

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของผลการทดลองและการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

- \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
- SD แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
- * แทน มีนัยสำคัญทางสถิติ

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอน 1 ข้อมูลและค่าสถิติพื้นฐานของเวลาและคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระยะเวลาการทดลอง และระยะหลังการทดลอง

ตอน 2 การเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์

ตอน 3 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์

ตอน 4 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ แยกตาม

มาตรวัดทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความยับยั้งชั่งใจต่อ สถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะ อารมณ์เชิงลบ อารมณ์เชิงบวกและการทำทนาย และสถานการณ์ทางสังคม

ข้อตกลงเกี่ยวกับการกำหนดค่าชั่วโมงในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นจำนวนชั่วโมง ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้ศนนิยมาตรฐาน 100 คือ โดยมีแนวการเทียบข้อมูลเวลา ดังนี้

1.00 ชั่วโมง	หมายถึง	60 นาที หรือ	1 ชั่วโมง
1.25 ชั่วโมง	หมายถึง	75 นาที หรือ	1 ชั่วโมง 15 นาที
1.50 ชั่วโมง	หมายถึง	90 นาที หรือ	1 ชั่วโมง 30 นาที
1.75 ชั่วโมง	หมายถึง	105 นาที หรือ	1 ชั่วโมง 45 นาที
2.00 ชั่วโมง	หมายถึง	120 นาที หรือ	2 ชั่วโมง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

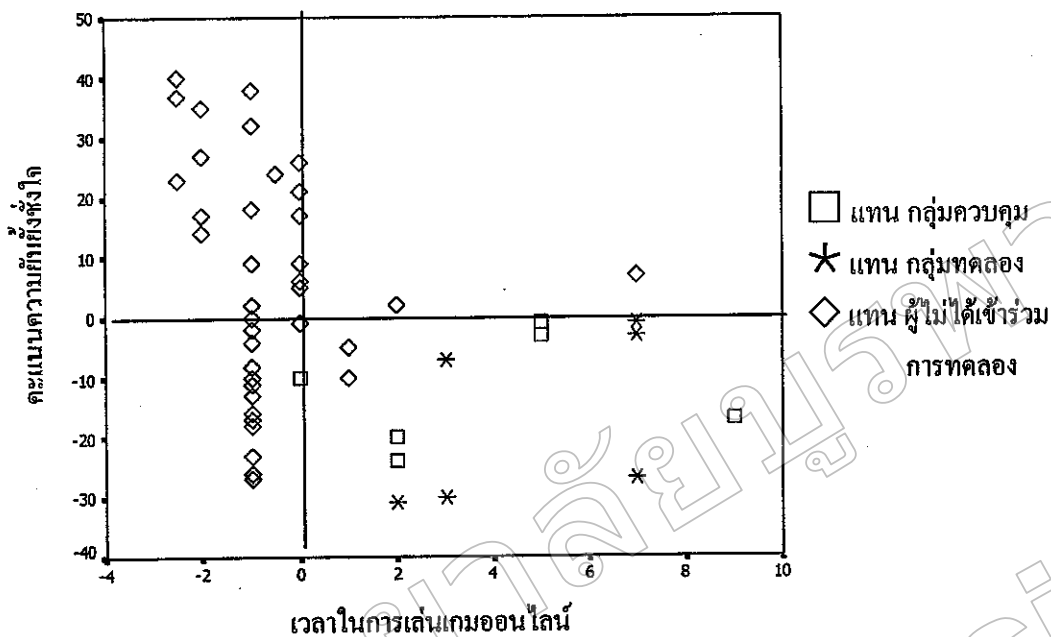
ตอนที่ 1 ข้อมูลและค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนความยับยั้งชั่งใจ และเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมระยะก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนความยับยั้งชั่งใจและเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมระยะก่อนและหลังการทดลอง

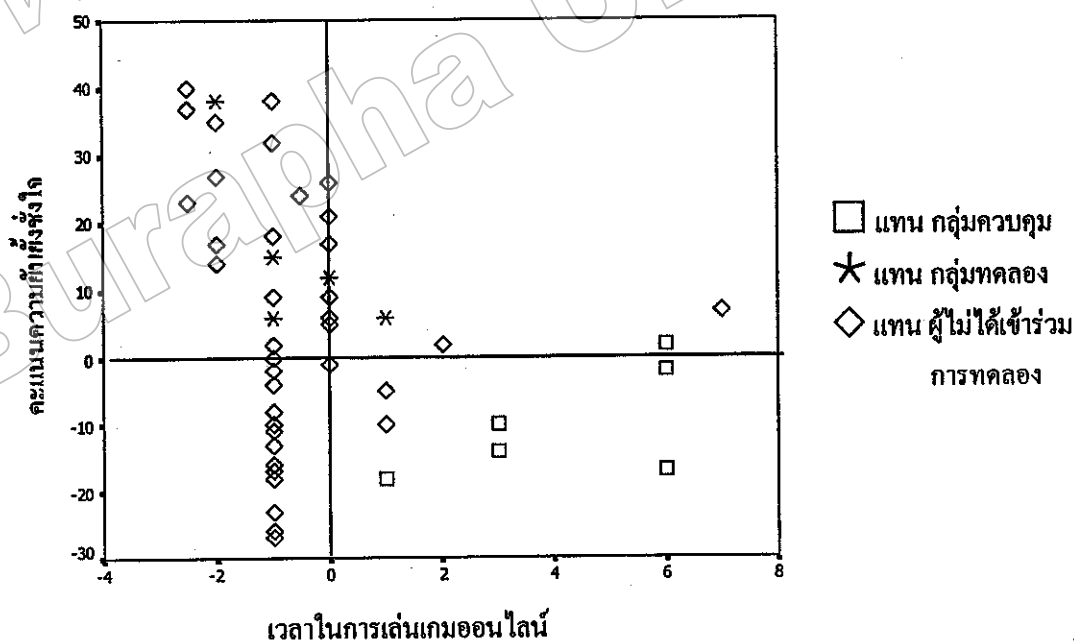
คะแนนความยับยั้งชั่งใจ					เวลาในการเล่นเกมออนไลน์						
กลุ่มทดลอง		กลุ่มทดลอง			กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม				
คนที่	ระยะ	คนที่	ระยะ	คนที่	ระยะ	คนที่	ระยะ	คนที่	ระยะ		
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Post-test		
1	16	53	1	5.43	4.22	1	5.43	4.00	1	9.17	9.29
2	44	59	2	8.29	3.41	2	8.29	2.86	2	10.52	9.00
3	46	59	3	7.14	4.50	3	7.14	2.71	3	3.26	5.57
4	20	53	4	8.29	4.28	4	8.29	2.57	4	5.52	4.43
5	40	62	5	6.00	3.06	5	6.00	2.43	5	10.08	8.86
6	17	85	6	5.00	2.44	6	5.00	1.29	6	5.52	5.71
รวม	183	371		40.14	21.91		40.14	15.86		45.44	42.86
\bar{X}	30.50	61.83		6.69	3.65		6.69	2.64		7.57	7.14
SD	14.25	11.91		1.43	0.81		1.43	0.87		2.95	2.14

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ในระยะก่อน และหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง เป็น 30.50 และ 61.83 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 14.25 และ 11.91 ตามลำดับ ส่วนคะแนนเฉลี่ยในระยะก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม เป็น 34.50 และ 37.17 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 9.35 และ 8.21 ตามลำดับ

เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์ในระยะก่อนและระยะหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลอง เป็น 6.69 และ 2.64 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 1.43 และ 0.87 ตามลำดับ ส่วนเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์ในระยะก่อนและระยะหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม เป็น 7.57 และ 7.14 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 2.95 และ 2.14 ตามลำดับ



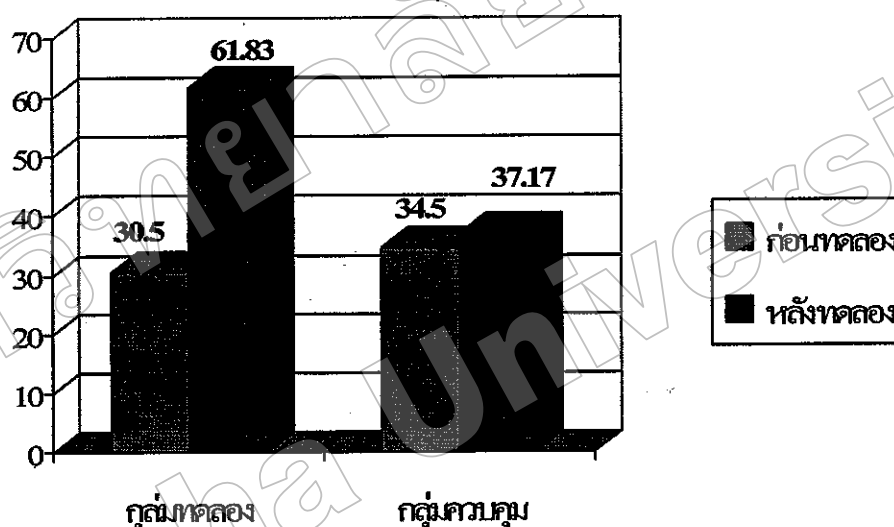
ภาพที่ 1 คะแนนความขบขันใจในการเล่นเกมนอนไลน์ และเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะก่อนการทดลอง



ภาพที่ 2 คะแนนความขบขันใจในการเล่นเกมนอนไลน์ และเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะหลังการทดลอง

จากภาพที่ 1 และ 2 พบว่า ในกลุ่มทดลองมีความเปลี่ยนแปลงคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์เกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยทั้งหมดมีคะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยที่ได้จากการสำรวจในขั้นก่อนเริ่มการทดลอง ส่วนเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์นั้นใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยเดิม ในขณะที่ในกลุ่มควบคุมนั้นมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเล็กน้อย ดังจะเห็นได้ว่าคะแนนของกลุ่มควบคุมนั้นยังคงอยู่ในตำแหน่งเดิม คือกลุ่มที่มีคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำและเวลาในการเล่นเกมนสูงกว่าค่าเฉลี่ย

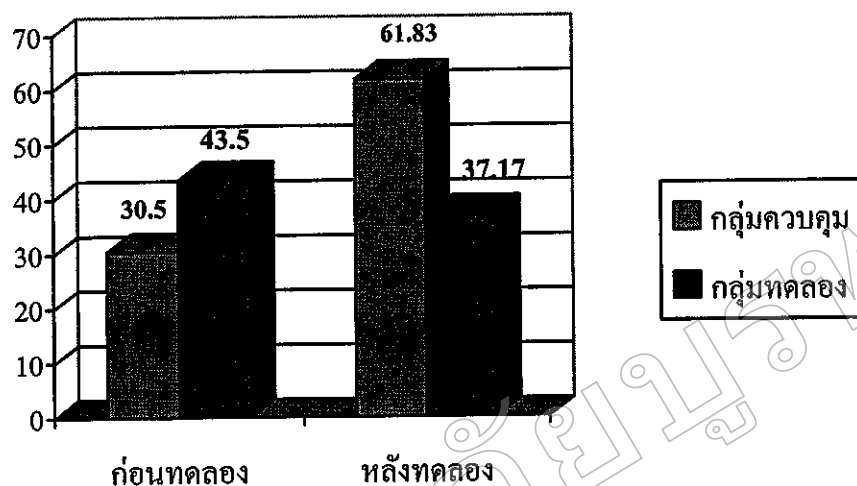
คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์



ภาพที่ 3 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ระยะก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

จากภาพที่ 3 พบว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมมีคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ ระยะก่อนการทดลองเป็น 30.50 ในระยะหลังการทดลองเป็น 61.83 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากระยะก่อนการทดลองเท่ากับ 31.33

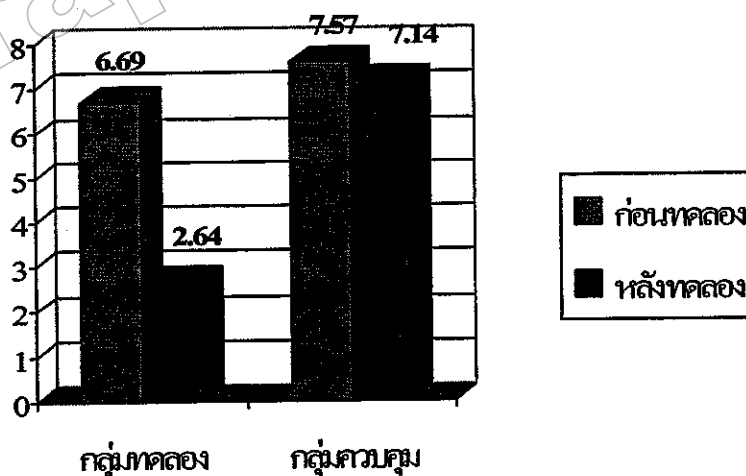
ส่วนในกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ ในระยะก่อนการทดลองเป็น 34.50 ในระยะหลังการทดลองเป็น 37.17 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากระยะก่อนการทดลองเท่ากับ 2.67



ภาพที่ 4 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความซบซึ้งซึ่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะก่อนและหลังการทดลอง

จากภาพที่ 4 พบว่าในระยะก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยความซบซึ้งซึ่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมมากกว่าคะแนนของกลุ่มทดลอง โดยคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมมากกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองอยู่ 4.00 ในระยะหลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มควบคุม เท่ากับ 24.66

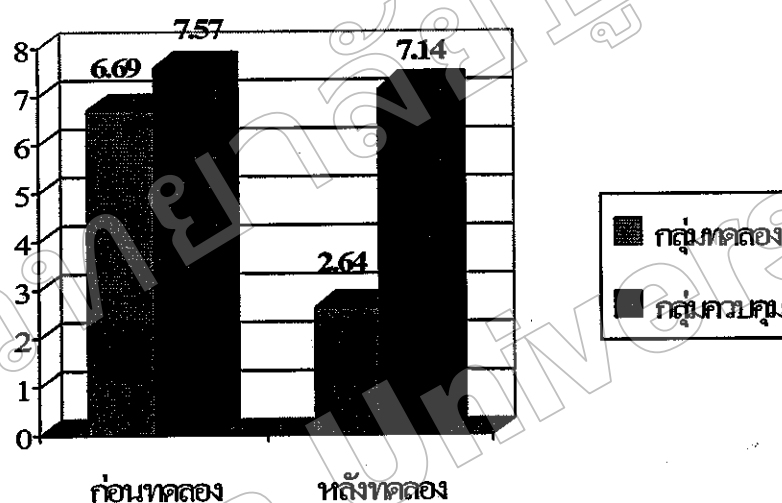
เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์



ภาพที่ 5 แผนภูมิเปรียบเทียบเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะก่อนการทดลองและระยะหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

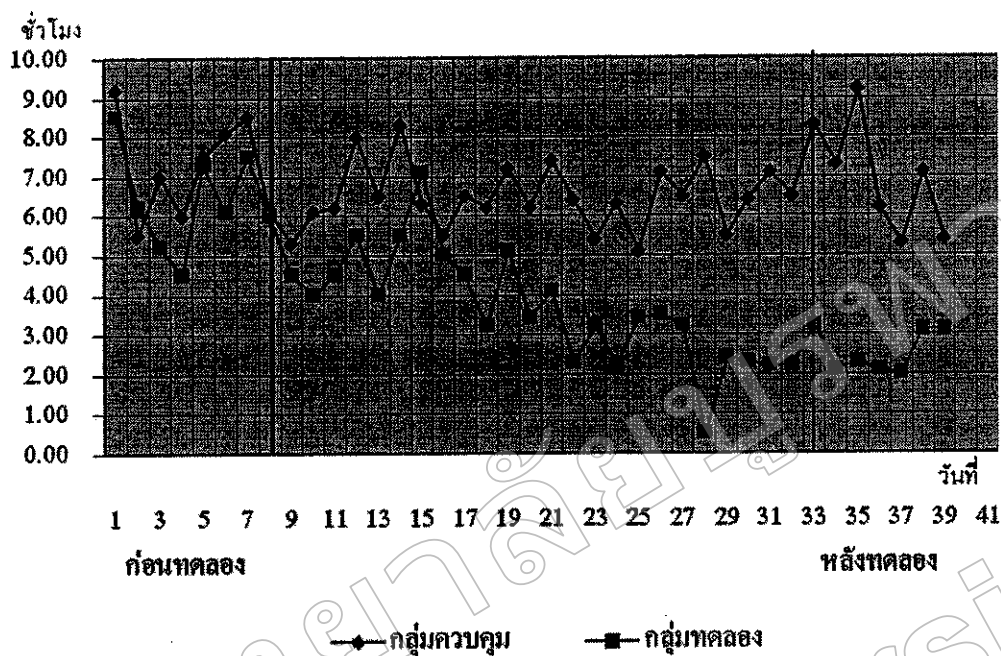
จากภาพที่ 5 พบว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมมีเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ ระยะก่อนการทดลองเป็น 6.69 ในระยะหลังการทดลองเป็น 2.64 ซึ่งลดลงจากระยะก่อนการทดลองเท่ากับ 4.05

ส่วนกลุ่มควบคุมมีเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ ระยะก่อนการทดลองเป็น 7.57 ในระยะหลังการทดลองเป็น 7.14 ซึ่งลดลงจากระยะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.43



ภาพที่ 6 แผนภูมิเปรียบเทียบเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนการทดลองและระยะหลังการทดลอง

จากภาพที่ 6 พบว่าในระยะก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่ากลุ่มควบคุมอยู่ 0.88 ส่วนในระยะหลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมมีเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมน้อยกว่ากลุ่มควบคุม เท่ากับ 4.50



ภาพที่ 7 แผนภูมิการใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะก่อนและหลังการทดลอง

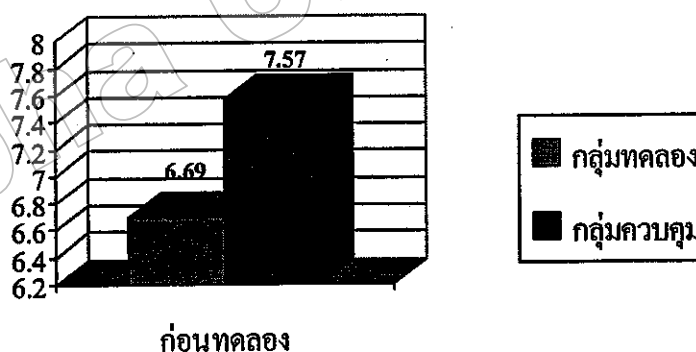
จากภาพที่ 7 พบว่าในระยะก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน หลังจากนั้นเริ่มมีความเปลี่ยนแปลงในการใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองกล่าวคือ เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองค่อย ๆ ลดลงจนถึงช่วงท้ายของการทดลองเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองจึงมีลักษณะค่อนข้างคงที่ ระหว่าง 2 ถึง 4 ชั่วโมงต่อวัน

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมใน
ระยะก่อนการทดลอง

ตัวแปร	กลุ่ม						Sig (2-Tailed)	
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
เวลาในการเล่น เกมนออนไลน์	6.69	1.43	7.57	2.95	-0.88	1.34	-0.66	.530

จากตารางที่ 2 พบว่าในระยะก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่ม
ตามทฤษฎีปัญญานิยมและกลุ่มควบคุม มีเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์ไม่แตกต่างกันที่ระดับ
นัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์
ใกล้เคียงกันเมื่อเริ่มต้นการทดลอง



ภาพที่ 8 แผนภูมิเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมใน
ระยะก่อนการทดลอง

จากภาพที่ 8 พบว่าก่อนการทดลองกลุ่มควบคุมใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่า
กลุ่มทดลอง แต่ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติพบว่าไม่แตกต่างกัน ดังนั้น
ความแตกต่างของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่เกิดขึ้น จึงเป็นความแตกต่างเพียงเล็กน้อย
ซึ่งอาจเป็นความแตกต่างเนื่องจากความคลาดเคลื่อนปกติในการสุ่มตัวอย่าง

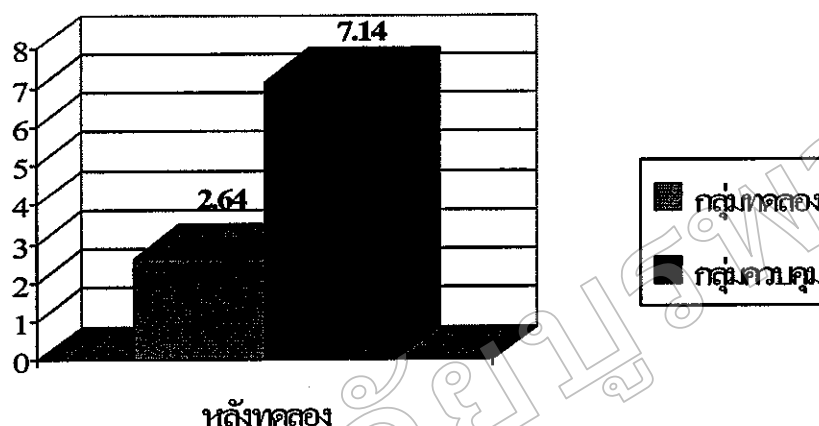
ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะ
หลังการทดลอง

ตัวแปร	กลุ่ม						t	Sig (1-Tailed)
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
เวลาในการเล่น เกมออนไลน์	2.64	0.87	7.14	2.14	-4.50	0.94	-4.78	.001*

* Sig < .05

จากตารางที่ 3 พบว่าเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมออนไลน์ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยม น้อยกว่าเวลาเฉลี่ยในการเล่น
เกมออนไลน์ของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสังเกต และการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มตัวอย่าง
ผู้วิจัยได้พบว่า ในสถานการณ์หลาย ๆ สถานการณ์ สมาชิกในกลุ่มทดลองมีการปรับเปลี่ยน
ความคิดต่อสถานการณ์เหล่านั้นเป็นอย่างมาก เช่น ในสถานการณ์ที่ผู้ให้บริการเกมจัดกิจกรรม
พิเศษขึ้น สมาชิกในกลุ่มควบคุมจะให้ความสำคัญเป็นอย่างมากกับกิจกรรมที่จัดขึ้น และต้องเล่น
เกมในเวลาที่จัดกิจกรรมดังกล่าวให้ได้ ในขณะที่สมาชิกในกลุ่มทดลองจะให้ความสำคัญกับ
กิจกรรมนั้นเพียงเล็กน้อย โดยสมาชิกในกลุ่มทดลองจะเลือกใช้เวลาเล่นเกมในเวลาของตนเองสะดวก
หรือเวลาที่ตนเองกำหนดไว้ที่ไม่กระทบต่อการทำกิจกรรมอื่นที่มีความสำคัญกว่า ซึ่งก่อนที่จะได้
เข้าร่วมกลุ่มการให้คำปรึกษาตามทฤษฎีปัญญานิยม นั้นสมาชิกมีความคิดเช่นเดียวกับสมาชิกใน
กลุ่มควบคุม



ภาพที่ 9 แผนภูมิเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมใน
ระยะหลังการทดลอง

จากภาพที่ 9 พบว่า ในระยะหลังการทดลองกลุ่มทดลองซึ่งได้เข้ารับการให้คำปรึกษา
กลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่ากลุ่มควบคุมซึ่งใช้ชีวิตตามปกติ
สอดคล้องกับการวิเคราะห์ความแตกต่างทางสถิติ

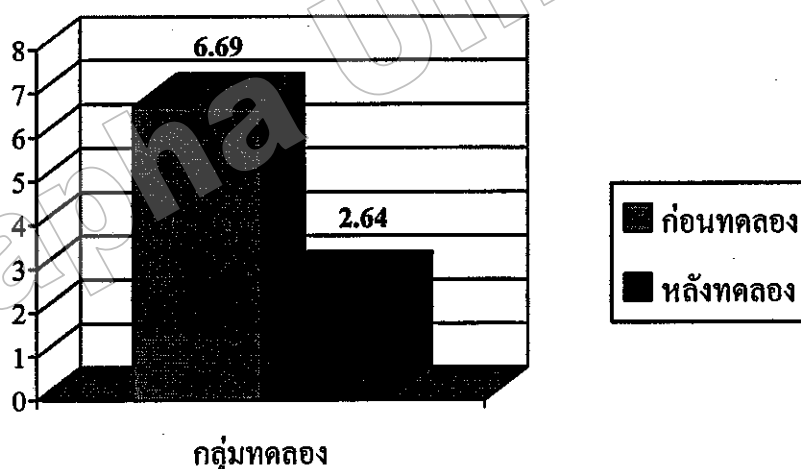
ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองในระยะก่อนและระยะ
หลังการทดลอง

ตัวแปร	ระยะเวลา						t	Sig (1- Tailed)
	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
เวลาในการเล่น เกมนอนไลน์	6.69	1.43	2.64	0.87	-4.05	1.55	-6.39	.000 5*

* Sig < .05

จากตารางที่ 4 พบว่าเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะก่อนการทดลองและระยะ
หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมมีความแตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลอง
ในระยะหลังการทดลองน้อยกว่าเวลาเฉลี่ยในช่วงก่อนการทดลอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสังเกต และการสัมภาษณ์กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้พบว่า หลังจากได้เข้าร่วมการทดลองสมาชิกในกลุ่มทดลองมีการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ลดลงจากในช่วงก่อนการทดลอง เนื่องจากสมาชิกเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการควบคุมเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ และมีความพยายามในการควบคุมการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของตนเอง สังเกตได้ว่า ในช่วงแรกมีความขัดแย้งเกิดขึ้นในความคิดของสมาชิกบางคนในกลุ่มทดลอง หลังจากที่สามารควบคุมการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของตนเองได้สักระยะหนึ่งแล้วสังเกตได้ว่าสมาชิกมีความเชื่อมั่นในความสามารถในการควบคุมการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ได้มากขึ้น และได้รับผลตอบแทนเป็นอย่างดีจากครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมาชิกที่ได้รับการเสริมแรงจากครอบครัวจะมีความสามารถในการควบคุมการใช้เวลาอย่างเห็น ได้ชัด และทำให้ความขัดแย้งในความคิดดังกล่าวลดลง สมาชิกบางคนได้รับการกระตุ้นจากกลุ่มทำให้สามารถควบคุมการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ได้เป็นผลสำเร็จ โดยสมาชิกส่วนใหญ่จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ ประมาณ 2-4 ชั่วโมงต่อวัน



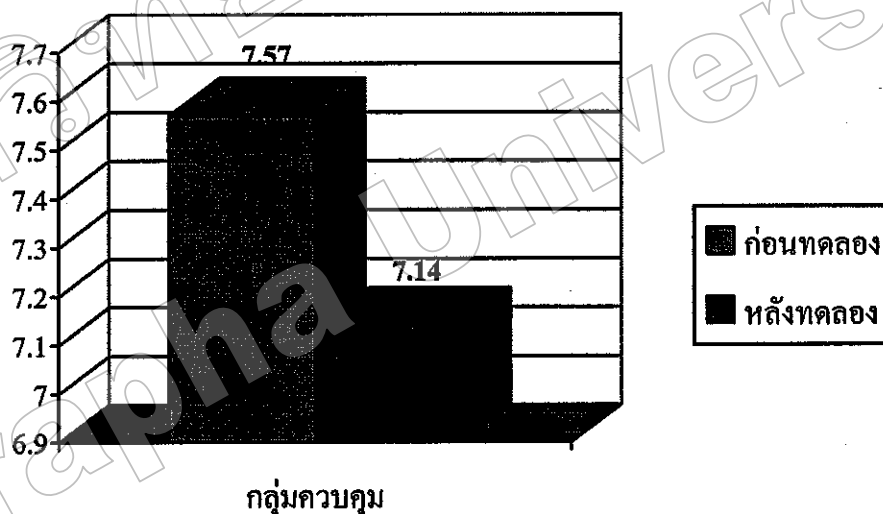
ภาพที่ 11 แผนภูมิเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองในระยะก่อนและหลังการทดลอง

จากภาพที่ 11 พบว่าในระยะหลังการทดลองกลุ่มทดลองซึ่งได้เข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยม มีการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าในช่วงก่อนการทดลอง สอดคล้องกับการวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติ

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมในระยะก่อนและหลังการทดลอง

ตัวแปร	ระยะเวลา						t	Sig (1- Tailed)
	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
เวลาในการเล่น เกมนอนไลน์	7.57	2.95	7.14	2.14	-0.43	1.46	-0.72	.252

จากตารางที่ 5 พบว่าเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมในระยะหลังการทดลองไม่น้อยกว่าระยะก่อนการทดลองที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05



ภาพที่ 12 แผนภูมิเปรียบเทียบเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมในระยะก่อนและหลังการทดลอง

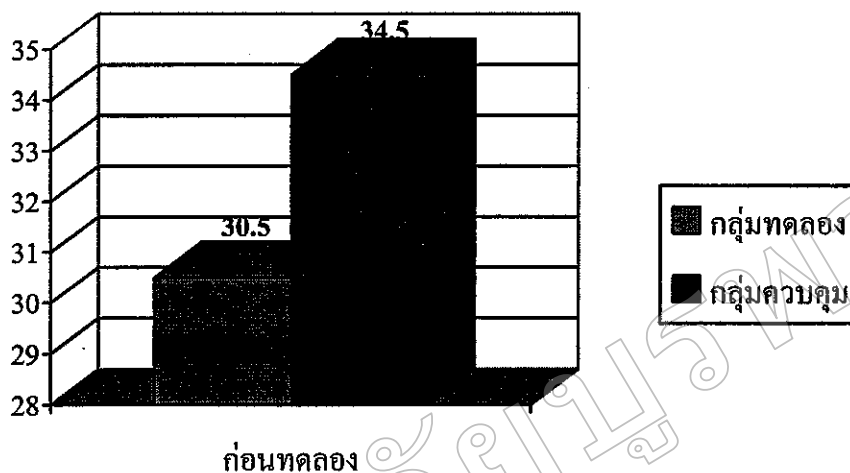
จากภาพที่ 12 พบว่าเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมในระยะหลังการทดลองน้อยกว่าในระยะก่อนการทดลอง แต่ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติพบว่าไม่น้อยกว่า ดังนั้นความแตกต่างของเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ที่เกิดขึ้นจึงเป็นความแตกต่างเพียงเล็กน้อย ซึ่งอาจจะเกิดจากการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะก่อนการทดลอง

ตัวแปร	กลุ่ม						t	Sig (2- Tailed)
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ความยับยั้งชั่งใจ ในการเล่นเกมน ออนไลน์	30.50	14.25	34.50	9.35	-4.00	6.96	- .58	.580

จากตารางที่ 6 พบว่าในระยะก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองที่ได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ใกล้เคียงกันเมื่อเริ่มต้นการทดลอง



ภาพที่ 13 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความขบขันซึ่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมในระยะก่อนการทดลอง

จากภาพที่ 13 พบว่าก่อนการทดลองกลุ่มควบคุมมีคะแนนความขบขันซึ่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์สูงกว่ากลุ่มทดลอง แต่ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติพบว่าไม่แตกต่างกัน ดังนั้นความแตกต่างของคะแนนความขบขันซึ่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ที่เกิดขึ้น จึงเป็นความแตกต่างเพียงเล็กน้อย ซึ่งอาจเป็นความแตกต่างเนื่องจากความคลาดเคลื่อนปกติของกลุ่มตัวอย่างที่สุ่มมาทำการทดลอง

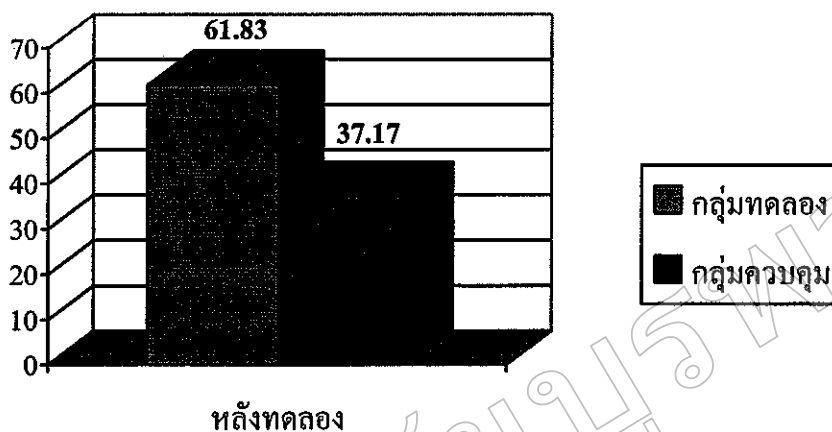
ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะหลังการทดลอง

ตัวแปร	กลุ่ม						t	Sig (1- Tailed)
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ความยับยั้งชั่งใจ ในการเล่นเกมนอนไลน์	61.83	11.91	37.17	8.21	24.67	5.90	4.18	.001*

* Sig < .05

จากตารางที่ 7 พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมมากกว่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสังเกต และการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้พบว่า ในหลาย ๆ สถานการณ์ กลุ่มทดลองจะเลือกที่จะไม่เล่นเกมได้ มากกว่ากลุ่มควบคุม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อกลุ่มทดลองมีความรู้สึกดีกับตนเองมักจะเลือกที่จะทำกิจกรรมอื่นมากกว่าการเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่อยู่หอพักมีแนวโน้มที่จะใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่า กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ที่บ้านกับครอบครัว เนื่องจากสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวมักจะตำหนิ หรือเตือนให้เลิกเล่นเกม หรือต้องทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัว การโดนตำหนิ หรือตักเตือนนี้ สำหรับกลุ่มตัวอย่างบางคน เป็นสิ่งกระตุ้นอย่างหนึ่งให้เกิดความรู้สึกอยากเล่นเกมนอนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะไปเล่นเกมนอนไลน์ที่ร้านเพื่อหลีกเลี่ยงจากสมาชิกคนอื่นในครอบครัว หลังจากเข้าร่วมกลุ่มการให้คำปรึกษาแบบปัญญานิยมกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมดังกล่าวลดลงอย่างมาก และมีกลุ่มควบคุมบางคนที่ลดเวลาในการเล่นเกมลงเพื่อหลีกเลี่ยงการโดนตำหนิจากสมาชิกในครอบครัว และยังมีการตอบสนองต่อสถานการณ์อื่น ๆ ที่เปลี่ยนไปของกลุ่มทดลอง โดยเป็นไปในแนวทางที่มี ความยับยั้งชั่งใจมากขึ้น



ภาพที่ 14 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความขบขันซึ่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ระยะหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

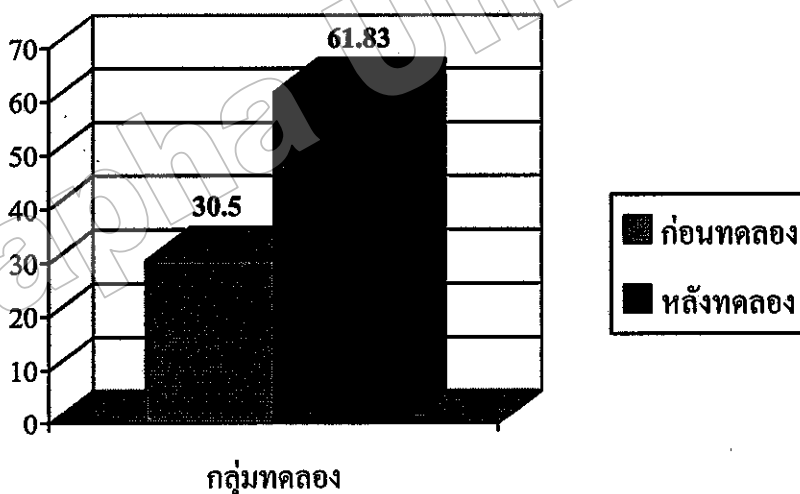
จากภาพที่ 14 พบว่า ในระยะหลังการทดลองกลุ่มทดลองซึ่งได้เข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยม มีคะแนนความขบขันซึ่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ สูงกว่ากลุ่มควบคุม สอดคล้องกับการวิเคราะห์ความแตกต่างทางสถิติ

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองใน
ระยะก่อนและระยะหลังการทดลอง

ตัวแปร	ระยะเวลา						t	Sig (1- Tailed)
	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ความยับยั้งชั่งใจใน การเล่นเกมนอนไลน์	30.50	14.25	61.83	11.91	31.34	20.34	3.77	.007*

* Sig < .05

จากตารางที่ 8 พบว่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่ม
ทดลองในระยะหลังการทดลองมากกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 15 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองใน
ระยะก่อนและหลังการทดลอง

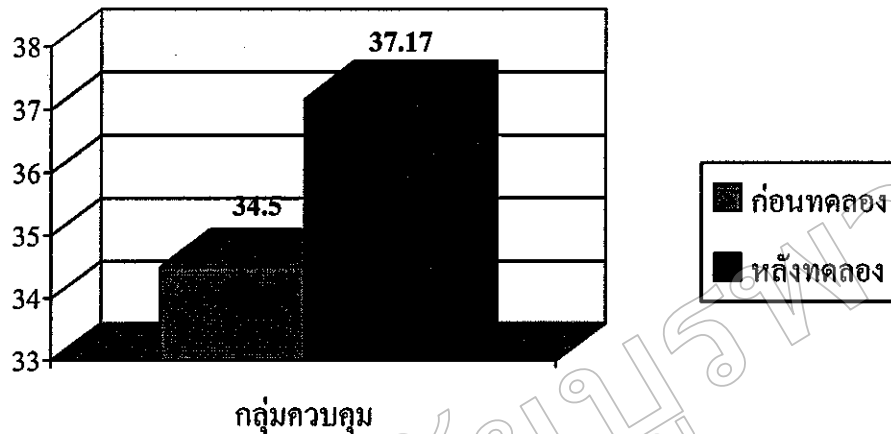
จากภาพที่ 15 พบว่าในระยะหลังการทดลองกลุ่มทดลองซึ่งได้เข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยม มีความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่าในช่วงก่อนการทดลอง สอดคล้องกับการวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติ

ตารางที่ 9 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมใน
ระยะก่อนและหลังการทดลอง

ตัวแปร	ระยะเวลา						t	Sig (1- Tail ed)
	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ความยับยั้งชั่งใจ ในการเล่นเกมนอนไลน์	34.50	9.35	37.17	8.21	2.67	2.80	2.3	.03
							3	4*

* Sig < .05

จากตารางที่ 9 พบว่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมในระยะหลังการทดลองมากกว่าระยะก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่าเนื่องจากสมาชิกบางคนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความสนิทสนมกัน มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเกี่ยวกับการเล่นเกมนอนไลน์ ทำให้สมาชิกบางคนในกลุ่มควบคุมมีการปรับเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมนอนไลน์บางประการ นอกจากนี้สมาชิกบางคนในกลุ่มควบคุมมีการปรับเปลี่ยนความคิดเห็นที่เกี่ยวกับการเล่นเกมนอนไลน์ จากประสบการณ์ที่ได้รับจากการเล่นเกมนอนไลน์เอง เช่น ในระยะก่อนการทดลองสมาชิกให้ความสำคัญกับการแพ้/ชนะภายในเกม ทำให้การแก้มือเมื่อได้รับความพ่ายแพ้ภายในเกมเป็นตัวละครดันที่ทำให้สมาชิกต้องการเล่นเกมนอนไลน์ แต่ในระยะหลังการทดลองสมาชิกพบว่าการให้ความสำคัญกับการแพ้/ชนะจากการเล่นเกม ทำให้เกิดความเครียด ซึ่งสมาชิกไม่ต้องการสมาชิกจึงเรียนรู้ที่จะไม่ให้ความสำคัญกับการแพ้/ชนะในการเล่นเกมนอนไลน์ เป็นต้น



ภาพที่ 16 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมใน
ระยะก่อนและหลังการทดลอง

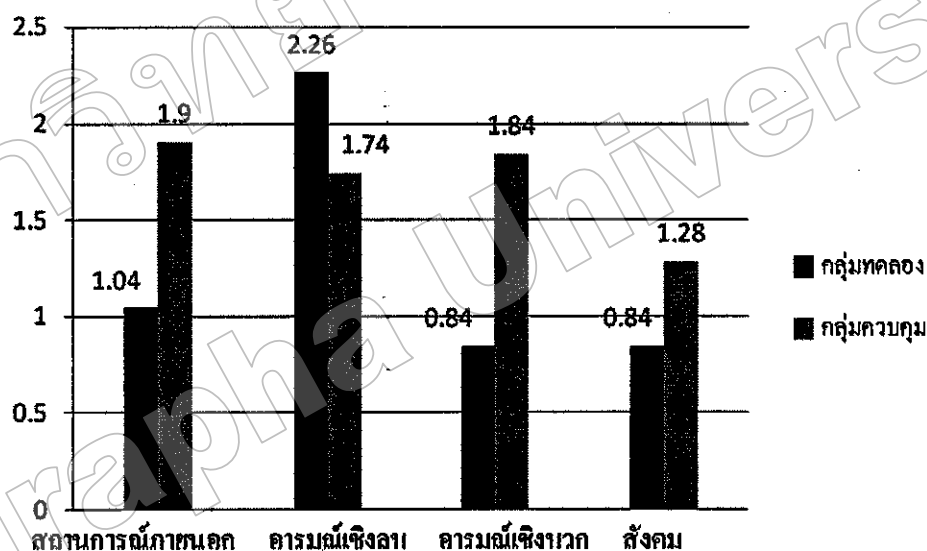
จากภาพที่ 16 พบว่าคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมใน
ระยะหลังการทดลองมากกว่าในระยะก่อนการทดลอง สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ความแตกต่าง
ด้วยวิธีการทางสถิติ ซึ่งความแตกต่างดังกล่าวอาจเกิดจากการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ
ตอน 5 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ แยกตาม มาตรการทั้ง
4 ด้าน

ตารางที่ 10 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะก่อน
การทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแยกตามมาตรการทั้ง 4 ด้าน

มาตรการ ความยับยั้งชั่งใจ	กลุ่ม						t	Sig(2- tailed)
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
สถานการณ์ภายนอก และการได้รับชัยชนะ	1.04	0.95	1.90	0.80	-0.86	0.51	-1.71	.118
อารมณ์เชิงลบ	2.26	0.68	1.74	0.83	0.52	0.44	1.19	.263
อารมณ์เชิงบวก และการทำท่าย	0.84	0.96	1.84	0.78	-1.00	0.51	-1.98	.076
สถานการณ์ทางสังคม	0.84	1.07	1.28	0.83	-0.44	0.55	-0.81	.440

จากตารางที่ 10 พบว่าในระยะก่อนการทดลองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ แยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

1. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวกและการทำท่าย ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ทางสังคม ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05



ภาพที่ 17 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน

จากภาพที่ 17 พบว่าคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน ซึ่งมีลักษณะเบื้องต้นแตกต่างกันเล็กน้อยดังนี้

1. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะของกลุ่มทดลองน้อยกว่ากลุ่มควบคุมอยู่ 0.86
2. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ ของกลุ่มทดลองมากกว่ากลุ่มควบคุมอยู่ 0.52
3. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวกและการทำท่าย ของกลุ่มทดลองน้อยกว่ากลุ่มควบคุมอยู่ 1.00
4. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ทางสังคม ของกลุ่มทดลองน้อยกว่ากลุ่มควบคุมอยู่ 0.44

แต่ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติพบว่า ไม่แตกต่างกัน ดังนั้นความแตกต่างที่เกิดขึ้นซึ่งอาจจะเป็นความแตกต่างเนื่องจากความคลาดเคลื่อนปกติของกลุ่มตัวอย่างที่สุ่มมาทำการทดลอง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่าความยับยั้งชั่งใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการสัมภาษณ์และการสังเกตนั้นไม่มีความแตกต่าง กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการต้านทานแรงกระตุ้นทางสังคมได้ดี คำกล่าวคือ เมื่อเพื่อน หรือคนที่รู้สึกดีด้วยชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ มีแนวโน้มที่กลุ่มตัวอย่างจะเล่นเกมออนไลน์สูงมาก ทั้งยังพบว่าเพื่อนหรือผู้ที่เล่นเกมด้วยในแต่ละเกม เป็นตัวตัดสินใจว่าสมาชิกจะเล่นเกม นั้น ๆ เป็นเวลานานแค่ไหน สมาชิกกลุ่มทดลองส่วนใหญ่เลือกที่จะเล่นเกมเพื่อตัดสินใจผลแพ้/ชนะจากการเล่นเกม นั้น ๆ สมาชิกในกลุ่มนี้จะมีความเครียดสูงเมื่อพบว่าผลของการเล่นเกมไม่เป็นไปอย่างที่ตนต้องการ และจะยังคงเล่นเกมต่อไปจนกว่าตนเองจะได้รับชัยชนะจนเป็นที่พอใจแล้ว ในทางกลับกันถ้าไม่สามารถเอาชนะได้ สมาชิกในกลุ่มนี้จะรู้สึกไม่มีความสุข ในกลุ่มควบคุมสมาชิกมีความต้านทานต่อแรงกระตุ้นทางด้านอารมณ์เชิงลบ คำกล่าวคือ สมาชิกในกลุ่มควบคุมส่วนใหญ่เลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อหลบหนีจากการความรู้สึกไม่ดีที่ได้รับ

ตารางที่ 11 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะหลัง
การทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน

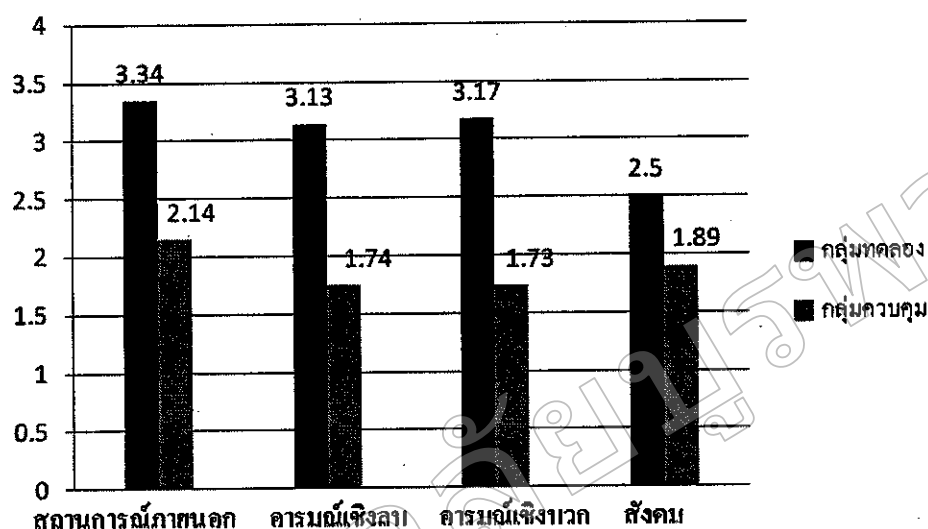
มาตรวัด ความยับยั้งชั่งใจ	กลุ่ม						t	Sig (1- Tailed)
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
สถานการณ์ภายนอก และการได้รับชัยชนะ	3.34	1.23	2.14	0.74	1.20	0.59	2.04	.034*
อารมณ์เชิงลบ	3.13	1.05	1.74	0.65	1.39	0.50	2.76	.010*
อารมณ์เชิงบวก และการทำท่าย	3.17	1.31	1.73	0.77	1.44	0.62	2.32	.022*
สถานการณ์ทางสังคม	2.50	1.05	1.89	0.58	0.61	0.49	1.25	.121

* Sig < .05

จากตารางที่ 11 พบว่าในระยะหลังการทดลองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ แยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

1. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะของกลุ่มทดลองมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ ของกลุ่มทดลองมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวกและการทำท่าย ของกลุ่มทดลองมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ทางสังคม ของกลุ่มทดลอง ไม่มากกว่ากลุ่มควบคุมที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่าสมาชิกในกลุ่มทดลองมีความยับยั้งชั่งใจต่อการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในทุก ๆ ด้าน แต่ในด้านสถานการณ์เชิงลบนั้นสมาชิกบางคนยังมีความด้านทานต่ำ กล่าวคือ เมื่อสมาชิกเกิดความรู้สึกไม่ดี หรือต้องการหลีกเลี่ยงจากความรู้สึกไม่ดีนั้น ๆ สมาชิกเลือกที่จะเล่นเกมเพื่อให้ลืมปัญหานั้น ๆ ชั่วคราว ส่วนในด้านอื่น ๆ นั้นจากการสัมภาษณ์และการสังเกตพบว่าสมาชิกสามารถด้านทานการกระตุ้นได้เป็นอย่างดี และมีความมั่นใจในความสามารถของตนที่จะควบคุมการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 18 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ในระยะหลัง การทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน

จากภาพที่ 18 พบว่าคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ในระยะก่อน การทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน มีลักษณะดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะ ของกลุ่มทดลองมากกว่ากลุ่มควบคุมอยู่ 1.20
2. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณืเชิงลบ ของกลุ่มทดลองมากกว่ากลุ่มควบคุม อยู่ 1.39
3. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณืเชิงบวกและการท้าทาย ของกลุ่มทดลอง มากกว่ากลุ่มควบคุมอยู่ 1.44
4. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ทางสังคัม ของกลุ่มทดลองมากกว่า กลุ่มควบคุมอยู่ 0.61 ซึ่งเป็นความแตกต่างเพียงเล็กน้อย และน้อยกว่าด้านอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว ข้างต้น

ตารางที่ 12 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองใน
ระยะก่อนและหลังการทดลองแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน

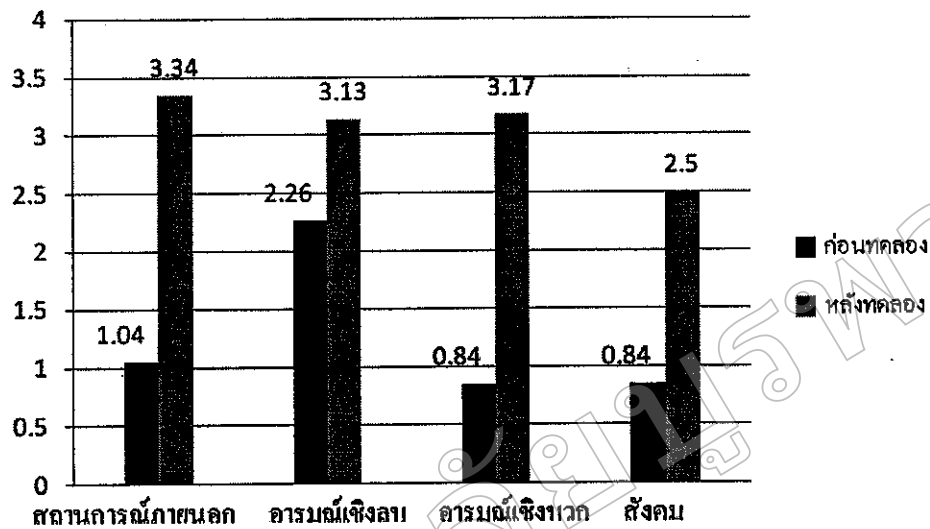
มาตรวัด ความยับยั้งชั่งใจ	ระยะเวลา						t	Sig (1- Tailed)
	ก่อนการ ทดลอง		หลังการทดลอง		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
สถานการณ์ภายนอก และการได้รับชัยชนะ	1.04	0.95	3.34	1.23	2.30	1.64	1.41	.010*
อารมณ์เชิงลบ	2.26	0.68	3.13	1.05	0.87	1.51	3.43	.109
อารมณ์เชิงบวก และการทำท่าย	0.84	0.96	3.17	1.31	2.33	1.30	4.40	.004*
สังคม	0.84	1.07	2.50	1.05	1.66	1.73	2.37	.032*

* Sig < .05

จากตารางที่ 12 พบว่าในระยะก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย
ความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ แยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

1. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะในระยะหลัง
การทดลองมากกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ ในระยะหลังการทดลองไม่มากกว่าระยะก่อน
การทดลองที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวกและการทำท่าย ในระยะหลังการทดลองมากกว่า
ระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ความยับยั้งชั่งใจต่อสังคม ในระยะหลังการทดลองมากกว่าระยะก่อนการทดลองอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่าเนื่องจากการที่สมาชิกในกลุ่มควบคุมมีความ
สนิทสนมเป็นอย่างมากกับสมาชิกในกลุ่มทดลอง และได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการ
เล่นเกมนอนไลน์ระหว่างกัน ทำให้สมาชิกมีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งยังมีสมาชิกที่ได้เรียนรู้
จากประสบการณ์ของตนเอง ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความคิดในการเล่นเกมนอนไลน์
ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น



ภาพที่ 19 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มทดลองใน
ระยะก่อนและหลังการทดลองแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน

จากภาพที่ 19 พบว่าคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ ของกลุ่มทดลอง
ในระยะก่อนและหลังการทดลองแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน มีลักษณะดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะ ในระยะ
หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลองอยู่ 2.30
2. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ ในระยะหลังการทดลองมากกว่าก่อน
การทดลองอยู่ 0.87
3. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวกและการท้าทาย ระยะหลังการทดลอง
มากกว่าก่อนการทดลองอยู่ 2.33
4. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ทางสังคม ในระยะหลังการทดลอง
มากกว่าก่อนการทดลองอยู่ 1.66

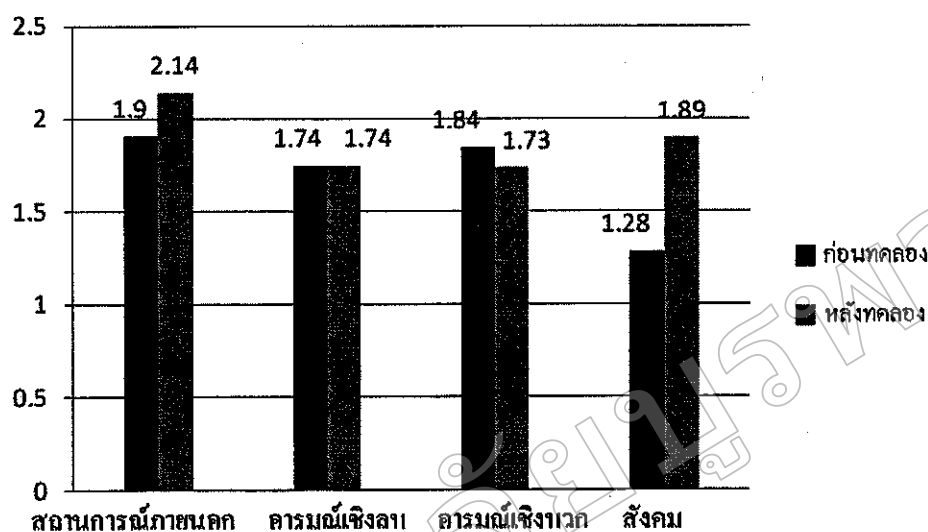
ตารางที่ 13 การเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมใน
ระยะก่อนและหลังการทดลองแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน

มาตรวัด ความยับยั้งชั่งใจ	ระยะเวลา						Sig (1- Tailed)	
	ก่อนการ ทดลอง		หลังการ ทดลอง		ความแตกต่าง			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
สถานการณ์ภายนอก และการได้รับชัยชนะ	1.90	0.80	2.14	0.74	0.24	0.15	3.80	.007*
อารมณ์เชิงลบ	1.74	0.83	1.74	0.65	0.00	0.37	0.00	.500
อารมณ์เชิงบวก และการทำท่าย	1.84	0.78	1.73	0.77	-0.11	0.46	-0.60	.288
สังคม	1.28	0.83	1.89	0.58	0.61	0.49	3.05	.014*

* Sig < .05

จากตารางที่ 13 พบว่าในระยะก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย
ความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ แยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

1. ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะ ในหลังการทดลอง
มากกว่าในระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ ในระยะหลังการทดลองไม่มากกว่าในระยะก่อน
การทดลองที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวกและการทำท่าย ในระยะหลังการทดลองไม่
มากกว่าในระยะก่อนการทดลองที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ความยับยั้งชั่งใจต่อสังคม ในหลังการทดลองมากกว่าในระยะก่อนการทดลองอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 20 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มควบคุมใน
ระยะก่อนและหลังการทดลองแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน

จากภาพที่ 20 พบว่าคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ ของกลุ่มควบคุม
ในระยะก่อนและหลังการทดลองแยกตามมาตรวัดทั้ง 4 ด้าน มีลักษณะดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะ ในระยะ
หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลองอยู่ 0.24
2. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ ในระยะหลังการทดลองเท่ากับก่อน
การทดลอง
3. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวกและการท้าทาย ระยะหลังการทดลอง
น้อยกว่าก่อนการทดลองอยู่ 0.11
4. คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ทางสังคม ในระยะหลังการทดลอง
มากกว่าก่อนการทดลองอยู่ 0.61