

การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ประภาพร ดอกไม้

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา

วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา

ตุลาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ ประภาพร ดอกไม้ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา ของมหาวิทยาลัย
บูรพา ได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา กรเพชรปानी)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสิทธิ์ จิตสถาพร)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรัส นกรรจ์แดง)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา กรเพชรปानी)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสิทธิ์ จิตสถาพร)

.....กรรมการ
(ดร. ปรัชญา แก้วแก่น)

วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญาอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา
ของมหาวิทยาลัยบูรพา

.....คณบดีวิทยาลัยวิทยาการวิจัย
และวิทยาการปัญญา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา กรเพชรปानी)

วันที่ ๒๔ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2556

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จครบถ้วนสมบูรณ์ ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งและคำปรึกษาแนะนำจาก ผศ.ดร.สุชาดา กรเพชรปาณี และ รศ.ดร.สมสิทธิ์ จิตรสถาพร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีเนื้อหาที่ครบถ้วนสมบูรณ์ และผู้ทรงคุณวุฒิ ประธานคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาเสียสละเวลาเป็นกรรมการ สอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งผู้วิจัยขอแสดงความเคารพและกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและแบบสอบถาม ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ.ดร.เสรี ชัดรัมย์ รศ. ดร.สุพิมพ์ ศรีพันธุ์วรกุล และ ดร.พุลพงศ์ สุขสว่าง ที่กรุณาช่วยแก้ไขข้อบกพร่อง เสนอแนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ และขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครูอาจารย์ และนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการวิจัย ตลอดจนกรุณาสละเวลาให้ข้อมูลที่มีคุณภาพ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ในด้านการวิจัย ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยได้เพิ่มพูนความรู้ และบูรณาการความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ตลอดจนมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลยิ่งขึ้น และการเข้าศึกษาในระดับมหาบัณฑิต ณ วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการทางปัญญา ทำให้ผู้วิจัย ได้รู้จักพี่ เพื่อน น้อง ๆ ที่ร่วมอุดมการณ์ ร่วมถึงการช่วยเหลือทั้งด้านการเรียน คำแนะนำ ปรึกษา และให้กำลังใจ จนก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีงามในความทรงจำและขอขอบคุณเพื่อนร่วมงานทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือด้วยดีเสมอมา ขอคุณ Mr.POLINY UNG ผู้ช่วยให้คำแนะนำในการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง สำหรับคุณพ่อ คุณแม่ ตลอดจนครอบครัว และ ผอ.ปฎิมา พูนทรัพย์ ที่ส่งเสริมและเป็นที่ปรึกษาแนะนำ ให้การสนับสนุนช่วยเหลือ และให้ขวัญกำลังใจ ในการทำวิทยานิพนธ์ ครั้งนี้ด้วยดีเสมอมา คุณประโยชน์ของวิทยานิพนธ์นี้ขอบแต่บุพการีญาติมิตร และผู้มีพระคุณทุกท่าน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน หวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในวิชาชีพการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญาของประเทศไทยต่อไป

ประกาศ ณ กรุงเทพมหานคร

50927109: สาขาวิชา: การวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา;

วท.ม. (การวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา)

คำสำคัญ: การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์/ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม/ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์/ความเชื่อถือเว็บไซต์เกมออนไลน์/ ความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์/ ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ประภาพร ดอกไม้: การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (DEVELOPMENT OF A CAUSAL RELATIONSHIP MODEL OF INTENTION TO PLAY ONLINE GAMES AMONG LOWER SECONDARY STUDENTS).

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: สุชาดา กรเพชรปानी, Ph.D., สมสิทธิ์ จิตรสภาพร, ค.ศ., 136 หน้า, ปี พ.ศ.2556

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (ตัวแปรในโมเดลประกอบด้วย ตัวแปรแฝง 6 ตัวแปร ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในการเล่นเกมออนไลน์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ และความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2554 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 450 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS และโปรแกรม LISREL 8.80

ผลการวิจัยปรากฏว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ปรับแก้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์ดีมีค่าสถิติ ไค-สแควร์ เท่ากับ 369.17 ค่า p เท่ากับ .70 ค่า df เท่ากับ 384; ค่า GFI เท่ากับ .96 ค่า AGFI เท่ากับ .92 ค่า CFI เท่ากับ 1.00 ค่า Standardized RMR เท่ากับ .03 RMSEA เท่ากับ .00 และค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์ เท่ากับ 82 แสดงว่าตัวแปรในโมเดลสามารถอธิบายความแปรปรวนของความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 82

สรุปได้ว่า ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกิดจากความรู้สึกสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในการเล่นเกมออนไลน์ และเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

50927109: MAJOR: RESEARCH AND STATISTICS IN COGNITIVE SCIENCE;

M.Sc. (RESEARCH AND STATISTICS IN COGNITIVE SCIENCE)

KEYWORDS: SUBJECTIVE NORMS TOWARD PLAYING ONLINE GAMES/ PERCEIVED

PLAYING ONLINE GAMES BEHAVIOR CONTROL/ ATTITUDE

TOWARD PLAYING ONLINE GAMES/ TRUST IN ONLINE GAMES

WEBSITES/ PLAYING ONLINE GAMES ENJOYMENT/ INTENTION TO PLAY

ONLINE GAMES

PRAPAPORN DOKMAI: DEVELOPMENT OF A CAUSAL RELATIONSHIP MODEL
OF INTENTION TO PLAY ONLINE GAMES AMONG LOWER SECONDARY STUDENTS.

ADVISORY COMMITTEE: SUCHADA KORNPETPANE, Ph.D., SOMSIT JITSTAPORN, Ph.D.

136 P. 2013.

The purposes of this research were to develop the causal relationship model of intention to play online games among students of secondary schools, and to examine the concordance of the model with the empirical data. The model consisted of five latent variables: subjective norms toward playing online games, attitude toward playing online games, trust in online game websites, enjoyment in playing online games, and intention to play online games. The sample, derived by means of multistage random sampling, consisted of 450 upper-secondary students in the academic year 2011. SPSS and LISREL 8.80 were employed to analyze the data.

Results indicated that the adjusted model was consistent with the empirical data. Goodness of fit statistics were chi-square test = 369.17, df = 384, p = .48, GFI = .96, AGFI = .92, CFI = 1.00 Standardized RMR = .20, RMSEA = .00. The variables in the adjusted model accounted for 82 percent of the total variance of intention to play online games.

It was concluded that the intention to play online games among of lower secondary students was affected by enjoyment on playing online games, subjective norms toward playing online games and attitude toward playing online games.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
สมมติฐานการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
ตอนที่ 1 แนวคิด ทฤษฎีและความหมายเกี่ยวกับความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์.....	8
ความหมายของเกมออนไลน์.....	8
ประเภทของเกมออนไลน์.....	10
ประเภทของเนื้อหาเกมออนไลน์.....	11
แนวคิดเรื่องผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์.....	12
โทษของเกมออนไลน์.....	15
ตอนที่ 2 ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และ	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน.....	20
ตัวแปรตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน.....	21
ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์.....	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	45
ตอนที่ 1 การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	45
ตอนที่ 2 การตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลสมมติฐานกับ ข้อมูลเชิงประจักษ์.....	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	46
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	48
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	49
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน.....	65
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้.....	74
ตอนที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันเพื่อตรวจสอบความตรง เชิงโครงสร้างของโมเดลการวัดตัวแปรแฝง.....	76
ตอนที่ 4 การวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามสมมุติฐาน.....	83
5 สรุปและอภิปรายผล.....	91
สรุปผลการวิจัย.....	91
อภิปรายผลการวิจัย.....	94
ข้อเสนอแนะ.....	96
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	96
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	96
บรรณานุกรม.....	97
ภาคผนวก.....	102
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย....	103
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	104
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	105

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
แบบสอบถามความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์.....	106
ผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	114
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	136

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 โรงเรียนที่สุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	47
2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาจำแนกตามโรงเรียน.....	47
3 ค่า IOC ด้านเนื้อหาของข้อคำถามจำแนกตามตัวแปรแฝง.....	58
4 ค่าอำนาจจำแนกตามตัวแปรแฝง.....	59
5 ค่าความเที่ยงแบบสอบถาม จำแนกตามตัวแปรแฝง.....	59
6 จำนวน และร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะ.....	65
7 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และ ค่าความโด่งของตัวแปรแฝงการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์.....	68
8 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และ ค่าความโด่งของตัวแปรแฝงความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์.....	69
9 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และค่าความโด่งของตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์.....	70
10 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และ ค่าความโด่งของตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์.....	71
11 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และ ค่าความโด่งของตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์.....	73
12 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ที่ใช้ในโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	75
13 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	87
14 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจ เล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	89

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 โมเดลสมมติฐานแสดงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	5
2 โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (2002)	20
3 โมเดลสมมติฐานแสดงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	43
4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์.....	77
5 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์.....	78
6 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์.....	79
7 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม.....	80
8 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์...	81
9 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์.....	82
10 โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามสมมติฐาน.....	84
11 โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ปรับแก้.....	86