-5*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ชดาพิมพ์ เผ่าสวัสดิ์, และดวงพร สุรพงษ์พิวัฒน์. (2560). การพัฒนาแบบวัดภูมิคุ้มกันการติดยาเสพติด. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 62(1), 3-16.
- ชนัดดา แนบเกสร, จินห์จุฑา ชัยเสนา ดาลาส, และศิริณพร บุสหงส์. (2562). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางสังคมของนักศึกษาพยาบาล. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 16(1), 26-38.
- จิตติวัสส์ ไกรนรา, เดชรัตน์ โชติปทุมวรรณ, และนันทพงศ์ ปานพิมพ์. (2559). ผลของการมีความรู้ลึก ร่วมในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนศักดิ์ จันทศิลป์, มานิกา วิเศษสาธร และปิยพงศ์ แซ่ตั้ง. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะเสพติดเกม ภาวะซึมเศร้า ภาวะสมาธิสั้น และภาวะย้ำคิดย้ำทำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร. *วารสารรัชต์ภาคย์*, 13(30), 279-291.

ชั้นยวนันธุ์ เลียนอย่าง และพัชราภา อินทพรต. (2558). ผลของโปรแกรมการควบคุมตนเองต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 7(1), 185-193.

ชั้นยวนันธุ์ เลียนอย่าง, ศรีณย์ พิมพ็ทอง และนริศรา พึ่งโพธิ์สถ. (2561ก). การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 10(พิเศษ), 194-207.

ชั้นยวนันธุ์ เลียนอย่าง, ศรีณย์ พิมพ็ทอง และนริศรา พึ่งโพธิ์สถ. (2561ข). การศึกษากลุ่มเสี่ยงและปัจจัยปกป้องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 10(2), 165-175.

ชั้นยวนันธุ์ เลียนอย่าง. (2563). การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเจนเอเรชั่น Z ในครอบครัว. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 12(2), 329-339.

ชานินทร์ สุธิประเสริฐ, ธนพร ศักดิ์ศรีสนอง, สุรีย์พร เต๊ะคอเกาะ, วัชรินทร์ โกมลมาลัย, สุวัฒนา เกิดม่วง, สุนิสา จันทร์, และศักดิ์กร สุวรรณเจริญ. (2561). พฤติกรรมการเล่นเกมและการติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี. *วารสารการพัฒนาสุขภาพชุมชน มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 6(1), 1-17.

ธิดา จูติพานิชยางกูร. (2550). ปัจจัยบางประการที่ส่งผลต่อความมั่นคงทางอารมณ์และความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 3. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นิรุวรรณ เทริน ไบล์, สุรศักดิ์ เทียบฤทธิ์, และสุภาวดี บุคคาหวัง. (2561). ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนเขตอำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม. *วารสารทันตภิบาล*, 29(2), 27-37.



- นิตยา ไทยาภิรมณ์. (2555). *การเสริมสร้างสุขภาพเด็กทุกช่วงวัย*. ขอนแก่น: คลังนานาวิทยา.
- ประกายเพชร สุภะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย, และมณฑนา ดำรงค์ศักดิ์. (2555). ปัจจัยที่มี  
ความสัมพันธ์ต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. *วารสาร  
สาขารณสุขศาสตร์*, 42(1), 65-76.
- ประกายรัตน์ ภัทรธิดิ. (2559). *แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาการวัยรุ่นในมหาวิทยาลัยสุโขทัย  
ธรรมธิราช*. เอกสารการสอนชุดวิชา หน่วยที่ 1-7 พัฒนาการวัยรุ่น. นนทบุรี: มหาวิทยาลัย  
สุโขทัยธรรมธิราช.
- ประภัสสร จันดี, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, และภรภัทร เสงอุดมทรัพย์. (2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะ  
ซึมเศร้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา.  
*วารสารวิจัยสุขภาพและการพยาบาล*, 37(1), 252-265.
- ปริทรรศ ศิลปกิจ และอรวรรณ ศิลปกิจ. (2559). คุณสมบัติทางจิตมิติของแบบวัดความภาคภูมิใจ  
ในตนเองของ Rosenberg ในเยาวชนไทย. *วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 24(1), 15-  
28.
- พิสมัย นพรัตน์. (2543). *ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนมัธยมศึกษาและ  
อาชีวศึกษา*. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลอายุรศาสตร์  
และศัลยศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิชชา ถนอมเสียง และเพ็ญภา กุลนภาค. (2560). การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มี  
บุตรติดเกมออนไลน์โดยการใช้รูปแบบการปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์. *วารสาร  
มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 6(2), 123-141.
- พีรวิชญ์ คำเจริญ และวิรพงษ์ พลนกรกิจ. (2561). เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล. *วารสารวิชาการ  
นวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 6(2), 22-31.
- พรจิรา วงศ์ชนะภัย. (2545). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
โรงเรียนมัธยมศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์การศึกษา  
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย,  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- แพรวนภา บุญประถัมภ์, ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์, และดวงใจ วัฒนสินธุ์. (2560). *ปัจจัยที่มีอิทธิพล  
ต่อภาวะซึมเศร้าในนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา*. วิทยานิพนธ์,  
สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต, คณะพยาบาลศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พัชรินทร์ นินทจันทร์, โสภิตา แสงอ่อน และทัศนาว ทวีคุณ. (2555). *โปรแกรมการสร้างความแข็งแกร่ง  
ในชีวิต (A resilience-enhancing program)*. กรุงเทพฯ: จุฑาทอง.

- พิศกร คงสาคร, พิษณุ โพธิ์กัน, และแพรวพกา มุ่งกลาง. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างความวิตกกังวลทางสังคม การรับรู้ความสามารถทางคอมพิวเตอร์ การควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยา, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณฑนา นทีธาร. (2546). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้าของเด็กวัยรุ่นในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- มัทนียา จำปาพันธุ์, คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, และอำไพวรรณ จวนสัมฤทธิ์. (2559). ระดับความภาคภูมิใจในตนเองและการคิดเกมในผู้ป่วยวัยรุ่นโรคธาลัสซีเมียโรงพยาบาลรามาริบัติ. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 61(4), 281-292.
- มานิช หล่อตระกูล และปราโมทย์ สุคนิชย์. (2555). จิตเวชศาสตร์รามาริบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ โรงพยาบาลรามาริบัติ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- กิริวัฒน์ นนทะโชติ. (2557). การพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตถ์. วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ, 28(1), 1-13.
- รัชชนก สิงห์ทอง. (2545). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเผชิญปัญหา ความพึงพอใจในชีวิตแรงสนับสนุนทางสังคม และภาวะซึมเศร้าของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัศมีแสง หนูแป้นน้อย, ทศนา ทวีคุณ, และพัชรินทร์ นินทจันทร์. (2561). การเห็นคุณค่าในตนเอง การสนับสนุนทางสังคม และพฤติกรรมรังแกกันในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต, 32(3), 13-32.
- รัตนา บำรุงจันทร์. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม. (2561). มาตรการทางอาญาในการบำบัดฟื้นฟูและป้องกันการคิดเกมในเด็ก. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทยากร เชียงกูล. (2552). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สายธาร.

- วรุณา กลกิจโกวินท์, ชัยพร วิศิษฐ์พงศ์อริย์, พิสาสน์ เตชะเกษม, ชาญวิทย์ พรนภดล, และบุษบา ศุภวัฒน์ธนบดี. (2558). การคิดเกมคอมพิวเตอร์ ป้างัยเสี่ยงและป้างัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตคูสิต กรุงเทพมหานคร. *วารสารวชิรเวชสาร*, 59(3), 1-14.
- วัชรภรณ์ เอง่น้ำน. (2555). *ทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรมหาวิทาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน*. วิทยานิพนธ์สังคมศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์. (2559). เด็กยุคดิจิทัลภายใต้สังคมแห่งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้ทางสังคม. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 1(1), 1-10.
- วิทมา ธรรมเจริญ, จิระพงษ์ หลาวเพชร, ปวีณา วรไชย, นิตยา ทองหนู่น้อย, และญาดาภา โชติคิลก. (2563). *ป้างัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักศึกษา*.
- ศิริไชย หงส์สรวงศรี และพนม เกตุมาน. (2552). *Game addiction: The crisis and solution*. เข้าถึงได้จาก <https://med.mahidol.ac.th/ramamental/psychiatristknowledge/childpsychiatrist/06112015-1432>
- ศิริรัตน์ วีรชาติยานุกูล. (2558). ผลของการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลการเรียนของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. *วารสาร มจร. วิชาการ*, 18(36), 47-63.
- ศรีเรือน แก้วกั้งวาล. (2553). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภกนิจ วิชญพงษ์พร. (2552). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการสาธารณะ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ศุภชัย ตู้กลาง, อรพรรณ ทองแดง, ชีรศักดิ์ สาตรา, และสุชีรา ภัทรายุตวรรัตน์. (2555). ป้างัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้าของนักเรียนวัยรุ่นตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาจังหวัดสมุทรสาคร. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 57(3), 283-294.
- ศุภณัฐ รัตนเสวีวงศ์. (2559). *การเปิดรับสื่อโฆษณาเกมกับพฤติกรรมการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2560). *สื่อและความรู้เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก [https://dcy.go.th/webnew/main/download\\_list.php](https://dcy.go.th/webnew/main/download_list.php)

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2556).

แนวทางการดูแลช่วยเหลือผู้ปกครองและวัยรุ่นที่มีปัญหาติดเกม สำหรับบุคลากรทาง  
สาธารณสุข. กรุงเทพฯ: ดิโนคูมิเดีย พลัส.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขร่วมกับภาควิชา  
จิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล. (2557). *คู่มือการใช้แบบทดสอบการติด  
เกมฉบับเด็กและวัยรุ่น*. นนทบุรี: กระทรวงสาธารณสุข.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2561). *ผลสำรวจเด็กติดเกม*. เข้าถึงได้จาก

<https://www.thaihealth.or.th/Content/40775>

สกุลทิพย์ ต๋วยสีมา. (2554). *การจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้นิเวศน์เน็ตเวิร์ก*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต,  
สาขาวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สรวาลี สุนทรวิจิตร, ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, และภาภิณี เศษชัยศ. (2561).

ปัจจัยทำนายภาวะซึมเศร้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทาง  
การศึกษา. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*, 28(2), 53-66.

สาวิตรี วงศ์อินจันทร์, จิณห์จุฑา ชัยเสนา คาลลาต, วนิดา ขวัญสำราญ, และวชิกร อังคประสารทชัย.

(2563). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยคัดสรรกับลักษณะทางจริยธรรมของเด็กนักเรียน  
มัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา. *วารสารพยาบาลกระทรวง  
สาธารณสุข*, 31(1) 58-69.

สุริยเดว ทรีปาตี. (2550). *กลยุทธ์การสร้างคุณภาพวัยรุ่นไทย (Developmental Asset) เอกสารวิชาการ  
คลินิกเพื่อนวัยทีน*. กรุงเทพฯ: สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี สำนักงานกองทุน  
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

สุริยเดว ทรีปาตี. (2551). *พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น*. เข้าถึงได้จาก

<http://www.nicfd.cf.mahidol.ac.th/th/images/documems/3.pdf>

สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. *วารสารวิทยาศาสตร์  
และเทคโนโลยี*, 22(6), 871-879.

สุนันท์ เสียงเสนาะ, ดวงใจ วัฒนสินธุ์, ภรภัทร เสงอุดมทรัพย์, และเวทิส ประทุมศรี. (2560).

*อิทธิพลของปัจจัยด้านสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลต่อภาวะซึมเศร้าของวัยรุ่นตอนปลาย*.  
วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช,  
คณะพยาบาลศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.

- สุภัทร ชูประดิษฐ์, นงลักษณ์ เขียนงาม, และธรรมรัตน์ แสงยันตนะธรรม. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมกับความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 32(103), 55-67.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2560). *เด็กติดเกม: มติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ*. เข้าถึงได้จาก <https://www.nationalhealth.or.th/th/taxonomy/term/851>
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2561). *การศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาพเด็กและการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง*. เข้าถึงได้จาก <http://nifocenter.nationalhealth.or.th/Ebook/ESPORT/book.html>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). *สำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2561). *ผลสำรวจพฤติกรรมออนไลน์เด็กไทยเสี่ยงภัยคุกคาม 4 แบบ*. เข้าถึงได้จาก <https://www.ryt9.com/s/prg/2802336>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1. (2562). *จำนวนนักเรียนและห้องเรียนปีการศึกษา 2562*. เข้าถึงได้จาก [www.chon1.go.th](http://www.chon1.go.th)
- หวน พันธุ์พันธ์. (2549). *การบริหารการศึกษา: นักบริหารมืออาชีพ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: พันธุ์พันธ์การพิมพ์.
- อรรถพล สีวนารณ. (2554). *ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกริก.
- อภิสิทธิ์ นาคอ่อน และสุภาภรณ์ คำเรืองฤทธิ์. (2563). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 46(2), 111-141.
- อรัญญา อินสอน, พัทรินทร์ นินทจันทร์, โสภณ แสงอ่อน, และนันทิยา เอกอริคมกิจ. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างความแข็งแกร่งในชีวิตและความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อนกับพฤติกรรมการรังแกกันในวัยรุ่นด้อยโอกาส. *วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต*, 35(2), 49-72.
- อังคณา ศิริอำพันกุล. (2561). ภาวะซึมเศร้ากับพฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียล. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 10(พิเศษ), 327-337.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Association.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York.

- Bandura, A. (1989). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ Prentice-Hall.
- Buhrmester, D. (1990). Intimacy of friendship, interpersonal competence, and adjustment during preadolescence and adolescence. *Child Development*, 61(4), 1101-1111.
- Busch, V., Van, S. H. F., Leeuw, J. R. J., & Schrijvers, A. J. P. (2013). Clustering of health-related behaviors, health outcomes and demographics in Dutch adolescents: A cross-sectional study. *BMC Public Health*, 13, 1118.
- Coopersmith, S. (1981). *SEI: Self esteem inventories* (2<sup>nd</sup> ed.). California: Consulting Psychologist Press.
- 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.
- Erikson, E. H. (1968). *Identify: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton.
- Funk, J. B. (2005) Video games. *Journal of Adolescent Medicine Clinics*, 16(2), 395-411
- Grotberg, E. (1995). *A guide to promoting resilience in children: Strengthening the human spirit*. Retrieved from <http://resilience.uiuc.edu/library/grotb95.html>.
- Hurlock, E. B. (1973). *Adolescent development* (3<sup>rd</sup> ed.). USA: McGraw Hill.
- Hoon, J. K. and Jung, H. K. (2014). Risk and protective factors of internet addiction: A meta-analysis of empirical studies in Korea. *Original Article*, 55(6), 1691-1711.
- Koepp, M. J., Gunn, R. N., & Lawrence, A. D. (1988). *Evidence for striatal dopamine release during a video game*, 266-393.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, Self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.
- 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.
- Little, R. J. A., & Rubin, D. B. (2002). *Statistical analysis with missing data* (2<sup>nd</sup> ed.) New York: John Wiley & Sons.

- 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.
- Nam, C. R., Lee, D. H., Lee, J. Y., Choi, A. R., Chung, S. J., Kim, D. J., Bhang, S. Y. B., Kwon, J. G., Kweon, Y. S., & Choi, J. S. (2018). The role of resilience in internet addiction among adolescents between sexes : A moderated mediation model. *Journal Clinical Medicine, 7*(222), 1-16.
- Pearcy, B. T., Mcevoy, P. M., & Roberts, L. D. (2017). Internet gaming disorder explains unique variance in psychological distress and disability after controlling for comorbid depression, OCD, ADHD, and anxiety. *Cyberpsychology Behav Soc Netw, 20*(2), 126-132.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2017). *Nursing research: Generating and assessing evidence for nursing practice*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Rosenberg, M. (1966). *Society and the adolescent self-image*. Princeton: Princeton University Press.
- Rothman, E. P. (1968). Need: The teacher as a specialist in human relation. *The Education Digest, 32*(1), 34-36.
- Rosenberg, M. (1979). *Conceiving the self, Basic Books*. (6<sup>th</sup> ed). International student version.
- 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.
- Schmit, S., Chauchard, E., Chabrol, H., & Sejourne, N. (2011). Evaluation of the characteristics of addiction to online video game among adolescents and young adults. *Encephale, 37*(3), 217-223.
- World Health Organization [WHO]. (2011). *Teen development*. Retrieved from <http://www.who.int/en/>
- World Health Organization [WHO]. (2018). *Gaming disorder*. Retrieved from <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder>

- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychological & Behavior, 1*(3), 237-244.
- Young, K. S. (1998a). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: J. Wiley.
- Young, K. S. (1998b). Internet addiction: The emergence of a new Clinical Disorder. *Cyber Psychological & Behavior, 1*(3), 237-244.
- Young, K. S. (2009). Online gaming, Symptoms, Risk factors, and treatment. *The Praeger International Collection on Addictions, 4*, 1-16.
- You, S., Kim, E., Lee, D. (2017). *Virtually real: Exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players*. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1555412015581087>





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย  
(Participant Information Sheet)

รหัสโครงการวิจัย : ..... G-HS 059/2563 .....

(สำนักงานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นผู้ออกรหัสโครงการวิจัย)

โครงการวิจัยเรื่อง : ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น  
ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

เรียน ผู้ร่วมโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า นางสาวยุภา หม่วยนอก นิสิตพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและ  
สุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมโครงการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยด้าน  
จิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทาง  
การศึกษา” ก่อนที่ท่านจะตกลงเข้าร่วมการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าขอชี้แจงให้ท่านทราบรายละเอียดของโครงการวิจัยดังนี้

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกม  
ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง  
ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และ สัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู

หากท่านตกลงที่จะเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ และลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วม  
โครงการวิจัยเรียบร้อยแล้ว ข้าพเจ้าจะขอชี้แจงรายละเอียดและขั้นตอนของการตอบแบบสอบถามให้ทราบ รวมทั้ง  
จะขอให้ท่านตอบข้อมูลในแบบสอบถามทั้งหมด 7 ส่วน จำนวน 101 ข้อ โดยใช้เวลาประมาณ 45 นาที ในห้องเรียน  
หรือห้องประชุมที่สงบและมีความเป็นส่วนตัว อย่างไรก็ตามช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่สถานการณ์แพร่ระบาดของของ  
โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID -19) ข้าพเจ้ามีความเป็นห่วงในภาวะสุขภาพของท่านจึงจัดให้มี  
การวัดอุณหภูมิร่างกาย แจกหน้ากากอนามัย รวมทั้งขอให้ท่านล้างมือด้วยเจลแอลกอฮอล์ และนั่งเว้นระยะห่าง  
ระหว่างกันอย่างน้อย 1 เมตร ตามแนวทางของการเว้นระยะห่างทางสังคม ระหว่างการตอบแบบสอบถามหากท่านมี  
ข้อสงสัยสามารถซักถามข้าพเจ้าได้ตลอดเวลา หากท่านรู้สึกอึดอัด ไม่สบายใจในการตอบแบบสอบถาม ท่านสามารถ  
ยุติการตอบแบบสอบถามได้ตลอดเวลาโดยไม่มีผลกระทบต่อการศึกษา เมื่อท่านตอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว  
ขอให้นำแบบสอบถามใส่ซองเอกสารชนิดที่ปิดพร้อมแบบสอบถามแล้วปิดผนึกให้เรียบร้อยก่อนส่งคืนผู้วิจัย

ผลของการวิจัยนี้เป็นประโยชน์สามารถทำให้ทราบถึงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และปัจจัยด้านจิตสังคมที่มี  
อิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา โดยผล  
การศึกษานี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนากิจกรรมหรือโปรแกรมเพื่อป้องกัน หรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรม  
ติดเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหารโรงเรียนในการกำหนด  
นโยบายเพื่อป้องกันหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ท่านอาจจะได้รับจากโรงเรียนภายหลัง

การเข้าร่วมการวิจัยของท่านครั้งนี้เป็นไปด้วยความสมัครใจและได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง ท่านอาจ  
ปฏิเสธที่จะเข้าร่วมหรือสามารถถอนตัวออกจากการเป็นผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่มีผลกระทบต่อ  
สิทธิประการใดๆ ที่ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยพึงได้รับ โดยไม่ต้องแจ้งให้ข้าพเจ้าทราบล่วงหน้า

ทั้งนี้ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลแบบสอบถามต่าง ๆ ของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้เป็นความลับ โดยใช้รหัสตัวเลขแทนการระบุชื่อ การรายงานและเผยแพร่ผลการวิจัยจะเป็นภาพรวม ทั้งนี้ข้อมูลจะถูกเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีรหัสผ่านของคณะผู้วิจัยเท่านั้น จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัยสู่สาธารณชน ส่วนเอกสารต่าง ๆ จะถูกเก็บในตู้เอกสารที่ใส่กุญแจไว้เป็นเวลา 1 ปี หลังการเผยแพร่แล้วข้อมูลเหล่านี้จะถูกทำลาย

หากท่านมีคำถามหรือข้อสงสัยประการใดสามารถติดต่อข้าพเจ้า นางสาวยุภา หม่วยนอก คณะพยาบาลศาสตร์ สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต มหาวิทยาลัยบูรพา โทรศัพท์มือถือหมายเลข 081-4582083 ข้าพเจ้ายินดีตอบคำถาม และข้อสงสัยของท่านทุกเมื่อ และหากผู้วิจัยไม่ปฏิบัติตามที่ได้ชี้แจงไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย สามารถแจ้งมายังคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา กองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม หมายเลขโทรศัพท์ 038-102620

เมื่อท่านพิจารณาแล้วเห็นสมควรเข้าร่วมในการวิจัยนี้ ขอความกรุณาลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมร่วมโครงการที่แนบมาด้วย และขอขอบพระคุณในความร่วมมือของท่านมา ณ ที่นี้

นางสาวยุภา หม่วยนอก  
ผู้วิจัย

**เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย**  
**(Participant Information Sheet)**  
**(สำหรับผู้ปกครอง)**

รหัสโครงการวิจัย : GI-HS 059/2563

(สำนักงานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นผู้ออกรหัสโครงการวิจัย)

โครงการวิจัยเรื่อง : ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น  
ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

เรียน ผู้ปกครองของนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า นางสาวยุภา หม่วยนอก นิสิตพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ขอเรียนเชิญนักเรียนในปกครองของท่านเข้าร่วมโครงการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา” ก่อนที่ท่านจะตกลงยินยอมให้นักเรียนในปกครองของท่านเข้าร่วมการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าขอชี้แจงให้ท่านทราบรายละเอียดของโครงการวิจัย ดังนี้

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความแข็งแกร่งในชีวิต ความผูกพันในครอบครัว ความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน และสัมพันธ์ภาวะระหว่างนักเรียนกับครู หากท่านตกลงที่จะให้นักเรียนในปกครองของท่านเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ และลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของผู้ปกครองของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยแล้ว ข้าพเจ้าจะขอความร่วมมือให้นักเรียนในปกครองของท่านตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง รวมทั้งจะขอให้นักเรียนตอบข้อมูลในแบบสอบถามทั้งหมด 7 ส่วน จำนวน 101 ข้อ โดยใช้เวลาประมาณ 45 นาที ในห้องเรียนหรือห้องประชุมที่สงบและมีความเป็นส่วนตัว อย่างไรก็ตามช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19) ข้าพเจ้ามีความเป็นห่วงในภาวะสุขภาพของนักเรียนในปกครองของท่านจึงจัดให้มีการวัดอุณหภูมิร่างกาย แยกหน้ากากอนามัย ล้างมือด้วยเจลแอลกอฮอล์ และนั่งเว้นระยะห่างระหว่างกันอย่างน้อย 1 เมตร ระหว่างการตอบแบบสอบถามหากนักเรียนในปกครองของท่านมีข้อสงสัยสามารถซักถามข้าพเจ้าได้ตลอดเวลา หรือหากรู้สึกอึดอัด ไม่สบายใจ นักเรียนสามารถยุติการตอบแบบสอบถามได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้แต่อย่างใด เมื่อนักเรียนตอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะขอให้นำแบบสอบถามใส่ซองเอกสารชนิดหีบที่ใต้พร้อมแบบสอบถามแล้วปิดผนึกให้เรียบร้อยก่อนส่งคืนผู้วิจัย

ผลของการวิจัยนี้เป็นประโยชน์สามารถทำให้ทราบถึงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา โดยผลการศึกษาจะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนากิจกรรมหรือโปรแกรมเพื่อป้องกัน หรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหารโรงเรียนในการกำหนดนโยบายเพื่อป้องกันหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ซึ่งจะเป็นสิ่งที่นักเรียนในปกครองของท่านอาจจะได้รับจากโรงเรียนภายหลัง

การเข้าร่วมการวิจัยของนักเรียนในปกครองของท่านครั้งนี้เป็นไปด้วยความสมัครใจและได้รับความยินยอมจากท่าน ซึ่งนักเรียนในปกครองของท่านอาจปฏิเสธที่จะเข้าร่วมหรือสามารถถอนตัวออกจากการเป็นผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่มีผลกระทบต่อสิทธิประการใดๆ ที่ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยพึงได้รับ โดยไม่ต้องแจ้งให้ข้าพเจ้าทราบล่วงหน้า

ทั้งนี้ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลแบบสอบถามต่าง ๆ ของนักเรียนในปกครองของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้เป็นความลับ โดยใช้รหัสตัวเลขแทนการระบุชื่อ การรายงานและเผยแพร่ผลการวิจัยจะเป็นภาพรวม ทั้งนี้ข้อมูลจะถูกเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีรหัสผ่านของคณะผู้วิจัยเท่านั้น จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัยสู่สาธารณชน ส่วนเอกสารต่าง ๆ จะถูกเก็บในตู้เอกสารที่ใส่กุญแจไว้เป็นเวลา 1 ปี หลังการเผยแพร่แล้วข้อมูลเหล่านี้จะถูกทำลาย

หากท่านมีคำถามหรือข้อสงสัยประการใดสามารถติดต่อข้าพเจ้า นางสาวยุภา หม่วยนอก คณะพยาบาลศาสตร์ สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต มหาวิทยาลัยบูรพา โทรศัพท์มือถือหมายเลข 081-4582083 ข้าพเจ้ายินดีตอบคำถาม และข้อสงสัยของท่านทุกเมื่อ และหากผู้วิจัยไม่ปฏิบัติตามที่ได้ชี้แจงไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย สามารถแจ้งมายังคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา กองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม หมายเลขโทรศัพท์ 038-102620

เมื่อท่านพิจารณาแล้วเห็นสมควรเข้าร่วมในการวิจัยนี้ ขอความกรุณาลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมร่วมโครงการที่แนบมาด้วย และขอขอบพระคุณในความร่วมมือของท่านมา ณ ที่นี้

นางสาวยุภา หม่วยนอก  
ผู้วิจัย



ภาคผนวก ข

เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย



AF 06-03.2

เอกสารแสดงความยินยอม  
 ของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย (Consent Form)  
 (สำหรับผู้ที่อายุตั้งแต่ 12 ปี แต่ไม่ถึง 18 ปี)

รหัสโครงการวิจัย : G-HS 059/2563

(สำนักงานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นผู้ออกรหัสโครงการวิจัย)

โครงการวิจัยเรื่อง : ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา  
 ตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

ให้คำยินยอม วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

ก่อนที่จะลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย วิธีการวิจัย ประโยชน์ที่เกิเกิดขึ้นจากการวิจัยและรายละเอียดต่างๆ ตามที่ระบุในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ไว้แก่ข้าพเจ้า และข้าพเจ้าเข้าใจคำอธิบายดังกล่าวครบถ้วนเป็นอย่างดีแล้ว และผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ข้าพเจ้าสงสัยเกี่ยวกับการวิจัยนี้ด้วยความเต็มใจ และไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนข้าพเจ้าพอใจ

ข้าพเจ้าเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ด้วยความสมัครใจ และมีสิทธิที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ การบอกเลิกการเข้าร่วมการวิจัยนั้นไม่มีผลกระทบต่อการเรียนการสอนหรือผลการเรียนที่ข้าพเจ้าจะพึงได้รับต่อไป

ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับและจะเปิดเผยในภาพรวมที่เป็นการสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้วมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม .....ผู้ยินยอม  
 (.....)

ข้าพเจ้า.....บิดามารดาหรือผู้ปกครอง ยินยอมให้  
 .....เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้

กรณีที่ข้าพเจ้าไม่สามารถอ่านหรือเขียนหนังสือได้ ผู้วิจัยได้อ่านข้อความในเอกสารแสดงความยินยอมให้แกข้าพเจ้าฟังจนเข้าใจดีแล้ว ข้าพเจ้าจึงลงนามหรือประทับลายนิ้วหัวแม่มือของข้าพเจ้าในเอกสารแสดงความยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม .....  
 (.....)

บิดามารดาหรือผู้ปกครอง

ลงนาม .....พยาน  
 (.....)

หมายเหตุ กรณีที่บิดา มารดา หรือผู้ปกครองให้ความยินยอมด้วยการประทับลายนิ้วหัวแม่มือ ขอให้พยานลงลายมือชื่อรับรองด้วย







ภาคผนวก ค  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

## แบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัย

คำชี้แจง แบบสอบถามในงานวิจัย ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติคเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ประกอบด้วยข้อคำถามรวมทั้งสิ้น 100 ข้อ โดยแบ่งเป็น 7 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน 9 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการติคเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น จำนวน 16 ข้อ

ส่วนที่ 3 แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง จำนวน 8 ข้อ

ส่วนที่ 4 แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต จำนวน 28 ข้อ

ส่วนที่ 5 แบบประเมินความผูกพันในครอบครัว จำนวน 12 ข้อ

ส่วนที่ 6 แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน จำนวน 12 ข้อ

ส่วนที่ 7 แบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู จำนวน 15 ข้อ

### ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล

**คำชี้แจง** แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน จำนวน 9 ข้อ ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่าง ที่ตรงกับความเป็นจริงที่สุด

1. เพศ ( ) ชาย ( ) หญิง
2. อายุ ..... ปี ..... เดือน
3. ระดับชั้น  
( ) มัธยมศึกษาปีที่ 1      ( ) มัธยมศึกษาปีที่ 2      ( ) มัธยมศึกษาปีที่ 3
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยในทุกภาคการศึกษาที่ผ่านมา (GPA).....
5. สถานภาพสมรสของบิดา มารดา  
( ) สมรสอยู่ด้วยกัน      ( ) สมรสแยกกันอยู่      ( ) บิดาถึงแก่กรรม  
( ) มารดาถึงแก่กรรม      ( ) หย่าร้าง
6. ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับ  
( ) บิดา มารดา      ( ) บิดาจริงและมารดาเลี้ยง      ( ) มารดาจริง และบิดาเลี้ยง  
( ) ญาติ เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย      ( ) อื่น ๆ ระบุ.....
7. ผู้ปกครองประกอบอาชีพ  
( ) ไม่ได้ประกอบอาชีพ      ( ) ข้าราชการรัฐวิสาหกิจ/      ( ) ธุรกิจส่วนตัวค้าขาย/  
( ) พนักงานบริษัทเอกชน      ( ) รับจ้างทั่วไป      ( ) เกษตรกร  
( ) อื่น ๆ ระบุ.....
8. รายได้ของผู้ปกครองเดือน/.....บาท
9. ในหนึ่งวันนักเรียนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา.....ชั่วโมง

## ส่วนที่ 2 แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินพฤติกรรมติดเกมของนักเรียน

จำนวน 16 ข้อ ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	ไม่ใช่เลย	ไม่น่าใช่	น่าจะใช่	ใช่เลย
1. นักเรียนสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก				
2. นักเรียนมักเล่นเกมจนลืมเวลา				
3. ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับคนในครอบครัวแยลง				
4. นักเรียนเคยเล่นเกมดึกมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว				
5. นักเรียนมักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตให้เล่น				
6. นักเรียนมักอารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม				
7. นักเรียนเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม				
8. เรื่องที่นักเรียนคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม				
9. นักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม				
10. การเรียนของนักเรียนแยลงกว่าเดิมมาก				
11. กลุ่มเพื่อนที่นักเรียนคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกัน				
12. เวลาที่นักเรียนพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมมาก นักเรียนมักทำไม่สำเร็จ				
13. เงินของนักเรียนส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (ซื้อบัตรของขวัญ หนังสือเกม สิ่งของในเกม)				
14. หลายคนบอกว่า อารมณ์ของนักเรียนเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย หงุดหงิด ใจร้ายคาญ)				
15. หลายคนบอกว่า พฤติกรรมของนักเรียนเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง ไม่เชื่อฟัง ไม่รับผิดชอบ)				
16. หลายคนบอกว่านักเรียนติดเกม				

### ส่วนที่ 3 แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเอง

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียน จำนวน

8 ข้อ ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น			
	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. โดยทั่วไป นักเรียนรู้สึกพอใจกับตนเอง				
2. บางครั้ง นักเรียนรู้สึกว่าตนเองไม่มีอะไรดีเลย				
3. นักเรียนรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถหลายอย่าง				
4. ....				
5. ....				
6. นักเรียนแน่ใจว่าบางครั้งรู้สึกว่าไม่มีประโยชน์				
7. โดยรวมนักเรียนมีแนวโน้มที่จะคิดว่าตนเอง ล้มเหลว				
8. นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง				

#### ส่วนที่ 4 แบบประเมินความแข็งแกร่งในชีวิต

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความแข็งแกร่งในชีวิตของนักเรียน จำนวน 20 ข้อ ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เฉย ๆ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. นักเรียนมีคนที่รอบคอบอย่างน้อย 1 คนที่สามารถไว้วางใจ/เชื่อใจได้ และพร้อมที่จะให้ความรักแก่นักเรียนเสมอไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น					
2. นักเรียนเป็นคนที่รู้จักเห็นอกเห็นใจและสามารถแสดงออกซึ่งความห่วงใยใส่ใจคนรอบข้าง					
3. นักเรียนมีคนที่จะคอยสอน/ตักเตือน/บอกในการกระทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อที่นักเรียนจะได้ไม่ทำในสิ่งนี้อาจนำไปสู่ปัญหาและความยุ่งยากมาสู่ตนเอง					
4. ....					
5. ....					
.....					
.....					
24. ....					
25. ....					
26. นักเรียนรู้จักเลือกจังหวะเวลาและรู้กาลเทศะที่เหมาะสมในการแสดงออกทั้งด้านการพูดและการกระทำ					
27. นักเรียนมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ช่วยยึดเหนี่ยวจิตใจ					
28. นักเรียนมีชีวิตอยู่ในชุมชนที่ดูแลและให้ความช่วยเหลือนักเรียนได้เมื่อต้องการ					

### ส่วนที่ 5 แบบประเมินความผูกพันในครอบครัว

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความผูกพันในครอบครัว จำนวน 12 ข้อ  
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย ค่อนข้างมาก	เห็น ด้วย ปานกลาง	เห็น ด้วยเล็กน้อย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. เมื่อมีปัญหา นักเรียนมักจะปรึกษากับสมาชิกในครอบครัว					
2. เมื่อใดก็ตามที่นักเรียนและสมาชิกในครอบครัวมีความเห็นไม่ตรงกัน สมาชิกในครอบครัวของนักเรียนเป็นฝ่ายถูกเสมอ					
3. เมื่อมีปัญหา นักเรียนมักจะไปขอคำแนะนำจากเพื่อนสนิท มากกว่าที่จะไปปรึกษาสมาชิกในครอบครัว					
4. ....					
5. ....					
6. ....					
7. ....					
8. ....					
9. ....					
10. นักเรียนรู้สึกห่างเหินกับสมาชิกครอบครัว					
11. สมาชิกในครอบครัวมีเวลาพบปะและพูดคุยกับนักเรียน					
12. นักเรียนรู้สึกน้อยใจต่อคำพูด ท่าทางที่สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติต่อตนเอง					

### ส่วนที่ 6 แบบประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความผูกพันใกล้ชิดกับเพื่อน จำนวน 12 ข้อ  
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	เกือบ ทุก ครั้ง	บ่อย ครั้ง	บาง ครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่ เคย
1. นักเรียนใช้เวลาไปเที่ยวสนุกสนานกับเพื่อน บ่อยครั้งแค่ไหน					
2. นักเรียนบอกความลับให้เพื่อนฟังบ่อยครั้งแค่ไหน					
3. นักเรียนมีความสุขมากน้อยเพียงใดในสัมพันธภาพ ที่นักเรียนมีกับเพื่อน					
4. ....					
5. ....					
6. ....					
7. ....					
8. ....					
9. ....					
10. นักเรียนแบ่งความรู้สึกส่วนตัวและความลับกับ เพื่อนบ่อยครั้งแค่ไหน					
11. นักเรียนพึงพอใจแค่ไหนในสัมพันธภาพกับเพื่อน					
12. นักเรียนพึงพอใจแค่ไหนในสัมพันธภาพกับเพื่อน เมื่อตนเองรู้สึกซึมเศร้าหรือไม่สบายใจ นักเรียนต้อง ขอกำลังใจจากเพื่อนบ่อยครั้งแค่ไหน					



### ส่วนที่ 7 แบบประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู จำนวน 15 ข้อ ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อความ	จริง มากที่สุด	ค่อนข้าง จริง	ปาน กลาง	ไม่ ค่อย จริง	ไม่จริง มากที่สุด
1. ครูจะยอมรับฟังปัญหาทุกเรื่องของนักเรียน					
2. ครูรับฟังเหตุผลของนักเรียน					
3. ครูมีความห่วงใยนักเรียน					
4. ครูเป็นแบบอย่างที่ดีของนักเรียน					
5. ....					
6. ....					
7. ....					
8. ....					
9. ....					
10. ....					
11. ....					
12. ครูมักจะทำโทษรุนแรงเกินไปสำหรับความผิดเล็กน้อย					
13. เมื่อนักเรียนมีปัญหา ครูสามารถให้คำปรึกษาได้					
14. เมื่อนักเรียนทำงานผิดพลาด ครูจะแนะนำสิ่งที่ถูกต้องให้					
15. นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งสอนของครูอย่างเคร่งครัด					



ภาคผนวก ง

แบบรายงานผลการพิจารณาจริยธรรมวิจัย



ที่ ๐๔๗/๒๕๖๓

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : G-HS 059/2563

โครงการวิจัยเรื่อง : ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น  
ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

หัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวยุภา หม้วยนอก

หน่วยงานที่สังกัด : นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะพยาบาลศาสตร์

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดภัยอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

- |   |   |
|---|---|
| ๑. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์  | ฉบับที่ ๒ วันที่ ๓๑ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๒. เอกสารโครงการวิจัยฉบับภาษาไทย  | ฉบับที่ ๑ วันที่ ๒๓ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๓. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย  | ฉบับที่ ๒ วันที่ ๓๑ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๔. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย   | ฉบับที่ ๑ วันที่ ๒๓ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๕. เอกสารแสดงรายละเอียดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว หรือชุดที่ใช้เก็บข้อมูลจริงจากผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ ๑ วันที่ ๒๓ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ |
| ๖. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี)   | ฉบับที่ - วันที่ - เดือน - พ.ศ. -           |

วันที่รับรอง : วันที่ ๑๖ เดือน กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๓

วันที่หมดอายุ : วันที่ ๑๕ เดือน กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔

ลงนาม

*จิราภรณ์*

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิวิธ แจ่มเอี่ยม)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
ชุดที่ ๑ (กลุ่มคลินิก/ วิทยาศาสตร์สุขภาพ/ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)



ภาคผนวก จ

หนังสือขอความอนุเคราะห์ขอใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย และขอเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะพยาบาลศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา  
ที่ 01134  
วันที่ 6 ต.ค. 63  
เวลา 17.33 น.



มหาวิทยาลัยบูรพา  
รับที่ 04945  
วันที่ - 5 ส.ค. 2563  
เวลา 16.15 น.

ที่ สธ ๐๘๒๙.๙/ ๕๗/๒๕

โรงพยาบาลสวนปรุง กรมสุขภาพจิต  
๑๓๑ ถนนช่างหล่อ ตำบลหายยา  
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๑๐๐

๒๙ กรกฎาคม ๒๕๖๓

บัณฑิตวิทยาลัย  
รับที่ 00459  
วันที่ 6 ส.ค. 2563  
เวลา 11.18

เรื่อง อนุญาตให้นิสิตใช้เครื่องมือวิจัยในการทำวิทยานิพนธ์  
เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

อ้างถึง หนังสือบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ อว ๘๑๓๗/๓๐๙ ลงวันที่ ๒๒ มิถุนายน ๒๕๖๓

ตามหนังสือที่อ้างถึง บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา ขออนุญาตให้ นางสาวอุภา หมายนอก นิสิตหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ใช้เครื่องมือวิจัยแบบวัดความภาคภูมิใจในตนเอง จากงานวิจัยเรื่อง คุณสมบัติทางจิตมิติของแบบวัดความภาคภูมิใจในตนเองของ Rosenberg ในเยาวชนไทย พ.ศ. ๒๕๕๙ ของ นายปริทรรศ ศิลปกิจ นายแพทย์ทรงคุณวุฒิ (ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช) ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา นั้น

โรงพยาบาลสวนปรุง พิจารณาแล้วไม่ขัดข้อง อนุญาตให้นิสิตใช้เครื่องมือวิจัย "แบบวัดความภาคภูมิใจในใจตนเอง" ของ นายแพทย์ปริทรรศ ศิลปกิจ เพื่อการทำวิทยานิพนธ์ ได้

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ในนาม คณะบดี

ด้วย รพ.สวนปรุง นิสิตที่ ๖๐๕.๕๗๗ เขตหนอง  
นิตินกัณฐะ พนางลา ส.ค.๖๓ ขอแสดงความนับถือ  
แต่เรื่องวิจัย พบว่าชุดเครื่องมือใช้  
มีอยู่ในห้อง  
๑. ๖ นิสิตไปทดสอบ  
๒. เห็นควรมอบหนังสือให้  
รักษาราชการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงพยาบาลสวนปรุง

แจ้งตอบ  
๗/๘/๖๓  
๗/๘/๖๓

นิสิต ทรง นิสิตดำเนินการต่อไป

กลุ่มงานการแพทย์  
โทร. ๐ ๕๓๙๐ ๘๕๒๑-๒  
โทรสาร ๐ ๕๓๙๐ ๘๕๙๔  
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ : mso.suanprung@gmail.com

เรียน คณะบดี

๑. เพื่อโปรดทราบ
  ๒. เห็นควรมอบ...
- ดำเนินการ

กน๑๗

เสนอ บัณฑิตวิทยาลัย

ใน๑๑

- ๕ ส.ค. ๖๓

๑๗/๗/๖๓  
๗/๘/๖๓ + ๗/๘/๖๓ +  
๗/๘ (๗/๘/๖๓ ๗/๘/๖๓) ๗/๘  
๗/๘/๖๓

กรมพยาบาลสงเคราะห์  
มหาวิทยาลัยบูรพา  
ที่ 01136  
วันที่ 6 ส.ค. 63  
เวลา 17.50 น.

มหาวิทยาลัยบูรพา  
รับที่ 04659  
วันที่ 24 ก.ค. 2563  
เวลา 09.30 น.



ที่ อว 8718/1479

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ - พระวิภา  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

17 กรกฎาคม 2563

บัณฑิตวิทยาลัย  
รับที่ 0425-18  
วันที่ 29 ก.ค. 2563  
เวลา 9.28

เรื่อง อนุญาตให้ใช้เครื่องมือในการทำวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

อ้างถึง หนังสือที่ อว 8137/310 ลงวันที่ 22 มิถุนายน 2563

ตามหนังสือที่อ้างถึง บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา มีความประสงค์ขออนุญาตใช้เครื่องมือการวิจัยให้กับ นางสาวยุภา หม่วยนอก นิสิตหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในส่วนของคณะศึกษาศาสตร์ คือ แบบสอบถามวัดสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาานิพนธ์ของคุณธิตา รุติพานิชยางกุล ซึ่งมี รศ.ดร.บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาแล้วไม่ขัดข้องยินดีให้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือวิจัยดังกล่าวได้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน ลงถึง  
ดิฉัน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ใช้เครื่องมือวิจัยแบบสองทางวัด  
สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู  
เชิงพื้นที่โรงเรียนทอกรอสา  
จึงเรียนมาเพื่อ

ขอแสดงความนับถือ  
ศิริธร อึ้ง อ.

๑. เฝ้าระวังทราบ  
๒. เห็นควรมอบหมาย  
เรียน คณะบดี  
๑. เพื่อโปรดทราบ  
๒. เห็นควรมอบหมาย  
ดำเนินการ แล้ว คณะพยาบาลศาสตร์  
กนกน  
๒๗ ก.ค. ๖๓

เสนอ บัณฑิตวิทยาลัย  
ในดวง  
๒๔ ก.ค. ๖๓

แจ้งทราบ  
๗/๘/๖๓

สำนักงานคณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
โทร. 0 2649 5000 ต่อ 15644  
โทรสาร 0 2260 0132



ที่ อว ๘๑๓๗/๗๒๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข  
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดห้องคู้

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา  
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วยนางสาวยุภา หม่วยนอก รหัสนิต ๖๑๙๒๐๑๔๑ หลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติคเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ วัฒนสินธุ์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอวิทยาลัยท่านในการเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยนี้

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้หนังสือตั้งรายนามข้างต้น ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนทั้งชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๕๑ คน ระหว่างวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔ ทั้งนี้ สามารถติดต่อหนังสือตั้งรายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๑-๔๕๘-๒๐๘๓

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗  
E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th



ที่ อว ๘๑๓๗/๗๒๙

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข  
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสวนอุดมวิทยา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา  
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วยนางสาวยุภา หม้วยนอก รหัสนิสิต ๖๑๙๒๐๑๔๑ หลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ วัฒนสินธุ์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอวิทยาลัยท่านในการเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้นิสิตดังกล่าวข้างต้น ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนทั้งชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๓๗ คน ระหว่างวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิตดังกล่าวข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๑-๔๕๘-๒๐๘๓

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗  
E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th





ที่ อว ๘๑๓๗/๗๓๐

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข  
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบุญญราศรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา  
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วยนางสาวยุภา หม่วยนอก รหัสนิสิต ๖๑๙๒๐๑๔๑ หลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ ได้รับอนุมัติค่าโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ วัฒนสินธุ์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอวิทยาลัยท่านในการเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้นิสิตตั้งรายนามข้างต้น ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนทั้งชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑๔ คน ระหว่างวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิตตั้งรายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๑-๔๕๘-๒๐๘๓

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗  
E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th



ที่ อว ๘๑๓๗/๗๓๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข  
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดราชบูรพ์สมุทร

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา  
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วยนางสาวยุภา หม่วยนอก รหัสนิสิต ๖๑๙๒๐๑๔๑ หลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต คณะพยาบาลศาสตร์ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดยาออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ วัฒนสินธุ์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอวิทยาลัยท่านในการเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้นิสิตตั้งรายนามข้างต้น ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนทั้งชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑๓ คน ระหว่างวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิตตั้งรายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๑-๔๕๘-๒๐๘๓

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗  
E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th

## ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวยุภา หม่อมนอก
วัน เดือน ปี เกิด	11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2531
สถานที่เกิด	จังหวัดบุรีรัมย์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	95/29 หมู่ 6 ตำบลบางพระ อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี 20110
ตำแหน่งและประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2554-2556 พยาบาลวิชาชีพ แผนกผู้ป่วยในหอผู้ป่วยลัดดาวัลย์ สถาบันจิตเวชศาสตร์สมเด็จพระเจ้าพระยา พ.ศ. 2557-2561 พยาบาลวิชาชีพ แผนกผู้ป่วยในหอผู้ป่วยสามัญชาย โรงพยาบาลมะเร็ิงชลบุรี พ.ศ. 2562-2564 พยาบาลวิชาชีพ แผนกผู้ป่วยนอก โรงพยาบาลเฉพาะทางมะเร็ิง แคนเซอร์ออลิอันซ์ ศรีราชา พ.ศ. 2565-ปัจจุบัน พยาบาลวิชาชีพ แผนกสถานพยาบาลเรือนจำ เรือนจำกลางชลบุรี
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2553 พยาบาลศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ. 2566 พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต (การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต) มหาวิทยาลัยบูรพา